



**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN
SENI RUPA DAN SUMBER BELAJAR
PADA SMA NEGERI DI KABUPATEN TEGAL**

Skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Seni Rupa

oleh

Eka Desi Wijayanti

2401406029

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2011**

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Panitia Penguji Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, 27 September 2011.

Panitia Ujian:

Ketua

Sekretaris

Drs. Dewa Made Kartadinata, M.Pd.
NIP. 195111181984031001

Drs. Syakir, M.Sn.
NIP. 196505131993031003

Penguji I

Dr. Sri Iswidayati, M.Hum.
NIP. 195207011981112001

Penguji II/Pembimbing II

Penguji III/Pembimbing I

Drs. Nur Rokhmat, M.Pd.
NIP. 194908061976121001

Drs. Syafii, M.Pd.
NIP. 195908231985031001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat ataupun temuan dari orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 26 September 2011

Eka Desi Wijayanti
2401406029

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ✚ Lewat keuletan, pengetahuan diri, komitmen, optimisme, do'a, kepercayaan total kepada Tuhan serta pengembangan kekuatan moral, maka akan menikmati keberkahan dan mampu menghadapi kesulitan hidup dengan keberanian dan keyakinan (Mario Teguh).

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk:

- ✚ Ibuku tersayang dan Almarhum Bapak atas cinta dan do'a yang diberikan.
- ✚ Adikku tersayang.
- ✚ Almamater UNNES.

PRAKATA

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan karunia-Nya. Berkat itu semua penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar Dalam Konteks Pembelajaran Seni Rupa SMA Negeri di Kabupaten Tegal.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat dalam menempuh studi jenjang Strata 1 (S1) untuk mendapat gelar sarjana Pendidikan pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan penulis untuk menempuh pendidikan jenjang Strata 1 (S1).
2. Prof. Dr. Rustono, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang periode 2006/2011 yang telah memberikan izin dalam penelitian ini dan Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang periode 2011/2016 yang telah memberikan izin pelaksanaan ujian dalam penelitian ini.
3. Drs. Syafi'i, M.Pd, Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang sekaligus Pembimbing I, atas kesabaran, kebijaksanaan serta motivasi dan bimbingan dan pengarahannya.
4. Drs. Nur Rokhmat, M.Pd, sebagai Pembimbing II yang dengan sabar telah berkenan memberikan motivasi dan bimbingan dan pengarahannya.
5. Dr. Sri Iswidayati, M.Hum, sebagai Dosen Penguji I yang telah membimbing dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Dosen-dosen seni rupa dan staf karyawan di jurusan seni rupa yang telah memberikan bantuan, serta ilmu dan pengetahuannya selama ini.
7. Kepala SMA Negara 3 Slawi, dan Kepala SMA Negara 1 Bojong Kabupaten Tegal, yang telah memberikan izin penelitian.
8. Guru pengampu mata pelajaran seni rupa di SMA Negeri 3 Slawi, dan SMA Negeri 1 Bojong Kabupaten Tegal yang telah membantu dalam penelitian.
9. Ibuku dan almarhum bapak tersayang yang telah mendidikku, memberikan do'a, nasihat-nasihat, kasih sayang serta semangat yang telah tercurah.
10. Adikku tercinta atas pengertian, motivasi, dan do'a yang telah diberikan.
11. Teman-teman PSR 2006 yang telah mengisi hari-hari saya dengan berjuang bersama, susah senang, suka duka kita hadapi bersama. Semua kisah indah ini akan tetap terkenang sepanjang masa, sukses buat kita semua.
12. Semua pihak yang terkait selama penyusunan laporan penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Tiada kesempurnaan dimiliki manusia, untuk itu segala saran dan kritik menjadi bagian tidak terlupakan dalam memperbaiki kinerja penulis dalam penelitian skripsi ini. Besar harapan agar skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak.

Semarang, 26 September 2011

Penulis

SARI

Wijayanti, Eka Desi. 2011. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Rupa dan Sumber Belajar pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal*. Skripsi. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES. Pembimbing I: Drs. Syafii, M.Pd. Pembimbing II: Drs. Nur Rokhmat, M.Pd.

Kata Kunci: Media, Sumber Belajar, Pembelajaran Seni rupa.

Pembelajaran di sekolah aktualisasinya merupakan komunikasi dan interaksi guru dan siswa. Dalam rangka pemenuhan kebutuhan itu, media dan sumber belajar merupakan keniscayaan yang diperlukan. Pada kenyataannya media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar masih belum maksimal dimanfaatkan oleh guru, yang dalam penelitian ini difokuskan pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: (1) Jenis-jenis media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar apa saja yang dimanfaatkan pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal, (2) Bagaimana guru seni rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal memanfaatkan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar. (3) Bagaimana perencanaan media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru seni rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskripsi kualitatif. Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah SMA Negeri di Kabupaten Tegal sebagai pengamatan umum, dan pengamatan terfokus penelitian ini dilaksanakan pada SMA Negeri 3 Slawi, dan SMA Negeri 1 Bojong. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi: angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan jenis-jenis media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal meliputi: jenis media audio, visual, audio visual, media serba aneka dan media seni rupa sedangkan jenis-jenis sumber belajarnya antara lain: buku, internet, galeri, seniman, media cetak, perpustakaan, studio dan ruang pameran. Berdasarkan pengamatan umum: jenis-jenis media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar tersebut sudah dimanfaatkan oleh SMA Negeri di Kabupaten Tegal. Berdasarkan pengamatan terfokus: SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong, keduanya telah memanfaatkan media pembelajaran seni rupa, salah satunya jenis media serba aneka yaitu komputer (laptop). Dalam hal ini, guru seni rupa SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong telah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang di dalamnya terdapat media pembelajaran yang akan digunakan, tetapi belum mengembangkan perencanaan pembelajaran secara lebih rinci.

Berdasarkan hasil penelitian disarankan kepada SMA-SMA Negeri di Kabupaten Tegal perlu meningkatkan penyediaan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar. Tetapi sebenarnya yang tidak kalah penting guru seni rupa harus mampu mengembangkan perencanaan media pembelajaran secara rinci dan pengembangan materi pembelajaran sebelum pembelajaran.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN KELULUSAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	8
BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1. Pembelajaran Seni Rupa	9
2.1.1. Pengetahuan Kesenirupaan	10
2.1.2. Apresiasi Seni Rupa.....	10
2.1.3. Pengalaman Kreatif.....	11
2.2. Pendidikan Seni Rupa	13
2.2.1. Karakteristik Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa	13
2.2.2. Karakteristik Guru dalam Pembelajaran Seni Rupa	14
2.2.3. Karakteristik Lingkungan dalam Pembelajaran Seni Rupa	16
2.2.4. Tujuan Pembelajaran Seni Rupa.....	18
2.2.5. Materi Pembelajaran Seni Rupa	19
2.2.6. Strategi Pembelajaran Seni Rupa.....	21
2.2.7. Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa	22
2.3. Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar	24

2.3.1. Media Pembelajaran	24
2.3.1.1. Fungsi Media Pembelajaran	25
2.3.1.2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	27
2.3.2. Sumber Belajar	30
2.3.2.1. Fungsi Sumber Belajar	31
2.3.2.2. Jenis-jenis Sumber Belajar	33
2.4. Pendidikan Seni Rupa dalam Konteks Kurikulum Sekolah	35
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Pendekatan Penelitian	39
3.2. Lokasi Penelitian dan Sasaran Penelitian	40
3.2.1. Lokasi Penelitian	40
3.2.2. Sasaran Penelitian	41
3.3. Teknik Pengumpulan Data	41
3.3.1. Teknik Angket atau Kuesioner	41
3.3.2. Teknik Wawancara	42
3.3.3. Teknik Observasi	43
3.3.4. Teknik Dokumentasi	44
3.4. Teknik Analisis Data	45
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Gambaran Umum SMA Negeri di Kabupaten Tegal	49
4.1.1. Gambaran Umum SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong	54
4.1.2. Pelaksanaan Pembelajaran Seni Rupa di SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong	64
4.2. Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar dalam Pembelajaran Seni Rupa SMA Negeri di Kabupaten Tegal (Pengamatan Umum)	69
4.2.1. Jenis-jenis Media Pembelajaran Seni Rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal dan Pemanfaatannya.....	70
4.2.2. Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Pembelajaran Seni Rupa SMA Negeri di Kabupaten Tegal	74
4.3. Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Rupa dan Sumber Belajar SMA Negeri di Kabupaten Tegal (Pengamatan Terfokus).....	79

4.3.1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Rupa dan Sumber Belajar di SMA Negeri 3 Slawi	80
4.3.2. Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Rupa dan Sumber Belajar di SMA Negeri 1 Bojong	97
4.4. Perencanaan Media Pembelajaran yang Dikembangkan oleh Guru Seni Rupa SMA Negeri di Kabupaten Tegal	110
BAB 5 PENUTUP	
5.1. Simpulan	115
5.2. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	121

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Klasifikasi Jenis-jenis Sumber Belajar	34
4.1. Daftar Nama SMA-SMA Negeri di Kabupaten Tegal	52
4.2. Sarana dan Prasarana SMA Negeri 3 Slawi	56
4.3. Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Bojong	60
4.4. Media Seni Rupa(benda langsung).....	74
4.5. Jenis Sumber Belajar dan Pemanfaatannya	75
4.6. Jenis Sumber Belajar Lainnya	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	26
4.1. Peta Kabupaten Tegal	50
4.2. Depan Gedung SMA Negeri 3 Slawi	54
4.3. Sisi Lain Gedung SMA Negeri 3 Slawi	57
4.4. Depan Gedung SMA Negeri 1 Bojong	59
4.5. Sisi Lain Gedung SMA Negeri 1 Bojong	61
4.6. Wawancara dengan Pak Yusup (Guru Seni Rupa SMA Negeri 3 Slawi)	64
4.7. Wawancara dengan Pak Ahmad (Guru Seni Rupa SMA Negeri 1 Bojong)	66
4.8. Aktivitas Pak Ahmad Saat Mengajar	67
4.9. Pak Yusup Memanfaatkan Media Teknik Dramatisasi yaitu Demonstrasi Pembuatan Kerajinan Makram	86
4.10. Pak Yusup mempraktikkan Percampuran Warna dengan Media Dramatisasi: Demostrasi	89
4.11. Aktivitas Pak Yusup Memanfaatkan Peralatan Media Papan Tulis dalam Pembelajaran Seni Rupa	92
4.12. Aktivitas Pak Yusup Memanfaatkan Peralatan Media Laptop dalam Pembelajaran Seni Rupa	94
4.13. Aktivitas Pak Ahmad Memanfaatkan Media Serba Aneka: Peralatan Laptop dan LCD Proyektor dalam Pembelajaran Seni Rupa	99
4.14. Aktivitas Pak Ahmad Memanfaatkan Jenis Media Visual :Lukisan sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa	100
4.15. Media Seni Rupa Batik Cap Buatan Pak Ahmad	102

LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Penelitian	122
2. Hasil Angket Penelitian	131
3. Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar SMA Negeri di Kabupaten Tegal	159
4. RPP SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong	162
5. Contoh RPP dan Perencanaan Media pembelajaran	166
6. Surat Keterangan Selesai Penelitian	203
7. Pembimbingan Penulisan Skripsi	205

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan zaman dewasa ini demikian pesat, terutama perkembangan dalam bidang teknologi. Oleh karena itu, merupakan tugas berat bagi dunia pendidikan, khususnya di negara berkembang seperti Indonesia untuk dapat membina dan membawa anak didik ke arah kemajuan. Guru sebagai pendidik harus dapat menghasilkan manusia yang cakap, aktif, dan kreatif melalui materi-materi pelajaran yang disampaikannya. Guru memanfaatkan media pembelajaran dan sumber belajar adalah salah satu cara agar guru dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan tingkat keahaman yang bertambah. Media pembelajaran dan sumber belajar merupakan suatu bagian tak terpisahkan dari rangkaian sistem pendekatan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar harus sesuai dengan tujuan materi yang akan disampaikan dan strategi pembelajaran, sehingga dengan memanfaatkan media pembelajaran dan sumber belajar yang dipilih guru dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

Pendidikan seni rupa di sekolah merupakan proses penanaman nilai estetis melalui pengalaman kreatif dan apresiatif. Menurut Syafi'i (2006: 12) sesungguhnya secara ideal lingkup pendidikan seni rupa di sekolah adalah meliputi aspek pemahaman atau pengetahuan, apresiasi seni, dan pengalaman kreatif. Utomo (2007: 650) menyatakan bahwa mata pelajaran seni rupa masih merupakan suatu hal yang asing. Hal ini disebabkan karena adanya tradisi cara

mengajar yang monoton. Para pelaksana pendidikan seni rupa (pendidik) masih enggan dan kurang mau melakukan pembaruan-pembaruan dalam mengajar (metode, strategi, evaluasi) dengan melakukan praktik-praktik pengajaran yang membuat anak tertarik dan ingin tahu. Hal tersebut, masih berlangsung sampai sekarang. Dalam hal ini guru memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran sehingga harus mampu menjabarkan pokok-pokok tujuan pembelajaran.

Dalam keseluruhan proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah berlangsung proses komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar yang merupakan kegiatan paling pokok. Seperti yang dinyatakan Soelaiman (1979: 133) hubungan guru dengan murid tidak dapat ditiadakan dalam pengajaran dan cara hubungan itu dibina sangat menentukan keberhasilan pengajaran, karena justru tanggung jawab guru yang utama ialah membina hubungan yang sebaik-baiknya dengan murid-muridnya. Oleh sebab itu, proses belajar mengajar merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar.

Begitu pula dalam proses pembelajaran seni rupa, pembelajaran terjadi proses transaksi pesan (informasi, pengetahuan, ide, perasaan, keterampilan, dan lain-lain) melalui kata-kata (verbal), tulisan, gambar, bagan, atau simbol-simbol lain antara guru sebagai komunikator dan siswa sebagai komunikan atau sebaliknya. Setyowati (2008: 5) mengatakan bahwa proses belajar benar-benar merupakan proses yang melibatkan multi indrawi. Apabila makin banyak indra terpacu oleh sarana belajar diharapkan hasilnya pun makin baik. Gambar jauh lebih efektif dari pada seribu kata. Hal ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran mempunyai kedudukan yang penting dalam proses belajar mengajar. Dari kenyataan ini pun tersirat bahwa sajian dengan bahasa verbal saja kurang efektif sebagai sarana pembelajaran. Tetapi bukan berarti bahwa dalam kegiatan belajar mengajar tidak lagi perlu menggunakan kata-kata.

Menurut Iswidayati (2009: 6) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan (materi pelajaran). Pendapat tersebut menggaris bawahi bahwa media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar alat peraga melainkan segala sesuatu yang memperlancar proses belajar mengajar agar materi yang diajarkan lebih mudah dipahami peserta didik, oleh karena itu posisinya amat penting. Media pembelajaran merupakan bagian yang seharusnya dimanfaatkan oleh guru seni rupa dalam proses belajar mengajar terutama bagian pembuatan perencanaan media pembelajaran.

Pada kenyataannya media pembelajaran seni rupa dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) masih belum maksimal dimanfaatkan oleh guru seni rupa. Dalam sisi lain media pembelajaran sangat penting dalam menyampaikan pesan sering kali diabaikan karena berbagai alasan, seperti keterbatasan waktu persiapan, sulit menemukan media pembelajaran yang tersedia, keterbatasan biaya, atau kekurangpahaman guru dalam mengelola media pembelajaran yang dimaksud. Alasan-alasan tersebut tidak terlalu signifikan apabila ada kemauan dan kemampuan guru untuk mengupayakannya dengan mengembangkan perencanaan media pembelajaran terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran. Adanya pembuatan perencanaan media pembelajaran terlebih dahulu guru akan lebih mudah dalam menyampaikan pembelajaran karena di

dalam perencanaan media pembelajaran terdapat rincian media pembelajaran yang akan dimanfaatkan pada materi tertentu, beserta isi materi pelajaran yang akan disampaikan melalui media pembelajaran tersebut, sehingga tidak ada alasan-alasan bagi guru untuk tidak memanfaatkan media pembelajaran karena semuanya telah terencana.

Sama halnya dengan media pembelajaran, sumber belajar mempunyai kedudukan yang penting dalam proses belajar mengajar, guru seni rupa merupakan sumber belajar bagi siswanya tetapi bukan berarti satu-satunya. Masih banyak guru yang mengandalkan cara mengajar dengan paradigma lama, di mana guru merasa satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Sangat disayangkan, belum semua guru yang ada di sekolah memanfaatkan sumber belajar secara optimal. Inilah yang terjadi pada kebanyakan guru-guru di sekolah. Pemanfaatan sumber belajar lainnya dirasakan kurang. Sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan juga belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Guru seni rupa harus dapat memanfaatkan sumber lain dalam pembelajaran seperti buku, koran, majalah, internet dan lain sebagainya.

Guru seni rupa harus berupaya untuk dapat memilih, mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar karena setiap mata pelajaran pasti memiliki karakteristik masing-masing, berbeda satu dengan yang lainnya, begitu pula dengan mata pelajaran seni rupa. Seharusnya seorang guru profesional memahami karakteristik mata pelajaran yang diampunya, setiap mata pelajaran tersebut mengandung implikasi pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar yang harus sesuai dengan karakteristik yang dimaksud.

Pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar oleh guru seni rupa salah satunya dilaksanakan pada jenjang pendidikan di SMA, di mana secara umum SMA lebih menunjang sarana dan prasarana dibandingkan pada jenjang sebelumnya. Mata pelajaran seni rupa di SMA mempunyai alokasi waktu dua kali pertemuan (2x45 menit) dalam seminggu dan dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan situasi dan kondisi serta karakteristik sekolah masing-masing.

Kegiatan pembelajaran seni rupa di SMA, diarahkan pada pemenuhan kebutuhan siswa akan nilai estetik yang kasat mata melalui berbagai kegiatan antara lain menggambar, atau seni lukis, seni patung, dan pameran. Materi pembelajaran diberikan secara teori dan praktik. Dengan teori siswa akan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang kesenirupaan, sementara dengan praktik siswa akan memiliki keterampilan berekspresi, sehingga mampu berkarya sesuai dengan kemampuannya. Untuk mendorong pengembangan kreativitas dan sensitivitas siswa, sangat terkait erat dengan kemampuan guru seni rupa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membawa kegiatan belajar kearah tujuan yang ingin dicapai dengan memanfaatkan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar.

Penelitian ini mengambil lokasi SMA Negeri di Kabupaten Tegal, karena SMA Negeri mempunyai *image* lebih tinggi, lebih diminati, kualitas pendidikan lebih tinggi, dan lebih diakui di mata masyarakat. Dengan melihat berbagai keunggulan SMA Negeri dibanding dengan SMA Swasta peneliti tertarik untuk mengkaji sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran dan sumber belajar guru seni rupa, dilihat dari jenis-jenis media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar serta pemanfaatannya.

Peneliti menyebarkan angket pada semua SMA Negeri di Kabupaten Tegal sebagai pengamatan secara umum, dari hasil angket akan diambil dua sekolah yang termasuk dalam kategori baik sebagai pengamatan secara terfokus. Penentuan kategori baik dilihat dari ada atau tidaknya media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar di sekolah tersebut. Dimanfaatkan atau tidak media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar tersebut serta pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar, sehingga menjadi lokasi penelitian pengamatan secara terfokus. Dalam penelitian ini belum digali tentang kategori buruk dalam memanfaatkan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal karena keterbatasan peneliti yang disadari.

Sebenarnya SMA Negeri di Kabupaten Tegal sama dengan SMA-SMA Negeri di Kabupaten lainnya. Dilihat dari letaknya dengan batas-batas wilayah, yaitu sebelah utara: Kota Tegal, sebelah barat: Kabupaten Brebes, sebelah timur: Kabupaten Pemasang, dan sebelah selatan: Kabupaten Banyumas serta Kabupaten Brebes, Kabupaten Tegal termasuk kabupaten yang memiliki letak sangat strategis karena terletak di tengah-tengah kabupaten lainnya, sehingga dapat dijadikan acuan terutama mengenai pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar di SMA oleh kabupaten-kabupaten sekitar lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis-jenis media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar apa saja yang dimanfaatkan pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal?
2. Bagaimana guru seni rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal memanfaatkan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar?
3. Bagaimana perencanaan media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru seni rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan jenis-jenis media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar yang dimanfaatkan pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal.
2. Mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal serta implementasinya.
3. Mendeskripsikan perencanaan media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru seni rupa SMA Negeri di Kabupaten Tegal.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, sebagai sarana untuk mengetahui jenis media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar yang digunakan pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal dan pemanfaatannya.
2. Bagi peneliti lain, sebagai referensi atau pijakan dalam melakukan penelitian berikutnya.
3. Bagi pihak sekolah, informasi penelitian ini akan dapat digunakan sebagai bahan pengembangan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar.
4. Bagi pihak lain, sebagai bahan kajian dan informasi guna pengambilan keputusan tentang pengembangan media dan sumber belajar dalam proses pembelajaran, khususnya tentang seni rupa.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran Seni Rupa

Konsep pembelajaran seperti dipahami termasuk dalam lingkup aktivitas pendidikan (Syafi'i 2006: 38). Kata pembelajaran merupakan persamaan kata *instruction* yang memiliki arti pengajaran. Menurut Hamalik (2008: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa berubah, baik kuantitas maupun kualitas. Tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai atau norma-norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa (Bastomi 2003: 11).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sesungguhnya pembelajaran merupakan upaya memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang berkembang di masyarakat untuk dikembangkan dan dilestarikan oleh peserta didik dari pendidik. Proses pembelajaran ditandai terjadinya proses komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa. Dalam hal ini terjadi proses transaksi pesan (informasi, pengetahuan, ide perasaan, keterampilan dan lain-lain) melalui kata-kata (verbal), tulisan, gambar, bagan, atau simbol-simbol lain antara guru sebagai komunikator dan siswa sebagai komunikan atau

sebaliknya. Upaya-upaya tersebut dirumuskan dan disesuaikan dengan karakteristik tiap-tiap mata pelajaran di sekolah.

Sebagaimana mata pelajaran lain, pembelajaran seni rupa di sekolah diberikan dalam upaya memberikan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang berkembang dalam masyarakat dengan bidang kajian yang amat luas. Di dalam penyelenggaraannya, mencakupi kegiatan pemahaman atau pengetahuan seni rupa, apresiasi seni, dan pengalaman kreatif.

2.1.1. Pengetahuan Kesenirupaan

Pengalaman belajar yang bersifat pengetahuan kesenirupaan adalah berkenaan dengan telaah kritis terhadap substansi seni (Syafi'i 2006: 13). Pengetahuan kesenirupaan berkenaan dengan sejarah seni rupa yang digunakan untuk memahami, mengkaji, dan menganalisis corak karya pada tiap masa. Selanjutnya berkenaan dengan definisi konsep tentang jenis-jenis karya seni rupa, unsur, dan prinsip desain seni rupa, pemanfaatan bahan, alat, dan teknik, aliran-aliran dalam seni rupa, teknik penciptaan karya seni rupa, seniman dan karya yang dihasilkan. Pemberian pemahaman tentang aspek kesenirupaan dilakukan secara sistematis dan berjenjang.

2.1.2. Apresiasi Seni Rupa

Pengalaman apresiasi dalam seni rupa yaitu berupa kegiatan yang melibatkan perasaan dan emosi dalam proses penilaian suatu karya seni, baik karya seniman, teman-teman sekelas ataupun satu sekolah. Pendekatan apresiasi dimaksudkan untuk menumbuhkan minat dan apresiasi siswa dalam menghargai dan menikmati seni, merangsang kemampuan berkreasi, dan

memanfaatkan pengalaman estetik dalam kehidupan sehari-hari. Proses mengapresiasi melalui beberapa tahapan, yaitu mengamati, memahami melalui analisis, penilaian dan penghargaan.

Kegiatan apresiasi ini dimulai dengan melakukan pameran kelas, membuat klipng tentang karya-karya seni rupa, kunjungan-kunjungan ke galeri, studio seni, museum, candi, ataupun industri kerajinan di masyarakat. Kegiatan mengapresiasi melalui kunjungan ke tempat-tempat yang berhubungan dengan seni rupa, akan memberikan kesempatan siswa untuk mengapresiasi secara langsung.

2.1.3. Pengalaman Kreatif

Lingkup pengalaman kreatif berkenaan dengan pembelajaran penciptaan atau karya seni rupa berlangsung. Pada proses atau pengalaman kreatif ini berkaitan dengan penuangan gagasan, pemanfaatan ,dan penguasaan media, serta penguasaan teknik (Syafi'i 2006: 14). Pengalaman yang didapat saat proses penciptaan karya seni seperti penguasaan media dan teknik berkarya, akan mendorong perkembangan kreativitas siswa, sehingga siswa akan terus mencoba beragam kemungkinan menggabungkan unsur-unsur yang ada, namun menghasilkan karya seni yang baru. Siswa akan merasa bebas untuk menyalurkan ekspresinya, bereksplorasi dan bereksperimen sesuai dengan keinginan.

Pembelajaran seni rupa bukan hanya berisi pengembangan keterampilan saja, tetapi dapat berupa terapan pengetahuan dan melatih kepekaan siswa untuk berupaya mewariskan nilai-nilai budaya yang hidup

dalam masyarakat. Kegiatan seni rupa tidak hanya meliputi kegiatan menggambar atau melukis semata-mata, tetapi meliputi kegiatan membatik, membuat keramik, mematung, menganyam sampai pada kegiatan mengukir semuanya dikenalkan kepada siswa.

Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang berlaku mulai tahun 2006, seni rupa merupakan salah satu Submata Pelajaran Seni Budaya yang meliputi seni rupa, seni drama, seni tari, seni musik, dan seni teater. Dalam pelaksanaannya, tidak semua sekolah menyelenggarakan semua submata pelajaran tersebut, tetapi dipilih dan disesuaikan dengan sarana dan prasarana di sekolah tersebut.

Pada tingkat sekolah menengah umum, pembelajaran seni rupa diberikan dengan pendekatan pendidikan melalui seni. Pendidikan seni rupa di sekolah umum tidak mengharapkan anak didik menjadi seniman, melainkan sebagai wahana berekspresi dan berimajinasi, berkreasi sekaligus berekreasi (Syafi'i 2006: 8). Lebih lanjut Syafi'i (2006: 8) menjelaskan bahwa pendekatan pendidikan melalui seni dalam implementasi pembelajarannya menekankan pada eksplorasi dan eksperimentasi, merangsang keingintahuan dan sekaligus menyenangkan bagi anak.

Seiring dengan pendekatan pendidikan melalui seni, maka proses pembelajaran seyogyanya menekankan pada kegiatan eksplorasi dan eksperimentasi, proses penemuan, merangsang keingintahuan, dan sekaligus juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak didik (Sobandi 2008: 47).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa yang diberikan di sekolah umum, pelaksanaannya lebih menekankan pada aspek proses, dari pada hasil. Maka dari itu pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar sangat penting. Pemanfaatan media pembelajaran seni rupa yang baik oleh guru dapat menarik perhatian siswa, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Begitu pula pemanfaatan sumber belajar, bagi guru dapat menambah informasi sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

2.2 Pendidikan Seni Rupa

2.2.1 Karakteristik Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa

Dalam proses pembelajaran seni rupa, siswa merupakan pusat perhatian dan subjek utama disamping guru. Siswa bahkan berperan penting dalam menentukan keberlangsungan dan keberhasilan proses pembelajaran. Paham lama beranggapan bahwa siswa adalah sosok yang harus diproses untuk menghasilkan suatu produk. Pandangan semacam ini berbeda dalam pembelajaran dewasa ini. Siswa adalah manusia yang memiliki potensi-potensi tertentu sehingga kegiatan pembelajaran tidak lagi semata-mata bergantung pada peran guru dalam pembelajaran melainkan lebih menfokuskan peran siswa dalam kegiatan belajar. Dalam diri siswa terdapat bermacam-macam potensi yang harus dikembangkan secara maksimal melalui proses pembelajaran.

Karakteristik siswa berbeda antara satu dengan yang lain. Karakteristik tersebut dapat dilihat baik secara fisik maupun nonfisik. Secara fisik dapat dilihat melalui perbedaan jenis kelamin, postur tubuh, kesehatan jasmani, berat dan tinggi badan. Perbedaan tingkat intelektual, minat, bakat, dan motivasi belajar adalah contoh karakteristik siswa secara nonfisik (psikologis). Kedua karakteristik tersebut dapat secara khusus diperhatikan guru. Misalnya, dalam pembelajaran seni rupa siswa laki-laki lebih unggul dari pada siswa perempuan, maka guru perlu mengadakan pengayaan khusus pada siswa perempuan atau siswa yang memiliki bakat tertentu perlu mendapatkan pengelolaan pembelajaran yang khusus dibandingkan siswa yang kurang berbakat.

Selain karakteristik yang dikemukakan di atas, lingkungan asal siswa juga perlu dipahami oleh guru pendidikan seni rupa. Karakteristik ini meliputi kondisi lingkungan keluarga dan masyarakat sekitar seperti tingkat pendidikan, ekonomi, agama, dan status orang tua siswa dalam masyarakat.

Pendapat di atas memberikan gambaran lebih jelas bahwa semua karakteristik yang ada pada diri siswa dapat menentukan keberhasilan proses dan hasil pembelajaran seni rupa. Pada dasarnya guru pendidikan seni rupa penting memperhatikan dan memahami karakteristik siswa dalam pembelajaran seni rupa.

2.2.2 Karakteristik Guru dalam Pembelajaran Seni Rupa

Karakteristik guru dalam pembelajaran seni rupa mempunyai peran yang sangat penting. Walaupun aktivitas pembelajaran lebih fokus pada siswa,

tetapi faktor yang mengendalikan berlangsungnya kegiatan pembelajaran di sekolah banyak tergantung dari guru dan guru berperan dalam menentukan arah pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Guru berperan sebagai pembimbing pengaruh, untuk menumbuhkan aktivitas siswa dan sekaligus sebagai pemegang tanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan. Menurut Uno (2008: 27) peranan guru dalam pembelajaran, guru harus menempatkan diri sebagai:

- a. Pemimpin belajar, dalam arti guru sebagai perencana, pengorganisasi, pelaksana, dan pengontrol kegiatan belajar siswa.
- b. Fasilitator belajar, guru sebagai pemberi kemudahan siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya melalui upaya berbagai bentuk.
- c. Moderator belajar, guru sebagai pengatur arus kegiatan belajar siswa.
- d. Motivator belajar, guru sebagai pendorong siswa agar mau melakukan kegiatan belajar.
- e. Evaluator belajar, guru sebagai penilai yang objektif dan komprehensif.

Peran yang disebutkan di atas merupakan peran guru secara umum. Peran guru seni rupa hendaknya memiliki karakteristik yang lebih khusus antara lain mengenal cara-cara untuk mengembangkan kegiatan kreatif, berpikir imajinatif, eksploratif, dan improvisasi, serta memungkinkan juga membantu anak meningkatkan kemampuan untuk menentukan jawaban atas masalah yang dihadapinya (Conrad dalam Syafi'i 2006: 24).

Pendidikan seni rupa merupakan pendidikan kreatif, selain peran di atas guru seni rupa dituntut untuk kreatif. Sebagaimana dinyatakan oleh Yochim

(dalam Syafi'i 2006: 24) guru seni rupa harus memiliki beberapa syarat diantaranya (1) memahami latar belakang keluarga dan masyarakat sebagai lingkungan yang membentuk siswa; (2) tahapan perkembangan fisik, mental, dan kreatifitas anak; (3) jenis dan keluasaan pengalaman murid yang diperoleh sebelumnya; (4) kelayakan harapan untuk mencapai prestasi kreatif pada setiap usia dan kelas tertentu; (5) peranan pendidikan seni rupa dalam keseluruhan kerangka kurikulum; (6) kriteria sebagai dasar penilaian estetik; (7) keragaman proses seni, metode, dan materi yang digunakan sebagai pengalaman kreatif; (8) organisasi kelas dalam aktivitas seni rupa dua atau tiga dimensi dengan meminimalisir kekacauan atau kekurangan; (9) penggunaan jenis-jenis metode dan alat bantu audio orisinal, dan (10) pengelolaan pameran karya seni rupa yang dihasilkan oleh siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dinyatakan bahwa selain harus menguasai pembelajaran secara umum, guru seni rupa harus mampu menguasai pengetahuan tentang kesenirupaan karena guru seni rupa memiliki karakteristik yang khusus dibandingkan dengan guru mata pelajaran lain.

2.2.3 Karakteristik Lingkungan dalam Pembelajaran Seni Rupa

Lingkungan pada dasarnya juga mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran. Lingkungan dalam pembelajaran seni rupa dibedakan menjadi dua yakni lingkungan sekolah dan luar sekolah. Lingkungan sekolah meliputi lingkungan fisik dan nonfisik. Kondisi ruang kelas, halaman, gedung sekolah, dan laboratorium merupakan contoh dari lingkungan fisik sekolah. Contoh lingkungan nonfisik sekolah misalnya kultur sekolah dan suasana belajar.

Sementara masyarakat sekitar sekolah, kondisi geografis masyarakat sekolah, daerah asal siswa adalah contoh lingkungan yang berada di luar sekolah.

Semua lingkungan yang diuraikan di atas sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran seni rupa. Terutama lingkungan fisik sekolah sangat berpengaruh besar dalam kegiatan pembelajaran seni rupa. Guru pendidikan seni rupa harus dapat menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar seni rupa di dalam kelas. Misalnya dengan menciptakan kelas yang bersih, memasang gambar, lukisan di dalam kelas merupakan salah satu cara yang dapat membantu memotivasi semangat dalam pembelajaran seni rupa, sehingga siswa lebih nyaman suasana yang santai dan bernuansa rekreatif. Kegiatan pameran kelas atau pameran sekolah juga merupakan kegiatan yang efektif guna meningkatkan apresiasi siswa.

Menurut Syafi'i (2006: 28) lingkungan fisik dapat berkaitan dengan kondisi geografis yang ada. Pesisir, daratan dan pegunungan sering menjadi ciri dari kondisi geografis ini. Semuanya memiliki potensi yang dapat dikembangkan oleh guru dalam pembelajaran seni rupa. Lingkungan sosial budaya yang meliputi masyarakat pedesaan, pinggiran kota, dan juga merupakan kondisi masyarakat yang dapat memberikan kontribusi bagi pembelajaran seni rupa.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik lingkungan juga sangat mempengaruhi kegiatan pembelajaran seni rupa. Dengan adanya lingkungan pembelajaran menjadi pertimbangan dalam menggunakan sumber belajar dalam pembelajaran seni rupa di kelas bagi guru seni rupa.

2.2.4 Tujuan Pembelajaran Seni Rupa

Tujuan pembelajaran merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai oleh siswa setelah menyelesaikan serangkaian kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran merupakan langkah awal yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran, sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya tujuan tersebut (lihat Uno 2006: 34).

Pembelajaran keterampilan merupakan bagian dari pendidikan seni rupa yang bertujuan untuk pembentukan pribadi yang cerdas dan potensial dengan menguasai kemampuan (kemampuan dan keterampilan), pengetahuan, dan sikap. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan pendidikan seni khususnya pendidikan seni rupa digunakan sebagai bentuk penularan kemampuan dari pendidik kepada peserta didik sehingga mereka menguasai keterampilan teknis dalam berolah seni (Sobandi 2008: 46). Salam (dalam Sobandi 2008: 74) merumuskan tujuan pembelajaran seni rupa, yaitu: (1) mengembangkan keterampilan menggambar, (2) menanamkan kesadaran budaya lokal, (3) mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa siswa, (4) menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri, (5) mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa, (6) mempromosikan gagasan multikultural.

Dengan mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau yang lazim disebut kurikulum 2006 tujuan pembelajaran seni rupa dirumuskan pada setiap kompetensi yang harus dikuasai siswa. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tujuan-tujuan itu meliputi

standar kompetensi yang terdiri dari dua aspek yaitu: mengapresiasi karya seni rupa dan mengekspresikan diri melalui karya seni rupa dan kompetensi dasar yang merupakan penjabaran tujuan setiap Standar Kompetensi. Pada penelitian ini, guru dalam memanfaatkan media dan sumber belajar dalam pembelajaran seni rupa harus mengacu pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SK/KD) agar media dan sumber belajar dalam pembelajaran seni rupa sesuai dengan materi mata pelajaran seni rupa yang dominan berkaitan dengan indera penglihatan (visual) atau pengalaman-pengalaman estetis visual.

2.2.5 Materi Pembelajaran Seni Rupa

Materi pembelajaran atau bahan ajar adalah pesan yang perlu disampaikan oleh penyelenggara pendidikan kepada peserta didik (Syafi'i 2006: 31). Serangkaian materi yang disampaikan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas adalah bahan ajar, yang merupakan informasi yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran.

Menurut Suciati dan Huda dalam Syafi'i (2006: 32) bahan ajar dapat dibedakan atas bahan ajar tertulis dan bahan ajar tidak tertulis. Bahan ajar tertulis merupakan materi atau isi pelajaran yang terkemas dalam bentuk tulisan, dapat dilengkapi atau tanpa gambar. Bahan ajar tertulis ini umumnya diproduksi, oleh karena itu dapat digolongkan dalam bahan ajar cetak. Dengan demikian bahan ajar tidak tertulis bahan atau materi pelajaran yang disampaikan secara lisan, melalui audio atau video, radio, televisi, atau bahan ajar yang memanfaatkan sumber belajar lingkungan atau teknologi lainnya.

Pembelajaran seni rupa di sekolah mengembangkan kemampuan siswa dalam berkarya seni yang bersifat visual dan rabaan, yang melibatkan siswa dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi. Pada mata pelajaran seni rupa, siswa diberikan kemampuan untuk memahami dan memperoleh kepuasan dalam menanggapi karya seni rupa ciptaan siswa sendiri maupun karya seni rupa ciptaan orang lain.

Melalui pengalaman berkarya, siswa memperoleh pemahaman tentang berbagai penggunaan media, baik media untuk seni rupa dwimatra maupun seni rupa trimatra. Dalam berkarya seni rupa, siswa belajar menggunakan berbagai teknik tradisional dan modern untuk mengeksplorasi sifat-sifat dan potensi estetika media. Melalui seni rupa, siswa belajar berkomunikasi melalui gambar dan bentuk, serta mengembangkan rasa kebanggaan dalam menciptakan ungkapan pikiran dan perasaannya.

Materi pelajaran seni rupa dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dikelompokkan dalam dua aspek yaitu apresiasi dan kreasi. Materi pokok seni rupa, yaitu apresiasi seni rupa berarti mengenal, memahami, dan memberikan penghargaan atau tanggapan estetis (respons estetis) terhadap karya seni rupa. Materi apresiasi seni pada dasarnya adalah pengenalan tentang konsep atau makna, bentuk, dan fungsi seni rupa. Apresiasi seni rupa dapat mencakup materi yang lebih luas, yaitu pengenalan seni rupa dalam konteks berbagai kebudayaan. Materi pelajaran apresiasi seni di SMA meliputi pengenalan terhadap budaya lokal, budaya daerah lain, dan budaya mancanegara, baik yang bercorak primitif, tradisional, klasik, moderen, maupun kontemporer. Selain pengenalan bentuk-bentuk seni rupa, materi

apresiasi juga meliputi pengenalan tentang latar belakang sosial, budaya, dan sejarah di mana karya seni rupa dihasilkan serta makna-makna dan nilai-nilai pada seni rupa tersebut.

Sementara materi kreasi merupakan materi praktik atau berkarya seni rupa yang memuat kegiatan berkarya dalam bentuk dua dan tiga dimensi seperti menggambar teknik, menggambar bentuk benda terapan, menggambar ornamen, melukis, berkarya seni kriya dan sebagainya. Berkarya seni rupa pada dasarnya adalah proses membentuk gagasan dan mengolah media seni rupa untuk mewujudkan bentuk-bentuk atau gambaran-gambaran yang baru. Untuk membentuk gagasan, siswa perlu dilibatkan dalam berbagai pendekatan seperti menggambar, mengobservasi, mencatat, membuat sketsa, beres eksperimen, dan menyelidiki gambar-gambar atau bentuk-bentuk lainnya.

2.2.6 Strategi Pembelajaran Seni Rupa

Strategi pembelajaran seni rupa adalah kegiatan yang dipilih oleh guru dalam proses belajar mengajar, yang dapat memberikan kemudahan atau fasilitas kepada siswa dalam berkarya seni rupa menuju kepada tercapainya tujuan intruksional tertentu secara optimal (Utomo 2006: 2). Dalam pembelajaran strategi tersebut dapat ditempuh dengan mengorganisasikan kelas, materi dan waktu, memilih metode, memanfaatkan media dan sumber belajar (Syafi'i 2006: 33). Semua terangkum melalui serangkaian kegiatan, salah satunya dengan menyusun perangkat pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi. Guru harus dapat memanfaatkan metode-metode dalam pembelajaran seni rupa. Metode adalah

cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan metode yang tepat pembelajaran akan lebih menarik. Metode yang umum digunakan misalnya ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, mencontoh, latihan, dikte, ekspresi bebas dapat diterapkan dalam pembelajaran seni rupa.

Memilih metode pembelajaran seni rupa berkaitan dengan media dan sumber belajar. Penggunaan model langsung, tayangan gambar yang melalui papan tulis maupun media elektronik, alat peraga, dan sebagainya. Pembelajaran seni rupa sering kali memerlukan peragaan guru, oleh karena itu diperlukan alat peraga berupa karya langsung atau tidak. Semakin rendah tingkat pendidikan, semakin memerlukan peraga langsung (Syafi'i 2006: 34). Semua itu berhubungan dengan media pembelajaran yang merupakan alat bantu guru dalam mengajar. Begitu pula dengan sumber belajar, guru harus dapat memanfaatkan sumber belajar yang sangat beraneka ragam dapat berupa manusia maupun berupa benda.

2.2.7 Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa

Evaluasi (penilaian) merupakan upaya untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran (Bastomi 2003: 16). Dalam pembelajaran seni rupa, respon siswa yang diperoleh melalui pengamatan, penghayatan, penilaian, dan penghargaan terhadap karya seni rupa lazim disebut proses evaluasi (Syafi'i 2006: 35). Evaluasi juga digunakan untuk mengukur berhasil atau tidaknya pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pada proses belajar evaluasi dilakukan pada sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya motivasi belajar. Pada hasil belajar, evaluasi

dilakukan dalam bidang seni rupa meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan aspek psikomotorik.

Aspek kognitif yaitu berkaitan dengan pengetahuan siswa tentang berbagai hal yang berhubungan dengan seni rupa. Aspek ini biasanya berkaitan dengan materi yang bersifat substansi materi yang bahasa teoritis, pengenalan alat, bahan dan prosedur. Aspek afektif adalah hal yang berkaitan dengan penilaian dan tanggapan siswa terhadap berbagai jenis karya seni rupa atau sering disebut apresiasi. Evaluasi afektif berkaitan dengan respon siswa dengan karya yang dihadapinya (apresiasi) pada saat berkreasi maka kegiatan tersebut merupakan evaluasi apresiasi. Sementara aspek psikomotorik berkaitan dengan perilaku siswa yang berupa tindakan, oleh karena itu tahapan prosedur ketika siswa berkarya atau berproses kreatif dapat menjadi fokus amatan.

Evaluasi hasil belajar merupakan masalah bagaimana guru dapat mengetahui hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Guru harus mengetahui sejauh mana siswa mengerti bahan yang telah diajarkan atau tujuan pembelajaran dapat dicapai. Selain itu evaluasi hasil belajar difungsikan untuk kenaikan kelas untuk memberikan informasi yang berkenaan dengan kemajuan siswa.

2.3 Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar

2.3.1 Media Pembelajaran

Kata medium (media-jamak) berasal dari bahasa Latin, yang dalam bahasa Indonesia berarti antara. Dalam tulisan ini istilah medium digunakan

dalam arti umum, yaitu sebagai alat komunikasi. Istilah ini menunjukkan kepada segala sesuatu yang membawa informasi atau pesan-pesan dari sumber informasi tersebut kepada penerimanya (Sulaeman 1988: 68). Media pembelajaran bukan sekedar alat bantu dalam proses pembelajaran. Kata media mengisyaratkan adanya pesan atau informasi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas (Arsyad 2007: 6). Sependapat dengan pengertian media adalah alat, Rumampuk (1988: 6) menyatakan media pembelajaran adalah setiap alat, baik *hardware* maupun *software* yang dipergunakan sebagai media komunikasi dan yang tujuannya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Begitu pula Uno (2008: 114) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan untuk merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam arti sempit, media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti: slide, fotografi, diagram dan bagan buatan guru, objek-objek nyata, serta kunjungan ke luar sekolah (Harjanto 2008: 247).

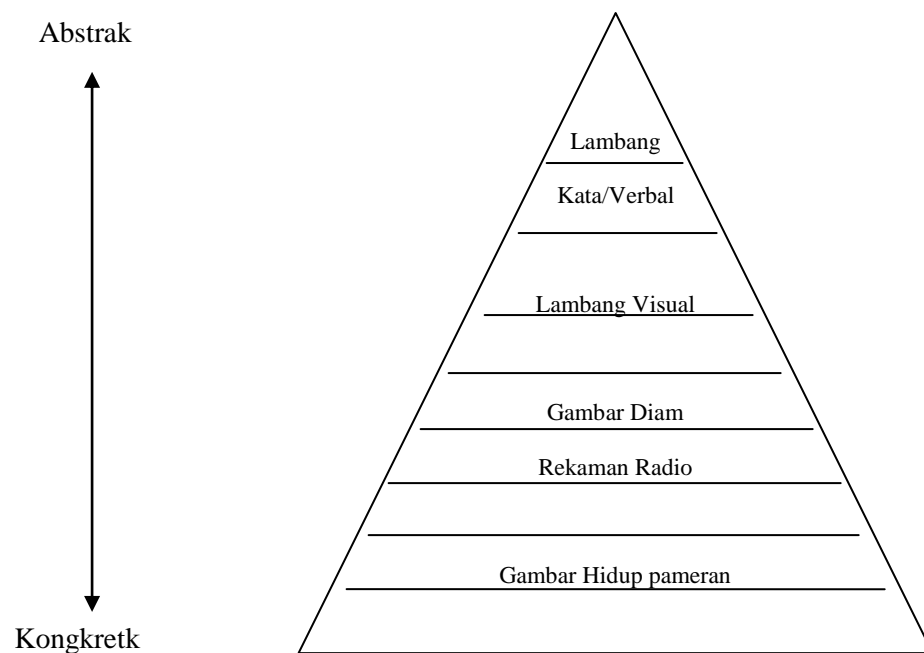
Media pembelajaran yang baik adalah media yang tepat sesuai dengan karakteristik materi ajar dan karakteristik siswa. Baik atau buruknya suatu media tidak bergantung pada canggih atau tidaknya peralatan yang dipakai, melainkan diukur sampai sejauh mana media itu dapat menyalurkan informasi sehingga informasi tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh penerima informasi (peserta didik).

Berdasarkan pada pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga kegiatan belajar-mengajar terjadi.

2.3.1.1 Fungsi Media Pembelajaran

Kerucut pengalaman belajar Dale, menunjukkan bahwa informasi yang diperoleh melalui pengalaman langsung yang berada pada dasar kerucut mampu menyajikan pengalaman belajar secara lebih konkret (lihat gambar 2.1).

Semakin menuju ke puncak kerucut, penggunaan media semakin memberikan pengalaman belajar yang bersifat abstrak. Semakin abstrak pengalaman belajar, semakin rendah cerapan terhadap pengalaman tersebut dan semakin nyata pengalaman, semakin besar cerapannya. Cerapan terkecil adalah pengalaman verbal (membaca atau mendengar kata-kata).



Gambar 2.1.

Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Arsyad 2007: 11)

Menurut Iswidayati (2009: 13) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar untuk membentuk dan mempengaruhi iklim, kondisi, serta lingkungan belajar. National Education Association dalam Iswidayati (2009: 13) secara umum media pembelajaran mempunyai fungsi:

1. Memperjelas pesan agar tidak verbalitas
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya cerap indera
3. Menimbulkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan menggunakan media yang tepat dimungkinkan terjadi interaksi langsung antara siswa, guru, dan media pembelajaran.

4. Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan tipe belajarnya: visual, auditorial atau kinestetik.
5. Memberi kesamaan rangsangan, pengalaman, dan persepsi terhadap pesan yang disampaikan secara klasikal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran antara lain:

1. Memberikan pengalaman nyata atau membuat pembelajaran lebih realistis atau objektif (tidak verbalitas).
2. Mengajar lebih bervariasi karena tidak hanya verbal dan membosankan.
3. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik dan menjangkau sasaran yang luas.
4. Membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
5. Mengembangkan minat dan motivasi, sehingga siswa lebih banyak belajar, tidak hanya mendengarkan
6. Menuntun berpikir kritis dan mempermudah pembelajaran atau memperjelas materi atau pesan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

2.3.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2009: 3-4) ada beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga

dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Menurut Iswidayati (2009: 116) jenis media pembelajaran dibedakan menjadi empat jenis sebagai berikut:

1. Media audio: radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan telepon.
2. Media visual: terbagi menjadi dua, (1) Media visual diam: foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai, slide, film rangkai (film strip), transparansi, mikrofilm, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram, sketsa, poster, gambar kartun, peta, dan globe, (2) Media visual gerak: film bisu.
3. Media audio-visual terdiri dari: (1) Media audio-visual diam: televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.
4. Media serba aneka: (a) Papan dan display: papan tulis, papan pameran/pengumuman/majalah dinding, papan *magnetic*, *white board*, mesin pengganda. (b) Media tiga dimensi: realia, sampel, *artifact*, model, diorama, display. (c) Media teknik dramatisasi: drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pedalangan/panggung boneka, simulasi. Sumber belajar pada masyarakat: kerja

lapangan, studi wisata, perkemahan. (d) Belajar terprogram. (e) Komputer.

Harjanto (2008: 237) mengklasifikasikan beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran:

1. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
2. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain.
3. Media proyeksi seperti slide, filmstrip, film, pengguna OHP dan lain-lain.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran antara lain:

1. Media audio: radio, *tape recorder*, *MP3 player*.
2. Media visual: (1) media visual diam: gambar (grafis), grafik/diagram/bagan, poster, foto, media cetak, transparansi OHP, slide proyektor, kartun dan karikatur. (2) media visual gerak: film bisu.
3. Media audio-visual terdiri dari: (1) media audio-visual diam: televisi diam, slide dan suara, (2) media audio-visual gerak: tayangan televisi, film video, VCD/DVD, CD interaktif.
4. Media serba aneka: papan tulis (*white board*), demonstrasi, komputer, LCD proyektor dan lain sebagainya.

2.3.2 Sumber Belajar

Pengertian sumber belajar (untuk teknologi pendidikan) meliputi semua sumber (data, orang, dan barang) yang dapat digunakan oleh pelajar baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, biasanya dalam situasi informal untuk memberikan fasilitas belajar (AECT dalam Rachman 2000: 6).

Menurut Sudjana dan Rivai (2009: 76) sumber belajar dalam pengertian sempit adalah misalnya, buku-buku atau bahan-bahan tercetak lainnya. Sumber belajar itu tidak lain adalah daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar-mengajar, baik secara langsung atau tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan. Segala daya yang dapat dipergunakan untuk kepentingan proses atau aktivitas pengajaran baik secara langsung maupun tidak langsung, di luar diri peserta didik (lingkungan) yang melengkapi diri mereka pada saat pengajaran berlangsung disebut sumber belajar (Rohani 2004: 161).

Sumber belajar yang dimaksud adalah sumber belajar untuk tujuan pengajaran, yaitu untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Kriteria ini paling umum dipakai oleh para guru dengan maksud untuk memperluas bahan pelajaran, melengkapi berbagai kekurangan bahan, sebagai kerangka mengajar yang sistematis (Sudjana dan Rivai 2009: 86).

Pendapat lain dikemukakan oleh Sartono (2000: 5) yaitu segala daya yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi manusia. Sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru tidak hanya yang disengaja atau disediakan oleh lembaga pendidikan, tetapi juga yang terdapat disekeliling kita. Sumber belajar

bukan hanya berupa buku-buku, majalah, koran atau semua yang mampu menyajikan pesan. Torkleson (dalam Sudjana dan Rivai 2009: 79) menyatakan sumber belajar itu demikian luasnya, bisa meliputi segala apa yang ada di sekolah pada masa lalu, sekarang, dan pada masa yang akan datang.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan sumber belajar dapat berarti segala apa yang dapat mendatangkan manfaat atau mendukung pembelajaran serta individu berubah kearah positif, dinamis, menuju perkembangan (terjadi perilaku belajar). Dari pengertian-pengertian tersebut menunjukkan bahwa pada hakikatnya sumber belajar baik bagi guru dan siswa begitu luas dan kompleks, lebih dari sekedar media pembelajaran. Segala hal yang sekiranya diprediksikan akan mendukung dan dapat dimanfaatkan untuk keberhasilan pembelajaran dapat dipertimbangkan menjadi sumber belajar.

2.3.2.1 Fungsi Sumber Belajar

Menurut Hijrah Saputra (<http://www.freewebs.com/>) fungsi sumber belajar antara lain:

1. Dapat memberi pengalaman belajar langsung dan kongkrit.
2. Memungkinkan sesuatu yang tidak bisa diadakan, dikunjungi, dilihat secara langsung.
3. Menambah dan memperluas cakrawala sajian.
4. Memberi informasi yang akurat dan terpadu.

Adapun fungsi sumber belajar dalam pembelajaran antara lain (lihat <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>):

1. Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan jalan: (a) mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik dan (b) mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah.
2. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, dengan cara: (a) mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional; dan (b) memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
3. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara: (a) perancangan program pembelajaran yang lebih sistematis; dan (b) pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian.
4. Lebih memantapkan pembelajaran, dengan jalan: (a) meningkatkan kemampuan sumber belajar; (b) penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkrit.
5. Memungkinkan belajar secara seketika, yaitu: (a) mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya kongkrit; (b) memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
6. Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografis.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu serta mengurangi beban guru menyajikan informasi secara lebih baik.
2. Menambah dan memperluas cakrawala sajian, mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional sehingga memberi penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkrit dalam pengalaman belajar dan pengetahuan yang bersifat langsung.
3. Memberi informasi yang akurat dan terpadu karena pembelajaran tidak hanya bersifat verbal.

2.3.2.2 *Jenis-jenis Sumber Belajar*

Menurut Rohani (2004: 165) mengklasifikasikan sumber belajar, yaitu:

1. Menurut sifat dasarnya sumber belajar ada 2 macam: sumber insani (human), dan non-insani (non-human).
2. Menurut segi pengembangannya, sumber belajar ada 2 macam.
 - a. *Learning resources by design* (sumber belajar yang dirancang/sengaja dipergunakan untuk keperluan untuk keperluan pengajaran, atau setelah diadakan seleksi).
 - b. *Learning resources by utilitarian* (sumber belajar yang tidak dirancang untuk kepentingan tujuan belajar/pengajaran), yaitu segala sumber belajar (lingkungan) yang ada di sekeliling setelah dimanfaatkan guna memudahkan peserta didik yang sedang belajar, sehingga sifatnya *incidental/seketika*. Misalnya, tokoh, pahlawan, masjid, pasar dan sebagainya.

Pada tabel berikut Sudjana dan Rivai (2009: 79-80) mengklasifikasikan jenis-jenis sumber belajar, baik yang dirancang maupun yang digunakan atau dimanfaatkan di dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 2.1. Klasifikasi Jenis-jenis Sumber Belajar

Jenis Sumber Belajar	Pengertian	Contoh	
		Dirancang	Dimanfaatkan
1. Pesan (<i>message</i>)	Informasi yang harus disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta, pengertian, data.	Bahan-bahan pelajaran.	Cerita rakyat, dongeng, nasehat.
2. Manusia (<i>people</i>)	Orang yang menyimpan informasi atau menyalurkan informasi. Tidak termasuk yang menjalankan fungsi pengembangan pengelolaan sumber belajar.	Guru, aktor, siswa pembicara. Tidak termasuk teknisi, tim kurikulum.	Narasumber, pemuka masyarakat, pimpinan kantor, responden.
3. Bahan (<i>materials</i>)	Sesuatu, bisa disebut media/software yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakaian alat.	Transparansi, film slides, tape, buku, gambar, dll.	Relief, candi arca, peralatan teknik.
4. Peralatan (<i>device</i>)	Sesuatu, bisa disebut media/hardware yang menyalurkan pesan untuk disajikan yang ada di dalam software.	OHP, proyektor slides, film, TV, kamera, papan tulis.	Generator, mesin, alat-alat, mobil.
5. Teknik /metode (<i>technique</i>)	Prosedur yang digunakan disiapkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi, dan orang untuk menyampaikan pesan.	Ceramah, diskusi, sosiodrama, simulasi, kuliah, belajar mandiri.	Permainan, saresehan, percakapan biasa/spontan.
6. Lingkungan (<i>setting</i>)	Situasi sekitar di mana pesan disalurkan/ditransmisikan.	Ruangan kelas, studio, perpustakaan, auditorium, aula.	Taman, kebun, pasar, museum, toko.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar dalam pembelajaran antara lain:

1. Sumber belajar tercetak: buku, majalah, koran, ensiklopedi, kamus, dan lain- lain.
2. Sumber belajar noncetak: film, slide, video, model, transparasi, objek, dan lain-lain.
3. Sumber belajar berbentuk fasilitas: perpustakaan, ruang belajar/kelas, studio, lapangan olahraga, dan lain-lain.
4. Sumber belajar yang berupa kegiatan: wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, permainan da lain-lain.
5. Sumber belajar berupa lingkungan: museum, pabrik, galeri, pasar, terminal, toko dan lain-lain.

2.4 Pendidikan Seni Rupa dalam Konteks Kurikulum Sekolah

Membahas ruang lingkup pendidikan seni rupa tentunya tidak terlepas dari perangkat kurikulum. Kurikulum sebagai alat untuk mencapai tujuan yang memegang peranan penting dalam sistem pendidikan. Tujuan pendidikan adalah membentuk manusia yang sesuai dengan falsafah hidup bangsa, maka kurikulum sebagai alat untuk mencapai tujuan harus mampu mengantarkan anak didik melalui berbagai kegiatan untuk menjadi manusia yang sesuai harapan.

Kurikulum adalah rancangan pendidikan atau pembelajaran yang mencakupi komponen-komponen tujuan, bahan ajar, dan evaluasi; baik disusun kembangkan oleh pemerintah pusat, sekolah/guru, atau lembaga lainnya, dalam

rangka membelajarkan peserta didik dengan mempertimbangkan dan menyesuaikan terhadap perubahan, tuntutan, dan kebutuhan masyarakat serta perkembangan IPTEK (Ismiyanto 2006: 3). Kurikulum adalah sejumlah mata ajaran yang harus ditempuh dan dipelajari oleh siswa untuk memperoleh sejumlah pengetahuan memuat isi dan materi pembelajaran (Hamalik 2008: 16).

Dalam kurikulum baru 2006 yang dikenal dengan sebutan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dikeluarkan oleh suatu lembaga baru yaitu Badan Standarisasi Nasional Pendidikan (BSNP). Nama mata pelajaran pendidikan seni pun berubah menjadi mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan untuk jenjang sekolah dasar, sedangkan untuk sekolah-sekolah menengah pertama dan atas, nama mata pelajaran ini disebut dengan Seni Budaya (Sobandi 2008: 40).

Pembelajaran seni rupa yang kini menjadi bagian dari mata pelajaran seni budaya merupakan salah satu kelompok mata pelajaran estetika pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) ditingkat SMA. Berbeda dengan mata pelajaran lain, Seni Rupa memiliki karakteristik membekali peserta didik dalam pemahaman konsep, pengembangan kemampuan berapresiasi dan kemampuan berekspresi melalui kegiatan berkarya. Semua ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam.

Ruang lingkup materi pembelajaran Seni Budaya, khususnya seni rupa untuk siswa SMA kelas X, XI, dan kelas XII sesuai dengan kurikulum saat ini yaitu mencakup aspek pengetahuan, keterampilan atau apresiasi dan berkreasi.

Pada mata pelajaran seni rupa di SMA, yang berpedoman pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, yaitu pada tahun ajaran 2010/2011 saat ini mengacu dari Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar (SK/KD).

Dalam mata pelajaran seni rupa mencakup dua macam Standar Kompetensi (SK) yaitu (1) Mengapresiasi karya seni rupa dan (2) Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa. Mengapresiasi karya seni rupa meliputi Kompetensi Dasar (KD): mengidentifikasi keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan daerah setempat, di wilayah Nusantara maupun Mancanegara, menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan daerah setempat, di wilayah Nusantara maupun Mancanegara, menjelaskan keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa modern/kontemporer Indonesia dan Mancanegara. Menjelaskan perkembangan seni rupa modern/kontemporer Indonesia dan Mancanegara.

Standar Kompetensi (SK) mengekspresikan diri melalui karya seni rupa meliputi Standar Kompetensi (SK): merancang karya seni rupa terapan dengan memanfaatkan teknik dan corak daerah setempat, di wilayah Nusantara maupun Mancanegara, membuat karya seni rupa terapan dengan memanfaatkan teknik dan corak daerah setempat, di wilayah Nusantara maupun Mancanegara, menyiapkan karya seni rupa buatan sendiri untuk pameran di sekolah atau luar sekolah, menata karya seni rupa buatan sendiri dalam bentuk pameran sekolah atau luar sekolah.

Rangkuman Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SK/KD) di atas, pembelajaran seni rupa di SMA meliputi berbagai kegiatan antara lain

menggambar, atau seni lukis, seni patung, dan pameran, di mana dalam pembelajaran, guru memanfaatkan media dan sumber belajar harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini mengkaji pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal dengan fokus penelitian kajian pada pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar oleh objek penelitian guru seni rupa yang bersangkutan. Sesuai dengan pokok permasalahan yang dikaji, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan data, gambar, dan perilaku orang yang diamati. Dengan kata lain, penelitian ini memaparkan tentang kemampuan pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar oleh guru dalam mengajar mata pelajaran seni rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal.

Metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan beberapa pertimbangan. Pertama menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan jamak. Kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakekat hubungan antara peneliti dan responden. Ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi (Moleong 2009: 9-10).

Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut atau perspektif partisipan. Partisipan adalah orang-orang yang diajak wawancara, diobservasi, diminta memberikan data, pendapat, pemikiran, persepsinya (Sukmadinata 2009: 94). Dengan demikian dalam pemikiran

kualitatif, data yang dihasilkan bukan sekadar pernyataan jumlah ataupun frekuensi dalam bentuk angka, tetapi dapat mendeskripsikan gejala peristiwa kejadian yang terjadi pada masa sekarang dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa.

3.2 Lokasi Penelitian dan Sasaran Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah SMA Negeri di Kabupaten Tegal sebagai pengamatan umum, kemudian sebagai pengamatan terfokus penelitian ini dilaksanakan pada SMA Negeri 3 Slawi, dan SMA Negeri 1 Bojong. Pemilihan lokasi penelitian tersebut berdasarkan hasil angket yang ditujukan untuk guru seni rupa tentang pemanfaatan media dan sumber belajar dalam pembelajaran seni rupa yang disebarkan pada sebelas SMA Negeri di Kabupaten Tegal, yaitu SMA Negeri 1 Slawi, SMA Negeri 2 Slawi, SMA Negeri 3 Slawi, SMA Negeri 1 Pagerbarang, SMA Negeri 1 Pangkah, SMA Negeri 1 Kramat, SMA Negeri 1 Warureja, SMA Negeri 1 Balapulung, SMA Negeri 1 Bojong, SMA Negeri 1 Dukuwaru, dan SMA Negeri 1 Margasari. SMA Negeri 1 Dukuwaru tidak terdapat guru seni rupa dan tidak ada mata pelajaran seni rupa, sedangkan di SMA Negeri 1 Balapulung tidak mengizinkan untuk melakukan penelitian dengan alasan yang tidak jelas, sehingga angket yang diterima hanya pada 9 sekolah dan dijadikan sebagai pengamatan secara umum.

Hasil pengisian angket dari 9 sekolah menunjukkan SMA Negeri 3 Slawi, dan SMA Negeri 1 Bojong dalam kategori baik. Penentuan kategori baik dilihat dari ada atau tidaknya media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar di sekolah tersebut, dimanfaatkan atau tidak media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar tersebut serta pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar, sehingga SMA Negeri 3 Slawi, dan SMA Negeri 1 Bojong menjadi lokasi penelitian pengamatan secara terfokus. Dalam penelitian ini belum digali tentang kategori buruk dalam memanfaatkan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal karena keterbatasan peneliti yang disadari.

3.2.2 Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal sebagai pengamatan secara umum. Pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar di SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong sebagai pengamatan secara terfokus. Dalam hal ini yang menjadi fokus penelitian adalah pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar oleh guru seni rupa.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Teknik Angket atau Kuesioner

Menurut Sukmadinata (2009: 219) angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak

langsung bertanya jawab dengan responden). Angket ini digunakan untuk mengetahui keadaan umum pemanfaatan media dan sumber belajar dalam pembelajaran seni rupa SMA Negeri di Kabupaten Tegal, yang ditujukan kepada beberapa responden guru bidang studi seni rupa SMA Negeri di Kabupaten Tegal, serta untuk menentukan sekolah yang difokuskan sebagai tempat penelitian. Aspek yang digali melalui guru antara lain:

1. Jenis-jenis media pembelajaran yang digunakan dan pemanfaatannya.
2. Jenis-jenis sumber belajar yang digunakan dan pemanfaatannya.

3.3.2 Teknik Wawancara (*Interview*)

Interview alat pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula (Margono 2005: 165). Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik wawancara bebas terpimpin, dan ditujukan kepada beberapa responden, diantaranya:

1. Kepala Sekolah.

Aspek-aspek yang digali melalui kepala sekolah antara lain:

- a. Asal usul sekolah: program dan pengembangan sekolah.
 - b. Profil sekolah: identitas sekolah, kurikulum yang digunakan di sekolah, jumlah guru, guru menurut mata pelajaran yang diajarkan, sarana dan prasarana di sekolah dalam pembelajaran seni rupa, buku dan alat pendidikan tiap mata pelajaran, perlengkapan administrasi, jumlah siswa.
2. Guru bidang studi seni rupa.

Aspek yang digali melalui guru antara lain:

- a. Pemahaman tentang media dan sumber belajar pembelajaran seni rupa: media dan sumber belajar yang ada di sekolah, media buatan sendiri.
- b. Media yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa: jenis media yang digunakan media audio, media visual, atau media audio visual, manfaat media yang digunakan.
- c. Sumber belajar yang digunakan: jenis sumber belajar yang digunakan, guru menggunakan sumber belajar seperti buku, internet, galeri, seniman, media cetak, perpustakaan, dan lain sebagainya.
- d. Kegiatan pembelajaran seni rupa: pelaksanaan pembelajaran seni rupa, guru menggunakan media pembelajaran, guru menyampaikan materi, perilaku siswa saat proses pembelajaran seni rupa.
- e. Kondisi sumber belajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku: jenis buku yang digunakan, penerbit, buku sesuai KTSP.

3. Siswa

Aspek yang digali melalui siswa antara lain:

Kegiatan pembelajaran seni rupa: pelaksanaan pembelajaran seni rupa, perilaku siswa saat proses pembelajaran seni rupa saat guru memanfaatkan media dan sumber belajar.

3.3.3 Teknik Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Margono 2005: 158). Teknik observasi dilakukan untuk mengamati proses pemanfaatan media dan sumber belajar dalam pembelajaran seni rupa dan kondisi fisik sekolah. Teknik observasi yang digunakan berupa teknik observasi langsung dan tidak

langsung. Teknik observasi langsung diperoleh dari pengamatan secara langsung oleh peneliti, sedangkan observasi secara tidak langsung diperoleh melalui alat bantu berupa kamera.

Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data-data berupa:

1. Media yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa: jenis media yang digunakan, media audio, media visual, atau media audio visual, manfaat media yang digunakan.
2. Sumber belajar yang digunakan: jenis sumber belajar yang digunakan, guru menggunakan sumber belajar seperti buku, internet, galeri, seniman, media cetak, perpustakaan, dan lain sebagainya.
3. Kesesuaian media dengan materi dalam pembelajaran seni rupa: media yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa sesuai materi yang diajarkan.
4. Kondisi fisik sekolah meliputi: lingkungan sekitar sekolah, ruang kelas, fungsi dan kelayakan ruang kelas.
5. Kegiatan pembelajaran seni rupa: pelaksanaan pembelajaran seni rupa, guru menggunakan media pembelajaran, guru menyampaikan materi, perilaku siswa saat proses pembelajaran seni rupa.

3.3.4 Teknik Dokumentasi

Pengumpulan data penelitian ini adalah melalui teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi ini di gunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data yang ada di sekolah yang dibutuhkan sebagai bukti dalam keterangan bentuk tertulis yang berupa:

Data-data yang di ambil melalui teknik dokumentasi, meliputi:

1. Latar belakang sejarah sekolah: bangunan sekolah, denah sekolah, jumlah guru, jumlah siswa.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan guru: silabus, prota, promes, dan Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP).

3.4 Teknik Analisis Data

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif analisis, yaitu menggambarkan keadaan daerah penelitian. Dalam penelitian ini akan digambarkan jenis-jenis media dan sumber belajar seni rupa serta pemanfaatan media pembelajarn seni rupa dan sumber belajar. Analisis data pada penelitian ini menggunakan model analisis data dari Miles dan Huberman (1992: 17), tahapan analisis data yang dimaksud, secara singkat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Langkah awal yang harus dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah mencatat semua data secara objektif sesuai dengan hasil pengisian angket, observasi atau pengamatan dan wawancara di lapangan.

2. Reduksi Data

Reduksi data adalah memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian. Proses ini merupakan suatu bentuk analisis yang menjabarkan, menggolongkan, mengarahkan, dan membuang data yang tidak diperlukan. Dalam penelitian ini, data setelah terkumpul yang diambil dari hasil pengisian angket,

observasi, wawancara dengan dengan jumlah informan, dan dokumentasi, data yang diperoleh peneliti masih luas. Dengan demikian, peneliti menggolongkan dan mengarahkan sesuai dengan fokus penelitian serta membuang data yang tidak diperlukan.

3. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang tersusun untuk memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, sehingga peneliti dapat menguasai data dan tidak terbenam pada setumpuk data. Dari hasil reduksi data, kemudian peneliti menyajikan data dalam bentuk deskriptif yang berisi tentang uraian tentang seluruh masalah yang dikaji sesuai dengan fokus penelitian. Selain dalam bentuk deskriptif, data juga disajikan dalam bentuk tabel dan gambar.

4. Penarikan Verifikasi

Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti mencoba mengambil kesimpulan (verifikasi). Verifikasi dapat dilakukan dengan keputusan, didasarkan pada reduksi data dan penyajian data yang merupakan jawaban atas masalah yang menjadi pertanyaan penelitian.

Tahapan di atas, merupakan analisis dengan model interaktif yang dikemukakan oleh Miles, jika diterapkan dalam penelitian berarti data dikumpulkan dari informan yaitu guru seni rupa melalui angket yang disebarkan pada 9 SMA Negeri di Kabupaten Tegal tentang jenis-jenis media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar serta pemanfaatannya. Hasil angket tersebut akan di

jadikan pengamatan secara umum yaitu mengenai pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal.

Setelah itu dilanjutkan dengan proses proses menyeleksi data, dalam hal ini berdasarkan hasil pengisian angket yang diisi oleh guru seni rupa menunjukkan dua dari sembilan SMA Negeri di Kabupaten Tegal dalam kategori baik mengenai pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar. Penentuan kategori baik dilihat dari ada atau tidaknya media pembelajaran seni rupa di sekolah tersebut, dimanfaatkan atau tidak sumber belajar tersebut dan pemanfaatan media dan sumber belajar dalam pembelajaran seni rupa, sehingga SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong menjadi lokasi penelitian pengamatan secara terfokus. Dalam penelitian ini belum digali kategori buruk dalam memanfaatkan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal karena keterbatasan peneliti yang disadari.

Setelah data terkumpul, yang diambil dari hasil pengisian angket, observasi, wawancara dengan sejumlah informan, dan dokumentasi, data yang diperoleh peneliti masih luas, sehingga dilakukan penyederhanaan keterangan yang sudah didapatkan di lapangan. Kemudian dikelompokkan secara terpisah antara data mengenai pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal yaitu pengamatan secara umum serta pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar di SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong pengamatan secara terfokus.

Setelah proses pengelompokan data, sekumpulan informasi baik itu hasil dari pengisian angket, wawancara dengan informan, observasi maupun

dokumentasi yang telah sesuai dengan fokus penelitian, disajikan dalam bentuk deskriptif yang berisi tentang uraian tentang seluruh masalah yang dikaji sesuai dengan fokus penelitian yaitu mengenai pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal secara umum dan pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar secara terfokus yaitu pada SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong. Selain dalam bentuk deskriptif, data juga disajikan dalam bentuk tabel dan gambar. Semua data yang sudah dikelompokkan tersebut disajikan secara rapi dan tersusun secara sistematis sehingga dapat ditarik kesimpulan.

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum SMA Negeri di Kabupaten Tegal

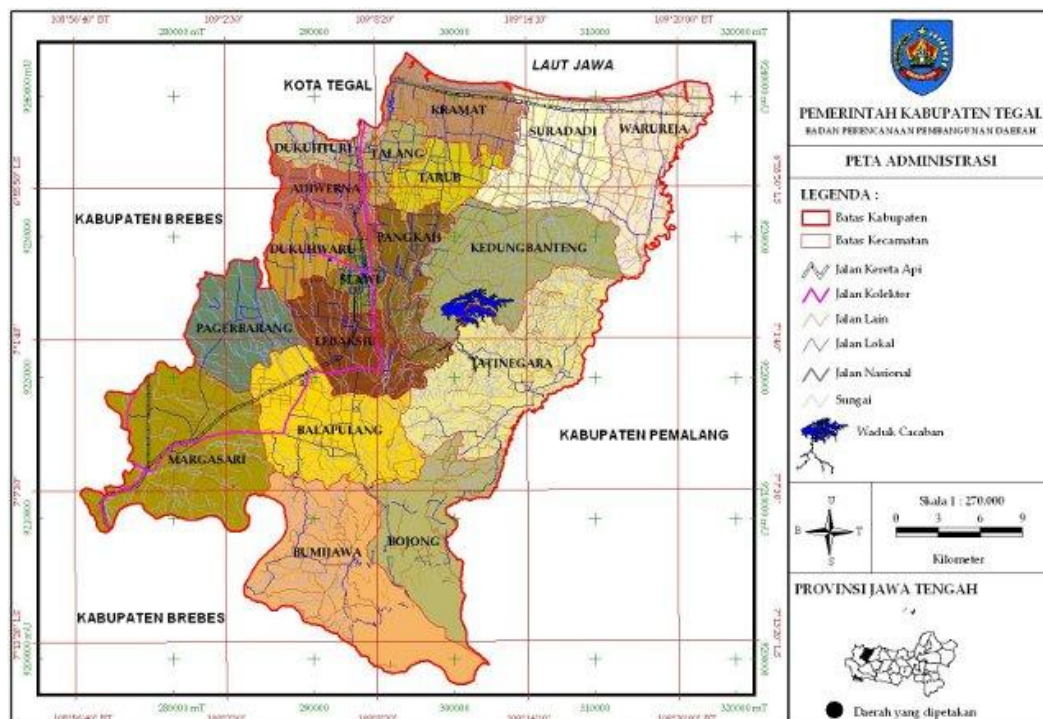
Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Tegal yang merupakan salah satu daerah kabupaten di Propinsi Jawa Tengah dengan Ibukota Slawi. Luas wilayah Kabupaten Tegal sekitar 87.879 hektar berupa tanah sawah dan tanah kering, di mana luas areal persawahannya sebesar 45,83 % dari luas yang ada.

Secara astronomis, Kabupaten Tegal terletak pada $108^{\circ} 58' 6''$ sampai dengan $109^{\circ} 21' 30''$ Bujur Timur dan antara $6^{\circ} 50' 30''$ sampai dengan $7^{\circ} 15' 30''$ Lintang Selatan. Dilihat dari letaknya, Kabupaten Tegal termasuk kabupaten yang memiliki letak sangat strategis dengan batas-batas wilayah sebagai berikut:

- 1) Sebelah Utara : Kota Tegal
- 2) Sebelah Barat : Kabupaten Brebes
- 3) Sebelah Timur : Kabupaten Pemalang
- 4) Sebelah Selatan : Kabupaten Banyumas dan Kabupaten Brebes

Selain batas-batas wilayahnya, Kabupaten Tegal dikatakan menempati letak strategis karena merupakan salah satu daerah pesisir pantura yang terletak dipersilangan antara Semarang-Cirebon-Jakarta dan Jakarta-Tegal-Cilacap.

Ditinjau dari ketinggian wilayah Kabupaten Tegal, sebagian besar yaitu 74,07% berada pada ketinggian kurang dari 250 meter dari permukaan laut, selebihnya yaitu 7,63% berada pada ketinggian 250-500 meter dari permukaan laut dan 10,03% berada pada ketinggian 250 meter dari permukaan laut.



Gambar 4.1. Peta Kabupaten Tegal

(<http://bappeda.tegalkab.go.id>)

Secara administratif, Kabupaten Tegal memiliki 18 Kecamatan, 281 Desa dan 6 Kelurahan, sedangkan secara topografi, wilayah Kabupaten Tegal terdiri dari 3 (tiga) kategori daerah yaitu:

- 1) Daerah pantai yang meliputi: Kecamatan Kramat, Kecamatan Surodadi, dan Kecamatan Warureja.
- 2) Daerah dataran rendah yang meliputi: Kecamatan Adiwerna, Dukuhturi, Talang, Tarub, Pagerbarang, Dukuwaru, Slawi, Lebaksiu, sebagian wilayah Kecamatan Surodadi, Warureja, Kedungbanteng, dan Kecamatan Pangkah.
- 3) Daerah dataran tinggi/pegunungan yang meliputi: Kecamatan Jatinegara, Margasari, Balapulang, Bojong, sebagian Kecamatan Pangkah, dan sebagian Kecamatan Kedungbanteng.

Kabupaten Tegal memiliki kepadatan penduduk cukup tinggi dengan keanekaragaman mata pencaharian dan termasuk wilayah yang memiliki perkembangan cukup pesat di berbagai sektor. Banyak industri rumah tangga, diantaranya: pengecoran dan pengerjaan logam di daerah [Talang](#) dan [Adiwerna](#), tekstile (konveksi dan tenun tradisional), *suttle chock* di daerah [Dukuhwaru](#), *furniture*, dan gerabah (barang pecah belah). Warga Kabupaten Tegal juga banyak yang berusaha di sektor pertanian (padi, palawija, bawang, cabe, dan tebu) dan perkebunan terutama di Tegal bagian selatan. Khusus untuk perkebunan banyak dilakukan masyarakat Kecamatan [Bumijawa](#) dan [Bojong](#). Di sektor kelautan dan perikanan, nelayan Tegal yang kebanyakan dari warga Kecamatan [Suradadi](#) mencari ikan di [Laut Jawa](#) sampai ke [laut Tiongkok selatan](#) ([kepulauan riau](#)). Hasil tangkapan dijual ke pelabuhan perikanan (pelelangan ikan) [Jakarta](#), [Cirebon](#), [Pekalongan](#) dan Tegal sendiri. Ada juga pabrik industri bahan baku kapur tulis dan bubuk di daerah [Margasari](#) sebagai pemasok utama bubuk di Kabupaten Tegal. Masyarakat Tegal (khususnya daerah pesisir) juga banyak yang membuka usaha tambak ikan bandeng, udang windu dan menjual nener/benur (bibit ikan bandeng). Di sektor peternakan, masyarakat Tegal banyak mengusahakan peternakan ayam (pedaging & petelur), itik tegal (jenis *indian runner*) untuk suplai industri telur asin di [brebes](#). ternak kambing, sapi dan kerbau banyak diusahakan secara tradisional oleh masyarakat pedesaan di Tegal.

Pada sektor pendidikan sampai sekarang ini Kabupaten Tegal telah memiliki 11 (sebelas) Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri yang tersebar di beberapa kecamatan, yaitu Bojong, Balapulang, Margasari, Pangkah, Slawi, Kramat, Warureja, Dukuhwaru, dan Pagerbarang. Sekolah-sekolah tersebut yaitu

SMA Negeri 1 Slawi, SMA Negeri 2 Slawi, SMA Negeri 3 Slawi, SMA Negeri 1 Bojong , SMA Negeri 1 Balapulang, SMA Negeri 1 Margasari, SMA Negeri 1 Pangkah, SMA Negeri 1 Kramat, SMA Negeri 1 Warureja, SMA Negeri 1 Dukuhwaru, dan SMA Negeri 1 Pagerbarang, seperti dijelaskan pada tabel 4.1 bawah ini.

Tabel 4.1. Daftar Nama SMA-SMA Negeri di Kabupaten Tegal

No.	Nama SMA	Alamat
1.	SMA Negeri 1 Slawi	Jalan KH Wahid Hasim No. 1 Slawi
2.	SMA Negeri 2 Slawi	Jalan RA Kartini PO BOX 22 Slawi 52417 Kabupaten Tegal
3.	SMA Negeri 3 Slawi	Jalan Prof. Moh. Yamin, Slawi
4.	SMA Negeri 1 Bojong	Jalan Raya Tuwel Bojong
5.	SMA Negeri 1 Balapulang	Jalan Raya Banjarnyar PO BOX 2 Balapulang
6.	SMA Negeri 1 Margasari	Jalan Raya Kesambi Prupuk Selatan
7.	SMA Negeri 1 Pangkah	Pangkah Kabupaten Tegal
8.	SMA Negeri 1 Kramat	Jalan Garuda No 1A Bongkok Kramat
9.	SMA Negeri 1 Warureja	Jalan AMD No 4 Sukareja-Warureja
10.	SMA Negeri 1 Dukuhwaru	Jalan Pramuka Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal
11.	SMA Negeri 1 Pagerbarang	Jalan Raya Pagerbarang, Tegal

Sebelas SMA Negeri di Kabupaten Tegal yang disebutkan pada tabel 4.1 di atas merupakan sekolah yang ideal, dalam artian sudah mempunyai gedung yang baik, sarana dan prasarana yang baik dan juga guru-guru yang berkompeten

dibidangnya masing-masing. Peneliti mengadakan penelitian tentang pemanfaatan media dan sumber belajar dalam pembelajaran seni rupa. Penelitian ini pertama-tama pada pengamatan umum, yaitu semua guru seni rupa pada masing-masing SMA Negeri di Kabupaten Tegal diminta untuk mengisi angket yang memuat tentang pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar. Hasil dari pengisian angket oleh guru seni rupa dapat dipersentase jumlah pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar dan mengetahui jenis-jenis media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar yang ada pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal, melalui pengisian angket itu pula dapat diketahui SMA Negeri yang termasuk kategori baik sehingga dapat dilakukan penelitian lebih lanjut dan merupakan pengamatan secara terfokus.

Peneliti menyebarkan angket pada sebelas SMA Negeri di Kabupaten Tegal, sedangkan di SMA Negeri 1 Dukuwaru tidak terdapat guru seni rupa dan tidak ada mata pelajaran seni rupa, sedangkan pada SMA Negeri 1 Balapulang tidak mengizinkan untuk melakukan penelitian dengan alasan yang tidak jelas, sehingga peneliti menyebarkan angket kepada guru seni rupa hanya pada sembilan SMA Negeri di Kabupaten Tegal, yaitu SMA Negeri 1 Slawi, SMA Negeri 2 Slawi, SMA Negeri 3 Slawi, SMA Negeri 1 Pagerbarang, SMA Negeri 1 Pangkah, SMA Negeri 1 Kramat, SMA Negeri Negeri 1 Warureja, SMA Negeri 1 Bojong, dan SMA Negeri 1 Margasari, di mana masing-masing sekolah hanya memiliki satu guru seni rupa.

Hasil pengisian angket oleh guru seni rupa, yang disebarkan pada sembilan SMA Negeri di Kabupaten Tegal menjadi pengamatan umum mengenai pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar yang dimiliki dan

dimanfaatkan oleh masing-masing sekolah. Hasil pengisian angket yang diisi oleh guru seni rupa, sekolah yang dalam kategori baik karena dilihat dari ada atau tidaknya media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar di sekolah tersebut. Dimanfaatkan atau tidak media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar tersebut serta pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar, sehingga menjadi lokasi penelitian pengamatan secara terfokus, yaitu SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong. Karena keterbatasan peneliti yang disadari, dalam penelitian ini belum digali tentang kategori buruk dalam memanfaatkan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal.

4.1.1. Gambaran Umum SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong

SMA Negeri 3 Slawi lahir sebagai dampak diberlakukannya Undang-undang No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Akibat lahirnya Undang-undang tentang SISDIKNAS (pasal 28 ayat 1 dan 3) tersebut seluruh SPG (Sekolah Pendidikan Guru) baik negeri maupun swasta se Indonesia dialihfungsikan menjadi SMA atau sekolah kejuruan yang lain.



Gambar 4.2. Depan Gedung SMA Negeri 3 Slawi

(Dokumentasi penulis 2010)

Berdasarkan surat perintah dari Kakanwil Debdikbud Provinsi Jawa Tengah, Sekolah Pendidikan Guru Negeri Slawi yang telah berdiri sejak 1965 dialihfungsikan menjadi SMA Negeri 3 Slawi. Tahun pelajaran 1991/1992 SMA Negeri 3 Slawi mulai membuka pendaftaran siswa baru. Siswa yang diterima sebanyak 6 kelas dengan nem terendah 32. Bulan Agustus 1991 Bapak Drs. Rojikin diangkat sebagai kepala sekolah yang pertama di SMA Negeri 3 Slawi. Beliau semula guru SMA Negeri Balapulang. Tanggal 5 September 1991 tersebut pada SK Mendikbud No. 0519/0/1991 telah alih fungsi SPG Negeri Slawi menjadi SMA Negeri 3 Slawi.

Dengan luas areal tanah 3,5 Ha dan letaknya yang strategis serta ditumbuhi pepohonan yang rindang membuat udara di SMA Negeri 3 Slawi terasa sejuk dan asri. Terlebih ditunjang dengan sarana dan prasarana untuk KBM yang memadai, sarana olah raga dan kesenian yang cukup representatif serta konsistensi, kedisiplinan seperti yang pernah diterapkan pada siswa SPG.

Pada SMA Negeri 3 Slawi terdapat satu guru seni rupa yaitu Bapak Muhamad Yusup, S.Sn yang merupakan sarjana lulusan UNS (Universitas Sebelas Maret) tahun 2007 jurusan seni rupa murni dan akta empat di UST (Universitas Sarjana Wiyata Taman Siswa) tahun 2008. Pak Yusup sudah mengajar di SMA Negeri 3 Slawi selama tiga tahun, Pak Yusup menggantikan guru seni rupa sebelumnya. Meskipun tergolong guru muda dan baru, tetapi kemampuannya dalam mengajar serta kedekatan dengan siswa hampir seperti guru seni rupa sebelumnya.

Sarana dan fasilitas sebagai salah satu penunjang proses belajar mengajar yang mutlak diperlukan demi terwujudnya belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Berikut adalah Tabel 4.2 yang merupakan sarana dan prasarana yang terdapat di SMA Negeri 3 Slawi:

Tabel 4.2. Sarana dan Prasarana SMA Negeri 3 Slawi

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Ruang Kelas:	
	a. Kelas X	9
	b. Kelas XI	9
	c. Kelas XII	9
2.	Laboratorium IPA	1
3.	Laboratorium Kimia	1
4.	Laboratorium Fisika	1
5.	Laboratorium Biologi	1
6.	Laboratorium Bahasa	1
7.	Laboratorium IPS	-
8.	Laboratorium Komputer	1
9.	Laboratorium Multimedia	-
10.	Ruang Perpustakaan	1
11.	Ruang Serba guna (aula)	1
12.	Ruang UKS	1
13.	Koperasi Sekolah	1
14.	Ruang BP atau BK	1
15.	Ruang Kepala Sekolah	1
16.	Ruang Guru	1
17.	Ruang Tata Usaha (TU)	1
18.	Ruang Osis	1
19.	Kamar Mandi/WC:	
	a. Kamar Mandi/WC Guru Laki-laki	1
	b. Kamar Mandi/WC Guru Perempuan	1
	c. Kamar Mandi/WC Laki-laki	5
	d. Kamar Mandi/WC Perempuan	5
20.	Gudang	4
21.	Tempat Ibadah	2
22.	Rumah Dinas Kepala Sekolah	1
23.	Rumah Dinas Guru	1
24.	Rumah Penjaga Sekolah	1
25.	Ruang Multimedia	1
26.	Ruang Pusat Belajar Guru	1

Sumber data: SMA Negeri 3 Slawi

Sesuai dengan laporan tertulis, SMA Negeri 3 Slawi mempunyai gedung sekolah (permanen) yang terdiri dari 27 ruang kelas sebagai tempat kegiatan belajar mengajar, satu laboratorium IPA, satu laboratorium kimia, satu laboratorium fisika, satu laboratorium biologi, satu laboratorium bahasa, satu laboratorium komputer, satu ruang perpustakaan konvensional, satu ruang serba guna, satu ruang UKS, satu koperasi sekolah, satu ruang BP atau BK, satu ruang kepala sekolah, satu ruang guru, satu ruang tata usaha (TU), satu ruang osis, satu kamar mandi/WC guru laki-laki, satu kamar mandi/WC perempuan, lima kamar mandi/WC siswa laki-laki, lima kamar mandi/WC perempuan, empat gudang, dua tempat ibadah, satu rumah dinas kepala sekolah, satu rumah dinas guru, satu rumah penjaga sekolah, satu ruang multimedia, satu ruang pusat belajar guru.



Gambar 4.3. Sisi Lain Gedung SMA Negeri 3 Slawi

(Dokumentasi penulis 2010)

Ada beberapa siswa SMA Negeri 3 Slawi yang berprestasi di bidang seni rupa dalam berbagai perlombaan, antara lain: (1) juara satu tingkat

kabupaten lomba poster dalam rangka pekan seni pelajar (PSP) 2010, (2) juara satu tingkat karisidenan lomba poster dalam rangka pekan seni pelajar (PSP) 2010, (3) juara harapan satu tingkat propinsi lomba poster dalam rangka pekan seni pelajar (PSP) 2010, (4) juara satu dekorasi telkomsel simpati zone 2008, (5) juara tiga mading 3D tingkat kabupaten 2009, (6) juara satu grafiti dalam rangka ulang tahun SMIK 2008, (7) juara harapan dua melukis lapangan 2008. Dari prestas-prestasi siswa dapat dilihat bahwa Pak Yusup mampu mencetak siswa-siswanya berprestasi di luar sekolah di bidang seni rupa. Disinilah peran seorang guru benar-benar terlihat dalam menularkan ilmunya melalui pembelajaran seni rupa.

SMA Negeri 3 Slawi terletak di Jalan Prof. Moh. Yamin, Slawi Kabupaten Tegal. Dilihat dari lingkungannya SMA Negeri 3 Slawi terletak di daerah perkotaan dan keramaian di pinggir jalan raya, sehingga bisa ditempuh dengan berbagai alat transportasi dari berbagai arah.

Sementara itu, SMA Negeri 1 Bojong terletak di daerah pegunungan dengan suasana yang masih jauh dari keramaian dan udara yang segar yaitu di Jalan Raya Tuwel, Bojong Kabupaten Tegal. Jalan menuju SMA Negeri 1 Bojong dapat dijangkau dengan kendaraan umum jurusan Bojong-Bumi Jawa yang sepanjang perjalanan dikelilingi oleh persawahan.

Sebelum SMA Negeri 1 Bojong berdiri, daerah tersebut berupa pegunungan, berbukit-bukit serta pepohonan yang lebat. Ketika itu banyak orang tua yang ingin memberikan sesuatu yang terbaik bagi anak-anaknya, yaitu dengan menyekolahkan ke jenjang yang lebih tinggi setelah tamat tingkat

SMP, namun karena sekolah menengah atas jauh jangkauannya dari daerah itu, banyak diantara impian orang tua yang kandas.



Gambar 4.4. Depan Gedung SMA Negeri 1 Bojong

(Dokumentasi penulis 2010)

Dilatar belakangi hal tersebut, pada tahun 1990 diselenggarakan pendidikan lanjutan atas dengan nama SMA Negeri 1 Bojong yang untuk sementara waktu bertempat di SMP Negeri 1 Bojong yang waktu itu masih bernama SMA Negeri 1 Tuwel dan pejabat Kepala Sekolah yang pertama adalah Bapak Ramadhan.

Minat untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih tinggi diantara masyarakat sekitar begitu tinggi sampai pada saatnya tempat yang digunakan tidak mencukupi untuk menampung siswa. Maka dari itu pada tahun 1991 didirikan sebuah bangunan baru yang letaknya tidak jauh dari SMP Negeri 1 Bojong. Meskipun dengan sarana dan prasarana yang belum begitu memadai, kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar.

Tahun demi tahun silih berganti, perkembangan sarana dan prasarana pendidikan di SMA Negeri 1 Bojong pun semakin maju, hingga pada akhirnya

sampai akhir tahun pelajaran 2006/2007 tampak sebuah pemandangan indah dan bangunan megah dengan tenaga pengajar yang profesional melengkapi sarana dan prasarana pendidikan yang sangat menunjang.

Tabel 4.3. Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Bojong

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Ruang Kelas:	
	a. Kelas X	6
	b. Kelas XI	6
	c. Kelas XII	5
2.	Laboratorium IPA	-
3.	Laboratorium Kimia	1
4.	Laboratorium Fisika	1
5.	Laboratorium Biologi	1
6.	Laboratorium Bahasa	-
7.	Laboratorium IPS	-
8.	Laboratorium Komputer	1
9.	Laboratorium Multimedia	1
10.	Ruang Perpustakaan	1
11.	Ruang Serba guna (aula)	1
12.	Ruang UKS	2
13.	Koperasi Sekolah	1
14.	Ruang BP atau BK	1
15.	Ruang Kepala Sekolah	1
16.	Ruang Guru	1
17.	Ruang Tata Usaha (TU)	1
18.	Ruang Osis	1
19.	Kamar Mandi/WC:	
	a. Kamar Mandi/WC Guru Laki-laki	2
	b. Kamar Mandi/WC Guru Perempuan	2
	c. Kamar Mandi/WC Laki-laki	5
	d. Kamar Mandi/WC Perempuan	5
20.	Gudang	2
21.	Tempat Ibadah	1
22.	Rumah Dinas Kepala Sekolah	-
23.	Rumah Dinas Guru	-
24.	Rumah Penjaga Sekolah	2
25.	Ruang Multimedia	1
26.	Ruang Pusat Belajar Guru	-

Sumber data: SMA Negeri 1 Bojong

Sesuai dengan laporan yang tertulis, SMA Negeri 1 Bojong mempunyai gedung sekolah yang terdiri dari 17 ruang kelas sebagai tempat kegiatan belajar mengajar, satu laboratorium kimia, satu laboratorium fisika, satu laboratorium biologi, satu laboratorium komputer, satu ruang perpustakaan konvensional, satu ruang serba guna, dua ruang UKS, satu koperasi sekolah, satu ruang BP atau BK, satu ruang kepala sekolah, satu ruang guru, satu ruang tata usaha (TU), satu ruang osis, dua kamar mandi/WC guru laki-laki, dua kamar mandi/WC perempuan, lima kamar mandi/WC siswa laki-laki, lima kamar mandi/WC perempuan, dua gudang, satu tempat ibadah, satu rumah penjaga sekolah, dan satu ruang multimedia.



Gambar 4.5. Sisi Lain Gedung SMA Negeri 1 Bojong

(Dokumentasi penulis 2010)

Mata pelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Bojong diampu oleh Ahmad, S.Pd, sarjana lulusan S1 Bimbingan Konseling Universitas Pancasakti Tegal (UPS) tahun 2000, yang sebelumnya merupakan lulusan D3 dari Universitas Negeri Surakarta (UNS) di bidang seni rupa tahun 1987. Pak Ahmad

sebelumnya mengajar di SMP Negeri 1 Bojong dan mulai mengajar di SMA Negeri 1 Bojong sejak tahun 1990 sampai sekarang. Selain itu, sekarang Pak Ahmad dipercaya melaksanakan tugas sebagai wakil kepala sekolah urusan sarana dan prasarana.

Pak Ahmad di sela-sela melaksanakan tugas sebagai guru, juga menjadi pelukis pada komunitas Seni Rupa “Sanggar Putik” Kabupaten Tegal yang pernah mengadakan pameran di Surakarta, Yogyakarta, dan Jakarta. Beberapa penghargaan yang diperoleh salah satunya yaitu: (1) Nominator pameran 2008 festival guru seni nasional PMPTK di Yogyakarta, (2) Nominator pameran 2008 festival guru seni internasional PMPTK di Jakarta. Selain berbagai penghargaan yang diperoleh guru seni rupa yang bersangkutan di SMA Negeri 1 Bojong, ada juga beberapa siswa yang berprestasi di bidang seni rupa dalam berbagai perlombaan, antara lain: (1) Desain peragaan poster jumbara PMP Kabupaten Tegal 2001, (2) juara satu lomba seni lukis tingkat kabupaten dalam rangka pekan seni pelajar (PSP) 2008, (3) juara satu putri lomba gapura Kabupaten Tegal 2006. Di samping prestasi seni rupanya, ternyata Pak Ahmad juga mampu mencetak siswa-siswanya berprestasi di luar sekolah di bidang seni rupa.

Sarana dan prasarana di SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong cukup memadai dengan terdapatnya sarana dan prasarana seperti ruang kelas, laboratorium IPA, laboratorium kimia, laboratorium fisika, laboratorium biologi, laboratorium bahasa, laboratorium IPS, laboratorium komputer, laboratorium multimedia, ruang perpustakaan, ruang serba guna (aula), ruang UKS, koperasi sekolah, ruang BP atau BK, ruang kepala sekolah, ruang guru,

ruang Tata Usaha (TU), ruang osis, kamar mandi/WC, gedung, tempat ibadah, dan lain sebagainya. Hanya saja jumlah ruang kelas di SMA Negeri 3 Slawi lebih banyak, yaitu 27 kelas sedangkan SMA Negeri 1 Bojong terdapat 17 kelas. Sarana dan prasarana lain di SMA Negeri 3 Slawi seperti satu ruang UKS, dua kamar mandi/WC siswa, dua tempat ibadah dan empat gudang sedangkan SMA Negeri 1 Bojong terdapat dua ruang UKS, empat kamar mandi siswa/WC siswa, satu tempat ibadah, dan dua gudang.

Laboratorium fisika, laboratorium kimia, laboratorium biologi, laboratorium komputer, perpustakaan, ruang serba guna (aula), ruang guru, ruang TU, ruang osis, dan ruang multimedia merupakan sarana dan prasarana yang sama-sama hanya satu buah dimiliki oleh SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMA Negeri 3 Slawi dan tidak dimiliki oleh SMA Negeri 1 Bojong, yaitu laboratorium bahasa, laboratorium IPA, dan ruang pusat belajar guru sedangkan laboratorium multimedia dimiliki oleh SMA Negeri 1 Bojong dan tidak dimiliki SMA Negeri 3 Slawi. Adanya sarana dan prasarana yang memadai di SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong serta letak yang nyaman dengan akses transportasi yang mudah, terutama adanya siswa dan guru yang berkompeten akan memudahkan proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran seni rupa.

4.1.2. Pelaksanaan Pembelajaran Seni Rupa di SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa mata pelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 3 Slawi meliputi 3 (tiga) Submata Pelajaran yaitu Seni Rupa, Seni Tari, dan Seni Musik, di mana siswa dalam satu tahun atau dalam tahun ajaran baru dapat memilih pelajaran seni yang diminati.

Berikut kutipan hasil pembicaraan dengan guru seni rupa SMA Negeri 3 Slawi yaitu Pak Yusup (30 tahun): “Di sini, agar siswa lebih sesuai dengan minat yang dimiliki sehingga dalam pembelajaran seni lebih serius, maka siswa diberi kebebasan memilih pembelajaran seni yang sesuai dengan minatnya”.



Gambar 4.6. Wawancara dengan Pak Yusup,
guru seni rupa SMA Negeri 3 Slawi (Dokumentasi penulis 2010)

Pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 3 Slawi dalam satu minggu satu kali sekitar 2 x 45 menit. Di mana kelas X, XI, XII masing-masing terdapat 9

kelas yang setiap mata pelajaran seni rupa merupakan gabungan dari dua kelas. Berikut kutipan hasil pembicaraan dengan guru seni rupa SMA Negeri 3 Slawi yaitu Pak Yusup (30):

Jadwal mata pelajaran seni budaya di sini baik itu seni rupa, musik, atau tari sama. Siswa tinggal masuk kelas seni masing-masing misal seni rupa di galeri ini, seni tari di aula dan seni musik di ruang musik. Satu kelas seni rupa terdapat 2 kelas misal X1 dan X2 jadi 1 kelas, tetapi berhubung ada 9 kelas jadi ada yang hanya 1 kelas saja.

Penggalan kutipan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran seni di SMA Negeri 3 Slawi tidak di ruang kelas seperti pembelajaran mata pelajaran lainnya, tetapi di ruang khusus masing-masing cabang seni dan terdapat guru seni untuk masing-masing cabang seni. Mata pelajaran seni rupa di SMA Negeri 3 Slawi dilaksanakan di kelas semi *outdoor* berdekatan dengan studio seni rupa. Materi pembelajaran yang diajarkan adalah pengetahuan seni rupa, kemampuan membuat karya seni rupa yang berupa gambar, lukisan, patung, kerajinan dan sebagainya.

Menurut kepala SMA Negeri 3 Slawi yaitu Drs. Sussono Hadi, M.M, saat ditanyai seputar mata pelajaran seni rupa menyatakan bahwa kegiatan seni rupa di sekolah yang dipimpinnya berlangsung aktif dan baik, dilihat dari hasil karya kerajinan siswanya dalam kategori baik. Selain itu, banyak prestasi perlombaan di bidang seni rupa yang diraih oleh siswanya.

Di samping pembelajaran seni rupa di kelas, SMA Negeri 3 Slawi mengadakan ekstrakurikuler seni rupa untuk menambah pengetahuan siswa yang ingin mendalami materi seni rupa. Ekstrakurikuler seni rupa diadakan

setiap seminggu 1 (satu) kali pertemuan. Seperti hasil kutipan berikut pembicaraan dengan guru seni rupa SMA Negeri 3 Slawi yaitu Pak Yusup (30): “Selain pembelajaran seni rupa di kelas, di sini ada juga ekstrakurikuler seni rupa setiap hari kamis jam 14.00 WIB setelah pulang sekolah mbak, materi seni rupa yang disampaikan lebih mendalam lagi”.

Sama halnya pada SMA Negeri 3 Slawi, di SMA Negeri 1 Bojong untuk mata pelajaran Seni Budaya meliputi 3 (tiga) Submata Pelajaran yaitu Seni Rupa, Seni Tari, dan Seni Musik. Setiap siswa dapat memilih submata pelajaran seni yang diminatinya. Kutipan hasil wawancara dengan guru seni rupa SMA Negeri 1 Bojong yaitu Pak Ahmad (47): “Setiap ajaran baru, tim guru seni budaya memberikan angket kepada siswa untuk memilih mata pelajaran seni yang diminatinya”.



Gambar 4.7. Wawancara dengan Pak Ahmad,
guru seni rupa SMA Negeri 1 Bojong (Dokumentasi penulis 2010)

Pembelajaran Seni Rupa SMA Negeri 1 Bojong, dalam satu minggu yaitu 1 (satu) kali pertemuan sekitar 2x45 menit. Dari 17 kelas terdapat 6 kelas X, 6 kelas XI, 5 kelas XII jadwal mata pelajaran seni dalam satu hari ada dua kelas yang bersamaan. Berikut kutipan hasil pembicaraan dengan guru seni rupa SMA Negeri 1 Bojong yaitu Pak Ahmad (47): “Mata pelajaran seni rupa dilaksanakan di kelas masing-masing, berhubung banyak siswa minat sekitar 60% ke seni rupa, jadi saya yang mengalah lagi pula kelasnya berdampingan, sedangkan seni musik dan tari di ruang sendiri-sendiri”.

Penggalan kutipan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa biasanya dilakukan di kelas masing-masing karena jumlah peminatnya banyak, sehingga guru seni rupa sering bolak-balik saat mengajar.



Gambar 4.8. Aktivitas Pak Ahmad Saat Mengajar

(Dokumentasi penulis 2010)

Selain pembelajaran seni rupa di kelas, SMA Negeri 1 Bojong terdapat kegiatan ekstrakurikuler tetapi untuk sekarang sudah tidak berjalan lagi. Berikut kutipan hasil pembicaraan dengan guru seni rupa SMA Negeri 1 Bojong yaitu

Pak Ahmad (47): ”Di sini dulu ada kegiatan ekstrakurikuler seni rupa tetapi sekarang sudah tidak aktif lagi, biasanya materi yang saya berikan tentang desain grafis”.

Simpulan dari deskripsi di atas, pembelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong sama-sama meliputi 3 (tiga) Submata Pelajaran yaitu Seni Rupa, Seni Tari, dan Seni Musik. Di mana dalam pembelajarannya siswa harus memilih salah satu submata pelajaran seni budaya yang diminatinya. Pada SMA Negeri 3 Slawi siswa memilih submata pelajaran seni rupa saat awal ajaran baru, saat pembelajaran seni budaya pertama dilaksanakan siswa diminta masuk kelas submata pelajaran seni rupa yang di minatinya. Berbeda dengan SMA Negeri 1 Bojong, awal ajaran baru siswa diberi angket yang isinya memilih submata pelajaran seni budaya yang diminatinya. Mata pelajaran seni rupa di SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong dipilih berdasarkan keinginan serta minat anak di bidang seni rupa.

Pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 3 Slawi dilaksanakan dalam satu minggu satu kali pertemuan sekitar 2x45 menit, sama halnya pada SMA Negeri 1 Bojong. Pada SMA Negeri 3 Slawi pembelajaran seni rupa berlangsung tidak di kelas siswa masing-masing tetapi di ruang kelas khusus semi *outdoor* untuk pembelajaran seni rupa, jadwalnya dua kelas yang berminat pada mata pelajaran seni rupa dijadikan satu kelas, sedangkan di SMA Negeri 1 Bojong pembelajaran seni rupa dilaksanakan di kelas masing-masing karena jumlah peminatnya yang banyak, sehingga kelas yang bedampingan tidak dijadikan satu kelas tetapi guru yang bolak-balik mengajar.

Kegiatan ekstrakurikuler seni rupa di SMA Negeri 3 Slawi dilaksanakan setiap satu minggu sekali, sedangkan kegiatan ekstrakurikuler seni rupa di SMA Negeri 1 Bojong sudah tidak dilaksanakan lagi.

Pada dasarnya pembelajaran seni rupa merupakan sebuah sistem, sehingga pembelajaran merupakan suatu kesatuan dari berbagai unsur yang saling terkait berkerjasama untuk mencapai tujuan. Unsur-unsur pembelajaran meliputi siswa, guru, materi ajar, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi. Pembelajaran seni rupa meliputi semua unsur-unsur pembelajaran yang sangat berpengaruh, apabila salah satu unsur tersebut tidak ada maka pembelajaran tidak akan terjadi. Demikian juga dengan strategi pembelajaran yang merupakan salah satunya tentang persoalan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar, mulai dari jenis-jenis media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar yang ada di sekolah sampai pada pemanfaatan media dan sumber belajar dalam proses pembelajaran seni rupa.

4.2 Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Rupa dan Sumber Belajar pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal (Pengamatan Umum)

Lokasi penelitian adalah SMA Negeri di Kabupaten Tegal. Berdasarkan hasil pengisian angket oleh guru seni rupa yang disebarakan pada sembilan SMA Negeri di Kabupaten Tegal, yaitu SMA Negeri 1 Slawi, SMA Negeri 2 Slawi, SMA Negeri 3 Slawi, SMA Negeri 1 Pagerbarang, SMA Negeri 1 Pangkah, SMA Negeri 1 Kramat, SMA Negeri 1 Warureja, SMA Negeri 1 Bojong, dan SMA

Negeri 1 Margasari menjadi pengamatan umum mengenai pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar SMA Negeri di Kabupaten Tegal.

4.2.1. Jenis-jenis Media Pembelajaran Seni Rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal dan Pemanfaatannya

Berdasarkan hasil isian angket yang diberikan pada guru seni rupa dari sembilan SMA Negeri, jenis-jenis media pembelajaran seni rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal dideskripsikan sebagai berikut:

Jenis media audio yang dimiliki SMA Negeri di Kabupaten Tegal yaitu peralatan media seperti: 88,89% (8 sekolah) pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal, memiliki peralatan media radio, di mana 22,22% (2 sekolah) memanfaatkan peralatan media radio, 66,67% (6 sekolah) memiliki peralatan media radio tetapi tidak memanfaatkannya dalam pembelajaran seni rupa, dan satu sekolah tidak memiliki media pembelajaran seni rupa berupa radio. Sebanyak 100% (9 sekolah) pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal memiliki *tape recorder*. tetapi hanya 33,33% (3 sekolah) memanfaatkannya dan (6 sekolah) tidak memanfaatkan peralatan media *tape recorder* dalam pembelajaran seni rupa. Peralatan media audio seperti *MP3 player* dari 100% (9 sekolah) dari hasil pengisian angket, semua memiliki peralatan media *MP3 player*. Pemanfaatan media *MP3 player* yaitu 55,56% (5 sekolah) memanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa dan 44,44% (4 sekolah) tidak memanfaatkannya sebagai media pembelajaran seni rupa.

Jenis media visual yang dimiliki SMA Negeri di Kabupaten Tegal seperti 100% (9 sekolah) memiliki peralatan media gambar dan 100% (9

sekolah) itu memanfaatkan gambar sebagai media pembelajaran seni rupa. Jenis peralatan media visual seperti grafik/diagram dimiliki oleh 2 sekolah (22,22%) dari 9 sekolah yang diteliti, dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seni rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal yaitu 22,22% (2 sekolah) dari 77,78% (7 sekolah) tidak memiliki peralatan media visual berupa grafik/diagram. Delapan sekolah memiliki media pembelajaran seni rupa yaitu peralatan media berupa poster, foto, media cetak, kartun dan karikatur, di mana 88,89% (8 sekolah) memanfaatkan peralatan media tersebut dalam pembelajaran seni rupa sehingga 11,11% (1 sekolah) tidak memiliki peralatan media visual berupa poster, foto, media cetak, kartun dan karikatur. Sebanyak 55,56% (5 sekolah) memiliki peralatan media seperti *slide projector* dan 44,44% (4 sekolah) tidak memiliki media *slide projector* dengan pemanfaatan 22,22% (2 sekolah) dan 33,33% (3 sekolah) memiliki *slide projector* tetapi tidak dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa. Jenis media visual berupa media *Overhead Projector* (OHP) berupa transparansi dimiliki SMA Negeri di Kabupaten Tegal sebanyak 77,78% (7 sekolah) dengan persentase pemanfaatan 22,22% (2 sekolah) memanfaatkannya sebagai media pembelajaran seni rupa dan 55,56% (5 sekolah) tidak memanfaatkan media OHP, maka dari itu 22,22% (2 sekolah) SMA Negeri di Kabupaten Tegal tidak memiliki media *Overhead Projector* (OHP) dari 9 sekolah yang diteliti.

Jenis media audio visual yang terdapat pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal seperti 88,89% (8 sekolah) memiliki peralatan media televisi dan 11,11% sekolah tidak memiliki televisi, dengan persentase 66,67% (6 sekolah) memanfaatkan televisi dan 22,22% (2 sekolah) memiliki media televisi tetapi

tidak dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa. Jenis media audio visual lain yaitu *film video* dimiliki 5 sekolah (55,56%) dan 44,44% (4 sekolah) tidak memiliki peralatan media *film video*, di mana 33,33% (3 sekolah) memanfaatkan *film video* serta 22,22% memiliki media *film video* tetapi tidak dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa. Sebanyak 88,89% (8 sekolah) memiliki peralatan media *Video Compact Disk (VCD)/ Digital Video Disk (DVD)*, dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa sebesar 66,67% (6 sekolah) memiliki dan memanfaatkan peralatan media VCD dalam pembelajaran seni rupa, 22,22% (2 sekolah) memiliki VCD tetapi tidak memanfaatkannya dalam pembelajaran seni rupa dari 88,89% (8 sekolah) SMA Negeri di Kabupaten Tegal memiliki peralatan media VCD dan 11,11% sekolah tidak memilikinya. Peralatan media CD/VCD interaktif yang dimiliki 66,67% (6 sekolah) pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal, di mana 44,44% (4 sekolah) memanfaatkan CD/VCD sebagai media pembelajaran seni rupa, dan 33,33% sekolah tidak memiliki media pembelajaran seni rupa berupa CD/VCD interaktif.

Jenis media serba aneka yang dimanfaatkan oleh SMA Negeri di Kabupaten Tegal berupa peralatan media papan tulis yaitu 100% (9 sekolah) SMA Negeri di Kabupaten Tegal memiliki papan tulis sebagai media pembelajaran seni rupa dan 100% (9 sekolah) memanfaatkan papan tulis dalam pembelajaran seni rupa. Jenis media serba aneka seperti model dimiliki 88,89% (8 sekolah) dan 88,89% (8 sekolah) pula memanfaatkannya sebagai media pembelajaran seni rupa, sehingga 11,11% (1 sekolah) tidak memanfaatkan model dalam pembelajarn seni rupa. Jenis media serba aneka berbasis

komputer seperti peralatan media berupa LCD *projector* sebanyak 66,67% (6 sekolah) memanfaatkan LCD *projector* dan 33,33% (3 sekolah) tidak memanfaatkan media LCD *Projector* dalam pembelajaran seni rupa. Seperti dijelaskan tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.4. Jenis Media Pembelajaran Seni Rupa dan Pemanfaatannya

No	Jenis Media	Peralatan Media	Dimiliki Sekolah	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
1.	Media Audio	Radio	8 (88,89%)	2 (22,22%)	6 (66,67%)
		<i>Tape recorder</i>	9 (100%)	3 (33,33%)	6(66,67%)
		<i>MP3 player</i>	9 (100%)	5 (55,56%)	4 (44,44%)
2.	Media Visual	Gambar/grafis	9 (100%)	9 (100%)	-
		Grafik/diagram	2 (22,22%)	2 (22,22%)	-
		Poster	8 (88,89%)	8 (88,89%)	-
		Foto	8 (88,89%)	8 (88,89%)	-
		Media cetak	8 (88,89%)	8 (88,89%)	-
		Kartun dan karikatur	8 (88,89%)	8 (88,89%)	-
		<i>Slide Projector</i>	5 (55,56%)	2 (22,22%)	3 (33,33%)
3.	Media Audio Visual	Televisi	8 (88,89%)	6 (66,67%)	2 (22,22%)
		<i>Film video</i>	5 (55,56%)	3 (33,33%)	2 (22,22%)
		<i>Video Compact Disk (VCD)/ Digital Video Disk (DVD)</i>	8 (88,89%)	6 (66,67%)	2 (22,22%)
		CD/ VCD interaktif	6 (66,67%)	4 (44,44%)	2 (22,22%)
4.	Media Serba Aneka	Papan tulis	9 (100%)	9 (100%)	-
		Model	8 (88,89%)	8 (88,89%)	-
		<i>LCD Projector</i>	9 (100%)	6 (66,67%)	3 (33,33%)

Selain peralatan media yang disebutkan melalui angket, ada juga peralatan media lain yang dimiliki dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seni rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal seperti sketsa/lukisan, sketsel, alat kriya, dan *air brush*. Peralatan media berupa sketsa/lukisan yang termasuk jenis media visual sebanyak 11,11% (1 sekolah) memiliki sketsa/lukisan dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran seni rupa. Peralatan media lain yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seni rupa oleh sebagian SMA Negeri di Kabupaten Tegal adalah sketsel, alat kriya, dan *air brush*, yaitu sebanyak 22,22% (2 sekolah) memanfaatkan alat kriya (benda langsung) sebagai media pembelajaran seni rupa SMA Negeri di Kabupaten Tegal, sehingga sebesar 77,78% (8 sekolah) tidak memanfaatkannya dalam pembelajaran seni rupa. Sebesar 11,11% (1 sekolah) memanfaatkan sketsel dan *air brush* sebagai media pembelajaran seni rupa dan 88,89% (8 sekolah) tidak memanfaatkan sketsel dan *air brush* sebagai media pembelajaran seni rupa. Dijelaskan pada tabel 4.5 di bawah ini:

Tabel 4.5. Media Seni Rupa (benda langsung)

No.	Jenis Media	f	%
1.	Sketsel	1	11,11%
2.	Alat Kriya	2	22,22%
3.	<i>Air brush</i>	1	11,11%

4.2.2 Jenis-jenis Sumber Belajar dalam Pembelajaran Seni Rupa SMA Negeri di Kabupaten Tegal dan Pemanfaatannya

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh guru seni rupa, jenis-jenis sumber belajar pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Sebesar 100% (9 sekolah) guru memanfaatkan sumber belajar buku sehingga 100% SMA Negeri di Kabupaten Tegal memanfaatkan sumber belajar buku dalam pembelajaran seni rupa. Sebesar 11,11% SMA Negeri di Kabupaten Tegal tidak memanfaatkan internet dari 88,89 % (8 sekolah) memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. Galeri sebagai sumber belajar dimanfaatkan sebesar 66,67% (6 sekolah) dan 33,33% tidak dimanfaatkan. Seniman dimanfaatkan sebagai sumber belajar sebesar 88,89% (8 sekolah) dan 11,11% tidak memanfaatkannya. SMA Negeri di Kabupaten Tegal 77,78% (7 sekolah) memanfaatkan media cetak sebagai sumber belajar dan 22,22% tidak memanfaatkannya. Sebesar 100% (9 sekolah) SMA Negeri di Kabupaten Tegal memanfaatkan perpustakaan sebagai sumber belajar (lihat tabel 4.6).

Tabel 4.6. Jenis Sumber Belajar

No.	Jenis Sumber Belajar	f	%
1.	Buku	9	100%
2.	Internet	8	88,89%
3.	Galeri	6	66,67%
4.	Seniman	8	88,89%
5.	Media cetak	7	77,78%
6.	Perpustakaan	9	100%

Sumber belajar selain buku, internet, galeri, seniman, media cetak, dan perpustakaan, sumber belajar lain yang dimanfaatkan pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal seperti studio dan ruang pameran.

Tabel 4.7. Jenis Sumber Belajar Lainnya

No.	Jenis Sumber Belajar	f	%
1.	Studio	1	11,11%
2.	Ruang pameran	1	11,11%

Tabel 4.7 merupakan jenis sumber belajar lain yang dimiliki SMA Negeri di Kabupaten Tegal seperti studio, dan ruang pameran dimanfaatkan sebesar 11,11% (1 sekolah) oleh SMA Negeri di Kabupaten Tegal.

Hasil pengisian angket yang diisi oleh guru seni rupa dapat dideskripsikan bahwa 100% (9 sekolah) memanfaatkan sumber belajar buku untuk referensi apresiasi karya seni, mencari referensi tentang seni rupa, dan buku-buku yang digunakan antara lain: buku penerbit *Erlangga* untuk SMA, serta *Yudhistira* dan lain sebagainya. Sebesar 88,89% (8 sekolah) memanfaatkan internet sebagai sumber belajar untuk mengakses materi/data tentang seni rupa, mengakses berita serta pengetahuan seputar seni rupa, mengakses materi tentang sejarah seni/aliran lukisan, mencari berita seni rupa/ccontoh karya-karya seni rupa, dan mencari referensi gambar. Galeri dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk tempat apresiasi seni, kegiatan apresiasi seni, observasi berbagai macam lukisan, melihat langsung karya seni, dan menggali referensi tentang karya seni.

Informasi dari seniman dimanfaatkan sebagai sumber belajar sebesar 88,89% (8 sekolah) untuk observasi berbagai macam lukisan, wawancara proses kreatif/berkarya, kunjungan langsung untuk melihat secara langsung proses pembuatan karya, di mana pemanfaatannya masih belum dioptimalkan. Sebesar 77,78% (7 sekolah) guru SMA Negeri di Kabupaten Tegal memanfaatkan media cetak sebagai sumber belajar sebagai bahan referensi, mencari berita terbaru. Perpustakaan sebagai sumber belajar 100% (9 sekolah) SMA Negeri di Kabupaten Tegal memanfaatkannya untuk menggali referensi, mencari materi tambahan selain itu sebagai tempat referensi mandiri siswa. Sumber belajar lainnya yang dimanfaatkan seperti studio, guru mengajak siswanya ke studio untuk melihat langsung proses kreatif, ruang pameran untuk kegiatan apresiasi bagi guru dan siswa.

Deskripsi di atas merupakan hasil dari pengisian angket tentang pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar oleh guru seni rupa pada sembilan SMA Negeri di Kabupaten, disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran seni rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan media serba aneka yang meliputi peralatan-peralatan media seperti: radio, *tape recorder*, dan MP3 *player*, gambar/grafis, grafik/diagram, poster, foto, media cetak, kartun dan karikatur, *slide projector*, *Overhead Projector* (OHP), Media audio visual meliputi peralatan media seperti televisi, *film video*, *Video Compact Disk* (VCD)/ *Digital Video Disk* (DVD), CD/ VCD interaktif, papan tulis, model, *LCD Projector*. Adapun media pembelajaran seni rupa yang tidak disebutkan pada angket penelitian tetapi dimanfaatkan sebagai media visual dalam

pembelajaran seni rupa, yaitu sketsa/lukisan, dan ada juga benda langsung yang dimanfaatkan guru seni rupa sebagai media pembelajaran seperti sketsel, alat kriya, dan *air brush*. Media pembelajaran seni rupa dengan persentase tertinggi yaitu 100% (9 sekolah) memiliki dan memanfaatkan media visual berupa gambar/grafis serta media serba aneka berupa papan tulis, sehingga semua guru seni rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal memiliki dan memanfaatkan peralatan media berupa gambar dan papan tulis pada dalam pembelajaran seni rupa. Sketsa/lukisan, sketsel, alat kriya, dan *air brush* merupakan peralatan media yang jarang dimanfaatkan yaitu dengan persentase dimiliki 11,11%, dimanfaatkan 11,11%, dan 88,89% tidak memiliki dan memanfaatkan sketsa/lukisan, alat kriya, dan *air brush* sebagai media pembelajaran seni rupa. Selain media pembelajaran seni rupa yang dimiliki dan dimanfaatkan pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal, sumber belajar merupakan hal yang sama penting dimanfaatkan oleh guru hingga siswanya dapat ikut memanfaatkannya dan dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan baik khususnya pembelajaran seni rupa.

Jenis-jenis sumber belajar di SMA Negeri Kabupaten Tegal antara lain: buku, internet, galeri, seniman, media cetak, perpustakaan, studio dan ruang pameran. Buku dan perpustakaan merupakan sumber belajar yang dimanfaatkan oleh semua guru seni rupa SMA Negeri di Kabupaten Tegal dengan persentase tertinggi, yaitu 100% (9 sekolah) memanfaatkannya dalam pembelajaran seni rupa, sedangkan persentase terendah yaitu 11,11% (1 sekolah) memanfaatkan studio dan ruang pameran sebagai sumber belajar di SMA Negeri Kabupaten Tegal.

Pengamatan umum di atas, merupakan deskripsi hasil pengisian angket dari sembilan SMA Negeri di Kabupaten Tegal mengenai jenis-jenis media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar yang dimiliki dan pemanfaatannya. Terdapat dua SMA Negeri yang tergolong kategori baik dalam memanfaatkan media dan sumber belajar. Penentuan kategori baik tersebut, dilihat dari ada atau tidaknya media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar, serta dimanfaatkan atau tidak media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar pada sekolah tersebut. Sekolah ini menjadi pengamatan mengenai pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar secara terfokus, yaitu pada SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong.

4.3 Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Rupa dan Sumber Belajar pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal (Pengamatan Terfokus)

Hasil pengisian angket oleh guru seni rupa, yang disebarkan pada sembilan SMA Negeri di Kabupaten Tegal menjadi pengamatan umum mengenai pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar yang dimiliki dan dimanfaatkan SMA Negeri di Kabupaten Tegal. Dilihat dari hasil pengisian angket yang diisi oleh guru seni rupa, SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong dalam kategori baik mengenai pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar, sehingga menjadi lokasi penelitian secara terfokus. Penentuan kategori baik dilihat dari ada atau tidaknya media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar di sekolah tersebut, dimanfaatkan atau tidak serta pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar, sehingga menjadi lokasi

penelitian pengamatan secara terfokus. Karena keterbatasan peneliti yang disadari, dalam penelitian ini belum digali tentang kategori buruk dalam memanfaatkan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal.

Hasil pengisian angket oleh guru seni rupa pada SMA Negeri 3 Slawi, media pembelajaran seni rupa yang dimiliki dan dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa ialah media audio, media visual, media audio visual, media serba aneka, dan media seni rupa berupa peralatan media seperti radio, *tape recorder*, *MP3 player*, gambar/grafis, papan tulis, poster, foto, model, media cetak, kartun dan karikatur, televisi, film video, *Video Compact Disk (VCD)/Digital Video Disk (DVD)*, *slide projector*, CD/VCD interaktif, *LCD Projector*, alat kriya, dan *air brush*, sedangkan peralatan media yang dimiliki tetapi tidak dimanfaatkan adalah *Overhead Projector (OHP)*. Sumber belajar yang ada di SMA Negeri 3 Slawi serta dimanfaatkan seperti buku, internet, galeri, dan seniman/perajin, sedangkan media cetak tidak dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa.

Sementara itu, hasil angket yang diisi oleh guru seni rupa mengenai media pembelajaran seni rupa yang dimiliki dan dimanfaatkan di SMA Negeri 1 Bojong berupa peralatan media seperti radio, *tape recorder*, *MP3 player*, gambar/grafis, papan tulis, poster, foto, model, media cetak, kartun dan karikatur, televisi, *Video Compact Disk (VCD)/Digital Video Disk (DVD)*, dan *LCD Projector/Laser Projector/Data Projector*. Sumber belajar yang ada di SMA Negeri 1 Bojong serta dimanfaatkan seperti buku, internet, galeri, dan seniman/perajin, studio, dan ruang pameran.

4.3.1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Rupa dan Sumber Belajar pada SMA Negeri 3 Slawi

Pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar merupakan permasalahan strategi pembelajaran yang berkenaan pencapaian sasaran pembelajaran itu tercapai. Hal ini juga berkaitan dengan metode pembelajaran, dalam menggunakan metode yang digunakan guru seni rupa juga perlu memanfaatkan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar.

Media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar hubungannya dengan proses belajar mengajar, salah satunya dapat membantu guru dalam mengantarkan materi (pesan) oleh karena itu posisinya amat penting. Media pembelajaran seni rupa mempunyai fungsi yang sangat penting pada keberhasilan proses belajar mengajar karena pengalaman belajar siswa dalam mata pelajaran seni rupa cenderung bersifat visual estetis, sehingga guru seni rupa dalam mengajar tidak hanya mengandalkan media verbal saja. Pendapat Pak Yusup (30 tahun) guru seni rupa SMA Negeri 3 Slawi melalui kutipan hasil wawancara: “Dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran seni rupa, misalnya hasil karya secara langsung, siswa akan lebih jelas dengan melihat contoh karya jadi tersebut secara langsung dan siswa juga akan lebih paham mengenai karya yang akan dibuat”.

Sumber belajar dimanfaatkan guru untuk menambah dan memperluas cakrawala sajian materi yang akan disampaikan pada siswa, karena guru itu sendiri merupakan sumber belajar bagi siswanya, maka sumber belajar bagi guru merupakan sumber belajar bagi siswa. Salah satu sumber belajar bagi guru seni rupa yang sering dimanfaatkan yaitu buku, tetapi bukan berarti buku

merupakan sumber belajar satu-satunya bagi guru, misalnya sumber belajar dari majalah atau koran. Guru seni rupa juga dapat memanfaatkan sumber belajar seperti museum, galeri, akses internet (situs seni rupa), dan lain sebagainya. Hingga lingkungan sekolahpun dapat dijadikan sumber belajar seni rupa.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan peneliti, Pak Yusup (30 tahun) guru seni rupa SMA Negeri 3 Slawi memanfaatkan media pembelajaran seni rupa seperti radio untuk mendengarkan siaran yang berisi tentang program pendidikan tentang seni rupa daerah setempat, sehingga membantu meningkatkan wawasan siswa tentang seni rupa. Media audio lain seperti *tape recorder*, dan *MP3 player* dimanfaatkan untuk menceritakan proses pembuatan karya seni, mendengarkan hasil wawancara dengan seniman sebagai apresiasi seni, dan menceritakan proses pembuatan karya seni lukis. Namun seiring semakin majunya teknologi pendidikan jenis media pembelajaran audio seperti radio, *tape recorder*, dan *MP3 player* sudah jarang dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa. “Sekarang saya jarang memanfaatkan media seperti radio, *tape recorder*, dan *MP3 player* dalam pembelajaran seni rupa, biasanya saat pertemuan pertama saja” tutur Pak Yusup (30 tahun). Dari ungkapan Pak Yusup dapat disimpulkan saat pembelajaran seni rupa, peralatan media pembelajaran seperti radio, *tape recorder*, dan *MP3 player* sudah jarang dimanfaatkan oleh Pak Yusup, biasanya dimanfaatkan saat pembelajaran seni rupa pertama dimulai (pertemuan pertama) saat awal menerangkan materi pembelajaran.

Mata pelajaran seni rupa merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang bersifat visual estetis dan akan lebih mudah diterima siswa bila guru seni rupa menyampaikannya dengan media visual. Pak Yusup (30 tahun) guru seni rupa SMA Negeri 3 Slawi memanfaatkan media visual seperti media gambar untuk menunjukkan contoh gambar secara nyata sebelum siswa diminta untuk membuatnya, berikut yang diungkapkan oleh pak Yusup (30 tahun): “Media gambar perlu sebagai media pembelajaran seni rupa untuk menunjukkan hasil karya gambar, baik itu gambar karya saya atau gambar karya-karya kakak kelas siswa sebagai contoh hasil karya yang akan dibuat oleh siswa. Biasanya saya memanfaatkan pada kelas X pada materi gambar sketsa”. Media visual selain gambar, Pak Yusup memanfaatkan media visual berupa foto untuk menunjukkan contoh-contoh hasil karya yang akan dibuat oleh siswa sama halnya dengan media visual berupa gambar, berikut pendapat Pak Yusup (30): “Media foto saya memanfaatkan sebagai contoh, misalnya foto proses pembuatan batik serta contoh-contoh karya batik, tetapi foto yang saya tunjukkan berupa *slide* melalui laptop mbak”. Penggalan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa Pak Yusup memanfaatkan media pembelajaran seni rupa berupa foto dalam bentuk *file*, yang ditampilkan melalui *slide* menggunakan media audio visual berbasis komputer (laptop dan LCD proyektor).

Media pembelajaran seni rupa lain yang dimanfaatkan pada SMA Negeri 3 Slawi selain media visual yang ditunjukkan di atas, Pak Yusup juga memanfaatkan media cetak. Hasil kutipan Pak Yusup saat wawancara: “Saya memanfaatkan media cetak yang kaitannya dengan gambar teknik. Di kelas XI ada materi gambar teknik, biasanya gambar tekniknya saya tunjukkan contoh

melalui media cetak atau majalah yang berkaitan dengan interior atau rancang bangunan”. Disimpulkan bahwa pada SMA Negeri 3 Slawi dalam pembelajaran seni rupa, guru memanfaatkan media cetak yang kaitannya dengan gambar teknik, interior, atau rancang bangunan saat materi gambar teknik.

Media visual seperti kartun dan karikatur dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seni rupa pada SMA Negeri 3 Slawi oleh Pak Yusup berupa buku, majalah, atau gambar yang ditunjukkan pada siswa sebagai contoh dalam berkarya. Begitu pula dengan media visual seperti poster, Pak Yusup memanfaatkan berupa hasil karya poster untuk ditunjukkan pada siswa sebagai contoh karya jadi, sehingga siswa lebih paham saat berkarya poster. Selain jenis media visual dalam pembelajaran menggambar, Pak Yusup juga memanfaatkan media serba aneka berupa model yang dimanfaatkan untuk *stile life* yaitu menggambar bentuk secara langsung, biasanya Pak Yusup memanfaatkan benda seperti sepeda, galon, helm dan lain sebagainya untuk digambar oleh siswa secara langsung dan bersamaan.

Media pembelajaran audio visual juga dimanfaatkan Pak Yusup dalam pembelajaran seni rupa berupa tayangan televisi, dan VCD *player* yang merupakan satu rangkaian, Pak Yusup memanfaatkan VCD *edutainment* yang diputar melalui VCD *player* dan media audio visual gerak seperti televisi untuk menayangkan hasil karya seniman asli atau menampilkan pembuatan kerajinan makram, hal ini dikatakan Pak Yusup (30 tahun) saat wawancara:

Saat pembelajaran membuat kerajinan makram kadang siswa kelas XI saya ajak nonton cara pembuatan dan hasil karya dan

produksinya melalui pemutaran VCD *edutainment* melalui VCD player dan tayangan televisi, sebelum akhirnya saya demonstrasikan langsung, tetapi saya lebih sering mendemonstrasikan langsung mbak, soalnya banyak simpul-simpulnya. Jadi karya makram itu sendiri saya manfaatkan sebagai media pembelajaran, selain itu siswa saya beri foto copian tentang simpul-simpul agar lebih mudah dipahami.

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Pak Yusup jarang memanfaatkan media audio visual berupa televisi dan VCD *player* hanya terkadang menggunakannya saat pembelajaran kerajinan makram. Media VCD *edutainment* itu sendiri tidak hanya dapat diputar oleh perangkat VCD *player* dan televisi tetapi dapat juga diputar melalui program komputer multimedia yang ditayangkan melalui LCD proyektor.

Pada pembelajaran seni rupa di kelas XI, Pak Yusup mengajarkan materi tentang kerajinan makram yang merupakan termasuk golongan seni anyaman. Pak Yusup menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu membuat karya seni anyaman dengan memanfaatkan teknik dan corak Nusantara. Menurut Pak Yusup, saat menerangkan materi pelajaran tentang kerajinan makram beliau menggunakan metode ceramah, pemberian tugas dan tanya jawab. Setelah siswa paham tentang materi yang bersifat teori. Pak Yusup memanfaatkan kerajinan makram sebagai peralatan media, saat menunjukkan hasil karya jadi dengan mendemonstrasikan membuat simpul-simpul, dalam hal ini Pak Yusup memanfaatkan jenis media serba aneka berupa media teknik dramatisasi yaitu demonstrasi. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas XI, Pak Yusup mendemonstrasikan cara pembuatan kerajinan makram kepada siswanya. Pertama-tama Pak Yusup memanfaatkan tali sebagai bahan dasar pembuatan

makram. Pak Yusup menyiapkan bahan tali dengan cara kolektif sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kedua, media berkenaan dengan karya apa yang akan dibuat seperti: tas, dompet, hiasan dinding, atau benda sehari-hari. Pak Yusup memanfaatkan media televisi dan *VCD player* untuk menunjukkan karya-karya kerajinan makram atau menunjukkan langsung hasil karya makram kepada siswa sebelum mendemonstrasikannya, hal ini merupakan contoh benda perangsang daya cipta yang dibuat oleh guru atau koleksi karya siswa. Dalam hal ini siswa diminta membuat hiasan dinding berupa kerajinan makram.

Ketiga, Pak Yusup membagikan *handout* untuk sumber belajar siswa berisi ilustrasi sederhana tentang teknik, simpul-simpul dan proses pembuatan serta kemungkinan pengembangan karya kerajinan makram tersebut, hal ini sangat diperlukan untuk membangkitkan semangat belajar, terutama jika media atau benda yang sebenarnya tidak bisa diadakan.



Gambar 4.9. Pak Yusup Memanfaatkan Media Teknik Dramatisasi yaitu Demostrasi Pembuatan Kerajinan Makram (Dokumentasi penulis 2010)

Gambar di atas menunjukkan Pak Yusup sedang memanfaatkan media teknik dramatisasi yaitu mendemostrasikan cara membuat simpul kerajinan makram, dapat dilihat siswanya memperhatikan simpul yang dicontohkan Pak Yusup dan melihat *handout* yang berisi tentang macam-macam simpul yang telah dibagikan oleh Pak Yusup. Kerajinan makram tersebut sekaligus dijadikan peralatan media pembelajaran seni rupa. Pak Yusup memberikan *handout* kepada siswa, berupa gambar macam-macam simpul makram dan cara membuat simpul-simpul makram agar siswa lebih paham dalam mempelajarinya. Seperti yang diungkapkan Ayu Rahmawati kelas XI: “Selain belajar membuat makram dari demonstrasi Pak Yusup, saya juga belajar dari fotocopian yang dikasih Pak Yusup. Ada macam-macam simpul makram dan penjelasannya disitu mbak”.

Berdasarkan pembelajaran kerajinan makram yang diajarkan, Pak Yusup sudah membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terlebih dahulu, tetapi tidak membuat perencanaan media pembelajaran. Dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tertulis media yang dimanfaatkan berupa LCD tetapi dalam pembelajarannya Pak Yusup tidak memanfaatkan media pembelajaran LCD tersebut. Meskipun media pembelajaran yang dimanfaatkan Pak Yusup sudah sesuai dengan materi kerajinan makram, yaitu memanfaatkan jenis media serba aneka berupa demonstrasi saat membuat kerajinan makram dan memberikan *handout* yang berisi ilustrasi sederhana mengenai pembuatan simpul-simpul makram agar mudah dipahami siswa, tetapi dirasakan kurang ketidaksesuaian media pembelajaran yang ditulis pada RPP dengan proses pembelajaran hal itu

dikarenakan belum adanya perencanaan media pembelajaran yang harus dibuat oleh Pak Yusup.

Selain itu, dalam pembelajaran kerajinan makram dapat disimpulkan alat-alat dan bahan untuk berkarya kerajinan dan berkarya seni rupa merupakan media yang mutlak diperlukan, baik sebagai contoh, alat demonstrasi, maupun alat atau bahan bereksperimen siswa. Seperti saat Pak Yusup menerangkan percampuran warna dalam studi warna di kelas X. Pak Yusup pertama-tama menerangkan tentang definisi warna, macam-macam warna. Kemudian siswa diminta untuk bereksperimen membuat percampuran warna dari gelap ke terang menggunakan cat poster. Sebelumnya Pak Yusup menjelaskan tentang alat, bahan dan teknik atau media seni rupa yang akan digunakan oleh siswa, seperti kuas car air, cat poster, palet, kertas dan lain-lain. Media seni rupa tersebut merupakan benda langsung yang dijadikan media pembelajaran seni rupa oleh Pak Yusup, beliau menunjukkan kuas cat air pada siswanya yang kemudian dijelaskan, kegunaan, jenis ukuran, hingga ciri-ciri kuas yang baik.

Demikian juga dengan materi studi warna Pak Yusup menjelaskan tentang warna primer, warna sekunder, dan materi lainnya tentang warna pada siswa. Setelah menjelaskan, Pak Yusup mencontohkan pada siswanya cara membuat percampuran warna dengan mendemonstrasikannya, misal warna hijau merupakan percampuran dari warna primer biru dan kuning, Pak Yusup mengajarkan berapa ukuran perbandingan warna yang diperlukan sehingga menghasilkan warna yang baik. Dalam pembelajaran percampuran warna/studi warna Pak Yusup sudah memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai

dengan materi yaitu mampu mendemonstrasikan percampuran warna sehingga siswa dapat langsung melihat cara mencampurkan warna dengan benar.

Gambar 4.10 merupakan kegiatan mengajar Pak Yusup saat pembelajaran studi warna di kelas X. Pak Yusup sedang mendemonstrasikan percampuran warna yaitu dari warna gelap ke warna terang. Pak Yusup memanfaatkan benda langsung berupa media seni rupa seperti kuas cat air, cat poster, palet, bahan kertas, semua dimanfaatkan Pak Yusup sebagai peralatan media pembelajaran seni rupa dalam mendemonstrasikan percampuran warna.



Gambar 4.10. Pak Yusup Mempraktikan Percampuran Warna dengan Media Dramatisasi: Demonstrasi (Dokumentasi penulis 2010)

Sama halnya saat pembelajaran seni kerajinan ukir yaitu membuat patung dengan bahan kayu, Pak Yusup membuka kegiatan belajar dengan menjelaskan karya seni kriya beserta contohnya. Pak Yusup memanfaatkan benda langsung berupa alat ukir sebagai peralatan media pembelajaran seni rupa saat menunjukkan alat ukir serta cara menggunakannya dengan teknik

media dramatisasi yaitu mendemonstrasikan pembuatan kerajinan ukir. Berikut penuturan Pak Yusup (30 tahun):

Saat materi praktik saya selalu mencontohkan kepada siswa dengan mendemonstrasikannya, misalnya saat pembelajaran membuat kerajinan ukir, saya perkenalkan alat ukir sambil saya tunjukkan langsung pada siswa cara menggunakannya. Siswa dalam berkaryapun dapat memanfaatkan satu set alat ukir yang disediakan sekolah.

Pertama-tama siswa menyiapkan bahan-bahan dalam membuat karya seni ukir, setelah itu siswa mempelajari dan mempraktikkan teknik pembuatan karya ukir dengan meniru membuat karya tersebut, yaitu karya yang sudah didemostrasikan oleh Pak Yusup. Selain itu, siswa diminta mencari informasi melalui internet tentang proses membuat karya seni ukir, setelah karya seni ukir siswa jadi, siswa diminta untuk mencatat serta membuat deskripsi tentang alat, bahan, dan cara membuat karya seni ukir dalam beberapa kalimat ringkas.

Berbeda saat pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media audio berupa CD interaktif, Pak Yusup meminta siswa mengolah gambar atau menjawab pertanyaan melalui peralatan media komputer, sedangkan untuk peralatan media berupa *air brush* dimanfaatkan Pak Yusup dalam materi pendalaman seni rupa pada kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Pak Yusup memanfaatkan benda langsung berupa *air brush* untuk ditunjukkan pada siswa sebagai contoh dan cara penggunaannya dengan memanfaatkan media teknik dramatisasi yaitu demonstrasi.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pada kelas XII SMA Negeri 3 Slawi Pak Yusup (30 tahun) memberikan materi tentang seni grafiti yaitu

kegiatan seni rupa yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk dan volume untuk menuliskan kalimat tertentu pada dinding. Seni grafiti berbentuk kalimat meskipun terdapat juga sedikit gambar seperti seni mural. Pada awal pembelajaran, Pak Yusup mengucapkan salam. Setelah itu, menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkondisikan siswanya agar siap memulai pelajaran dengan bertanya tentang pelajaran atau tugas yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya, dan bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan oleh Pak Yusup. Pertemuan sebelumnya juga telah diberitahukan materi tentang seni grafiti serta peralatan dan perlengkapan yang harus dipersiapkan oleh siswa, seperti buku gambar, pensil, cat tembok, kaos, wadah botol air mineral bekas dan lain sebagainya.

Pak Yusup juga telah mempersiapkan media pembelajaran secara lengkap, sebelum praktek dimulai di halaman belakang berupa tembok dalam pembatas sekolah. Pada RPP Pak Yusup tertulis bahwa media yang akan dimanfaatkan dalam materi seni grafiti yaitu LCD, tetapi Pak Yusup belum membuat perencanaan media pembelajaran. Pak Yusup menjelaskan materi dari dasar terlebih dulu yaitu tentang definisi seni grafiti dengan metode ceramah. Setelah membahas itu, siswa diminta mencari informasi di internet tentang karya seni grafiti, agar siswa dapat menyiapkan hasil temuan informasi tentang teknik dan bahan yang akan digunakan dalam membuat karya seni grafiti dengan corak dan teknik yang telah dipilih. Siswa bertanya jawab dan diskusi berdasarkan hasil temuan siswa dari internet. Setelah itu, siswa menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan karya seni grafiti.

Pak Yusup menerangkan hasil diskusi siswa, menjelaskan dan memperagakan cara menggambar huruf-huruf dalam grafiti, serta gambar-gambar apa saja yang biasanya ada dalam karya seni grafiti melalui pemanfaatan peralatan media papan tulis jenis *white board*. Beliau mendemonstrasikan gambar pada papan tulis sebagai contoh siswa dalam berkarya, berikut penuturan dari Pak Yusup (30 tahun): “Saya memanfaatkan media papan tulis dalam pembelajaran seni rupa, saat materi pembukaan untuk mendemostrasikan materi sketsa atau yang berkaitan dengan menggambar atau menerangkan tentang warna”. Dapat disimpulkan bahwa Pak Yusup dalam pembelajaran seni rupa memanfaatkan media pembelajaran seni rupa, jenis media serba aneka berupa papan tulis untuk mendemostrasikan saat materi sketsa atau materi yang berkaitan dengan gambar dan saat menerangkan tentang warna.



Gambar 4.11. Aktivitas Pak Yusup Memanfaatkan Peralatan Media Papan Tulis (Dokumentasi penulis 2010)

Gambar 4.11 menunjukkan Pak Yusup saat memanfaatkan media papan tulis jenis *white board*, mendemonstrasikan gambar pada kelas XII saat pembelajaran membuat seni grafiti. Pak Yusup menggambar berupa sketsa contoh gambar grafiti dengan memanfaatkan peralatan media papan tulis. Pak Yusup mendemonstrasikan menggambar dan siswa memperhatikan gambar yang didemonstrasikan oleh Pak Yusup melalui peralatan media papan tulis. Dengan memanfaatkan peralatan media papan tulis, secara keseluruhan siswa akan lebih paham saat Pak Yusup mencontohkan membuat gambar, serta langkah-langkah dalam membuat gambar seni grafiti tersebut.

Berdasarkan pengamatan peneliti, Pak Yusup dalam memanfaatkan media pembelajaran seni rupa dan mendemonstrasikan semua pembelajaran seni rupa yang bersifat praktik. Pak Yusup mampu memberikan daya tarik kepada siswa, sehingga siswa merasa mampu dan minat belajarnya menjadi bertambah. Hal ini juga disebabkan karena materi yang disampaikan oleh Pak Yusup terstruktur dengan baik, media pembelajaran seni rupa pun sudah siapkan terlebih dahulu.

Pak Yusup memanfaatkan media serba aneka yaitu peralatan media berbasis komputer (laptop) tanpa menggunakan LCD proyektor, selain memanfaatkan papan tulis dalam materi tentang seni grafiti di kelas XII. Peralatan media berbasis komputer (laptop) dimanfaatkan untuk menunjukkan tentang contoh-contoh gambar grafiti yang diambil dari internet. Berikut kutipan pembicaraan dengan Pak Yusup (30 tahun): “Biasanya saya memanfaatkan ruang multimedia tetapi berhubung sedang dipakai bergantian

dengan mata pelajaran lain, jadi ya memakai laptop saja, anak-anak yang penting dapat melihat contoh karya seni grafiti”.

Pak Yusup sudah menyiapkan alat-alat untuk membuat karya seni grafiti tetapi untuk pertemuan awal, siswa mendesain gambar di atas kertas terlebih dahulu. Saat melakukan kegiatan menggambar grafiti ini, siswa memanfaatkan tembok keliling sekolah. Karya grafiti ini dikerjakan per kelompok menurut kelompok kelas masing-masing, Pak Yusup memberi tugas kepada siswanya untuk membuat grafiti tulisan kelas atau singkatan kelas masing-masing siswa. Setelah karya desain selesai, hasil karya masing-masing siswa dikumpulkan per kelas guna diseleksi karya terbaik untuk diaplikasikan pada tembok saat membuat seni grafiti.



Gambar 4.12. Aktivitas Pak Yusup Memanfaatkan Peralatan Media Laptop (Dokumentasi penulis 2010)

Gambar 4.12 merupakan kegiatan Pak Yusup saat menunjukkan contoh-contoh gambar hasil karya grafiti yang diambilnya melalui internet. Pak

Yusup memanfaatkan media serba aneka berupa laptop tanpa menggunakan LCD proyektor ketika menunjukkan contoh gambar hasil karya grafiti. Dapat dilihat pada gambar 4.12, hanya siswa yang duduk di depan saja yang dapat melihat contoh karya seni grafiti dari laptop. Siswa yang duduk di belakang sedikit kesulitan melihat contoh gambar grafiti dari laptop tersebut karena memang ukurannya yang kecil, hanya saja sesekali Pak Yusup menghampiri siswa yang berada di belakang agar dapat melihat contoh gambar hasil karya seni grafiti dengan jelas melalui peralatan media laptop. Sebenarnya hal itu tidak akan terjadi apabila Pak Yusup membuat perencanaan media pembelajaran terlebih dahulu, sehingga media pembelajaran selalu ada saat akan dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa.

Penentuan sumber belajar Pak Yusup mampu menyiapkan sumber belajar yang dibutuhkan dan mendukung dalam proses pembelajaran tentang materi seni grafiti di kelas XII. Salah satunya dengan memanfaatkan sumber belajar internet dalam mengambil contoh-contoh karya seni rupa untuk ditunjukkan pada siswanya. Buku-buku panduan tentang grafiti pun telah dipersiapkan. Selain itu, siswa ditugasi mencari referensi gambar grafiti melalui majalah atau internet dengan begitu proses belajar mengajar berjalan dengan lancar, sehingga Pak Yusup memanfaatkan internet sebagai sumber belajar untuk sendiri maupun siswa. Buku-buku lain yang dimanfaatkan Pak Yusup dalam pembelajaran seni rupa antara lain: buku penerbit Erlangga untuk SMA (kelas X, XI, dan XII), buku penerbit *Erlangga* (cat minyak, cat air, krayon, dan akrilik), R.R Hambor lukis kaos, Heri Suhersono “*Motif*

Geometris”, Jakkie Simmons “*Sketsa*”, dan buku-buku lainnya yang menunjang dalam pembelajaran seni rupa.

Sumber belajar selain buku, Pak Yusup memanfaatkan galeri, seniman dan perpustakaan sekolah. Pak Yusup memanfaatkan galeri sebagai sumber belajar untuk melihat karya-karya seniman sebagai referensi sendiri, yang akhirnya disampaikan pada siswanya. Sama halnya dengan seniman, melihat karya seniman dan wawancara dengan seniman bagi Pak Yusup merupakan suatu informasi baru dan menambah wawasan, sehingga Pak Yusup dalam mengajar lebih luas pengetahuannya terutama tentang seni rupa. Sumber belajar seperti perpustakaan dimanfaatkan Pak Yusup untuk meminjam buku tentang materi kesenirupaan, sumber belajar ini juga dimanfaatkan oleh siswa untuk meminjam buku tentang seni rupa sebagai referensi.

Pembelajaran tentang materi seni grafiti biasanya dilakukan dua atau empat kali pertemuan, jika belum selesai dapat dilanjutkan minggu selanjutnya. Setelah karya selesai, hasil karya siswa didokumentasikan untuk diapresiasi bersama dan diakses melalui internet untuk masuk komunitas “SIRUP” singkatan dari Seni Rupa SMA Negeri 3 Slawi begitu pula hasil karya seni rupa yang lain. Komunitas SIRUP berisi tentang kegiatan pembelajaran seni rupa dan karya-karya seni rupa siswa. Berikut kutipan hasil pembicaraan dengan guru seni rupa SMA Negeri 3 Slawi yaitu Pak Yusup (30): “Komunitas SIRUP ini singkatan dari Seni Rupa SMA Negeri 3 Slawi. Tujuannya itu sebagai wadah kumpulan anak seni rupa sehingga informasi seni rupa terkumpul dan sebagai galeri seni rupa, selain itu hasil karya anak selalu saya *update*”. Dapat disimpulkan bahwa Pak Yusup memanfaatkan sumber belajar

berupa akses internet baik untuk sendiri atau bagi siswanya dengan adanya komunitas SIRUP pada SMA Negeri 3 Slawi.

Kegiatan pameran seni rupa juga diadakan di SMA Negeri 3 Slawi, terjadwal setiap akhir tahun pelajaran yang diikuti oleh semua kelas terutama semua siswa yang mengambil mata pelajaran seni rupa. Pameran ini merupakan pameran gabungan dengan seni tari dan musik. Siswa yang mengikuti mata pelajaran seni tari atau musik menampilkan pagelaran tari dan musik, sedangkan siswa yang mengikuti pelajaran seni rupa menampilkan karya-karya yang telah dibuat.

Hasil wawancara Pak Yusup dalam pembelajaran seni rupa tidak memanfaatkan sumber belajar LKS (Lembar Kerja Siswa) baik untuk sumber belajar sendiri atau siswa. Lembar Kerja Siswa berisi materi seni budaya tidak hanya khusus seni rupa, sehingga materi hanya sedikit dan tidak efektif, dengan alasan itu Pak Yusup tidak memanfaatkan sumber belajar berupa LKS.

4.3.2. Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Rupa dan Sumber Belajar di SMA Negeri 1 Bojong

Sementara itu, berdasarkan pengamatan peneliti di kelas X pada SMA Negeri 1 Bojong, Pak Ahmad (47 tahun) telah mempersiapkan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar secara lengkap saat materi “apresiasi seni“. Pada kegiatan pendahuluan, hampir sama dengan yang dilakukan Pak Yusup guru seni rupa SMA Negeri 3 Slawi, yaitu dengan menanyakan tentang materi sebelumnya dan bertanya sedikit tentang materi yang akan dipelajari yang pada pertemuan sebelumnya juga telah diberitahukan materi serta perlengkapan yang harus dipersiapkan oleh siswa. Pada RPP yang

dibuat Pak Ahmad disebutkan media yang akan dimanfaatkan yaitu LCD Proyektor.

Pada kegiatan inti, dalam pembelajaran saat menjelaskan materi tentang apresiasi seni rupa Pak Ahmad menyampaikan materi tentang jenis-jenis karya seni rupa Nusantara dengan memanfaatkan jenis media pembelajaran serba aneka yaitu komputer dan LCD proyektor. Peralatan media berbasis komputer yang dimanfaatkan berupa laptop yang dihubungkan dengan LCD proyektor dan ditampilkan pada layar proyektor (*screen projector*). Pak Ahmad memanfaatkan peralatan media tersebut ketika menunjukkan contoh-contoh karya lukis kepada siswanya, di ruang multimedia. Berikut kutipan hasil wawancara dengan Pak Ahmad (47 tahun), guru seni rupa SMA Negeri 1 Bojong:

Minggu sebelumnya saya sudah menyuruh siswa ketika jam pelajaran seni rupa agar datang ke ruang multimedia. Saya memanfaatkan laptop yang diproyeksikan dengan LCD ini untuk memberikan gambaran contoh-contoh karya seni rupa, contoh-contoh gambar atau lukisan tersebut saya ambil dari internet, karya seniman lokal, maupun karya saya sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan Pak Ahmad memanfaatkan peralatan media berbasis komputer dan LCD proyektor serta memanfaatkan sumber belajar internet dan karya seniman maupun sendiri dalam bentuk *file* (data) yang berisi contoh gambar-gambar hasil karya seni rupa. Secara keseluruhan Pak Ahmad sudah memanfaatkan media pembelajaran seni rupa yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, yaitu materi apresiasi seni. Akan tetapi dalam hal ini Pak Ahmad belum membuat

perencanaan media pembelajaran, sehingga dalam penyampaian materi Pak Ahmad lebih banyak menunjukkan contoh-contok hasil karya seni rupa dan sedikit menjelaskannya.



Gambar 4.13. Aktivitas Pak Ahmad Memanfaatkan Media Laptop dan LCD Proyektor dalam Menyampaikan Materi Pembelajaran Seni Rupa
(Dokumentasi penulis 2010)

Gambar 4.13 menunjukkan Pak Ahmad sedang menjelaskan materi tentang apresiasi seni rupa dan menyampaikannya dengan memanfaatkan media pembelajaran seni rupa berupa laptop yang diproyeksikan menggunakan LCD proyektor pada layar proyektor. Pada kegiatan pembelajaran seni rupa tersebut Pak Ahmad menyampaikan materi dan menunjukkan gambar melalui LCD proyektor pada siswanya. Pak Ahmad juga mengajak siswa melihat lukisan langsung hasil karya kakak kelas yang dipajang pada pameran sekolah, agar siswa dapat membedakan karya seni rupa murni dan terapan.

Gambar 4.14 merupakan aktivitas pembelajaran seni rupa Pak Ahmad saat materi tentang apresiasi karya seni rupa Nusantara. Pak Ahmad memanfaatkan lukisan sebagai media pembelajaran seni rupa agar siswa melihat bentuk lukisan asli, setelah sebelumnya siswa melihatnya melalui LCD proyektor. Dapat dilihat dalam gambar 4.14, Pak Ahmad sedang menjelaskan dan menunjukkan hasil karya lukisan pada siswanya.



Gambar 4.14. Aktivitas Pak Ahmad Memanfaatkan Media Visual: Lukisan sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa (Dokumentasi penulis 2010)

Berikut kutipan hasil pembicaraan dengan guru seni rupa SMA Negeri

1 Bojong yaitu Pak Ahmad (47 tahun):

Dalam pembelajaran apresiasi, menunjukkan jenis-jenis atau contoh-contoh karya seni rupa, saya memanfaatkan laptop dan LCD proyektor. Berbeda bila siswa saya suruh mengapresiasi suatu karya. Saya memanfaatkan karya asli misal karya lukisan yang diletakan di depan kelas, sehingga siswa dapat mengapresiasi karya lukis tersebut secara bersama.

Kutipan di atas dapat menjelaskan bahwa Pak Ahmad dalam pembelajaran apresiasi seni menunjukkan karya-karya seni rupa melalui peralatan media laptop yang diproyeksikan melalui LCD proyektor. Karya asli, misalnya lukisan juga dimanfaatkan oleh Pak Ahmad sebagai media pembelajaran seni rupa, bila siswa diminta mengapresiasi suatu karya seni rupa atau hanya sekedar menunjukkan karya lukisan sebagai contoh dalam pembelajaran materi seni lukis. Pemanfaatan media pembelajaran seni rupa oleh guru dalam proses pembelajaran, tentunya tidak terlepas dari bagaimana guru tersebut mengajar. Pak Ahmad mampu mengelola kelas dan pengelolaan interaksi belajar mengajar dengan baik, serta metode yang tepat, hal ini terlihat dari penyampaian materi Pak Ahmad secara terstruktur dengan baik menggunakan metode tanya jawab, ceramah dalam proses belajar mengajarnya dan dalam mengelola kelas sudah mampu menciptakan kondisi kelas yang optimal.

Setelah selesai menerangkan tentang berbagai karya seni rupa, Pak Ahmad meminta siswa untuk membuat kelompok untuk berdiskusi tentang karya seni Nusantara. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, sementara kelompok lain menanggapi.

Hasil wawancara peneliti dengan Pak Ahmad guru SMA Negeri 1 Bojong menceritakan bahwa pada kegiatan pembelajaran batik di kelas XI, Pak Ahmad membuat peralatan media berkarya batik cap sendiri. Alat untuk membuat batik cap tersebut berupa tembaga yang dibuat lempengan yang di atasnya dikaitkan gagang canting dengan dimensi panjang dan lebar dan belakangnya dibentuk gambar atau motif yang sederhana sebagai capnya.

Bentuk gambar atau desain pada batik cap selalu ada pengulangan yang jelas, sehingga gambar nampak berulang dengan bentuk yang sama.

Gambar 4.15 merupakan alat untuk berkarya batik cap buatan Pak Ahmad. Alat berkarya batik cap dimanfaatkan Pak Ahmad sebagai peralatan media saat pembelajaran batik. Pak Ahmad menunjukkan alat tersebut, agar siswa lebih jelas dan paham melihat benda berupa cap untuk membatik secara langsung meskipun tidak mempraktekkan membatik dengan teknik cap.



Gambar 4.15. Media Berupa Benda Langsung:
Batik Cap Buatan Pak Ahmad

Pak Ahmad saat menerangkan pembelajaran batik, terutama jenis batik cap yaitu dengan menunjukkan alat-alat yang digunakan dan mendemonstrasikan membuat batik cap. Menurut Pak Ahmad pembelajaran membatik sekarang jarang diajarkan kepada siswanya dikarenakan terbatasnya biaya dalam pengadaan bahan-bahan dan media seni rupa yang diperlukan, sehingga dalam pembelajaran batik hanya diajarkan teori-teorinya saja dan kemudian Pak Ahmad menunjukkan alat-alat membatik sebagai media

pembelajaran seni rupa. Untuk kegiatan prakteknya biasanya siswa hanya membuat motif batik pada kertas gambar. Alasan-alasan tersebut bukan berarti kendala apabila Pak Ahmad sudah membuat perencanaan media pembelajaran sebelum pembelajaran materi batik berlangsung, karena dengan perencanaan media pembelajaran yang baik, alasan-alasan seperti keterbatasan biaya dalam pengadaan bahan-bahan dan media seni rupa yang diperlukan tidak menjadi masalah lagi karena bukan berarti sekolah tersebut harus memiliki media pembelajaran yang dimaksud.

Berdasarkan hasil angket, pengamatan dan wawancara peneliti, SMA Negeri 1 Bojong, memiliki media pembelajaran audio seperti radio, *tape recorder*, dan *MP3 player*, akan tetapi media audio berupa radio dan *tape recorder* tidak dimanfaatkan oleh Pak Ahmad (47 tahun) dalam pembelajaran seni rupa. Peralatan media *MP3 player* dimanfaatkan Pak Ahmad sebagai alat bantu rekaman untuk menangkap/merekam sesuatu yang diperlukan mengenai pembelajaran seni rupa, misal saat Pak Ahmad tanya jawab dengan perajin mengenai karya seni rupa. Seiring dengan berkembangnya zaman media radio, *tape recorder*, dan *MP3 player* sudah jarang dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa, karena dalam pembelajaran seni rupa bahasan-bahasan lebih banyak yang bersifat amatan visual atau aspek yang mengutamakan cerapan indera. Media audio dapat dimanfaatkan bila dikombinasikan media jenis lain yang bersifat visual. Berikut penuturan Pak Ahmad guru SMA Negeri 1 Bojong:

Ya dulu saya memanfaatkan media pembelajaran *tape recorder*, dan *MP3 player* tetapi sekarang lebih memanfaatkan media laptop dan LCD proyektor di ruang multimedia saat menunjukkan gambar dan audio, karena media audio kurang tepat bila

dimanfaatkan tanpa media lain misal media visual, apalagi pembelajaran seni rupa yang dominan bersifat visual.

Disimpulkan dari penuturan Pak Ahmad, bahwa Pak Ahmad lebih memanfaatkan media audio visual berupa komputer atau sering disebut media komputer multimedia dan LCD proyektor. Media pembelajaran berupa komputer multimedia merupakan media audio visual yang dapat memproses data teks, penghitungan, gambar, video, dan audio. Pemanfaatan komputer multimedia menjadi salah satu media audio visual yang sangat menarik bagi guru dan siswa, tetapi bukan berarti Pak Ahmad hanya memanfaatkan media komputer multimedia dan LCD proyektor saja dalam pembelajaran seni rupa. Media audio visual lainnya seperti tayangan televisi, VCD *player*, dan CD/VCD interaktif dimanfaatkan Pak Ahmad dalam proses belajar mengajar seni rupa meskipun sangat jarang. Berikut penuturan Pak Ahmad:

Saya memanfaatkan media audio visual lainnya seperti VCD interaktif tentang materi seni rupa yang saya tayangkan melalui media televisi, tetapi juga bisa melalui laptop yang ditayangkan melalui LCD proyektor, sedangkan media pembelajaran berupa CD interaktif ditayangkan melalui komputer, sehingga saya hanya mengoperasikan secara interaktif.

Memanfaatkan media pembelajaran seni rupa mempunyai fungsi penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar, sebab pengalaman belajar pembelajaran seni rupa bersifat visual estetis. Pengalaman-pengalaman visual estetis atau penguasaan kemampuan-kemampuan kreatif akan lebih mudah diterima siswa bila disampaikan dengan media visual dari pada hanya dengan

media verbal saja. Media visual yang dimanfaatkan Pak Ahmad antara lain: gambar, poster, foto, media cetak, kartun dan karikatur.

Menurut Pak Ahmad, dalam pembelajaran seni rupa materi-materi gambar yang diajarkannya selalu memanfaatkan media visual misalnya dalam pembelajaran gambar pada saat Pak Ahmad mengajarkan membuat poster, beliau juga mempraktikkan cara membuat poster dan menunjukkan hasil karya poster untuk dijadikan media pembelajaran seni rupa dan Pak Ahmad mencontohkan menggambar poster pada papan tulis. Begitu pula pada materi pembelajaran seni rupa lainnya, seperti pembuatan kartun atau karikatur, Pak Ahmad menunjukkan gambar kartun dan karikatur serta mempraktikkannya di depan siswa. Gambar-gambar tersebut dijadikan contoh dan media pembelajaran seni rupa bagi pak Ahmad. Berikut penuturan Pak Ahmad (47 tahun) saat wawancara:

Saya selalu memanfaatkan contoh jadi suatu karya sebagai perangsang siswa serta media pembelajaran bagi saya. Siswa akan lebih paham bila saya tunjukkan karya jadi sebagai contoh saat siswa berkarya nantinya. Bukan hanya itu, media papan tulis saya manfaatkan untuk demonstrasi membuat gambar, baik itu gambar poster, kartun atau karikatur. Misalnya dalam pembelajaran menggambar, saya tunjukkan contoh gambar yang sudah jadi dan saya juga mendemostrasikan menggambar dengan memanfaatkan media papan tulis.

Simpulan dari kutipan hasil wawancara dengan Pak Ahmad di atas, selain menunjukkan gambar-gambar nyata berupa karya yang sudah jadi, Pak Ahmad juga mempraktikkan menggambar dengan media papan tulis yang merupakan media pembelajaran yang dikenal umum baik oleh guru atau siswa dan senantiasa tersedia di kelas. Pak Ahmad juga kadang memanfaatkan

gambar yang terdapat dalam media cetak untuk ditunjukkan kepada siswa sebagai media pembelajaran seni rupa.

Media visual lain yang dimanfaatkan Pak Ahmad dalam pembelajaran seni rupa adalah foto/fotografi, merupakan media visual yang mampu memvisualisasikan secara lebih konkrit, realistis, dan akurat seperti keadaan aslinya. Dengan peralatan media fotografi, guru seni rupa dapat menghadirkan kembali objek yang berada jauh dari kelas. Dewasa ini, memanfaatkan fotografi berupa penggunaan kamera digital semakin lebih mudah, praktis, serta kualitas yang bagus sehingga guru khususnya seni rupa akan dengan mudah memotret untuk kepentingan media pembelajaran seni rupa. Pak Ahmad mengatakan bahwa media foto yang dimanfaatkannya menggunakan kamera digital saat memotret dan menunjukkan hasilnya pada siswa dalam bentuk *file* dengan memanfaatkan peralatan media komputer dan LCD proyektor, sehingga Pak Ahmad tidak mencetaknya terlebih dahulu. Media serba aneka berupa model langsung juga dimanfaatkan Pak Ahmad dalam pembelajaran seni rupa pada materi gambar bentuk. Berbeda dengan memanfaatkan media visual yang diproyeksikan yaitu OHP dalam pembelajaran seni rupa, Pak Ahmad membuat transparasinya terlebih dahulu karena transprasi tersebut yang akan menjadi materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang berupa transparasi dalam pembelajaran seni rupa biasanya berupa tulisan, gambar, atau gabungan antara tulisan dan gambar.

Sementara itu, penentuan sumber belajar Pak Ahmad mampu menyiapkan sumber belajar yang dibutuhkan dan mendukung dalam proses pembelajaran. Selain mengambil sumber belajar dari internet, buku-buku

panduan tentang jenis-jenis karya seni rupa telah dipersiapkan, mulai dari karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi, siswa juga diberi tugas mencari referensi dan contoh karya seni rupa yang ada pada media cetak atau melalui internet, dengan begitu proses belajar mengajar berjalan dengan lancar. Berikut wawancara dengan Pak Ahmad tentang sumber belajar berupa media cetak yang dimanfaatkannya: “Saya memanfaatkan media cetak seperti majalah, koran, dan sejenisnya untuk saya baca empiriknya yang berkaitan dengan seni rupa”.

Pak Ahmad juga mengunjungi galeri dan tempat-tempat perajin untuk kegiatan apresiasi seni rupa, memotret karya seni, atau sekedar wawancara proses kreatif, sehingga memperluas bahan pelajaran Pak Ahmad. Seperti penuturan Pak Ahmad (47 tahun): “Karena jauhnya jarak tempuh, siswa jarang saya minta langsung mengunjungi galeri dan perajin, sehingga saya yang kadang berkunjung untuk apresiasi, memotret karya dan wawancara agar menambah bahan materi pelajaran bagi saya, untuk disampaikan pada siswa”.

Menurut Pak Ahmad (47 tahun), siswa sering diajak praktik di luar kelas untuk melihat objek secara langsung selain itu agar mengurangi kejenuhan siswa yang diakibatkan karena proses pembelajaran dalam ruang yang sama, gaya mengajar yang sama, untuk itu Pak Ahmad mencoba mengajak siswanya untuk melaksanakan pembelajaran di luar kelas. Pak Ahmad memanfaatkan alam yang indah sekitar SMA Negeri 1 Bojong yang berupa daerah pegunungan. Informasi yang disampaikan dari Juniatin siswa kelas XI, “biasanya saya dan teman-teman diajak keluar kelas ketika pembelajaran melukis dengan aliran impresionis”. Pak Ahmad mengajak siswa

melukis di luar kelas agar siswa dapat melihat objek yang pemandangan secara langsung ketika pembelajaran melukis dengan aliran impresionis, yaitu aliran yang mengutamakan kesan selintas dari suatu obyek yang dilukiskan dari bantuan sinar matahari yang merefleksi ke mata. Selain mengatasi kejenuhan pada sistem kelas yang di batasi oleh ruang, dengan membawa siswa ke luar kelas akan lebih membangkitkan daya kreasi siswa.

Selain memanfaatkan sumber belajar berupa lingkungan sekolah, Pak Ahmad juga memanfaatkan studio dan ruang pameran baik bagi Pak Ahmad dan siswanya. Studio yang dimanfaatkan Pak Ahmad berupa ruangan tempat untuk menyimpan karya-karya siswa, biasanya siswa datang untuk menyimpan karya-karyanya atau sekedar melihat karya-karya yang ada. Ruang pameran dimanfaatkan Pak Ahmad saat pembelajaran materi tentang pameran, siswa mengumpulkan karya-karya yang pernah dibuatnya dalam satu semester untuk dipamerkan di ruang pameran, sehingga siswa kelas lain dapat melihat-lihat karya pameran sebagai sumber belajar sendiri.

Lembar kerja siswa atau yang sering disebut LKS tidak dimanfaatkan Pak Ahmad dalam pembelajaran seni rupa. Alasan Pak Ahmad tidak memanfaatkan LKS karena pelajaran seni rupa merupakan pembelajaran yang lebih banyak praktek sehingga kurang efektif jika memanfaatkan LKS.

Hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa sebagian besar dari siswa senang jika diajar guru seni rupa ketika memanfaatkan media pembelajaran dan sumber belajar, baik oleh Pak Yusup (30 tahun) pada SMA 3 Slawi, dan Pak Ahmad (47 tahun) pada SMA Negeri 1

Bojong. Seperti yang dikatakan oleh Nafa Maulida kelas X 6, siswa SMA Negeri 3 Slawi: “Pak Yusup itu kalau mengajar santai, tegas dan selalu memberikan contoh karya seni yang akan dibuat, jadi kami tidak bingung”. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Aziz Dwi Aprilianto siswa kelas XII SMA Negeri 3 Slawi “Saya senang belajar seni rupa dan lebih paham saat Pak Yusup menggunakan media, karena melihat contoh jenis-jenis karya seni rupa meskipun lewat LCD”. Di kalangan siswa SMA Negeri 1 Bojong, guru seni rupa sangat disegani karena keramahannya, cara mengajarnya yang mudah dipahami. Hal ini dikemukakan oleh Khafidoh salah seorang siswa kelas XI mengatakan, “Pak Ahmad itu orangnya baik, ramah, dan kalau menerangkan materi dengan memberikan contoh dan mempraktikan sehingga belajar kami lebih paham”. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Ahmad Nawawi kelas XI. IA-1 mengenai cara mengajar Pak Ahmad dan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang dimanfaatkannya dalam pembelajaran, “Pak Ahmad kalau mengajar itu enak, santai tapi serius, kadang juga pembelajaran dilakukan di luar kelas sehingga tidak membosankan”.

Pendapat di atas menunjukkan bahwa siswa lebih berminat dan menyukai proses pembelajaran seni rupa ketika guru memanfaatkan media pembelajaran dan sumber belajar seni rupa. Sangat disayangkan apabila memanfaatkan media pembelajaran dan sumber belajar seni rupa kurang maksimal, seperti Pak Yusup dan Pak Ahmad sudah mampu membuat RPP yang di dalamnya terdapat media pembelajaran/sumber belajar, tetapi dalam RPP belum dibuat pengembangan materi pembelajaran dan perencanaan media

pembelajaran seni rupa yang lebih rinci untuk mempermudah guru dalam memanfaatkan media pembelajaran ketika pelaksanaan pembelajaran seni rupa.

4.4 Perencanaan Media Pembelajaran yang Dikembangkan oleh Guru Seni Rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal

Dalam suatu pembelajaran, kemampuan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran atau yang sering lebih dikenal dengan sebutan RPP merupakan langkah awal yang harus dimiliki guru. Sebelum proses belajar mengajar, dalam kegiatan perencanaan guru perlu mencermati sasaran pembelajaran yaitu siswanya, seperti mengorganisasikan materi sedemikian rupa sehingga sesuai dengan siswanya, memilih metode dan media pembelajaran yang tepat, mencari sumber belajar yang relevan, merancang bentuk dan jenis evaluasi. Pada hakekatnya rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran. RPP merupakan komponen penting dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Tugas guru yang paling utama terkait dengan RPP berbasis KTSP adalah menjabarkan silabus ke dalam RPP yang lebih operasional dan rinci, serta siap dijadikan pedoman atau skenario dalam pembelajaran.

Dalam pengembangan RPP, guru diberikan kebebasan untuk mengubah, memodifikasi, dan menyesuaikan silabus dengan kondisi sekolah, daerah, dan dengan karakteristik peserta didik. Pengembangan RPP, harus diawali dengan pemahaman terhadap arti dan tujuannya, serta menguasai secara teoritis dan

praktis unsur-unsur yang terdapat di dalamnya, yaitu memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pengajaran, media pembelajaran/sumber belajar, serta penilaian hasil belajar. Aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) antara lain:

1. Kejelasan perumusan tujuan (tidak menimbulkan penafsiran ganda dan mengandung perilaku hasil belajar).
2. Pemilihan materi ajar (sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik).
3. Pengorganisasian materi ajar (keruntutan, sistematika materi dan kesesuaian dengan alokasi waktu).
4. Pemilihan sumber/media pembelajaran sesuai dengan tujuan materi dan karakteristik peserta didik.
5. Kejelasan skenario pembelajaran (langkah pembelajaran: awal, inti, dan penutup).
6. Kerincian skenario pembelajaran (setiap langkah tercermin strategi/metode dan alokasi waktu pada setiap tahap).
7. Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran.
8. Kelengkapan instrumen (soal, kunci jawaban, pedoman penskoran).

Begitu halnya pada mata pelajaran seni rupa, RPP yang dibuat oleh guru seni rupa harus sesuai aspek-aspek yang perlu diperhatikan. Tetapi pada kenyataannya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) masih belum maksimal dimanfaatkan oleh guru seni rupa. Terutama mengenai media pembelajaran seni rupa, guru seni rupa SMA Negeri di Kabupaten Tegal yaitu SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong belum mengembangkan perencanaan media

pembelajaran seni rupa dan pengembangan materi pembelajaran secara terinci, meskipun kenyataannya kedua SMA tersebut merupakan kategori sekolah yang memiliki banyak jenis media pembelajaran.

Dalam RPP memuat tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, langkah kegiatan, media pembelajaran/sumber belajar dan penilaian hasil belajar, seperti halnya RPP yang dibuat oleh Pak Yusup guru SMA Negeri 3 Slawi, dalam RPP yang dibuat sudah terdapat dengan jelas standar kompetensi, kompetensi dasar, alokasi waktu, tujuan, materi, metode, langkah kegiatan pembelajaran, dan sumber belajar (lihat lampiran 4, halaman 162). RPP yang dibuat Pak Yusup tidak terdapat penilaian hasil belajar yang memuat instrumen (soal, kunci jawaban, pedoman pensekoran). Selain itu, dalam materi pembelajaran belum terdapat pengembangan materi pembelajaran secara terinci, dan yang penting mengenai media pembelajaran, dalam RPP tertulis sumber belajar yang dimanfaatkan seperti LCD, tetapi belum ada rincian perencanaan media pembelajaran di dalam lampiran RPP tersebut, sedangkan Pak Yusup dalam menyampaikan materi saat pembelajaran seni grafiti dalam bab sebelumnya memanfaatkan peralatan media berupa laptop tanpa menggunakan LCD. Sebenarnya hal itu tidak akan terjadi apabila Pak Yusup mengembangkan perencanaan media pembelajaran terlebih dahulu. Sama halnya dengan Pak Ahmad guru SMA Negeri 1 Bojong, dalam RPP yang dibuat sudah terdapat dengan jelas kompetensi dasar, alokasi waktu, indikator, materi, metode, langkah kegiatan pembelajaran, penilaian dan media pembelajaran (lihat lampiran 4, halaman 164). Pak Ahmad sudah menuliskan evaluasi dengan jenis tes tertulis dalam bentuk soal uraian hanya saja belum membuat kunci jawaban serta pensekoran. Pengembangan materi pembelajaran

dan perencanaan media pembelajaran belum dikembangkan secara terinci dalam RPP yang dibuat oleh Pak Ahmad.

Dalam sisi lain media pembelajaran sangat penting dalam menyampaikan pesan tetapi sering kali mengabaikannya karena berbagai alasan, seperti keterbatasan waktu persiapan, sulit menemukan media pembelajaran yang tersedia, keterbatasan biaya, atau kekurangpahaman guru dalam mengelola media pembelajaran yang dimaksud. Alasan-alasan tersebut tidak terlalu signifikan apabila ada kemauan dan kemampuan guru untuk mengupayakannya dengan mengembangkan perencanaan media pembelajaran secara rinci terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran. Adanya perencanaan media pembelajaran terlebih dahulu guru akan lebih mudah dalam menyampaikan pembelajaran karena di dalam perencanaan media pembelajaran terdapat rincian media pembelajaran yang akan dimanfaatkan pada materi tertentu, beserta pengembangan isi materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media pembelajaran tersebut, sehingga tidak ada alasan-alasan bagi guru untuk tidak memanfaatkan media pembelajaran karena semuanya telah terencana.

Sebenarnya dalam pembuatan RPP yang di dalamnya terdapat media pembelajaran yang akan dimanfaatkan bukan hanya sekedar peralatan media apa yang akan dimanfaatkan, tetapi materi apa yang akan disampaikan oleh guru seni rupa melalui media yang akan dimanfaatkan tersebut, dengan cara mengembangkan perencanaan media pembelajaran secara rinci serta pengembangan materi pembelajaran yang tentunya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dimaksud. Hal ini akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menyerap

materi yang diajarkan, karena pengembangan materi pembelajaran yang dibuat guru dapat dijadikan bahan ajar bagi siswa.

Guru dalam membuat RPP, perlu memperhatikan aspek-aspek yang terdapat dalam RPP seperti standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan, materi, metode, langkah-langkah pembelajaran, media pembelajaran dan sumber belajar, serta penilaian hasil belajar (soal, kunci jawaban, pedoman penskoran), selain itu perlu adanya lampiran perencanaan media pembelajaran secara rinci dan pengembangan materi pembelajaran, begitu seterusnya dalam satu RPP sehingga dalam satu semester guru mempunyai RPP lengkap sebagai pedoman pembelajaran (lihat lampiran 6, halaman 166).

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan deskripsi hasil dan pembahasan dalam penelitian ini yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa:

Jenis-jenis media pembelajaran seni rupa yang dimanfaatkan pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal yaitu: (1) jenis media audio seperti peralatan media radio, *tape recorder*, dan MP3 *player*, (2) media visual antara lain gambar/grafis, grafik/diagram, poster, foto, media cetak, lukisan, kartun dan karikatur, *slide projector*, *Overhead Projector* (OHP), (3) media audio visual meliputi peralatan media seperti televisi, *film video*, *Video Compact Disk* (VCD)/ *Digital Video Disk* (DVD), CD interaktif, (4) media serba aneka seperti papan tulis, model, komputer dan LCD *Projector*. Media seni rupa seperti peralatan media sketsel, alat kriya, dan *air brush* dimanfaatkan untuk ditunjukkan sebagai benda langsung oleh guru seni rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal. Jenis-jenis sumber belajar yang dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal antara lain: buku, internet, galeri, seniman, media cetak, perpustakaan, studio dan ruang pameran.

Pemanfaatan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal, yaitu: (1) berdasarkan pengamatan umum: guru seni rupa pada SMA Negeri di Kabupaten Tegal sudah mampu memanfaatkan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar. Hal tersebut terlihat dari hasil angket penelitian, yaitu persentase memiliki media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar serta persentase pemanfaatannya, media pembelajaran seni rupa dengan

persentase tertinggi yaitu 100% (9 sekolah) memiliki dan memanfaatkan jenis media visual berupa peralatan media grafis/gambar dan jenis media serba aneka berupa papan tulis dalam pembelajaran seni rupa. Peralatan media berupa sketsa/lukisan, sketsel, alat kriya, dan *air brush* merupakan peralatan media yang jarang dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa yaitu dengan persentase dimiliki 11,11%, dimanfaatkan 11,11%, dan 88,89% tidak memiliki dan memanfaatkan media sketsa/lukisan, alat kriya, dan *air brush*, sedangkan untuk sumber belajar buku dan perpustakaan merupakan sumber belajar yang dimanfaatkan oleh semua guru seni rupa SMA Negeri di Kabupaten Tegal dengan persentase tertinggi, yaitu 100% (9 sekolah) memanfaatkannya dalam pembelajaran seni rupa, sedangkan persentase terendah yaitu 11,11% (1 sekolah) memanfaatkan studio dan ruang pameran sebagai sumber belajar di SMA Negeri Kabupaten Tegal, (2) berdasarkan pengamatan terfokus: hasil dari observasi dan wawancara peneliti SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong, keduanya telah memanfaatkan media pembelajaran seni rupa, salah satunya jenis media serba aneka yaitu komputer (laptop), pada SMA Negeri 3 Slawi saat pembelajaran di kelas XII tentang materi seni grafiti guru telah menunjukkan contoh gambar seni grafiti melalui laptop, sedangkan pada SMA Negeri 1 Bojong juga memanfaatkan peralatan media laptop dan LCD proyektor saat menunjukkan contoh-contoh gambar karya seni rupa Nusantara pada materi apresiasi seni di kelas X. Guru seni rupa SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri 1 Bojong juga memanfaatkan jenis media serba aneka berupa teknik dramatisasi yaitu saat mendemostrasikan materi seni rupa yang bersifat praktek.

Secara keseluruhan SMA Negeri 3 Slawi dan SMA Negeri1 Bojong sudah memanfaatkan media pembelajaran, dalam RPP juga sudah terdapat media apa yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa. Hanya saja belum ada perencanaan media pembelajaran seni rupa secara rinci dan pengembangan materi pembelajaran seni rupa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian disarankan kepada:

SMA-SMA Negeri di Kabupaten Tegal perlu meningkatkan penyediaan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman dengan cara merinci anggaran tentang pengadaan media pembelajaran dan sumber belajar tiap tahun, khususnya bagi pembelajaran seni rupa. Hal yang terpenting guru seni rupa harus mampu mengembangkan perencanaan media pembelajaran seni rupa secara rinci dan pengembangan materi pembelajaran yang tentunya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai karena belum tentu sekolah yang banyak memiliki media pembelajaran yang lengkap, memanfaatkannya dalam pembelajaran seni rupa. Sebaliknya sekolah yang tidak memiliki media pembelajaran seni rupa dengan lengkap belum tentu juga tidak dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tidak dimiliki, apabila guru tersebut mampu mengembangkan perencanaan media pembelajaran seni rupa.

Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tidak hanya terdapat peralatan media apa yang dimanfaatkan tetapi juga isi materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media pembelajaran tersebut. Pengembangan materi

pembelajaran yang dibuat guru juga dapat dijadikan bahan ajar bagi siswa, sehingga diharapkan dalam satu semester guru mempunyai RPP lengkap dengan perencanaan media pembelajaran seni rupa secara lebih rinci dan pengembangan materi pembelajaran.

Guru seni rupa perlu mengembangkan media pembelajaran sendiri sebagai alternatif. Hal tersebut dengan pertimbangan bahwa guru seni rupa memiliki keterampilan menggambar/membentuk dan mendesain, sehingga memiliki peluang yang lebih besar untuk membuat berbagai variasi media pembelajaran sendiri. Begitu pula dengan memanfaatkan sumber belajar, guru seni rupa harus mempunyai kemauan dan kemampuan untuk memanfaatkannya dan mengupayakannya, agar tidak hanya sumber belajar buku saja yang dimanfaatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bastomi. 2003. *BAT Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang: UNNES Press.
- Borman, Rumampuk D. 1988. *Media Intruksional IPS*. Jakarta: P2LPTK.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ismiyanto, PC,S. 2006. *Kurikulum dan Buku Teks Seni Rupa*. Semarang: UNNES.
- Iswidayati, Sri. 2009. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya*. Materi Pelatihan disajikan pada acara: Pengaduan Kepada Masyarakat Bagi guru-guru Seni SMP dan SMA, Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Seni Budaya dan Mengembangkan Profesi Guru. Semarang 3 dan 6 Agustus 2009. UNNES: tidak dipublikasikan.
- Margono, S. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Milles, B, Mattew dan Huberman, A. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Diterjemahkan oleh: Tjetjep Rohendi Rohidi, Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Peta Kabupaten Tegal. Online melalui http://bappeda.tegalkab.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=53&Itemid=56Kabupaten Tegal Dalam Angka. [di akses 13/9/2011].
- Rachman, Maman. 2000. *Pemilihan Buku Teks sebagai Sumber Belajar oleh Guru-guru SMA Negeri Kotamadya Semarang*. Karya Tulis. IKIP Semarang: tidak dipublikasikan.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saputra, Hijrah. 2008. *Manajemen Belajar (MSB)*. <http://www.freewebs.com/Hijrahsaputra/catatan/manajemen.Htm> [di akses 30/12/2010].
- Sartono, Sri F.R. 2000. *Pemanfaatan dan Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Karya Tulis disajikan pada acara: Penlok “ Pelatihan

Pengembangan Media dan Sumber Belajar Bagi Tenaga Pengajar UNNES, Semarang 19-24 Juni 2000: tidak dipublikasikan.

- Setyowati, R. 2008. *Peranan Media dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS SD melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Skripsi pada Program S1 Universitas Negeri Semarang: tidak diterbitkan.
- Sobandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Bandung: Direktorat Jendral Perguruan Tinggi.
- Soelaiman, Darwis A. 1979. *Pengantar Kepada Teori dan Praktek Pengajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sudjana, N. dan Rivai A. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- _____. 2009. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Sumber Belajar untuk Mengefektifkan Pembelajaran Siswa*. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com> [di akses 23/10/2010].
- Sukmadinata, S.N. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulaeman, Dadang. 1988. *Teknologi/Methodologi Pengajaran*. Jakarta: P2LPTK.
- Syafi'i. 2006. *BAT Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang: UNNES Press.
- Uno, Hamzah B. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. 2008. *Profesi Kependidikan Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utomo, Kamsidjo B. 2007. *Pemanfaatan Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Menggambar Ilustrasi Bagi Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Seni Imajinasi* Vol. 7-Juli 2007.
- _____. 2006. *BAT Strategi Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang: UNNES Press.

LAMPIRAN

Judul : **Pemanfaatan Media Dan Sumber Belajar Dalam Konteks**

Pembelajaran Seni Rupa

SMA Negeri Di Kabupaten Tegal

PEDOMAN PENGUMPULAN DATA YANG DIGUNAKAN

Aspek	Teknik Pengumpulan Data yang digunakan				Responden
	Angket	Wawancara	Observasi	Dokumentasi	
1. Pemanfaatan media dalam pembelajaran seni rupa					
- Pemahaman tentang media pembelajaran seni rupa.	-	√	-	-	Guru
- Media yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa.	-	√	√	√	Guru
- Kesesuaian media dengan materi dalam pembelajaran seni rupa.	-	√	√	-	Guru
- Sarana dan prasarana di sekolah dalam pembelajaran seni rupa.	-	√	√	√	Guru
- Jenis-jenis media pembelajaran yang digunakan dan pemanfaatannya.	√	-	-	-	Guru
2. Pemanfaatan sumber belajar dalam pembelajaran seni rupa					
- Pemahaman tentang sumber belajar dalam pembelajaran seni rupa.	-	√	-	-	Guru
- Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa.	-	√	√	√	Guru
- Kondisi sumber belajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	-	√	-	√	Guru
- Jenis-jenis sumber belajar pembelajaran yang digunakan dan pemanfaatannya	√	-	-	-	Guru

PEDOMAN PENELITIAN

Judul : Pemanfaatan Media Dan Sumber Belajar Dalam Konteks Pembelajaran Seni Rupa

SMA Negeri di Kabupaten Tegal

Peneliti : Eka Desi Wijayanti

PETUNJUK:

Menurut Sukmadinata (2009:219) Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Angket ini digunakan untuk mengetahui keadaan umum pemanfaatan media dan sumber belajar dalam pembelajaran seni rupa SMA Negeri di Kabupaten Tegal, yang ditujukan kepada beberapa responden guru bidang studi seni rupa SMA Negeri di Kabupaten Tegal. Dari hasil angket digunakan untuk menentukan sekolah yang di fokuskan sebagai tempat penelitian.

PEDOMAN ANGKET:

a. Guru bidang studi seni rupa.

Aspek yang digali melalui guru antara lain:

1. Jenis-jenis media pembelajaran yang digunakan dan pemanfaatannya

1.1 Media Pembelajaran Berdasarkan Cerapan Indera

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Audio				
1.	Radio				
2.	<i>Tape Recorder</i>				
3.	<i>MP3 Player</i>				

4.	(lainnya)				
5.				
	b. Media Visual				
6.	Gambar (grafis)				
7.	Papan Tulis (<i>White board</i>)				
8.	Grafik, diagram, bagan				
9.	Poster				
10.	Foto				
11.	Model				
12.	Media Cetak				
13.	Kartun dan Karikatur				
14.	(lainnya)				
	c. Media Audio Visual				
15.	Tayangan Televisi				
16.	Film Video				
17.	<i>Video Compact Disk (VCD)/ Digital Video Disk (DVD)</i>				
18.	(lainnya)				
19.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

1.2 Media Pembelajaran Berdasarkan Alat Bantu Proyeksi

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Visual pada bidang Tranparan (Diprojeksikan)				

1.	<i>Slide Projector</i>				
2.	<i>Overhead Projector (OHP)</i>				
3.	(lainnya)				
4.				
5.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

1.3 Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
1.	CD/ VCD interaktif				
2.	<i>LCD Projector/ Laser Projector/Data Projector</i>				
3.	(lainnya)				
4.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

2. Jenis-jenis sumber belajar yang digunakan dan pemanfaatannya.

No	Jenis Sumber Belajar	Tanggapan		Pemanfaatan
		Ya *)	Tidak	
1.	Buku			
2.	Internet			
3.	Galeri			
4.	Seniman/ Perajin			
5.	Media cetak			
6.	Perpustakaan			
7.	(lainnya)			
8.			

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

Kriteria penilaian:

$$\% \text{ jenis media} = \frac{\text{media yang dimiliki}}{\text{jumlah guru yang diteliti}} \times 100\% = \dots\%$$

$$\% \text{ jenis sumber belajar} = \frac{\text{sumber belajar yang dimiliki}}{\text{jumlah guru yang diteliti}} \times 100\% = \dots\%$$

PEDOMAN PENELITIAN

Judul : Pemanfaatan Media Dan Sumber Belajar Dalam Konteks Pembelajaran Seni Rupa

SMA Negeri di Kabupaten Tegal

Peneliti : Eka Desi Wijayanti

PETUNJUK:

Interview alat pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula (Margono, 2005:165). Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik wawancara bebas terpimpin.

PEDOMAN WAWANCARA:

1. Kepala Sekolah

Aspek-aspek yang digali melalui kepala sekolah antara lain:

- c. Asal usul sekolah : program dan pengembangan sekolah.
- d. Profil sekolah : identitas sekolah, kurikulum yang digunakan di sekolah, jumlah guru, guru menurut mata pelajaran yang diajarkan, sarana dan prasarana di sekolah dalam pembelajaran seni rupa, buku dan alat pendidikan tiap mata pelajaran, perlengkapan administrasi, jumlah siswa.

2. Guru bidang studi seni rupa.

Aspek yang digali melalui guru antara lain:

- f. Pemahaman tentang media dan sumber belajar pembelajaran seni rupa: media dan sumber belajar yang ada di sekolah, media buatan sendiri.

- g. Media yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa: jenis media yang digunakan media audio, media visual, atau media audio visual, manfaat media yang digunakan.
- h. Sumber belajar yang digunakan: jenis sumber belajar yang digunakan, guru menggunakan sumber belajar seperti buku, internet, galeri, seniman, media cetak, perpustakaan, dan lain sebagainya.
- i. Kegiatan pembelajaran seni rupa: pelaksanaan pembelajaran seni rupa, guru menggunakan media pembelajaran, guru menyampaikan materi, perilaku siswa saat proses pembelajaran seni rupa
- j. Kondisi sumber belajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku: jenis buku yang digunakan, penerbit, buku sesuai KTSP.

3. Siswa

Aspek yang digali melalui siswa antara lain:

Kegiatan pembelajaran seni rupa: pelaksanaan pembelajaran seni rupa, perilaku siswa saat proses pembelajaran seni rupa, sumber belajar yang digunakan.

PEDOMAN PENELITIAN

Judul : Pemanfaatan Media Dan Sumber Belajar Dalam Konteks Pembelajaran Seni Rupa

SMA Negeri di Kabupaten Tegal

Peneliti : Eka Desi Wijayanti

PETUNJUK:

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Margono, 2005:158). Teknik observasi dilakukan untuk mengamati proses pemanfaatan media dan sumber belajar dalam pembelajaran seni rupa dan kondisi fisik sekolah. Teknik observasi yang digunakan berupa teknik observasi langsung dan tidak langsung. Teknik observasi langsung diperoleh dari pengamatan secara langsung oleh peneliti, sedangkan observasi secara tidak langsung diperoleh melalui alat bantu berupa kamera.

PEDOMAN OBSERVASI:

Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data-data berupa:

6. Media yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa: jenis media yang digunakan, media audio, media visual, atau media audio visual, manfaat media yang digunakan..
7. Sumber belajar yang digunakan: jenis sumber belajar yang digunakan, guru menggunakan sumber belajar seperti buku, internet, galeri, seniman, media cetak, perpustakaan, dan lain sebagainya

8. Kesesuaian media dengan materi dalam pembelajaran seni rupa: media yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa sesuai materi yang diajarkan.
9. Kondisi fisik sekolah meliputi: lingkungan sekitar sekolah, ruang kelas, fungsi dan kelayakan ruang kelas.
10. Kegiatan pembelajaran seni rupa: pelaksanaan pembelajaran seni rupa, guru menggunakan media pembelajaran, guru menyampaikan materi, perilaku siswa saat proses pembelajaran seni rupa

PEDOMAN PENELITIAN

Judul : Pemanfaatan Media Dan Sumber Belajar Dalam Konteks Pembelajaran Seni Rupa

SMA Negeri di Kabupaten Tegal

Peneliti : Eka Desi Wijayanti

PETUNJUK:

Pengumpulan data penelitian ini adalah melalui teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi ini di gunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data yang ada di sekolah yang dibutuhkan sebagai bukti dalam keterangan bentuk tertulis.

PEDOMAN DOKUMENTASI:

Data-data yang diambil melalui teknik dokumentasi, meliputi :

3. Latar belakang sejarah sekolah: bangunan sekolah, denah sekolah, jumlah guru, jumlah siswa.
4. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan guru: silabus, prota, promes, RPP.

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN PENELITIAN

Judul : Pemanfaatan Media Dan Sumber Belajar Dalam Konteks Pembelajaran

Seni Rupa SMA Negeri di Kabupaten Tegal

Peneliti : Eka Desi Wijayanti

PETUNJUK

Instrumen berikut dimaksudkan untuk mengetahui pemanfaatan media dan sumber belajar dalam pembelajaran seni rupa. Berkenaan dengan itu mohon kesediaan Bapak/Ibu Guru Mata Pelajaran Seni Rupa untuk mengisi angket berikut dengan benar dan jujur sesuai dengan kondisi yang ada.

Aspek yang ditanyakan mencakupi (1) Jenis-jenis Media Pembelajaran dan Pemanfaatannya (2) Jenis-jenis Sumber Belajar dan Pemanfaatannya. Pemanfaatan disini dalam Konteks Pembelajaran Seni Rupa.

Berilah tanda *contreng* (√) pada kolom yang tersedia berupa kolom ada atau tidak media dan sumber belajar yang dimanfaatkan di sekolah Anda. Jika ada maka dapat diisi kolom pemanfaatannya.

Terima kasih atas kesediaan Anda mengisi angket ini.

SMA Negeri 1 Bojong

1. Jenis Media Pembelajaran di Sekolah dan Pemanfaatannya

1.1 Media Pembelajaran Berdasarkan Cerapan Indera

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Audio				
1.	Radio	✓			✓
2.	Tape Recorder	✓			✓
3.	MP3 Player	✓		✓	
4.	(lainnya)				
5.				
	b. Media Visual				
6.	Gambar (grafis)	✓		✓	
7.	Papan Tulis (<i>White board</i>)	✓		✓	
8.	Grafik, diagram, bagan		✓		
9.	Poster	✓		✓	
10.	Foto	✓		✓	
11.	Model	✓		✓	
12.	Media Cetak	✓		✓	
13.	Kartun dan Karikatur	✓		✓	
14.	(lainnya) ... <i>sketsa, tulisan</i>	✓		✓	
	c. Media Audio Visual				
15.	Tayangan Televisi	✓		✓	
16.	Film Video		✓		
17.	Video Compact Disk (VCD)/ Digital Video Disk (DVD)	✓		✓	
18.	(lainnya) <i>kecel</i>	✓		✓	
19. <i>Postele</i>	✓		✓	

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

1.2 Media Pembelajaran Berdasarkan Alat Bantu Proyeksi

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
1.	CD/ VCD interaktif		✓		
2.	LCD Projector/ Laser Projector/Data Projector	✓		✓	
3.	(lainnya)				
4.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

1.3 Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Visual pada bidang Tranparan (Diproyeksikan)				
1.	Slide Projector		✓		
2.	Overhead Projector (OHP)	✓		✓	
3.	(lainnya)				
4.				
5.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

2. Jenis Sumber Belajar dan Pemanfaatannya

No	Jenis Sumber Belajar	Tanggapan		Pemanfaatan
		Ya *1	Tidak	
1.	Buku	✓		Referensi dlm apresiasi karya seni
2.	Internet	✓		menyusun berita dan pengalihan seputar seni budaya
3.	Galeri	✓		kegiatan apresiasi seni rupa
4.	Seniman/ Perajin	✓		wawancara proses kreatif
5.	Media cetak	✓		bahan referensi
6.	Perpustakaan	✓		menyaji referensi
7.	(lainnya) ..S.konvensional	✓		melihat langsung proses kreatif
8. Ruang pameran	✓		kegiatan apresiasi

*1 Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

Demikian instrumen ini kami isi dengan keadaan yang sebenarnya.



Mengesahin,
Kepala Sekolah
MIMIK SUPRIYATIN
NIP 1964 0515 198902 2 009

Bojong, 14 Juni 2010

Responden

AHMAD S.Pd
NIP 1964 0808 198303 1 006

SMA Negeri 3 Slawi

1. Jenis Media Pembelajaran di Sekolah dan Pemanfaatannya

1.1 Media Pembelajaran Berdasarkan Cerapan Indera

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Audio				
1.	Radio	✓		✓	
2.	<i>Tape Recorder</i>	✓		✓	
3.	<i>MP3 Player</i>	✓		✓	
4.	(lainnya)				
5.				
	b. Media Visual				
6.	Gambar (grafis)	✓		✓	
7.	Papan Tulis (<i>White board</i>)	✓		✓	
8.	Grafik, diagram, bagan	-		-	
9.	Poster	✓		✓	
10.	Foto	✓		✓	
11.	Model	✓		✓	
12.	Media Cetak	✓		✓	
13.	Kartun dan Karikatur	✓		✓	
14.	(lainnya)				
	c. Media Audio Visual				
15.	Tayangan Televisi	✓		✓	
16.	Film Video	✓		✓	
17.	<i>Video Compact Disk (VCD)/ Digital Video Disk (DVD)</i>	✓		✓	
18.	(lainnya)				
19.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

1.2 Media Pembelajaran Berdasarkan Alat Bantu Proyeksi

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Visual pada bidang Tranparan (Diproyeksikan)				
1.	<i>Slide Projector</i>	✓		✓	
2.	<i>Overhead Projector (OHP)</i>	✓		—	✓
3.	(lainnya)				
4.				
5.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

1.3 Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
1.	CD/ VCD interaktif	✓		✓	
2.	LCD <i>Projector/ Laser Projector/Data Projector</i>	✓		✓	
3.	(lainnya)				
4.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

2. Jenis Sumber Belajar dan Pemanfaatannya

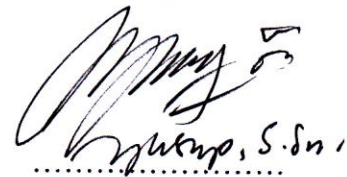
No	Jenis Sumber Belajar	Tanggapan		Pemanfaatan
		Ya *)	Tidak	
1.	Buku	✓		- Buku Penerbit Erlangga utk SMA kelas 1,2,3 - Erlangga Cat Minyak, Cat Air, Krayon. - RR. Hambor Lukis Kaos - Mery Suhersono "Motif Geometris" - Jackie Simmons sketsa Arislili
2.	Internet	✓		melukis
3.	Galeri	✓		melukis
4.	Seniman/ Perajin	✓		melukis
5.	Media cetak		✓	
6.	Perpustakaan	✓		melukis
7.	(lainnya) Alat dan Bahan ukir	✓		mengukir
8.	...Akr. Bresh	✓		utk ekstra

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.


Demikian instrumen ini kami isi dengan keadaan yang sebenarnya.

Slawi, 17 Juni 2010

Responden


NIP

Mengetahui,
Kepala Sekolah


Des. Kusono Hadi, M.M
NIP 19560322 197903 1001



SMA Negeri 1 Pagerbarang

1. Jenis Media Pembelajaran di Sekolah dan Pemanfaatannya

1.1 Media Pembelajaran Berdasarkan Cerapan Indera

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Audio				
1.	Radio	✓			✓
2.	Tape Recorder	✓			✓
3.	MP3 Player	✓			✓
4.	(lainnya)				
5.				
	b. Media Visual				
6.	Gambar (grafis)	✓		✓	
7.	Papan Tulis (<i>White board</i>)	✓		✓	
8.	Grafik, diagram, bagan	✓		✓	
9.	Poster	✓		✓	
10.	Foto	✓		✓	
11.	Model	✓		✓	
12.	Media Cetak	✓		✓	
13.	Kartun dan Karikatur	✓		✓	
14.	(lainnya) <i>Karya</i>	✓		✓	
	c. Media Audio Visual				
15.	Tayangan Televisi	✓			✓
16.	Film Video	✓			✓
17.	<i>Video Compact Disk (VCD)/ Digital Video Disk (DVD)</i>	✓			✓
18.	(lainnya)				
19.				
	*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya. <i>Projector/Data Projector</i>	✓			✓
3.	(lainnya)				
4.				

1.2 Media Pembelajaran Berdasarkan Alat Bantu Proyeksi

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Visual pada bidang Tranparan (Diproyeksikan)				
1.	<i>Slide Projector</i>		✓		✓
2.	<i>Overhead Projector (OHP)</i>		✓		✓
3.	(lainnya)				
4.				
5.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

1.3 Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
1.	CD/ VCD interaktif		✓		✓
2.	LCD <i>Projector/ Laser Projector/Data Projector</i>	✓			✓
3.	(lainnya)				
4.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

SMA Negeri 1 Pangkah

1. Jenis Media Pembelajaran di Sekolah dan Pemanfaatannya

1.1 Media Pembelajaran Berdasarkan Cerapan Indera

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Audio				
1.	Radio	✓			✓
2.	<i>Tape Recorder</i>	✓			✓
3.	<i>MP3 Player</i>	✓			✓
4.	(lainnya)				
5.				
	b. Media Visual				
6.	Gambar (grafis)	✓		✓	
7.	Papan Tulis (<i>White board</i>)	✓		✓	
8.	Grafik, diagram, bagan		✓		
9.	Poster	✓		✓	
10.	Foto	✓		✓	
11.	Model	✓		✓	
12.	Media Cetak	✓		✓	
13.	Kartun dan Karikatur	✓		✓	
14.	(lainnya)				
	c. Media Audio Visual				
15.	Tayangan Televisi	✓			✓
16.	Film Video	✓			✓
17.	<i>Video Compact Disk (VCD)/ Digital Video Disk (DVD)</i>	✓			✓
18.	(lainnya)				
19.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

4.				
5.				

1.2 Media Pembelajaran Berdasarkan Alat Bantu Proyeksi

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
1.	CD/ VCD interaktif	✓			✓
2.	LCD <i>Projector/ Laser Projector/Data Projector</i>	✓			✓
3.	(lainnya)				
4.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya

1.3 Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
1.	CD/ VCD interaktif	✓			✓
2.	LCD <i>Projector/ Laser Projector/Data Projector</i>	✓			✓
3.	(lainnya)				
4.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya

2. Jenis-jenis sumber belajar yang digunakan dan pemanfaatannya

No	Jenis Sumber Belajar	Tanggapan		Pemanfaatan
		Ya *)	Tidak	
1.	Buku	✓		✓
2.	Internet	✓		✓
3.	Galeri	✓		Melukit ✓
4.	Seniman/ Perajin	✓		Melukit
5.	Media cetak	✓		✓
6.	Perpustakaan	✓		✓
7.	(lainnya)			
8.			


Mengetahui,
Kepala Sekolah



Drs. M. Z. Muttaqien
NIP 195611301906031001



Responden



Muskip
NIP 195708101986031016

SMA Negeri 1 Margasari

1. Jenis Media Pembelajaran di Sekolah dan Pemanfaatannya

1.1 Media Pembelajaran Berdasarkan Cerapan Indera

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Audio				
1.	Radio		✓		
2.	<i>Tape Recorder</i>	✓		✓	
3.	<i>MP3 Player</i>	✓		✓	
4.	(lainnya)		✓		
5.		✓		
	b. Media Visual				
6.	Gambar (grafis)	✓		✓	
7.	Papan Tulis (<i>White board</i>)	✓		✓	
8.	Grafik, diagram, bagan		✓		
9.	Poster	✓		✓	
10.	Foto	✓		✓	
11.	Model	✓		✓	
12.	Media Cetak		✓		
13.	Kartun dan Karikatur	✓		✓	
14.	(lainnya)				
	c. Media Audio Visual				
15.	Tayangan Televisi		✓		
16.	Film Video		✓		
17.	<i>Video Compact Disk (VCD)/ Digital Video Disk (DVD)</i>	✓		✓	
18.	(lainnya)				
19.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

1.2 Media Pembelajaran Berdasarkan Alat Bantu Proyeksi

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Visual pada bidang Tranparan (Diproyeksikan)				
1.	<i>Slide Projector</i>	✓		✓	
2.	<i>Overhead Projector (OHP)</i>	✓		✓	
3.	(lainnya)				
4.				
5.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya

1.3 Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
1.	CD/ VCD interaktif	✓		✓	
2.	LCD <i>Projector/ Laser Projector/Data Projector</i>	✓		✓	
3.	(lainnya)				
4.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya

2. Jenis Sumber Belajar dan Pemanfaatannya

No	Jenis Sumber Belajar	Tanggapan		Pemanfaatan
		Ya *)	Tidak	
1.	Buku	✓		a. Seni Rupa DESAIN SMA Penerbit: AIR LAMBA b. Apresiasi Seni (Yudhira)
2.	Internet		✓	/
3.	Galeri		✓	
4.	Seniman/ Perajin	✓		"Kerajinan Kemasan"
5.	Media cetak		✓	
6.	Perpustakaan	✓		KHIDUNG SENI BUDAYA
7.	(lainnya)			
8.			

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

Demikian instrumen ini kami isi dengan keadaan yang sebenarnya.

Margasari, 19....., Juni 2010

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Drs. Achmad Anwar
NIP 19590627 198303 1008

Responden



KARSO UTOMO, S.Pd
NIP 19680807 200701 10

SMA Negeri 1 Kramat

1. Jenis Media Pembelajaran di Sekolah dan Pemanfaatannya

1.1 Media Pembelajaran Berdasarkan Cerapan Indera

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Audio				
1.	Radio	✓		✓	
2.	<i>Tape Recorder</i>	✓		✓	
3.	<i>MP3 Player</i>	✓		✓	
4.	(lainnya)				
5.				
	b. Media Visual				
6.	Gambar (grafis)	✓		✓	
7.	Papan Tulis (<i>White board</i>)	✓		✓	
8.	Grafik, diagram, bagan	✓		✓	
9.	Poster	✓		✓	
10.	Foto	✓		✓	
11.	Model	✓		✓	
12.	Media Cetak	✓		✓	
13.	Kartun dan Karikatur	✓		✓	
14.	(lainnya)				
	c. Media Audio Visual				
15.	Tayangan Televisi	✓		✓	
16.	Film Video		✓		
17.	<i>Video Compact Disk (VCD)/ Digital Video Disk (DVD)</i>	✓		✓	
18.	(lainnya)				
19.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

1.2 Media Pembelajaran Berdasarkan Alat Bantu Proyeksi

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Visual pada bidang Tranparan (Diprojeksikan)				
1.	<i>Slide Projector</i>	✓			✓
2.	<i>Overhead Projector (OHP)</i>	✓			✓
3.	(lainnya)				
4.				
5.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya

1.3 Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
1.	CD/ VCD interaktif	✓		✓	
2.	LCD <i>Projector/ Laser Projector/Data Projector</i>	✓		✓	
3.	(lainnya)				
4.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya

2. Jenis Sumber Belajar dan Pemanfaatannya

No	Jenis Sumber Belajar	Tanggapan		Pemanfaatan
		Ya ^{*)}	Tidak	
1.	Buku	✓		
2.	Internet	✓		
3.	Galeri	✓		
4.	Seniman/ Perajin	✓		
5.	Media cetak	✓		
6.	Perpustakaan	✓		
7.	(lainnya)			
8.			

^{*)} Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

Demikian instrumen ini kami isi dengan keadaan yang sebenarnya.

Kramat, 23 Juni 2010

Responden

Wendi, S.Pd.

NIP



Budi Raharjo, S.Pd
NIP 19630412 198601 1 005

SMA Negeri 1 Slawi

1. Jenis Media Pembelajaran di Sekolah dan Pemanfaatannya

1.1 Media Pembelajaran Berdasarkan Cerapan Indera

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Audio				
1.	Radio	✓			✓
2.	Tape Recorder	✓			✓
3.	MP3 Player	✓			✓
4.	(lainnya)				
5.				
	b. Media Visual				
6.	Gambar (grafis)	✓		✓	
7.	Papan Tulis (<i>White board</i>)	✓		✓	
8.	Grafik, diagram, bagan		✓		
9.	Poster	✓		✓	
10.	Foto	✓		✓	
11.	Model		✓		
12.	Media Cetak	✓		✓	
13.	Kartun dan Karikatur		✓		
14.	(lainnya)				
	c. Media Audio Visual				
15.	Tayangan Televisi	✓		✓	
16.	Film Video	✓		✓	
17.	Video Compact Disk (VCD)/ Digital Video Disk (DVD)	✓		✓	
18.	(lainnya)				
19.				

*) Jika ada, maka dapat diisi pemanfaatannya.

1.2 Media Pembelajaran Berdasarkan Alat Bantu Proyeksi

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Visual pada bidang Tranparan (Diproyeksikan)				
1.	<i>Slide Projector</i>		✓		
2.	<i>Overhead Projector (OHP)</i>	✓			✓
3.	(lainnya)				
4.				
5.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

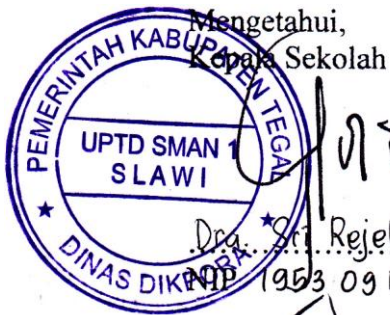
1.3 Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
1.	CD/ VCD interaktif		✓		
2.	LCD <i>Projector/ Laser Projector/Data Projector</i>	✓		✓	
3.	(lainnya)				
4.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

2. Jenis-jenis sumber belajar yang digunakan dan pemanfaatannya

No	Jenis Sumber Belajar	Tanggapan		Pemanfaatan
		Ya * ¹	Tidak	
1.	Buku	✓		'ou
2.	Internet	✓		Sejarah Seni / Aliran lukis.
3.	Galeri	✓		Apresiasi.
4.	Seniman/ Perajin	✓		Belum banyak diapresiasi.
5.	Media cetak	✓		ou'
6.	Perpustakaan	✓		Referensi: Mardian' Han.
7.	(lainnya)			
8.			



Responden

Sahdan Pasara, S.Pd.

SMA Negeri 1 Warureja

1. Jenis-jenis media pembelajaran yang digunakan dan pemanfaatannya

1.1 Media Pembelajaran Berdasarkan Cerapan Indera

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Audio				
1.	Radio	✓			✓
2.	Tape Recorder	✓			✓
3.	MP3 Player	✓		✓	
4.	(lainnya)				
5.				
	b. Media Visual				
6.	Gambar (grafis)	✓		✓	
7.	Papan Tulis (<i>White board</i>)	✓		✓	
8.	Grafik, diagram, bagan		✓		
9.	Poster		✓		
10.	Foto		✓		
11.	Model	✓		✓	
12.	Media Cetak	✓		✓	
13.	Kartun dan Karikatur	✓		✓	
14.	(lainnya)				
	c. Media Audio Visual				
15.	Tayangan Televisi	✓		✓	
16.	Film Video		✓		
17.	Video Compact Disk (VCD)/ Digital Video Disk (DVD)		✓		
18.	(lainnya)				
19.				

1.2 Media Pembelajaran Berdasarkan Alat Bantu Proyeksi

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Visual pada bidang Tranparan (Diprojeksikan)				
1.	<i>Slide Projector</i>	✓			✓
2.	<i>Overhead Projector (OHP)</i>	✓			✓
3.	(lainnya)				
4.				
5.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

1.3 Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
1.	CD/ VCD interaktif	✓		✓	
2.	LCD <i>Projector/ Laser Projector/Data Projector</i>	✓		✓	
3.	(lainnya)				
4.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya

SMA Negeri 2 Slawi

1. Jenis Media Pembelajaran di Sekolah dan Pemanfaatannya

1.1 Media Pembelajaran Berdasarkan Cerapan Indora

No	Jenis Media	Ada *1	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Audio				
1.	Radio	✓			✓
2.	Tape Recorder	✓			✓
3.	MP3 Player	✓			✓
4.	(lainnya)				✓
5.				
	b. Media Visual				
6.	Gambar (gratis)	✓		✓	
7.	Papan Tulis (White board)	✓		✓	
8.	Grafik, diagram, bagan				
9.	Poster	✓		✓	
10.	Foto	✓		✓	
11.	Model	✓		✓	
12.	Media Cetak	✓		✓	
13.	Kartun dan Karikatur	✓		✓	
14.	(lainnya)				
	c. Media Audio Visual				
15.	Tayangan Televisi	✓		✓	
16.	Film Video	✓		✓	
17.	Video Compact Disk (VCD) Digital Video Disk (DVD)	✓		✓	
18.	(lainnya)				
19.				

*1 Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

1.2 Media Pembelajaran Berdasarkan Alat Bantu Proyeksi

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
	a. Media Visual pada bidang Tranparan (Diproyeksikan)				
1.	<i>Slide Projector</i>	✓			✓
2.	<i>Overhead Projector (OHP)</i>	✓			✓
3.	(lainnya)				
4.				
5.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

1.3 Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Jenis Media	Ada *)	Tidak	Pemanfaatan	
				Ya	Tidak
1.	CD/ VCD interaktif	✓			✓
2.	LCD <i>Projector/ Laser Projector/Data Projector</i>	✓			✓
3.	(lainnya)				
4.				

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

2. Jenis Sumber Belajar dan Pemanfaatannya

No	Jenis Sumber Belajar	Tanggapan		Pemanfaatan
		Ya *)	Tidak	
1.	Buku	✓		Seni Rupa & Desain untuk SMA Erlangga
2.	Internet	✓		
3.	Galeri		✓	
4.	Seniman/ Perajin		✓	
5.	Media cetak	✓		
6.	Perpustakaan	✓		
7.	(lainnya)			
8.			

*) Jika ada maka dapat diisi pemanfaatannya.

Demikian instrumen ini kami isi dengan keadaan yang sebenarnya.

Mengetahui,
Kepala Sekolah



NIP 19590529 198403 1 009

21 Agustus., Juni 2010

Responden

Djoko Suparto
.....
NIP 1953 06 11 198203

Pemanfaatan Sumber Belajar SMA Negeri di Kabupaten Tegal

No	Nama Sekolah	Jenis Sumber Belajar	Tanggapan		Pemanfaat
			Ya	Tidak	
1	SMA Negeri 1 Srawi	Buku	v		Dalam berbagai pembelajaran seni rupa sebagai referensi.
		Internet	v		Mengambil informasi tentang sejarah seni rupa.
		Galeri	v		Untuk apresiasi seni.
		Seminar/Konferensi	v		Belum banyak diorganisir.
		Media cetak	v		Dalam berbagai pembelajaran seni rupa sebagai referensi.
2	SMA Negeri 2 Srawi	Perpustakaan	v		Referensi mandiri siswa.
		Buku	v		Buku seni rupa dan desain untuk SMA Pasabli Eladaga.
		Internet	v		Mengakses materi tambahan.
		Galeri	v		
		Seminar/Penelitian	v		
3	SMA Negeri 3 Simi	Media cetak	v		Referensi.
		Perpustakaan	v		Mencari materi seni rupa.
		Buku	v		Sebagai referensi untuk belajar berbagai macam teknik. Buku: perorbit -jingga untuk SMA 1,2,3 dfl
		Internet	v		Mengakses materi Juki.
		Galeri	v		Melihat, apresiasi seni rupa.
4	SMA N 1 Pagarbaru	Seminar/Penelitian	v		Observasi karya seni rupa.
		Media cetak	v		Observasi karya seni rupa.
		Perpustakaan	v		Mencari referensi.
		Buku	v		Mencari referensi tentang seni (seni rupa khususnya).
		Internet	v		Mengakses informasi tentang seni rupa.
5	SMA N 1 Pangkajene	Galeri	v		Mengunjungi berbagai pameran lukisan.
		Seminar/Penelitian	v		Observasi dan wawancara tentang seni rupa.
		Media cetak	v		Mencari karya terbaru.
		Perpustakaan	v		Mencari referensi tentang seni (seni rupa khususnya).
		Buku	v		Sumber karya seni rupa, apresiasi seni.
6	SMA N 1 Kroyan	Internet	v		Mencari berita seni rupa.
		Galeri	v		Metode diskusi, timet, melukis.
		Seminar/Penelitian	v		Wawancara, materi melukis.
		Media cetak	v		Mencari berita seni rupa.
		Perpustakaan	v		Mengambil referensi.
6	SMA N 1 Kroyan	Buku	v		Buku seni rupa sebagai referensi.

7	SMA N I Bojong	Internet	v	Mencari contoh karya seni rupa.
		Galeri	v	Tempat menggali referensi karya seni.
		Seniman/Perajin	v	Wawancara dalam proses berkarya.
		Media cetak	v	Sebagai referensi.
		Perpustakaan	v	Menggali referensi seni rupa.
		Buku	v	Referensi dalam apresiasi karya seni.
		Internet	v	Mengakses berita dan pengetahuan seputar seni rupa.
		Galeri	v	Kegiatan apresiasi seni rupa.
		Seniman/Perajin	v	Wawancara proses kreatif.
		Media cetak	v	Bahan referensi.
8	SMA N I Warureja	Perpustakaan	v	Menggali referensi.
		Studio	v	Melihat langsung proses kreatif.
		Ruang pameran	v	Kegiatan apresiasi seni rupa.
		Buku	v	Referensi, Seni Budaya penerbit Erlangga, Seni Rupa dan desain penerbit Erlangga, LKS.
		Internet	v	Mencari materi tambahan dan mencari referensi gambar.
		Galeri	v	
		Seniman/Perajin	v	Kunjungan untuk melihat secara langsung proses pembuatan karya.
		Media cetak	v	Mencari referensi.
		Perpustakaan	v	Mencari tambahan materi.
		9	SMA N I Margasari	Buku
Internet	v			
Galeri	v			
Seniman/Perajin	v			Wawancara (kerajinan kemas).
Media cetak	v			
Perpustakaan	v			Referensi kliping seni budaya.
	v			

LAMPIRAN 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMA Negeri 3 Slawi
Mata Pelajaran	: Seni rupa
Kelas/Semester	: XI/1
Standar Kompetensi	: 2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa
Kompetensi Dasar	: 2.1. Merancang dan membuat karya seni rupa terapan dengan memanfaatkan teknik dan corak daerah setempat
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit

A. Tujuan Pembelajaran

siswa mampu untuk:

- membuat karya seni anyaman dengan memanfaatkan teknik dan corak Nusantara.

B. Materi Pembelajaran

- Seni anyaman

C. Metode Pembelajaran

Ceramah, pendekatan life skill, pemberian tugas, diskusi, tanya jawab.

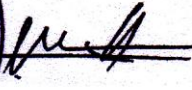
D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Guru membuka kegiatan belajar dengan menunjukkan contoh karya seni rupa terapan dengan teknik dan corak tertentu.
2. Guru meminta siswa berdiskusi tentang pembuatan karya seni rupa terapan.
3. Guru menyampaikan materi dan mendemonstrasikan cara membuat karya seni rupa terapan dengan teknik dan corak tertentu.
4. Siswa mencari informasi di internet tentang proses pembuatan karya seni rupa terapan.
5. Siswa mengidentifikasi dan menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan karya seni rupa terapan.
6. Siswa mempelajari teknik pembuatan karya seni rupa terapan dengan teknik dan corak tertentu.
7. Siswa mencatat serta membuat deskripsi bahan dan teknik pembuatan karya seni rupa terapan dengan teknik dan corak tertentu dalam beberapa kalimat ringkas.
8. Siswa dan guru menyimpulkan pembuatan karya seni rupa terapan

E. Sumber Belajar

- Kurikulum KTSP dan perangkatnya
- Pedoman Khusus Pengembangan Silabus KTSP SMA XII - ESIS
- Buku sumber *Seni Rupa SMA & MA kelas XII* Peta konsep
- LCD

- Buku-buku penunjang yang relevan
- Internet

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMAN 3 Slawi
UPTD SMAN 3
SLAWI

Drs. H. Hadi, MM
NIP. 195603221979031001

Slawi, Juli 2010

Guru Mata Pelajaran



Muh. Yusup, S.Sn

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

164

Mata Pelajaran	: Seni Budaya (Seni Rupa)
Topik/ kegiatan	:: 3. Mengapresiasi Karya Seni Rupa
Kelas/ Semester	: X (Gasal)
Pertemuan ke	: ke-1
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit

KOMPETENSI DASAR

3.1. Mengidentifikasi keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan di wilayah Nusantara

INDIKATOR

Mendeskripsikan karya seni rupa terapan di wilayah Nusantara sesuai dengan kehidupan sosial budayanya
 Mengklasifikasikan fungsi seni terapan di wilayah Nusantara berdasarkan sosial budayanya
 Mendeskripsikan secara tertulis karya seni rupa terapan salah satu wilayah Nusantara

MATERI POKOK

Pengertian seni rupa terapan
 Contoh-contoh karya seni rupa terapan di wilayah Nusantara
 Unsur-unsur seni rupa
 Unsur-unsur karya seni rupa terapan di wilayah Nusantara

SKENARIO PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Absensi daftar hadir
 Bercerita dan menunjukkan gambar melalui LCD proyektor yang berkaitan dengan karya-karya seni rupa terapan Nusantara.
 Sekali kali mengajukan pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan karya-karya seni rupa terapan di wilayah Nusantara

Kegiatan Inti

Menjelaskan pengertian seni rupa terapan
 Memberikan contoh karya-karya seni rupa terapan yang ada di wilayah Nusantara, melalui LCD Proyektor
 Menjelaskan unsur-unsur seni rupa terapan
 Memberikan contoh karya-karya seni rupa terapan yang ada di wilayah Nusantara, melalui LCD Proyektor.

Penutup

- * Memberi kesimpulan tentang pengertian seni rupa terapan
- * Memberi kesimpulan tentang unsur-unsur seni rupa terapan
- * Mengajukan pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan pengertian seni rupa terapan dan unsur-unsur seni rupa terapan di wilayah Nusantara

E. PENILAIAN

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman dan daya serap siswa dilakukan evaluasi dengan jenis tes tertulis dalam bentuk soal uraian.

Soal-soal

1. Jelaskan pengertian seni rupa terapan!
2. Berikan 3 contoh hasil karya seni rupa terapan di wilayah Nusantara yang berbentuk tiga dimensi!
3. Berikan 3 contoh hasil karya seni rupa terapan di wilayah Nusantara yang berbentuk dua dimensi!
4. Jelaskan unsur-unsur seni rupa terapan yang terdapat pada karya seni rupa terapan tiga dimensi!
5. Jelaskan unsur-unsur seni rupa terapan yang terdapat pada karya seni rupa terapan dua dimensi!

F. MEDIA

- * LCD Proyektor
- * Buku Seni Rupa untuk SMA dan MA Kelas X (Kar. Setiawan Sabana-Acep Iwan Saidi, Esis, 2007)
- * Buku Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas X (Karangan Agus Sachari, Erlangga, 2007)

Mengetahui

Kepala SMA N 1 Bojong



Bojong, Juli 2010

Guru mata pelajaran

AHMAD, SPd

NIP. 19640828 198803

LAMPIRAN 5

**RPP, PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN DAN
PERENCANAAN MEDIA PEMBELAJARAN**

SENI RUPA

- **UNSUR-UNSUR DAN PRINSIP-PRINSIP
SENI RUPA**
- **MATERI SENI KERAMIK**

Oleh:
Eka Desi Wijayanti

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2011**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMA Negeri
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Kelas/Semester	: X/I
Standar Kompetensi	: 1. Mengapresiasi karya seni rupa
Kompetensi Dasar	: 1.1 Mengidentifikasi karya seni rupa daerah setempat. 1.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap karya seni rupa daerah setempat.
Indikator	: - Mendeskripsikan karya seni rupa daerah setempat. - Menghargai karya seni rupa daerah setempat. - Membedakan gagasan dan hasil karya seni rupa daerah setempat.
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit - Pertemuan pertama, membahas unsur-unsur seni rupa seperti: garis, bidang, tekstur, warna, gelap terang, dan ruang (1 x 45 menit). - Pertemuan kedua, membahas prinsip-prinsip seni rupa seperti kesatuan, keseimbangan, keserasian, irama, kesebandingan, fokus perhatian (1 x 45 menit).

A. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu:

1. Mendeskripsikan secara lisan maupun tertulis tentang unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa daerah setempat.
2. Membedakan antara unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa yang satu dengan yang lainnya.
3. Menyebutkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa daerah setempat.

B. Materi Pembelajaran

1. Sebagai salah satu cabang seni, karya seni rupa seperti seni lukis memiliki beberapa elemen yang membentuknya, bagaimanapun sederhananya karya tersebut. Elemen-elemen pembentuk tersebut dalam dunia seni rupa disebut dengan unsur rupa. Unsur-unsur seni rupa tersebut meliputi:

- Garis	- Warna
- Gelap Terang	- Bidang/Bentuk
- Ruang (kedalaman)	- Tekstur
2. Prinsip Seni yang dapat kita tarik satu persatu, diantaranya adalah:

- Kesatuan (Unity)	- Irama (Rhythm)
- Keseimbangan (Balance)	- Kesebandingan (Proportion)
- Keserasian (Harmony)	
- Fokus Perhatian (Centre of interest)	

→(lihat pengembangan materi pembelajaran hal 173)

C. Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya jawab, Pemberian tugas.

D. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	KEGIATAN GURU	KEGIATAN SISWA
	<u>Pertemuan ke 1</u>	
A.	Pembukaan (5-7 menit)	
1.	Mempersiapkan LCD proyektor sebagai media pembelajaran yang berisi materi yang akan diajarkan. Guru membuka pelajaran dengan salam.	Menjawab salam.
2.	Apresepsi: Guru memberi pertanyaan berbagai hal terkait dengan wawasan siswa mengenai materi yang akan diajarkan.	Siswa menanggapi pertanyaan guru berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki.
3.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta manfaat yang dapat diperoleh jika siswa menguasai kompetensi tersebut.	Siswa memperhatikan penjelasan guru.
B.	Inti Pembelajaran (25-35 menit)	
1.	Guru menjelaskan materi tentang unsur-unsur seni rupa seperti garis, warna, tekstur, gelap terang, bidang/bentuk, ruang (kedalaman) melalui media pembelajaran LCD proyektor.	Memperhatikan penjelasan dari guru.
2.	Guru menjelaskan materi, menunjukkan contoh dari masing-masing unsur-unsur seni rupa dalam bentuk gambar melalui LCD proyektor.	Mengamati contoh dari masing-masing unsur-unsur seni rupa yang ditunjukkan guru melalui LCD proyektor.
3.	Memberikan tugas pada siswa terkait materi unsur-unsur seni rupa yang telah diajarkan berupa pertanyaan secara tertulis.	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
4.	Memimpin membahas tugas yang telah dikerjakan siswa.	Membahas yang telah dikerjakan.
C.	Penutup (10 menit)	
1.	Guru menyampaikan kesimpulan hasil pembahasan.	Menanggapi kesimpulan dari guru dan membenarkan hasil kerjaan yang masih salah.
	<u>Pertemuan ke 2</u>	
A.	Pembukaan (5-7 menit)	
1.	Guru membuka pelajaran dengan salam.	Menjawab salam.
2.	Apresepsi: Guru memberi pertanyaan tentang materi seni rupa yang telah diajarkan minggu sebelumnya.	Siswa menanggapi pertanyaan guru berdasarkan materi seni rupa yang diajarkan minggu sebelumnya.

B.	Inti Pembelajaran (25-35 menit) 1. Guru menjelaskan materi tentang prinsip-prinsip seni rupa media pembelajaran LCD proyektor. 2. Guru menjelaskan materi, menunjukkan contoh tentang prinsip-prinsip seni rupa dalam bentuk gambar melalui LCD proyektor. 3. Guru membagi kelompok diskusi, 1 kelompok 5 orang untuk mengamati gambar. 4. Guru memimpin diskusi, melalui diskusi kelompok, 1 kelompok yaitu 5 orang siswa mengamati gambar yang ditunjukkan guru melalui LCD proyektor di depan kelas. 5. Tiap kelompok diskusi diberi kesempatan untuk membacakan hasil diskusinya	Memperhatikan penjelasan dari guru. Memperhatikan dan mengamati contoh prinsip-prinsip seni rupa yang ditunjukkan guru melalui LCD proyektor. Berkumpul dengan kelompoknya masing-masing. Mulai berdiskusi mengenai prinsip-prinsip seni rupa. Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi.
C.	Penutup (10 menit) 1. Guru menyampaikan kesimpulan hasil pembahasan. 2. Memberikan tugas pada siswa terkait materi yang diajarkan.	Menanggapi kesimpulan dari guru dan membenarkan hasil diskusi yang masih salah. Mencatat tugas yang diberikan.

E. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran:
 - Media serba aneka: LCD proyektor dengan memanfaatkan program power point yang berisi materi unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa (lihat media pembelajaran hal 180).
2. Sumber Belajar:
 - *Foto copy* handout dari guru →(lihat pengembangan materi pembelajaran hal 173)
 - Internet
 - Buku Teks Seni Rupa untuk SMA Kelas X

F. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik : Tes unjuk kerja
2. Bentuk Instrumen : Uji produk
3. Instrumen & Contoh lembar penilaian:
 - Pertemuan ke 1
Soal 1:
 - 1) Jelaskan unsur-unsur seni rupa apa saja yang anda ketahui!
 - 2) Sebutkan macam-macam garis berdasarkan bentuknya!
 - 3) Sebutkan macam-macam bidang/bentuk berdasarkan bentuknya!
 - 4) Apa yang dimaksud dengan tekstur nyata dan tekstur maya?
 - 5) Sebutkan 3 macam jenis warna beserta masing-masing contohnya!
 - Kunci jawaban soal 1:

- 1) Unsur-unsur seni rupa:
 - Garis: merupakan deretan titik yang menyambung dengan kerapatan tertentu, atau dapat pula berupa dua buah titik yang dihubungkan. Garis memiliki sifat memanjang dan memiliki arah tertentu.
 - Bidang/bentuk: merupakan unsur rupa yang memiliki dimensi panjang dan lebar, sedangkan bentuk memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, atau dengan kata lain bidang bersifat pipih, sedangkan bentuk memiliki isi atau volume.
 - Warna: Untuk kepentingan pembelajaran seni rupa, membahas teori warna berdasarkan pigmen, yakni butiran halus pada warna.
 - Gelap terang: atau disebut unsur cahaya, ungkapan gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang, sampai pada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap.
 - Ruang (kedalaman): unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya. Ruang dalam karya tiga dimensi dapat dirasakan langsung oleh pengamat seperti halnya ruangan dalam rumah, ruang kelas, dan sebagainya. Dalam karya dua dimensi ruang dapat mengacu pada luas bidang gambar.
- 2) Macam-macam garis berdasarkan bentuknya: garis lurus, garis lengkung, dan garis patah (zig zag).
- 3) Macam-macam bidang(raut)/bentuk berdasarkan bentuknya: bidang geometris, bidang biomorfis (organis), bidang bersudut, dan bidang tak beraturan.
- 4) - Tekstur nyata: yaitu sifat permukaan yang menunjukkan kesan sebenarnya antara penglihatan mata dan rabaan.
 - Tekstur maya: yaitu kesan permukaan benda yang antara penglihatan dan rabaan dapat berbeda kesannya
- 5) Tiga macam warna:
 - Warna primer: warna dasar atau warna pokok yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru.
 - Warna sekunder: yaitu warna yang diperoleh dari campuran kedua warna primer, misalnya warna ungu (pecampuran merah dan biru), jingga (merah + kuning), dan hijau (biru + kuning).
 - Warna tersier, yakni warna yang merupakan hasil percampuran kedua warna sekunder, misalnya warna kuning kehijau-hijauan (kuning + hijau), jingga kemerahan (jingga + merah).

- Contoh lembar penilaian soal 1:

Nomor soal	Skor
1	10
2	10
3	10
4	10
5	10

Nilai yang diperoleh = jumlah skor yang dicapai

_____ jumlah soal _____

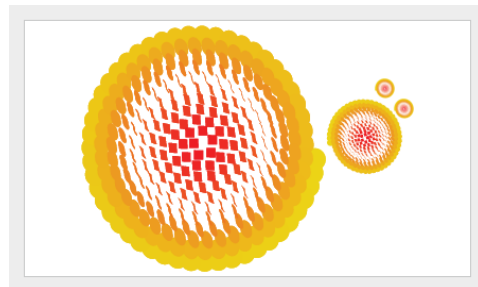
- Pertemuan ke 2

Soal 2:

1) Perhatikan gambar di bawah ini!

Sebutkan prinsip seni rupa yang terdapat pada gambar di atas?

a.



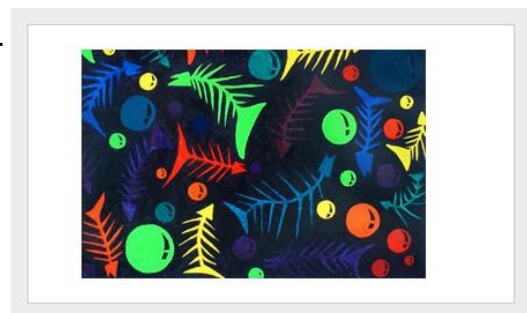
d.

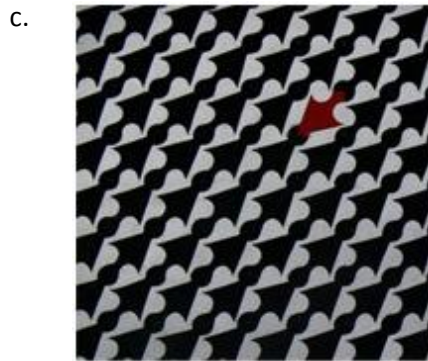


b.



e.





- Kunci jawaban soal 2:
 - 1) a. irama progresif susunan raut berubah dan berkembang
 - b. irama repetitif susunan raut berulang, berbeda ukuran dan warna.
 - c. dominasi perkecualian.
 - d. irama repetitif susunan garis berulang.
 - e. irama repetitif susunan raut berulang, berbeda ukuran, arah dan warna.
- Contoh lembar penilaian soal 2:

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				Skor Max	Skor yang dicapai	Nilai
		A	B	C	D			
1.						20		
2.						20		
3.	A					20		

e
k yang dinilai:
A = Ketepatan waktu

B = Kesesuaian jawaban

C = Keseriusan

D = Kekompakan

- Keterangan :
- 1 = sangat kurang
 - 2 = kurang
 - 3 = cukup
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik

➤ Nilai yang diperoleh = $\frac{\text{skor yang dicapai} \times 100}{\text{Skor Maksimal}} =$

PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN

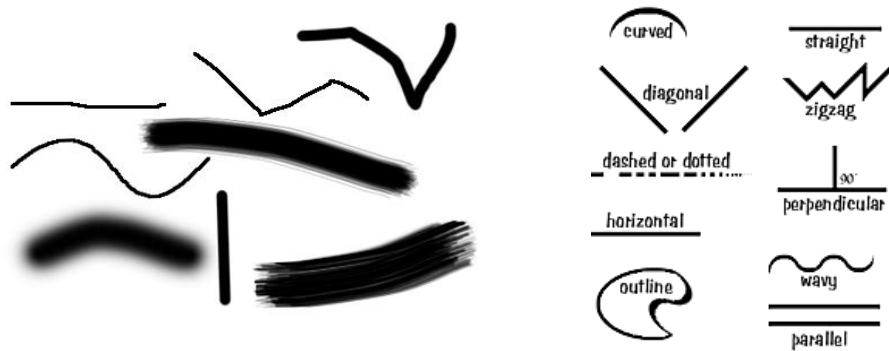
MATERI UNSUR-UNSUR DAN PRINSIP-PRINSIP SENI RUPA

➤ Pertemuan ke 1 (1x45 menit): Unsur-unsur Seni Rupa

Sebagai salah satu cabang seni, karya seni rupa seperti seni lukis memiliki beberapa elemen yang membentuknya, bagaimanapun sederhananya karya tersebut. Elemen-elemen pembentuk tersebut dalam dunia seni rupa disebut dengan unsur rupa. Unsur-unsur seni rupa tersebut meliputi:

1) Garis

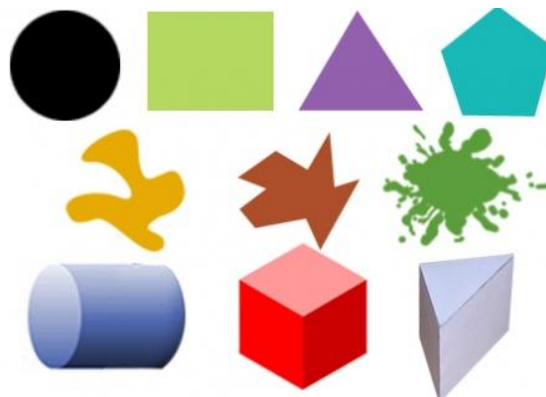
Garis merupakan deretan titik yang menyambung dengan kerapatan tertentu, atau dapat pula berupa dua buah titik yang dihubungkan. Garis memiliki sifat memanjang dan memiliki arah tertentu. Walaupun memiliki unsur ketebalan, namun sifat yang paling menonjol adalah dimensi panjangnya. Dari bentuknya, garis dibedakan atas garis lurus, garis lengkung, dan garis patah (zig zag). Garis juga memiliki karakter tertentu tergantung pada media, teknik, dan tempat



membuatnya. Contoh macam-macam garis:

2) Bidang (Raut)/Bentuk

Bidang merupakan unsur rupa yang memiliki dimensi panjang dan lebar, sedangkan bentuk memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, atau dengan kata lain bidang bersifat pipih, sedangkan bentuk memiliki isi atau volume. Dari bentuknya bidang maupun bentuk terdiri dari beberapa macam, yakni; bidang geometris, bidang biomorfis (organis), bidang bersudut, dan bidang tak beraturan. Bidang dapat terbentuk karena kedua ujung garis yang bertemu, atau dapat pula terjadi karena sapuan warna. Contoh macam-macam bidang/bentuk:



3) Tekstur

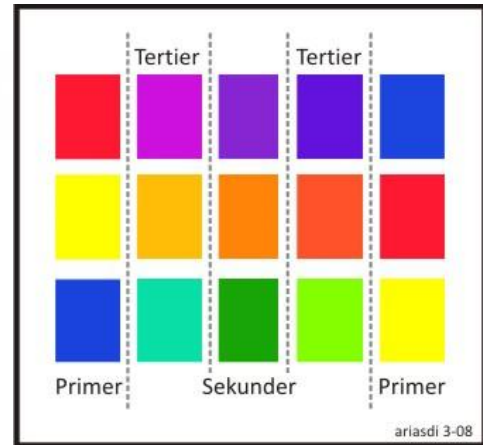
Tekstur merupakan sifat permukaan sebuah benda. Sifat permukaan dapat berkesan halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, berpori dan sebagainya. Kesan-kesan tersebut dapat dirasakan melalui penglihatan dan rabaan. Oleh karena itu terdapat dua jenis tekstur, (1) tekstur nyata, yaitu sifat permukaan yang menunjukkan kesan sebenarnya antara penglihatan mata dan rabaan, dan (2) tekstur semu (maya), yaitu kesan permukaan benda yang antara penglihatan dan rabaan dapat berbeda kesannya. Contoh tekstur:



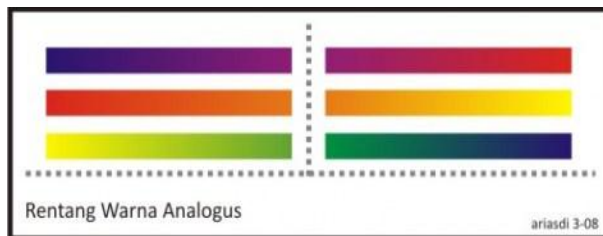
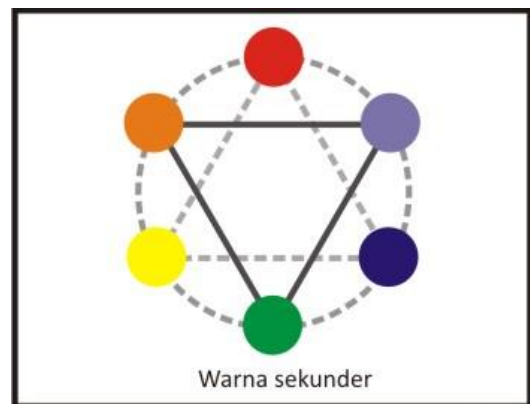
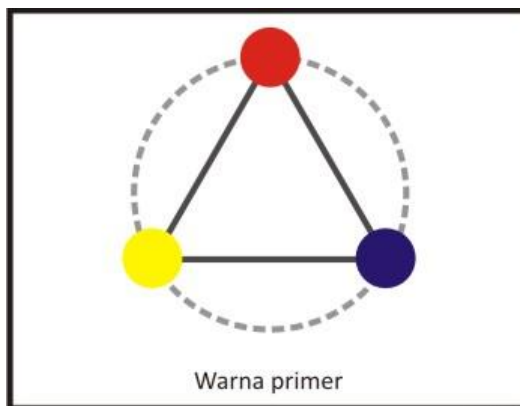
4) Warna

Secara teori warna dapat dipelajari melalui dua pendekatan, yaitu teori warna berdasarkan cahaya (dipelopori Isac Newton), dan teori warna berdasarkan pigmen warna (Goethe). Teori warna berdasarkan cahaya dapat dilihat melalui tujuh spectrum warna dalam ilmu fisika seperti halnya warna pelangi. Untuk kepentingan pembelajaran seni rupa, akan membahas teori warna berdasarkan pigmen, yakni butiran halus pada warna. Beberapa istilah yang perlu diketahui dalam teori warna pigmen diantaranya:

- 1) Warna primer, yakni warna dasar atau warna pokok yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru.
- 2) Warna sekunder, yaitu warna yang diperoleh dari campuran kedua warna primer, misalnya warna ungu (pecampuran merah dan biru), jingga (merah + kuning), dan hijau (biru + kuning).
- 3) Warna tersier, yakni warna yang merupakan hasil percampuran kedua warna sekunder, misalnya warna kuning kehijau-hijauan (kuning + hijau), jingga kemerahan (jingga + merah).
- 4) Warna analogus, yaitu deretan warna yang letaknya berdampingan dalam lingkaran warna, misalnya deretan dari warna ungu menuju warna merah, deretan warna hijau menuju warna kuning, dan lain-lain.
- 5) Warna komplementer, yakni warna kontras yang letaknya berseberangan dalam lingkaran warna, misalnya, kuning dengan ungu, merah dengan hijau, dan lain-lain.



Lingkaran warna

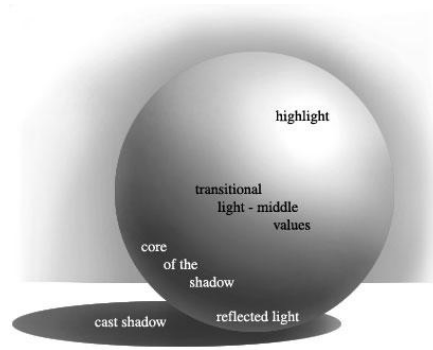
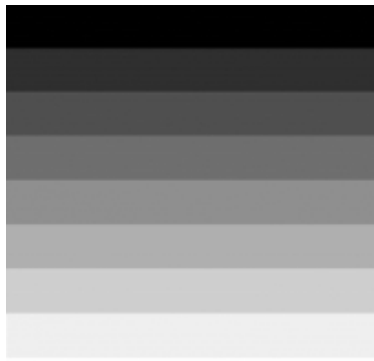


5) Gelap Terang

Gelap terang atau disebut unsur cahaya, ungkapan gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang, sampai pada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap.

Dalam karya seni rupa dua dimensi gelap terang dapat berfungsi untuk beberapa hal, antara lain: menggambarkan benda menjadi berkesan tiga dimensi, menyatakan kesan ruang atau kedalaman, dan memberi perbedaan (kontras). Gelap terang dalam karya seni rupa dapat terjadi karena intensitas (daya pancar) warna, dapat pula terjadi karena percampuran warna hitam dan putih.

Contoh gelap terang:



6) Ruang (kedalaman)

Ruang dalam karya tiga dimensi dapat dirasakan langsung oleh pengamat seperti halnya ruangan dalam rumah, ruang kelas, dan sebagainya. Dalam karya dua dimensi ruang dapat mengacu pada luas bidang gambar. Unsur ruang atau kedalaman pada karya dua dimensi bersifat semu (maya) karena diperoleh melalui kesan penggambaran yang pipih, datar, menjorok, cembung, jauh dekat dan sebagainya. Oleh karena itu dalam karya dua dimensi kesan ruang atau kedalaman dapat ditempuh melalui beberapa cara, diantaranya: 1). Melalui penggambaran gempal, 2). Penggunaan perspektif, 3). Peralihan warna, gelap terang, dan tekstur, 4). Pergantian ukuran, 5). Penggambaran bidang bertindih, 6). Pergantian tampak bidang, 7). Pelengkungan atau pembelokan bidang, dan 8). Penambahan bayang-bayang.

Contoh unsur ruang:



➤ **Pertemuan ke 2 (1x45 menit): Prinsip-prinsip Seni Rupa**

Komposisi ialah susunan unsur-unsur yang dapat memancarkan kesan kesatupaduan, irama, dan keseimbangan dalam suatu karya sehingga karya itu terasa utuh, jelas, dan memikat. Keselarasan paduan unsur yang berdampingan disebut harmoni, sedang kesan pertentangan paduan unsur disebut kontras. Rangkaian harmoni dan kontras dalam komposisi disebut irama atau ritme. Komposisi sama halnya dengan suatu masakan, dapat terasa hambar, enak, atau sedap.

Komposisi akan terasa hambar kalau iramanya tidak menentu. Komposisi akan terasa enak jika iramanya jelas, dan mempunyai pusat perhatian (fokus). Komposisi akan terasa sedap kalau iramanya bervariasi dan mempunyai keseimbangan yang dinamis, sehingga tidak membosankan. Komposisi yang demikian akan terasa lebih hidup. Untuk mencapai kesatuan dalam sebuah komposisi masing-masing unsur harus "ditakar", sehingga perbandingan masing-masing unsur itu sudah tertentu. Dalam komposisi, perbandingan antar unsur atau antar bagian disebut proporsi. Untuk mencapai komposisi yang baik kadang-kadang diperlukan sebuah penambahan agar susunannya memiliki kekuatan tersendiri.

Penambahan tersebut dalam komposisi sering disebut dengan istilah aksen. Kehadiran aksen maka menimbulkan daya tarik yang lebih besar ke arah bagian yang diberi aksen itu. Apabila dalam komposisi hanya diletakkan satu saja aksen yang kuat, maka bagian itu akan menjadi centre of interest atau pusat perhatian. Pola komposisi ada beberapa macam, yaitu: simetri, asimetri, dan bebas/informal.

Jika kita cermati uraian di atas, maka terdapat beberapa prinsip-prinsip seni rupa, diantaranya adalah:

1) Kesatuan (Unity)

Kesatuan merupakan paduan unsur-unsur rupa yang antara unsur satu dengan yang lain saling menunjukkan adanya hubungan atau keterkaitan, dengan kata lain tidak terpisah-pisah atau berdiri sendiri. Agar sebuah karya seni menjadi enak dipandang maka syarat utamanya adalah memiliki kesatuan. Kesatuan akan terwujud jika di dalamnya terdapat keserasian, keseimbangan, irama, dan fokus perhatian.



2) Keserasian (Harmony)

Keserasian merupakan perpaduan unsur rupa yang selaras atau hubungan yang tidak bertentangan antara bagian satu dengan bagian lainnya. Keserasian dapat terbentuk karena pengaturan unsur yang memiliki kedekatan bentuk (kemiripan), perpaduan warna, maupun unsur peran (fungsi).



Keseimbangan merupakan prinsip pengaturan unsur rupa dengan memperhatikan bobot visual yang tidak berat sebelah atau timpang. Pengaturan unsur yang timpang mengakibatkan perasaan tidak nyaman bagi orang yang melihatnya. Terdapat dua macam keseimbangan, yaitu simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris adalah pengaturan unsur yang sama bentuk dan jumlahnya. Sedangkan keseimbangan asimetris adalah pengaturan unsur yang antar bagiannya tidak sama bentuk dan jumlahnya tetapi menunjukkan kesan bobot visual yang sama.



4) Irama (Rhythm)

Pengulangan unsur-unsur rupa dalam sebuah tatanan akan menimbulkan kesan gerak bagi orang yang melihatnya. Kesan gerak inilah yang disebut irama. Terdapat beberapa jenis irama, diantaranya; irama repetitif, yaitu kesan gerak yang ditimbulkan dari pengaturan unsur yang monoton (sama) baik ukuran, warna maupun jaraknya. Irama alternatif merupakan kesan gerak yang muncul karena pengaturan unsur yang berselang seling baik bentuk, ukuran, maupun warnanya. Irama yang lain adalah irama progresif, yakni kesan gerak yang menunjukkan adanya perubahan dari unsur-unsurnya, misalnya perubahan dari besar menuju kecil, pendek menuju ke panjang, tebal ke tipis, atau bisa juga perubahan dari satu warna ke warna lain.



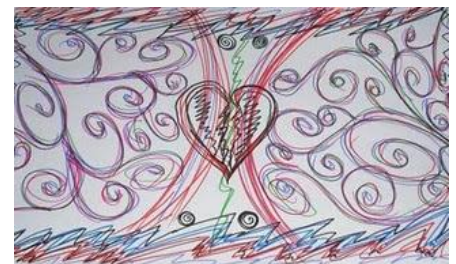
5) Kesebandingan (Proportion)

Kesebandingan atau lebih dikenal dengan sebutan proporsi adalah perbandingan ukuran unsur-unsurnya, baik perbandingan antar bagian maupun antara bagian terhadap keseluruhan. Pengaturan besar kecilnya bagian merupakan prinsip yang erat kaitannya dengan keseimbangan..



6) Fokus Perhatian/Dominasi (Centre of interest)

Fokus perhatian sering disebut pula dengan dominasi. Dalam tatanan sebuah karya seni rupa selalu diupayakan terdapat satu bagian yang lebih menonjol dari bagian lainnya artinya terdapat satu bagian yang mencuri perhatian pengamat. Fungsinya adalah agar tema utama sebuah karya menjadi jelas terlihat.



PERENCANAAN MEDIA PEMBELAJARAN

MATERI UNSUR-UNSUR DAN PRINSIP-PRINSIP SENI RUPA

- Materi unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa disampaikan dengan menggunakan media laptop dan LCD proyektor (program power point).
 - Pertemuan ke 1: Unsur-unsur Seni Rupa halaman 180.
 - Pertemuan ke 2: Prinsip-prinsip Seni Rupa halaman 182.

- Guru membagikan *foto copy* handout berisi materi unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa yang akan diajarkan (lihat hal. 173-178).

UNSUR-UNSUR SENI RUPA

Pertemuan ke 1

Oleh: Eka Desi Wijayanti

UNSUR-UNSUR SENI RUPA

Garis

- Garis merupakan deretan titik yang menyambung dengan kerapatan tertentu, atau dapat pula berupa dua buah titik yang dihubungkan.
- Dari bentuknya, garis dibedakan atas garis lurus, garis lengkung, dan garis patah (zig zag).



Bidang / Bentuk

- Bidang merupakan unsur rupa yang memiliki dimensi panjang dan lebar, sedangkan bentuk memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, atau dengan kata lain bidang bersifat pipih, sedangkan bentuk memiliki isi atau volume. Dari bentuknya bidang maupun bentuk terdiri dari beberapa macam, yakni: bidang geometris, bidang biomorfis (organis), bidang bersudut, dan bidang tak beraturan



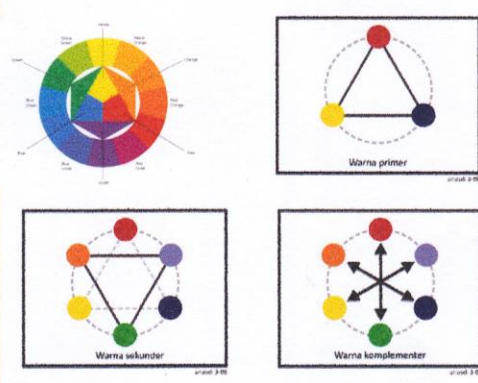
Tekstur

- Tekstur merupakan sifat permukaan sebuah benda. Sifat permukaan dapat berkesan halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, berpori dan sebagainya. Kesan-kesan tersebut dapat dirasakan melalui penglihatan dan rabaan.



Warna

- Beberapa istilah yang perlu diketahui dalam teori warna pigmen diantaranya; 1) .Warna Primer, yakni warna dasar atau warna pokok yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru, 2) .Warna Sekunder, yaitu warna yang diperoleh dari campuran kedua warna primer, misalnya warna ungu, oranye (jingga) , dan hijau, 3) .Warna Tersier, yakni warna yang merupakan hasil pencampuran kedua warna sekunder, 4) .Warna analogus, yaitu deretan warna yang letaknya berdampingan dalam lingkaran warna, misalnya deretan dari warna ungu menuju warna merah, deretan warna hijau menuju warna kuning, dan lain-lain, 5) .Warna komplementer, yakni warna kontras yang letaknya berseberangan dalam lingkaran warna, misalnya, kuning dengan ungu, merah dengan hijau, dan lain-lain.



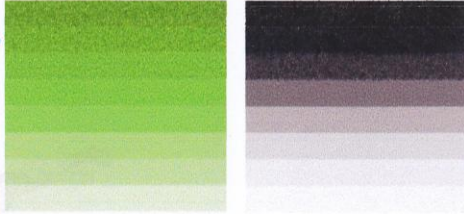
Warna primer

Warna sekunder

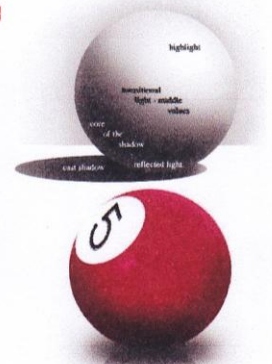
Warna komplementer

Gelap Terang

- Dalam karya seni rupa dua dimensi gelap terang dapat berfungsi untuk beberapa hal, antara lain: menggambarkan benda menjadi berkesan tiga dimensi, menyatakan kesan ruang atau kedalaman, dan memberi perbedaan (kontras).



Contoh Gelap Terang



Ruang (kedalaman)

- Ruang dalam karya tiga dimensi dapat dirasakan langsung oleh pengamat seperti halnya ruangan dalam rumah, ruang kelas, dan sebagainya.



"Terima Kasih"

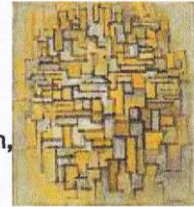
PRINSIP-PRINSIP SENI RUPA

Pertemuan ke 2

Oleh: Eka Desi Wijayanti

Kesatuan (Unity)

- Kesatuan merupakan paduan unsur-unsur rupa yang antara unsur satu dengan yang lain saling menunjukkan adanya hubungan atau keterkaitan, dengan kata lain tidak terpisah-pisah atau berdiri sendiri.



Keseimbangan (Balance)

- Keseimbangan merupakan prinsip pengaturan unsur rupa dengan memperhatikan bobot visual yang tidak berat sebelah atau timpang. Pengaturan unsur yang timpang mengakibatkan perasaan tidak nyaman bagi orang yang melihatnya. Terdapat dua macam keseimbangan, yaitu simetris dan asimetris.



Keserasian (Harmony)

- Keserasian merupakan perpaduan unsur rupa yang selaras atau hubungan yang tidak bertentangan antara bagian satu dengan bagian lainnya.



Irama (Rhythm)

- Pengulangan unsur-unsur rupa dalam sebuah tatanan akan menimbulkan kesan gerak bagi orang yang melihatnya. Kesan gerak inilah yang disebut irama.



Kesebandingan (Proportion)

- Kesebandingan atau lebih dikenal dengan sebutan proporsi adalah perbandingan ukuran unsur-unsurnya, baik perbandingan antar bagian maupun antara bagian terhadap keseluruhan.

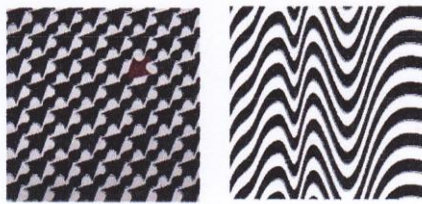
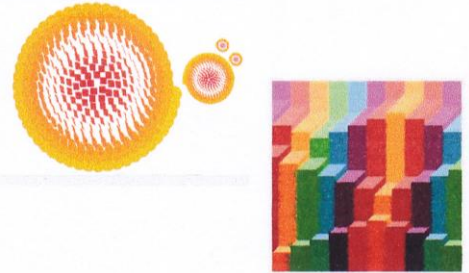


Fokus Perhatian (Centre of interest)

- Fokus perhatian sering disebut pula dengan dominasi. Dalam tatanan sebuah karya seni rupa selalu diupayakan terdapat satu bagian yang lebih menonjol dari bagian lainnya artinya terdapat satu bagian yang mencuri perhatian pengamat.



Perhatikan gambar dibawah ini!
Sebutkan prinsip seni rupa yang terdapat dalam gambar?



TERIMA KASIH



RENCANA PELAKSANAAN PMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMA Negeri
Mata Pelajaran	: Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/Semester	: X / I
Standar Kompetensi	: 2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa
Kompetensi Dasar	: 2.1 Membuat karya seni keramik benda hias dengan menggunakan teknik pijit.
Indikator	: - Mendeskripsikan konsep seni keramik. - Membuat karya seni keramik benda hias dengan memanfaatkan teknik dan corak daerah setempat.
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit. - Pertemuan pertama, membahas konsep seni keramik beserta contohnya, media berkarya keramik, dan teknik dalam pembuatan keramik (1 x 45 menit). - Pertemuan kedua, membahas cara membuat keramik, dan berkarya seni keramik dengan teknik pijit (1 x 45 menit).

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran diharapkan siswa mampu:

1. mendeskripsikan konsep seni keramik.
2. menyebutkan minimal 3 contoh karya seni keramik benda pakai.
3. menyebutkan minimal 3 contoh karya seni keramik benda hias.
4. membuat karya seni keramik benda hias dengan teknik pijit.

B. Materi Pembelajaran

1. Keramik adalah semua barang atau benda yang terbuat dari tanah liat sebagai bahan pokok dan dalam proses pembuatannya melalui proses pembakaran pada suhu yang tinggi.
2. Contoh karya seni keramik
 - benda pakai: piring, gelas, gerabah, mangkuk, cangkir, vas bunga (alat-alat rumah tangga), genting (bahan-bahan bangunan), dan lain-lain.
 - benda hias: bunga mawar, topeng, kaligrafi dinding, lukisan dinding, patung, dan lain-lain.
3. Media dalam pembuatan seni keramik/berkarya seni keramik
 - Alat : butsir, meja putar, kawat pemotong tanah liat, dsb
 - Bahan : tanah liat, slip (bubur tanah)
 - Ada beberapa teknik dalam proses pembuatan keramik:
 - 1) Teknik pijit (pinching) 3) Teknik putar
 - 2) Teknik pilin (coils) 4) Teknik cetak
 - 3) Teknik lempeng (slab)

4. Prosedur pembuatan keramik teknik pijit/benda hias bunga mawar
→ (lihat pengembangan materi pembelajaran, hal. 194).
5. Proses pengeringan
Tahap pengeringan dilakukan ditempat yang tidak langsung terkena cahaya matahari.
6. Proses pembakaran
 - Pembakaran cara tradisional
 - Pembakaran dengan tungku: tungku ladang, tungku bak, tungku botol, tungku api berbalik.
→ (lihat pengembangan materi pembelajaran, hal 194-196)

C. Metode Pembelajaran

Ceramah, pemberian tugas, tanya jawab.

D. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	KEGIATAN GURU	KEGIATAN SISWA
A.	<u>Pertemuan ke 1</u> Pembukaan (5-7 menit)	
1.	Guru membuka pelajaran dengan salam.	Menjawab salam.
2.	Apresepsi: Guru memberi pertanyaan dengan membuat kaitan antara materi seni keramik dengan pengalaman yang dimiliki siswa tentang keramik.	Siswa menanggapi pertanyaan guru berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki tentang seni keramik.
B.	Inti Pembelajaran (25-35 menit)	
1.	Menjelaskan tentang konsep seni keramik melalui LCD proyektor.	Memperhatikan penjelasan guru melalui LCD proyektor.
2.	Menunjukkan contoh-contoh keramik benda hias dan benda pakai melalui LCD proyektor.	Mengamati contoh-contoh keramik yang ditunjukkan guru melalui LCD proyektor.
3.	Menjelaskan teknik-teknik dalam pembuatan seni keramik.	Memperhatikan penjelasan dari guru.
4.	Memberikan tugas pada siswa terkait materi seni keramik yang telah diajarkan berupa pertanyaan secara tertulis.	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
C.	Penutup (10 menit)	
1.	Menyimpulkan kegiatan pembelajaran dan mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan.	Menanggapi kesimpulan dari guru.
2.	Memberikan tugas pada siswa membawa alat-alat untuk membuat keramik terkait materi berkarya seni keramik yang diajarkan pertemuan selanjutnya.	Mencatat tugas yang berikan guru.
	<u>Pertemuan ke 2</u>	

A. 1. Guru membuka pelajaran dengan salam. 2. Apresepsi: Guru memberi pertanyaan tentang materi seni keramik yang telah diajarkan minggu sebelumnya.	Pembukaan (5-7 menit)	Menjawab salam. Siswa menanggapi pertanyaan guru berdasarkan materi seni keramik yang diajarkan minggu sebelumnya.
B. 1. Menjelaskan prosedur membuat karya seni keramik benda hias dengan teknik pijit melalui LCD proyektor. 2. Mendemonstrasikan secara langsung prosedur membuat karya seni keramik benda hias dengan teknik pijit. 3. Memberi instruksi pada siswa untuk mencoba membuat karya yang telah didemonstrasikan oleh guru. 4. Membimbing siswa dalam membuat karya seni keramik benda hias dengan teknik pijit yang telah didemonstrasikan. 5. Menanyakan kendala-kendala yang ada dalam membuat karya seni keramik benda hias dengan teknik pijit. 6. Meminta siswa mengumpulkan karya.	Inti Pembelajaran (25-35 menit)	Memperhatikan penjelasan guru melalui LCD proyektor. Memperhatikan demonstrasi guru dan menanyakan tentang persoalan yang belum ketahui. Mengikuti instruksi dari guru dan menyiapkan perlengkapan (alat&bahan) yang dibutuhkan. Melanjutkan membuat karya seni keramik benda hias dengan teknik pijit. Menanyakan kendala-kendala yang dialami saat membuat karya keramik benda hias dengan teknik pijit. Mengumpulkan karya dan mengemas peralatan yang telah digunakan.
C. 1. Guru bertanya pada siswa, tentang apa yang dirasakan ketika berkarya seni keramik dengan teknik pijit. 2. Menyimpulkan kegiatan pembelajaran dan mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan. 3. Memberikan tugas pada siswa terkait materi yang diajarkan.	Penutup (10 menit)	Menjawab pertanyaan guru dan mengungkapkan apa yang mereka rasakan ketika berkarya seni keramik dengan teknik pijit. Menanggapi kesimpulan dari guru dan mengapresiasi karya sendiri maupun karya teman. Mencatat tugas yang berikan.

E. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran:

Media serba aneka:

- LCD Proyektor: program power point berisi tentang pengertian keramik, benda seni keramik, media berkarya keramik, dan sebagainya → (lihat perencanaan media pembelajaran hal. 198).
- Media teknik dramatisasi: demonstrasi pembuatan keramik → (lihat pengembangan media pembelajaran halaman 194 dan media pembelajaran hal 200).

2. Sumber Belajar: - Foto copy handout dari guru
 → (lihat pengembangan materi pelajaran 190-196).
- Buku Teks Seni Rupa untuk SMA Kelas X
 - Internet

F. Penilaian Hasil Belajar

1. Jenis Tagihan : Tes tertulis dan tes unjuk kerja
2. Bentuk Instrumen : Uraian dan uji produk
3. Instrumen & Contoh lembar penilaian:

- Pertemuan ke 1

Soal 1:

- 6) Jelaskan konsep keramik menurut anda!
- 7) Apa yang dimaksud karya keramik benda pakai?
- 8) Apa yang dimaksud karya keramik benda hias?
- 9) Sebutkan 3 contoh karya keramik benda pakai!
- 10) Sebutkan 3 contoh karya keramik benda hias!

- Kunci jawaban soal 1:

- 6) Keramik adalah semua barang atau benda yang terbuat dari tanah liat sebagai bahan pokok dan dalam proses pembuatannya melalui proses pembakaran pada suhu yang tinggi.
- 7) Keramik benda pakai: sebagai benda pakai, adalah seni keramik yang diciptakan mengutamakan fungsinya, adapun unsur keindahannya hanyalah sebagai pendukung.
- 8) Keramik benda hias: sebagai benda hias, yaitu seni kriya yang dibuat sebagai benda pajangan atau hiasan. Jenis ini lebih menonjolkan aspek keindahan dari pada aspek kegunaan atau segi fungsinya.
- 9) Contoh keramik benda pakai: piring, gelas, gerabah, mangkuk, cangkir, vas bunga (alat-alat rumah tangga), closet, tegel, pelapis dinding, genting (bahan-bahan bangunan), dan lain-lain.
- 10) Contoh keramik benda hias: keramik bentuk bunga mawar, daun, bentuk hewan, topeng, kaligrafi dinding, lukisan dinding, patung, bentuk guci, dan lain sebagainya.

- Contoh lembar penilaian soal 1:

Nomor soal	Skor
1	10
2	10
3	10
4	10
5	10

Nilai yang diperoleh = jumlah skor yang dicapai $\frac{\text{-----}}{\text{jumlah soal}}$
--

- Pertemuan ke 2

Soal 2:

- 2) Jelaskan prosedur pembuatan keramik benda hias (bunga mawar) dengan teknik pijit!
- 3) Buatlah karya seni keramik benda hias (bunga mawar) dengan teknik pijit!

• Kunci jawaban soal 2:

- 1) Prosedur pembuatan keramik teknik pijit (benda hias bunga mawar):
 - a. Pertama-tama menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam pembuatan keramik hias dengan teknik pijit.
 - b. Mengambil segumpal tanah liat yang telah siap pakai, kemudian membuat lempengan tipis tanah liat dengan cara dipijit-pijit atau ditekan-tekan kira-kira selebar tiga jari.
 - c. Kemudian pipihan lempengan tanah liat tersebut digulung dan hasil gulungan itu menjadi patokan kelopak bunga bagian tengah.
 - d. Langkah selanjutnya membuat pipihan lempengan berikutnya yang kemudian ditempelkan pada sekeliling gulungan pertama yang sebelumnya permukaannya diberi slip agar tempelannya melekat dengan sempurna.
 - e. Kemudian langkah berikutnya begitu seterusnya kira-kira 7-8 pipihan lempengan sampai terbentuk satu bentuk bunga mawar yang dikehendaki dan menghaluskannya (dengan butsir bila perlu).
 - f. Kemudian buat tangkai bunga dengan pilinan, daun bunga dan tempelkan dengan menggunakan slip.
 - g. Setelah jadi, tahap pengeringan dilakukan ditempat yang tidak langsung terkena cahaya matahari.
- 2) Karya seni keramik benda hias (bunga mawar)



- Contoh lembar penilaian soal 2:

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				Skor Max	Skor yang dicapai	Nilai
		A	B	C	D			
1.						20		
2.						20		
3.						20		

Aspek yang dinilai:

A = Ketepatan waktu

B = Kesesuaian jawaban

C = Kreativitas hasil karya

D = Kerapian hasil karya

- Keterangan :

1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik

- Nilai yang diperoleh = $\frac{\text{skor yang dicapai} \times 100}{\text{Skor Maksimal}} =$

PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN

MATERI SENI KERAMIK

➤ Pertemuan ke 1 (1x45 menit): Konsep Seni Keramik

Keramik adalah semua barang atau benda yang terbuat dari tanah liat sebagai bahan pokok dan dalam proses pembuatannya melalui proses pembakaran pada suhu yang tinggi.

Contoh benda karya seni keramik:

1. Benda pakai: sebagai benda pakai, adalah seni keramik yang diciptakan mengutamakan fungsinya, adapun unsur keindahannya hanyalah sebagai pendukung. Contoh: piring, gelas, gerabah, mangkuk, cangkir, vas bunga (alat-alat rumah tangga), closet, tegel, pelapis dinding, genting (bahan-bahan bangunan), dan lain-lain. Seperti contoh gambar benda keramik sebagai berikut:



benda keramik berupa cangkir



gelas dan mangkuk



baju dari keramik



vas bunga



keramik bentuk teko



asbak



genting terbuat dari keramik



gerabah

2. Benda hias: sebagai benda hias, yaitu seni kriya yang dibuat sebagai benda pajangan atau hiasan. Jenis ini lebih menonjolkan aspek keindahan dari pada aspek kegunaan atau segi fungsinya. Contoh: keramik bentuk bunga mawar, daun, bentuk hewan, topeng, kaligrafi dinding, lukisan dinding, patung, bentuk guci, dan lain sebagainya. Seperti gambar berikut:



keramik bentuk daun



keramik bentuk hewan



keramik berbentuk patung



keramik berbentuk instalasi



keramik berbentuk patung



keramik berbentuk guci

Barang keramik pada pokoknya dapat dibagi dalam dua golongan besar, yaitu:

1. Barang yang tidak menghisap air.

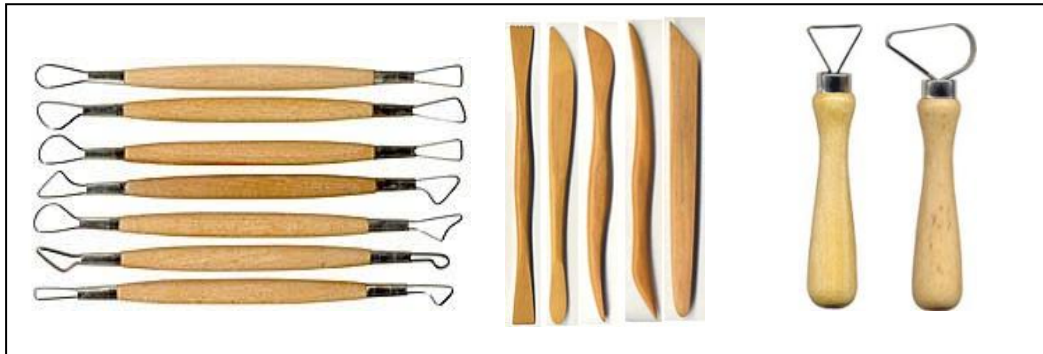
Barang-barang yang tidak menghisap air terdiri dari golongan porselen dan golongan gerabah keras (stoneware). Barang-barang tersebut dibuat dari tanah putih (kaolin) dicampur dengan kwarsa, batu kapur (limestone) dan felspat kemudian dibakar sampai suhu 1300°C . Bahan-bahan untuk barang porselen harus bersih dan tidak mengandung partikel-partikel besi dan sebagainya, agar barang-barang tersebut kelihatan putih bersih. Lain halnya dengan barang-barang dari golongan gerabah keras yang dapat berwarna asal tidak menghisap air.

2. Barang yang menghisap air.

Barang-barang yang menghisap air terdiri dari golongan gerabah yang lunak (baik putih maupun merah) dan golongan barang-barang untuk bahan bangunan, seperti batu bata, genteng dan sebagainya. Barang-barang yang menghisap air dari golongan gerabah yang lunak, terdiri dari bahan kaolin, tanah liat dan kwarsa, hanya suhu pembakarannya yang lebih rendah dari pada porselen, yaitu 900°C sampai dengan 1100°C . Bahan-bahan untuk barang-barang bangunan dibuat dari tanah liat merah dengan suhu pembakaran 800°C sampai dengan 1000°C .

Media dalam pembuatan seni keramik

- Alat: butsir, meja putar, kawat pemotong tanah liat dan lain sebagainya.



jenis butsir



alat pemotong tanah liat



meja putar

- Bahan: tanah liat, slip (bubur tanah)
- Ada beberapa teknik dalam proses pembuatan keramik :

1) Teknik pijit (pinching)

Teknik pijit adalah teknik membentuk dengan menggunakan tangan secara langsung dengan cara dipijit-pijit/ditekan-tekan sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

2) Teknik pilin (coils)

Salah satu keteknikan membuat keramik dengan tangan langsung adalah teknik pilin. Sesuai namanya maka keramik dibuat dari susunan pilinan-pilinan yang disambung. Ketebalan pilinan yang digunakan disesuaikan dengan ketebalan benda yang akan dibuat. Benda keramik yang dibuat dengan teknik pilin dapat diwujudkan dalam karakter aslinya yang menampilkan pilinan atau permukaannya dihaluskan sehingga kesan pilinan tidak kelihatan. Hal yang penting untuk diperhatikan adalah ketika menyambung pilinan, permukaan pilinan yang akan disambung hendaknya dibasahi dengan air atau 'dilem' memakai lumpur tanah liat. Agar lebih kuat, akan lebih baik apabila permukaan yang akan disambung diberi goresan lebih dahulu.

3) Teknik lempeng (slab)

Dalam teknik slab, bahan terlebih dahulu dibuat menjadi lempengan dengan ketebalan yang sama. Selanjutnya lempengan tersebut dibentuk sesuai dengan kebutuhan.

4) Teknik Teknik Putar

Teknik pembentukan dengan alat putar dapat menghasilkan banyak bentuk yang simetris (bulat, silindris) dan bervariasi. Cara pembentukan dengan teknik putar ini sering dipakai oleh para pengrajin di sentra-sentra keramik. Pengrajin keramik tradisional biasanya menggunakan alat putar tangan (hand wheel) atau alat putar kaki (kick wheel). Para pengrajin bekerja di atas alat putar dan menghasilkan bentuk-bentuk yang sama seperti gentong, guci dan lain-lain.

5) Teknik Teknik Cetak

Teknik pembentukan dengan cetak dapat memproduksi barang dengan jumlah yang banyak dalam waktu relatif singkat dengan bentuk dan ukuran yang sama pula. Bahan cetakan yang biasa dipakai adalah berupa gips, seperti untuk cetakan berongga, cetakan padat, cetakan jigger maupun cetakan untuk dekorasi tempel. Cara ini digunakan pada pabrik-pabrik keramik dengan produksi massal, seperti alat-alat rumah tangga piring, cangkir, mangkuk, gelas dan lain-lain.

Disamping cara-cara pembentukan di atas, para pengrajin keramik tradisional dapat membentuk keramik dengan teknik cetak pres, seperti yang dilakukan pengrajin genteng, tegel dinding maupun hiasan dinding dengan berbagai motif seperti binatang atau tumbuh-tumbuhan.

➤ Pertemuan ke 2 (1x45 menit): Pembuatan Keramik Teknik Pijit

1. Prosedur pembuatan keramik teknik pijit (benda hias bunga mawar):

- 1) Pertama-tama guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dalam pembuatan keramik hias dengan teknik pijit.



butsir



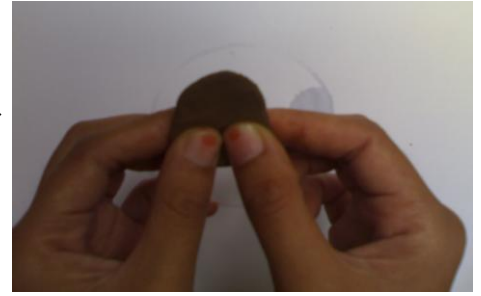
tanah liat



slip (bubur tanah liat)

- 2) Guru mendemonstrasikan cara pembuatan keramik hias bunga mawar dengan teknik pijit. Guru mengambil segumpal tanah liat yang telah siap pakai, kemudian membuat lempengan tipis tanah liat dengan cara dipijit-pijit atau ditekan-tekan kira-kira selebar tiga jari.

→



- 3) Kemudian pipihan lempengan tanah liat tersebut digulung dan hasil gulungan itu menjadi patokan kelopak bunga bagian tengah.

→



- 4) Langkah selanjutnya guru membuat pipihan lempengan berikutnya yang kemudian ditempelkan pada sekeliling gulungan pertama yang sebelumnya permukaannya diberi slip agar tempelannya melekat dengan sempurna.



- 5) Kemudian langkah berikutnya begitu seterusnya kira-kira 7-8 pipihan lempengan sampai terbentuk satu bentuk bunga mawar yang dikehendaki dan menghaluskannya (dengan butsir bila perlu).



- 6) Kemudian buat tangkai bunga dengan pilinan, daun bunga dan tempelkan dengan menggunakan slip.



- 7) Setelah jadi, karya tersebut tidak sampai di bakar, hanya dikeringkan karena sebagai pengetahuan siswa tentang membuat benda keramik. Tahap pengeringan dilakukan ditempat yang tidak langsung terkena cahaya matahari.

KARYA JADI



2. Proses pembakaran:
- Pembakaran cara tradisional
 - Pembakaran dengan tungku: tungku ladang, tungku bak, tungku botol, tungku api berbalik.
 - Pembakaran merupakan inti dari pembuatan keramik dimana proses ini mengubah massa yang rapuh menjadi massa yang padat, keras, dan kuat. Pembakaran dilakukan dalam sebuah tungku/furnace suhu tinggi. Ada beberapa parameter yang mempengaruhi hasil pembakaran: suhu

sintering/matang, atmosfer tungku dan tentu saja mineral yang terlibat (Magetti, 1982). Selama pembakaran, badan keramik mengalami beberapa reaksi-reaksi penting, hilang/muncul fase-fase mineral, dan hilang berat (weight loss).

- Pembakaran biskuit merupakan tahap yang sangat penting karena melalui pembakaran ini suatu benda dapat disebut sebagai keramik. Biskuit (bisque) merupakan suatu istilah untuk menyebut benda keramik yang telah dibakar pada kisaran suhu 700-1000 derajat C. Pembakaran biskuit sudah cukup membuat suatu benda menjadi kuat, keras, kedap air. Untuk benda-benda keramik berglasir, pembakaran biskuit merupakan tahap awal agar benda yang akan diglasir cukup kuat dan mampu menyerap glasir secara optimal.

PERENCANAAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Materi seni keramik disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran laptop dan LCD proyektor (program power point).
 - Pertemuan ke 1: Konsep Seni Keramik, halaman 199.
 - Pertemuan ke 2: Pembuatan Keramik Teknik Pijit (Bunga Mawar), halaman 201.

- Guru membagikan *foto copy* handout berisi materi seni keramik yang akan diajarkan (lihat pengembangan materi pembelajaran hal. 190-197).

- Dalam pembuatan keramik, guru mendemostrasikan langsung proses membuat keramik benda hias dengan teknik pijit (terdapat juga dalam handout yang dibagikan oleh guru).

SENI KERAMIK

Pertemuan ke 1

Oleh: Eka Desi Wijayanti



Cangkir



Gelas dan mangkuk



Genting



Asbak

Pengertian keramik

- Keramik adalah semua barang atau benda yang terbuat dari tanah liat sebagai bahan pokok dan dalam proses pembuatannya melalui proses pembakaran pada suhu yang tinggi.



Baju



Vas bunga

Benda seni keramik

- Benda pakai: sebagai benda pakai, adalah seni keramik yang diciptakan mengutamakan fungsinya, adapun unsur keindahannya hanyalah sebagai pendukung.
- Contoh: piring, gelas, gerabah, mangkuk, cangkir, vas bunga (alat-alat rumah tangga), closet, tegel, pelapis dinding, genting (bahan-bahan bangunan), dan lain-lain. Seperti contoh gambar benda keramik sebagai berikut:
- Benda hias: sebagai benda hias, yaitu seni kriya yang dibuat sebagai benda pajangan atau hiasan. Jenis ini lebih menonjolkan aspek keindahan dari pada aspek kegunaan atau segi fungsinya.
- Contoh: keramik bentuk bunga mawar, daun, bentuk hewan, topeng, kaligrafi dinding, lukisan dinding, patung, bentuk guci, dan lain sebagainya. Seperti gambar berikut:



Teknik pembuatan keramik

- Teknik pijit (pinching)
- Teknik pilin (coils)
- Teknik lempeng (slab)
- Teknik Teknik Putar
- Teknik Teknik Cetak



Pembakaran keramik

- Pembakaran merupakan inti dari pembuatan keramik dimana proses ini mengubah massa yang rapuh menjadi massa yang padat, keras, dan kuat. Pembakaran dilakukan dalam sebuah tungku/furnace suhu tinggi. Ada beberapa parameter yang mempengaruhi hasil pembakaran: suhu sintering/matang, atmosfer tungku dan tentu saja mineral yang terlibat (Magetti, 1982).
- Selama pembakaran, badan keramik mengalami beberapa reaksi-reaksi penting, hilang/muncul fase-fase mineral, dan hilang berat (weight loss). Secara umum tahap-tahap pembakaran maupun kondisi api furnace dapat dirinci dalam tabel.

Media dalam pembuatan keramik

- Alat : butsir, meja putar, kawat pemotong tanah liat dan lain sebagainya.
- Butsir: 
- Alat pemotong tanah liat dan Meja putar 
- Bahan: tanah liat, slip (bubur tanah)

Terima Kasih



PROSEDUR PEMBUATAN KERAMIK HIAS (BUNGA MAWAR) DENGAN TEKNIK PIJIT

Pertemuan ke 2

Oleh:
Eka Desi Wijayanti

- o Guru mendemonstrasikan cara pembuatan keramik hias bunga mawar dengan teknik pijit. Guru mengambil segumpal tanah liat yang telah siap pakai, kemudian membuat lempengan tipis tanah liat dengan cara dipijit-pijit atau ditekan-tekan kira-kira selebar tiga jari.



- o Kemudian pipihan lempengan tanah liat tersebut digulung dan hasil gulungan itu menjadi patokan kelopak bunga bagian tengah.



LANGKAH-LANGKAH

- o Pertama-tama guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dalam pembuatan keramik hias dengan teknik pijit.



butsir
(bubur tanah liat)



tanah liat

slip

- o Langkah selanjutnya guru membuat pipihan lempengan berikutnya yang kemudian ditempelkan pada sekeliling gulungan pertama yang sebelumnya permukaannya diberi slip agar tempelannya melekat dengan sempurna.



- o Kemudian langkah berikutnya begitu seterusnya kira-kira 7-8 pipihan lempengan sampai terbentuk satu bentuk bunga mawar yang dikehendaki dan menghaluskannya (dengan butsir bila perlu).



- Kemudian buat tangkai bunga dengan pilinan, daun bunga dan tempelkan dengan menggunakan slip.



Terima Kasih

- Setelah jadi, karya tersebut tidak sampai di bakar, hanya dikeringkan karena sebagai pengetahuan siswa tentang membuat benda keramik. Tahap pengeringan dilakukan ditempat yang tidak langsung terkena cahaya matahari.

KARYA JADI



LAMPIRAN 6



**PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
UPTD SMA NEGERI 1 BOJONG**

Jalan Raya Tuwel Kec. Bojong Kab. Tegal 52465 ☎ (0283) 3336237
E-Mail : smansabo@indo.net.id Website : sman1bojong-tegal.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420 / 551 / 2010

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPTD SMA Negeri I Bojong menerangkan bahwa :

Na m a : **EKA DESI WIJAYANTI**

NIM : 2401406029

Program / Jurusan : S1 / Seni Rupa

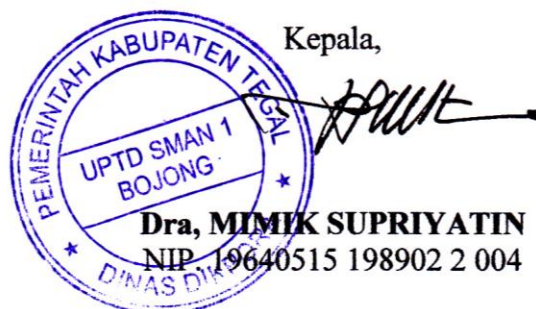
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

yang bersangkutan telah mengadakan penelitian di UPTD SMA Negeri 1 Bojong pada sejak bulan November s.d. Desember 2010 untuk penyusunan skripsi dengan judul “Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar dalam Konteks Pembelajaran Seni Rupa SMA Negeri di Kabupaten Tegal”.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan digunakan seperlunya.

Bojong, 5 Desember 2010

Kepala,



Dra, MIMIK SUPRIYATIN
NIP. 19640515 198902 2 004



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
UPTD SMA NEGERI 3 SLAWI

Jalan Prof Moh. Yamin Telp (0283) 491152 slawi

Nomor : 423.4/624/2010
 Lampiran : --
 Hal : **SURAT KETERANGAN**
PENELITIAN.

Kepada
 Yth. Universitas Negeri Semarang
 Fakultas Bahasa Dan Seni
 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang
 50229 Telp. (024) 8508006
 Di -

SEMARANG

Dasar surat dari Universitas Negeri Semarang Nomor : 4665/ H37.1.2/PL/2010 tanggal , 28 Oktober 2010 Perihal Permohonan Ijin Penelitian. Maka kami sampaikan dengan hormat bahwa yang tersebut dibawah ini :

Nama : **EKA DESI WIJAYANTI**
 NIM : 2401406029
 Semester/jenjang : SI
 Jurusan : Seni Rupa
 Fakultas : Bahasa Dan Seni

Telah selesai mengadakan Penelitian di UPTD SMA Negeri 3 Slawi untuk Penyusunan Skripsi dengan judul :

" PEMANFAATAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN SENI RUPA SMA NEGERI DI KABUPATEN TEGAL "

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya .

Slawi, 29 Nopember 2010
 Kepala UPTD SMA N 3 Slawi,


Drs. SUSONO HADI, MM
 Pembina. IV/a
 NIP. 19560322 197903 1 001

LAMPIRAN 7

PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI

Nama : EKA DESI WIJAYANTI
 NIM : 2401406029
 Jurusan / Program Studi : SENI RUPA/PENDIDIKAN SENI RUPA
 Judul Skripsi : PEMANFAATAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR
 DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN SENI RUPA
 SMA NEGERI DI KABUPATEN TEGAL
 Pembimbing I (P1) : Drs. SYAFFI, M.Pd.
 Pembimbing II (P2) : Drs. NUR ROKHMAT, M.Pd.

No	TANGGAL	TOPIK/BAB	SARAN	PARAF	
				P1	P2
1.		Proposal	Proposal dapat delayitt untuk dilaksanakn penelitian	Z	
2	27/9/2010	Revisi	Perbaiki landasan teori sesuai saran dibuat pedoman peng- umpulan data.		R
3.	18/9 2010	Bab I & III	Logoth, busulley data dan tulis Bab IV	Z	
4.	14/1 2011	Pedoman pengumpulan data	Keurtaughan print- print pertanyaan/ hal-hal sesuai bag penomosalahan penelitian, dan teknik pengumpulan data.		A
5	18/1 2011	— " —	— " —		A

No	TANGGAL	TOPIK/BAB	SARAN	PARAF	
				P1	P2
6.	29/1 2011		Analisis data	g	
7.	31/1 2011	Redaman pengumpulan data.	acc Lanjutkan pengum- pulan data.		A
8.	18/3 2011	BAB I-IV	Perbaya data & deskripsi	g	
9.	22/7 2011	Bab IV.	Perbaiki, Hori san	g	
10.	15/8 2011	BAB I-N	Leipzig semu komponen	g	
11.	25/8 2011	seluruh komponen	Acc untuk yg	g	
12.	25/8 2011		Perbaiki semai saran		A
13.	12/9 2011	Bab <u>W, V.</u>	Perbaiki semai saran - Sambaran umum. - Sub bab semai dug pemerintah / organisasi masalah.		A
14.	16/9 2011	Bab <u>IV.</u>	Ditata lagi sub-bab nya diurutkan dug kemungkinan		A
15.	19/9 2011	Bab I - V (Kekelamban)	acc untuk diujikan		A