



**PEMANFAATAN ECENG GONDOK
SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI
DALAM PEMBELAJARAN PRAKARYA DI SMP
NEGERI 2 AMBARAWA**

SKRIPSI

Diajukan dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata 1
Sarjana Pendidikan

Oleh

Retna Winda Wulan Suci

2401410013

Seni Rupa

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan

Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 18 Agustus 2015

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Agus Nuryatin, M. Hum 196008031989011001
Ketua

Drs. Syafii, M. Pd. 195908231985031001
Sekretaris

Dr. Triyanto, M.A. 195701031983031003
Penguji 1

Drs. Pc.S.Ismiyanto, M. Pd. 195312021986011001
Penguji 2

Dr. Sri Iswidayati, M.Hum. 195207011981112001
Penguji 3/Pembimbing



PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Retna Winda Wulan Suci

NIM : 2401410014

Prodi : Pendidikan Seni Rupa

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi berjudul “PEMANFAATAN ECENG GONDOK SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI DALAM PEMBELAJARAN PRAKARYA DI SMP NEGERI 2 AMBARAWA”, benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain sebagian maupun seluruhnya. Adapun Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Agustus 2015
Yang membuat pernyataan:

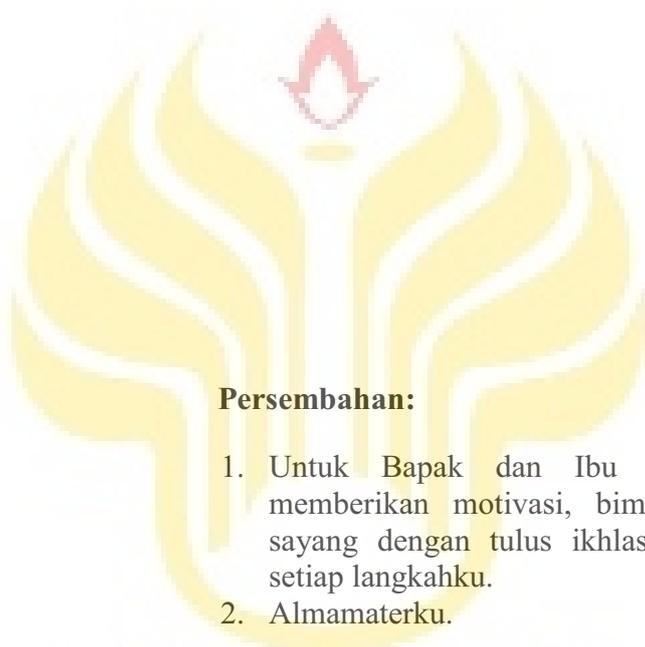


Retna Winda Wulan Suci
NIM 2401410013

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Guru yang cerdas adalah guru yang mampu memanfaatkan potensi lokal daerah setempat”(Retna Winda Wulan Suci).



Persembahan:

1. Untuk Bapak dan Ibu saya yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan kasih sayang dengan tulus ikhlas serta mendoakan setiap langkahku.
2. Almamaterku.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Tiada kata terindah selain kata syukur *alhamdulillah* penulis panjatkan kepada Allah SWT atas karunianya, karena dapat melalui segala proses penyusunan skripsi ini, baik mulai proses bimbingan, penelitian maupun penulisan. Berkat karunia itu skripsi yang berjudul “PEMANFAATAN ECENG GONDOK SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI DALAM PEMBELAJARAN PRAKARYA DI SMP NEGERI 2 AMBARAWA ” ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini berkat dorongan dan arahan dari berbagai pihak. Paling awal saya mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Sri Iswidayati, M.Hum yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, dan saran yang konstruktif dengan penuh kesabaran serta ketulusan. Ucapan terimakasih penulis sampaikan pula kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan kemudahan sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kemudahan perkuliahan.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberi kemudahan izin penelitian.
3. Drs. Syafii, M.Pd., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi dan perkuliahan.
4. Dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan seni selama kuliah.

5. Agus Triyono, S.Pd, M.Pd. Kepala SMP Negeri 2 Ambarawa telah memberi kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
6. Dra Kustinah, Guru Prakarya SMP Negeri 2 Ambarawa sekaligus kolaborator peneliti yang telah membantu dalam pengambilan data.
7. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberi kasih sayangnya.
8. Siswa-siswi Kelas VII SMP Negeri 2 Ambarawa yang menjadi subjek penelitian yang telah membantu dan meluangkan waktunya untuk pengambilan data dalam penelitian.
9. Sahabat-sahabatku Seni Rupa Angkatan 2010, rombel satu, mahasiswa PPL di SMP N 2 Demak, tim KKN lokasi Desa Kajongan, Kabupaten Pekalongan serta kos Arimi yang telah memberikan semangat selama ini.
10. Herlin Suswanto yang selalu memberikan semangat.
11. Semua pihak yang telah memberi bantuan kepada penulis dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Akhirnya, dengan rasa syukur dan tulus ikhlas, penulis panjatkan doa semoga Allah SWT memberikan balasan berupa rahmat dan karunia bagi mereka. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan dunia pendidikan pada umumnya.

Semarang, Agustus 2015

Penulis,



Retna Winda Wulan Suci

2401410013

SARI

Suci, Retna Winda Wulan. 2015. Pemanfaatan Eceng Gondok Sebagai Media Berkarya Seni dalam Pembelajaran Prakarya di SMP Negeri 2 Ambarawa. Skripsi. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Sri Iswidayati, M.Hum.

Kata Kunci: Pemanfaatan, eceng gondok, media, Prakarya

Skripsi ini mengungkapkan masalah : (1) bagaimana pemanfaatan Prakarya di Kelas VIIA SMP Negeri 2 Ambarawa, (2) bagaimana hasil karya pemanfaatan eceng gondok sebagai media berkarya seni dalam pembelajaran Prakarya di Kelas VII SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang, (3) apa saja kendala-kendala yang di hadapi dalam memanfaatkan eceng gondok sebagai media berkarya seni di Kelas VII SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: pertama pemanfaatan eceng gondok di Kelas VII A menggunakan tahap mendesain, dibuat dengan teknik anyam, di bentuk sesuai desain dan membuat bentuk kemasan. Kedua, pemanfaatan eceng gondok sebagai media berkarya seni dalam pembelajaran Prakarya di SMP Negeri 2 Ambarawa pada Kelas VII A memiliki kategori nilai rata-rata cukup baik. Hasil penelitian dapat diberika saran. Pertama guru memperhatikan teknik yang akan digunakan agar lebih efektif dalam pelaksanaan pembelajaran. Kedua saran umum guru dapat mengembangkan teknik berkarya.



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
SARI.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Penelitian	6
BAB 2 LANDASAN TEORETIS	
2.1 Eceng Gondok	8
2.1.1 Pengertian Eceng Gondok	8
2.1.2 Eceng Gondok dalam Kehidupan Sehari-hari	9
2.2 Media Berkarya	10
2.2.1 Eceng Gondok Sebagai Media Berkarya.....	11
2.2.2 Alat, Bahan, dan Teknik Berkaraya Eceng gondok	12
2.3 Konsep Prakarya	13
2.4 Konsep Seni Rupa	15
2.4.1 Unsur-unsur Seni Rupa	18
2.4.1.1 Titik	19
2.4.1.2 Garis	19
2.4.1.3 Raut	19
2.4.1.4 Warna	20
2.4.1.5 Tekstur.....	21
2.4.1.6 Gelap Terang	22
2.4.1.7 Ruang	22
2.4.2 Prinsi-prinsip Seni Rupa.....	23
2.4.2.1 Kesatuan	23
2.4.2.2 Kesorasian	24
2.4.2.3 Irama.....	24
2.4.2.4 Dominasi	25
2.4.2.5 Keseimbangan	25
2.4.2.6 Proporsi	26
2.5 Cabang-cabang Seni Rupa	26
2.6 Kurikulum 2013	27

2.6.1 Karakteristik Kurikulum 2013	27
2.7 Pembelajaran	30
3.7.1 Pembelajaran Prakarya	30
2.7.2 Komponen Pembelajaran	31
2.7.2.1 Tujuan Pembelajaran	31
2.7.2.2 Bahan Ajar	31
2.7.2.3 Media Berkarya Seni dalam Pembelajaran Prakarya	33
2.7.2.4 Strategi Pembelajaran	33
2.7.2.5 Karakteristik Siswa	35
2.7.2.6 Lingkungan Belajar	35
2.7.2.7 Evaluasi Pembelajaran	36
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan Penelitian	38
3.2 Lokasi Sasaran penelitian	39
3.3 Desain Penelitian	39
3.4 Teknik Pengumpulan data	40
3.4.1 Teknik Observasi	40
3.4.2 Teknik Wawancara	41
3.4.3 Teknik Dokumentasi	42
3.4.4 Teknik Analisis Data	43
3.5 Teknik Penyajian Data	43
3.5.1 Reduksi Data	43
3.5.2 Penyajian Data	43
3.5.3 Verifikasi	44
BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian SMP Negeri 2 Ambarawa	46
4.2 Sarana Pendukung Pembelajaran di SMP Negeri 2 Ambarawa	46
4.2.1 Kondisi Fisik SMP Negeri 2 Ambarawa	47
4.2.2 Keadaan Lingkungan SMP Negeri 2 Ambarawa	47
4.2.3 Fasilitas Sekolah SMP Negeri 2 Ambarawa	50
4.2.3.1 Ruang Kepala Sekolah dan Ruang Guru	50
4.2.3.2 Ruang Tata Usaha	51
4.2.3.3 Ruang Aula	51
4.2.3.4 Perpustakaan	51
4.2.3.5 Ruang OSIS	52
4.2.3.6 Ruang BK	52
4.2.3.7 Ruang Pramuka	52
4.2.3.8 Ruang PKK	52
4.3.1 Fasilitas Pendukung	53
4.3.1.1 Ruang Tunggu Tamu	55
4.3.1.2 Koperasi Sekolah	55
4.3.1.3 Ruang <i>Photocopy</i>	56
4.3.1.4 Kamar Kecil	56
4.3.1.5 Kafetaria	56

4.3.1.6 Post Satpam	56
4.3.1.7 Lapangan Olahraga	56
4.3.1.8 Tempat Parkir	57
4.4 Keadaan Guru dan Karyawan	57
4.5 Upaya Berkarya Seni dengan Memanfaatkan Eceng gondok sebagai Media Pembelajaran.....	60
4.6 Pembelajaran Prakarya di SMP Negeri 2 Ambarawa	60
4.6.1 Perencanaan Pembelajaran	64
4.6.2 Pelaksanaan Pembelajaran.....	65
4.6.3 Evaluasi Pembelajaran	65
4.6.4 Langkah-langkah Membuat Karya dari Eceng Gondok dalam Pembelajaran Prakarya di Kelas VII A SMP Negeri 2 Ambarawa .	69
4.7 Pembelajaran Prakarya Menggunakan Eceng Gondok di SMP Negeri 2 Ambarawa	74
4.7.1 Tujuan Pembelajaran	75
4.7.2 Materi Pembelajaran	75
4.7.3 Media Pembelajaran.....	76
4.7.4 Media Berkarya	77
4.7.5 Interaksi Siswa VII A dengan Guru dalam Proses pembelajaran Prakarya	78
4.7.6 Evaluasi Pembelajaran	86
4.8 Hasil Membuat Karya Siswa dari Eceng Gondok dalam Pembelajaran Prakarya di SMP Negeri 2 Ambarawa.....	87
4.8.1 Beberapa Deskripsi Karya Siswa dan Analisis Karya Siswa Kelas VII A Eceng Gondok dalam Pembelajaran Prakaryadi SMP Negeri 2 Ambarawa.....	90
4.8.2 Faktor pendukung dan Faktor penghambat pada pembelajaran Prakarya menggunakan eceng gondok di SMPNegeri 2 Ambarawa.....	188
4.9.2.1 Faktor Pendukung	188
4.9.2.2 Faktor Penghambat.....	189
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan	122
5.2 Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	127

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Skema desain penelitian	40
Bagan 2. Model interaktif analisis data.....	45



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data ruang belajar SMP Negeri 2 Ambarawa	47
Tabel 2. Keterangan kondisi	48
Tabel 3. Data ruang belajarlainya	48
Tabel 4. Data ruang kantor	48
Tabel 5. Data ruang pendukung	49
Tabel 6. Jumlah buku perpustakaan	51
Tabel 7. Fasilitas penunjang perpustakaan	53
Tabel 8. Alat/bahan di laboratorium/ruang keterampilan/ruang multimedia...	53
Tabel 9. Ruang penunjang	54
Tabel 10. Lapangan olah raga dan upacara	55
Tabel 11. Lapangan olah raga dan upacara	56
Tabel 12. Pendidik dan tenaga kependidikan	57
Tabel 13. Guru	58
Tabel 14. Tugas guru dengan tugas mengajar sesuai dengan latar belakang pendidikan dan keahlian	58
Tabel 15. Data siswa lima tahun terakhir, siswa leguler.....	59
Tabel 16. Aspek penilaian hasil karya siswa dalam berkarya seni dengan memanfaatkan eceng gondok dengan teknik anyam	67
Tabel 17. Aspek penilaian serta masing-masing kategori.....	67
Tabel 18. Kriteria Penilaian	68
Tabel 19. Kategori nilai dalam pembelajaran Prakarya dengan menggunakan eceng gondok di SMP Negeri 2 Ambarawa	87
Tabel 20. Hasil nilai siswa Kelas VII A dari pertemuan satu, pertemuan dua, pertemuan tiga dan pertemuan empat dari guru	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contohanyaman	13
Gambar 2. Bagian depan SMP Negeri 2 Ambarawa	46
Gambar 3. Membelah eceng gondok	70
Gambar 4. Memijat	70
Gambar 5. Membelah eceng gondok yang telah di pipihkan menjadi setengah centi meter	71
Gambar 6. Siswamenganyam.....	71
Gambar 7. Siswa memotong dan menempel plastik mika serta menempelkan anyaman eceng gondok pada kerangka bingkai	72
Gambar 8. Siswa memotong dan menempel plastik mika serta menempelkan anyaman eceng gondok pada kerangka bingkai	72
Gambar 9. Pengemasan bingkai eceng gondok.....	72
Gambar 10. Hasil karya siswa	73
Gambar 11. Kegiatan belajar mengajar Prakarya	79
Gambar 12. Pada saat tanya jawab siswa	80
Gambar 13. Guru menentukan bentuk bingkai foto.....	80
Gambar 14. Siswa pada saat mendesain	80
Gambar 15. Siswa pada saat mendesain	80
Gambar 16. Presentasi siswa didepan Kelas	84
Gambar 17. Presentasi siswa didepan Kelas	84
Gambar 18. Wawancara dengan salah satu murid Kelas VII A SMP Negeri 2 Ambarawa.	84
Gambar 19. Suasana Kelas saat pembelajaran Prakarya menggunakan eceng gondok.....	90
Gambar 20. Karya siswa berkategori baik	90
Gambar 21. Info grafis kategori baik	94
Gambar 22. Karya kategori baik	94
Gambar 23. Info grafis kategori baik	97
Gambar 24. Karya kategori baik	98
Gambar 25. Info grafis kategori baik	101
Gambar 26. Karya siswa berkategori cukup	102
Gambar 27. Info grafis kategori cukup	106
Gambar 28. Karya siswa berkategori cukup	107
Gambar 29. Info grafis kategori cukup	110
Gambar 30. Karya siswa berkategori cukup	111
Gambar 31. Info grafis kategori cukup	114

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMP Negeri 2 Ambarawa adalah salah satu sekolah unggulan di Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Semarang. Dalam kompetensi dasar pembelajaran Prakarya SMP Negeri 2 Ambarawa yakni memahami aneka jenis bahan alam dan keunikan yang dapat dimanfaatkan karya kerajinan serta membuat karya kerajinan dari bahan alam yang ada di daerah setempat. Pembelajaran Prakarya dari bahan alam sangat bermanfaat bagi siswa di SMP Negeri 2 Ambarawa karena dapat memanfaatkan alam secara optimal. Siswa memiliki antusias yang tinggi pada pembelajaran Prakarya, karena siswa dapat mengembangkan kreativitasnya untuk menciptakan berbagai macam produk sesuai dengan imajinasi dan keinginan siswa. SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang terletak tidak jauh dari daerah Banyubiru yang banyak menghasilkan eceng gondok.

Eceng gondok (*eichorniacrassipes*) termasuk dalam kelompok gulma perairan. Tanaman ini memiliki kecepatan berkembang biak vegetatif yang sangat tinggi, terutama di daerah tropis dan subtropis. Pertumbuhan eceng gondok sangat cepat jika berada di daerah lembab dan berair. Pertumbuhan yang cepat tersebut mengakibatkan tersumbatnya aliran air diareal persawahan; sehingga menyebabkan kerugian bagi petani di wilayah Banyubiru Kabupaten Semarang. Sementara warga berusaha menghilangkan dengan berbagai cara, namun usaha

tersebut sia-sia karena pertumbuhan gulma tersebut sangat cepat. Wargapun berusaha memanfaatkan eceng gondok sebagai bahan yang dapat dipakai untuk kebutuhan sehari-hari. Awalnya warga membuat anyaman sederhana dari eceng gondok, karena hasilnya cukup baik wargapun mencoba mengkreasiannya dalam berbagai bentuk lain, misalnya: bingkai foto, fas bunga, sandal, tas jinjing dan lain sebagainya. Setelah kerajinan dibuat, mereka mulai menjualnya di sekitar tempat wisata rawa pening untuk *souvenir* dari rawa pening. Karena hal tersebut eceng gondok juga dapat digunakan sebagai media dalam berkarkarya pada pembelajaran Prakarya.

Pembelajaran Prakarya merupakan salah satu pembelajaran yang tercantum dalam Kurikulum 2013. Dalam Kurikulum terdapat kompetensi dasar berupa membuat karya kerajinan dan pengemasan dari bahan alam sesuai wilayah setempat. Dengan adanya kompetensi dasar tersebut sekolah menyelenggarakan pembelajaran dengan memanfaatkan bahan alam yang ada di lingkungan sekitar. Pembelajaran Prakarya dengan bahan alam di SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang terbukti dapat merangsang siswa untuk aktif, selain itu pembelajaran sangat memanfaatkan bahan alam juga dapat menghasilkan karya-karya yang unik dan patut untuk diapresiasi. Pembelajaran Prakarya dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi perencanaan dilakukan dengan membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sesuai dengan silabus yang ada, tahap pelaksanaan guru melakukan pembelajaran berkarya dengan memanfaatkan bahan alam. Bahan dasar disediakan sekolah sehingga

memudahkan siswa dalam berkarya. Tahap evaluasi dengan melakukan penilaian terhadap karya siswa oleh guru.

Pada penelitian ini guru Prakarya terlebih dahulu berdiskusi dengan peneliti mengenai pembuatan Prakarya. Setelah menemukan waktu dan tempat yang tepat peneliti bersama guru berlatih membuat kerajinan eceng gondok; mulai dari persiapan alat dan bahan, pemilihan eceng gondok yang baik, sampai pada proses *finishing*. Dengan adanya praktik bersama sebelum pembelajaran diharapkan guru lebih memahami prosedur berkarya sehingga pada pelaksanaan pembelajaran berjalan lancar. Selain itu guru dapat mengantisipasi masalah-masalah yang mungkin saja timbul saat proses berkarya berlangsung, dengan bantuan peneliti yang sudah melakukan percobaan maka masalah tersebut dapat sedikit banyak diketahui penyelesaiannya.

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa eceng gondok memiliki potensi sebagai media berkarya bagi siswa. Eceng gondok memiliki kelebihan berupa; bahan tersedia dalam jumlah banyak sehingga mudah didapat, harga terjangkau sehingga tidak memerlukan biaya tinggi untuk memperolehnya, prosedur berkarya sederhana sehingga mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran; dapat diaplikasikan dalam berbagai bentuk karya rupa dua dimensi maupaun tiga dimensi.

SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang dipilih sebagai lokasi penelitian karena, kajian deskriptif mengenai pemanfaatan eceng gondok sebagai media berkarya seni dalam pembelajaran Prakarya di SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang belum pernah dilakukan. SMP Negeri 2 Ambarawa

Kabupaten Semarang merupakan sekolah yang berprestasi baik dibidang akademik maupun di bidang nonakademik. Hasil karya siswa dalam berkarya bahan alam memiliki karakter yang unik. Dengan lokasi yang berdekatan dengan bahan dasar akan mempermudah proses berkelanjutan dalam pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana pemanfaatan eceng gondok sebagai media berkarya seni dalam pembelajaran Prakaryadi Kelas VII SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang?
- 1.2.2 Bagaimana hasil karya pemanfaatan eceng gondok sebagai media berkarya seni dalam pembelajaran Prakarya di Kelas VII SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang?
- 1.2.3 Apasaja kendala-kendala yang di hadapi dalam memanfaatkan eceng gondok sebagai media berkarya seni di Kelas VII SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Ingin mendeskripsikan proses pemanfaatan eceng gondok dalam pembelajaran Prakarya di Kelas VII SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang.
- 1.3.2 Ingin mengidentifikasi hasil karya eceng gondok sebagai media berkarya seni dalam pembelajaran Prakarya di Kelas VII SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang.
- 1.3.3 Ingin mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam memanfaatkan eceng gondok sebagai media berkarya seni dalam pembelajaran Prakarya pada Kelas VII SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan mampu membuahkan sumbangan pemikiran dan tolak ukur kajian yang dapat memperkaya hasanah keilmuan dan seni, sedangkan manfaat praktis penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Bagi guru

Penelitian ini memberikan informasi tentang alternatif media berkarya di bidang Keterampilan, khususnya di Kelas VII SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang.

1.4.2 Bagi sekolah sebagai instansi pendidikan

Penelitian ini akan memberikan info tentang alternatif pembelajaran Prakarya dengan memanfaatkan eceng gondok. Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun kebijakan dalam rangka mengembangkan Kurikulum berbasis Keterampilan.

1.4.3 Bagi Jurusan Seni Rupa

Sebagai tambahan pustaka atau bahan bacaan mengenai Pemanfaatan Eceng Gondok Sebagai Media Berkarya Seni dalam Pembelajaran Prakarya Di SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan, penulis membagi sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

1.5.1 Bagian Awal

Dalam bagian ini terdiri dari: halaman sampul, halaman judul, halaman pengesahan, halaman persembahan, halaman motto, halaman kata pengantar, halaman daftarisasi, dan halaman daftar lampiran.

1.5.2 Bagian Inti

Bagian ini terdiri dari beberapa bab yaitu:

BAB 1 Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, penegasan istilah/judul, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB 2 Landasan Teori

Berisi tentang pembelajaran Prakarya yang mencakup tentang konsep pembelajaran, hasil pembelajaran, dan pemanfaatan dari bahan alam yaitu eceng gondok.

BAB 3 Metode Penelitian

Berisi tentang pendekatan penelitian, lokasi dan sasaran penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data analisis data.

BAB 4 Hasil Penelitian

Berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, visi dan misi SMP Negeri 2 Ambarawa, pemanfaatan eceng gondok sebagai media berkarya seni dalam pembelajaran Prakarya di SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang, langkah-langkah pemanfaatan eceng gondok terhadap pembelajaran Prakarya di SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang, hasil pemanfaatan eceng gondok dalam pembelajaran Prakarya di SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang, dan kendala-kendala pemanfaatan eceng gondok dalam pembelajaran Prakarya di SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang.

BAB 5 Penutup

Berisi simpulan dan saran

1.5.3 Bagian Penutup

Pada bagian ini berisi tentang daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Eceng Gondok

2.1.1 Pengertian Eceng Gondok

Eceng gondok (*Eichornia crassipes*) menurut Djarijah (2005:13) termasuk dalam jenis *pontederiaceae*. Tanaman ini hidup di daerah tropis sampai subtropis. Eceng gondok tergolong sebagai gulma perairan yang mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan lingkungan dan perkembangbiakan secara cepat. Eceng gondok mampu menghisap air dan menguapkannya ke udara melalui proses evaporasi (penguapan). Perkembangbiakan terjadi secara vegetatif dengan membentuk tunas (*stolon*) diatas akar. Daun eceng gondok berbentuk bulat telur, berwarna hijau segar, dan mengkilap. Tangkai daun memanjang, berbentuk silindris, dengan diameter 1-2 cm. Tangkai ini mengandung air yang dibalut atau dilapisi serat yang kuat dan lentur. Akar eceng gondok mampu menetralsir air yang tercemar limbah sehingga sering kali dimanfaatkan sebagai penanganan limbah industri karena kemampuannya tersebut. Bunga tanaman berwarna ungu muda dan banyak dimanfaatkan sebagai bunga potong.

Dalam Wikipedia disebutkan, eceng gondok atau enceng gondok (*Eichhornia crassipes*) adalah salah satu jenis tumbuhan air mengapung. Selain dikenal dengan nama eceng gondok pada beberapa daerah di Indonesia, eceng gondok mempunyai nama lain *kelipuk* daerah Palembang, *ringgak* di Lampung,

ilung-ilung di Dayak, sedangkan di Manado dikenal dengan nama *tumpe* (http://id.wikipedia.org/wiki/Eceng_gondok).

2.1.2 Eceng Gondok dalam Kehidupan Sehari-hari

Dalam kehidupan sehari-hari eceng gondok dikenal luas sebagai tanaman pengganggu pertanian; selain karena pertumbuhannya yang cepat tanaman ini berpotensi mengganggu perairan pada areal persawahan. Selain itu eceng gondok jika dibiarkan di rawa-rawa, waduk atau sungai dapat mengganggu sistem transportasi dan kebutuhan masyarakat antara lain; menyebabkan pendangkalan air yang dapat menyebabkan berkurangnya populasi ikan dan tidak dapat digunakan sebagai media penyebrangan. Mengurangi volume air; hal ini disebabkan menyerapan air sebagai media berfotosintesis, dengan berkurangnya cadangan air di lingkungan masyarakat.

Hal tersebut diperkuat oleh wikipedia; akibat-akibat negatif yang ditimbulkan eceng gondok antara lain; meningkatnya *evapotranspirasi* yakni penguapan dan hilangnya air melalui daun-daun tanaman. Menurunnya jumlah cahaya yang masuk kedalam perairan sehingga menyebabkan menurunnya tingkat kelarutan oksigen dalam air; atau dikenal dengan istilah *DO: Dissolved Oxygens*. Tumbuhan eceng gondok yang sudah mati akan turun ke dasar perairan sehingga mempercepat terjadinya proses pendangkalan.

Mengganggu transportasi air, khususnya bagi masyarakat yang kehidupannya masih tergantung dari sungai seperti di pedalaman Kalimantan dan beberapa daerah lainnya. Meningkatnya habitat bakteri yang menjadi faktor penyebab penyakit pada manusia. Menurunkan nilai estetika lingkungan perairan;

hal ini disebabkan seluruh permukaan air tertutup oleh eceng gondok (http://id.wikipedia.org/wiki/Eceng_gondok). Meskipun demikian di berbagai daerah di Indonesia eceng gondok telah dimanfaatkan sebagai kerajinan tangan yang bernilai ekonomis. Keuntungan bahan kerajinan dari eceng gondok adalah bahannya yang mudah didapat, harga yang murah, dan proses kerajinan mudah (Djarajah, 2005:5).

2.2 Media Berkarya

Ditinjau dari asal bahasanya media berasal dari kata *medium* yang berarti di tengah (Rondhi 2002:22), dengan kata lain menjadi penengah atau perantara untuk menyampaikan sesuatu. Sedangkan bahan adalah material yang diolah atau diubah sehingga disebut karya seni (Rondhi 2002:25). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:50) bahan adalah barang yang hendak dijadikan barang lain yang baru. Jadi bahan dalam kaitannya dengan kegiatan berkarya seni adalah barang atau material yang diolah sehingga menghasilkan suatu barang-barang baru yaitu karya seni.

Dalam penelitian ini teknik yang dikaji lebih dalam adalah teknik berkarya menggunakan eceng gondok. Teknik anyam menjadi pilihan peneliti dalam berkarya seni dalam pembelajaran Prakarya, selain prosesnya lebih mudah teknik anyam juga bisa menjadi teknik berkarya menggunakan eceng gondok. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media mencakup tiga hal yakni; alat, bahan, dan teknik yang kesemuanya memiliki fungsi yang berbeda tetapi saling mendukung dalam proses penciptaan karya seni.

2.2.1 Eceng Gondok sebagai Media Berkarya

Eceng gondok sebagai media berkarya diartikan sebagai pemanfaatan eceng gondok sebagai bahan yang digunakan dalam berkarya. Eceng gondok menjadi bahan utama dalam pembelajaran Prakarya; terutama membuat bingkai foto. Eceng gondok yang digunakan sebagai bahan utama dalam pembelajaran Prakarya memiliki kriteria yang harus dipenuhi antara lain; telah dikeringkan selama 7-10 hari pada musim hujan atau 3-5 hari pada musim kemarau, memiliki panjang kurang lebih 30-40 cm (Djarajah, 2005:26).

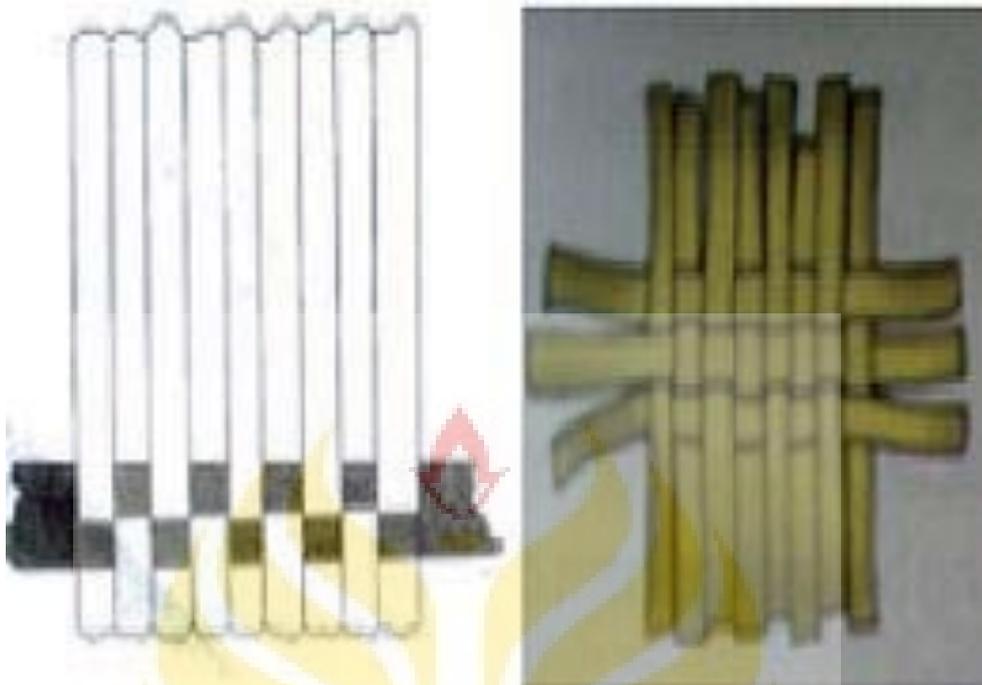
Perancangan pembelajaran pembuatan bingkai foto dilakukan melalui empat tahap yakni; mendesain, aplikasi, *finishing*, presentasi. Tahap mendesain merupakan tahap yang dilakukan oleh siswa dengan membuat perancangan desain pada kertas. Perancangan dilakukan dengan cara menggambar dengan menggunakan kertas sesuai dengan tema yang didapatkan oleh kelompok. Desain yang dibuat meliputi bentuk; kotak, oval, bentuk hati, dan lingkaran.

Aplikasi pada tahap ini siswa melakukan pemotongan eceng gondok sesuai dengan bentuk desain yang dibuat. Pembelahan dilakukan dengan membelah eceng gondok pada satu bagian dan membiarkan bagian yang lainnya sehingga bentuk eceng gondok menjadi lebar. Setelah pembelahan dilakukan proses selanjutnya adalah pemijatan yakni menekan eceng gondok agar menjadi tipis sehingga mudah untuk dianyam. Selanjutnya adalah pemotongan yang dilakukan dengan menggunakan gunting dan/atau *cutter* yang dilakukan secara berkelompok. Penganyaman dilakukan setelah eceng gondok dipotong sesuai dengan ukuran yang di tentukan oleh guru.

Aplikasi yaitu proses penerapan anyaman eceng gondok pada desain yang telah dibuat. Pengaplikasian dilakukan dengan cara merekatkan anyaman pada botol, karton atau kardus sehingga sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Siswa dapat menambah atau mengurangi bagian-bagian sehingga dapat memperindah desain yang dibuat. Proses *finising* dilakukan dengan mengemas bingkai yang telah dibuat menggunakan plastik.

2.2.2 Alat, Bahan, dan Teknik Berkarya Eceng gondok

Alat yang diperlukan dalam berkarya menggunakan eceng gondok ialah gunting, *cutter*. Gunting dan *cutter* sama-sama berfungsi sebagai pemotong dan pemipih eceng gondok yang telah dibelah dengan cara ditekan. Selain itu bahan yang digunakan dalam berkarya eceng gondok adalah eceng gondok yang telah dikeringkan, lem kayu, kardus atau kertas karton, plastik sebagai pengemas hasil akhir. Lem kayu digunakan untuk merekatkan eceng gondok pada kertas, kardus atau kertas digunakan sebagai kerangka dasar bentuk frame. Teknik yang digunakan ialah teknik anyam. Teknik anyam mirip dengan mengepang bedanya keping hanya membutuhkan tiga helai eceng gondok tetapi menganyam membutuhkan delapan sampai tak terhingga dengan penyusunan horizontal dan vertikal.



Gambar 1. Contoh anyaman

<https://www.google.com/search?q=contoh+anyaman+eceng+gondok>

Berkarya Prakarya menggunakan eceng gondok memiliki nilai estetis serta materi yang bermanfaat bagi dua nilai tersebut, karena bukan hanya bermanfaat sebagai penghias saja tetapi juga bermanfaat sebagai kebutuhan hidup manusia, serta bermanfaat di bidang pendidikan sebagai peningkatan kreativitas anak.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3 Konsep Prakarya

Prakarya yaitu berasal dari pra serta karya, pra mempunyai makna belum sedangkan karya ialah hasil kerja. Prakarya didefinisikan sebagai hasil kerja yang belum jadi atau masih dalam bahan mentah, Prakarya masih berupa *proof off concept* atau *sebuah prototipe* Prakarya belum mempunyai target pemasaran, oleh

karena itu belum ada penggunaannya ataupun konsumennya. Satu-satunya penggunaannya ialah si *developer* atau desainer itu sendiri. Kualitas belum menjadi perhatian karena yang penting bentuk dasarnya saja. Pada sebuah Prakarya ditentukan oleh subyektif serta potensi dasar pada pada pasarnya belum jelas. Prakarya secara umum juga biasa disebut dengan keterampilan atau kerajinan tangan bahan yang digunakan tersedia dipasaran, sehingga selanjutnya langsung merangkai selain bahan yang sudah beredar di pasaran Prakarya juga dapat memanfaatkan limbah dan bahan bekas. Prakarya mempunyai peranan penting dalam perkembangan kreativitas dan mengembangkan menjadi inovasi baru. Dalam Prakarya juga terdapat kerajinan, pengolahan, rekayasa, budidaya. Prakarya yang digunakan pada pembelajaran Kelas VII SMP menggunakan lebih ke kerajinan karena berkaitan dengan barang yang dihasilkan dari keterampilan tangan (kerajinan tangan) yang dibuat biasanya terbuat dari berbagai bahan. Dari kerajinan tangan dapat menghasilkan hiasan atau benda seni maupun barang pakai. Biasanya istilah ini diterapkan untuk cara tradisional dalam membuat barang-barang. Kerajinan tangan terbuat dari barang-barang bekas seperti botol bekas, kardus, dan plastik makanan. Kerajinan terdiri dari kerajinan bahan alam dan kerajinan bahan buatan. Kerajinan bahan alam merupakan yang terbuat dari bahan alam atau bahan dasarnya bahan alam seperti serat, bambu, rotan. Sedangkan, kerajinan bahan buatan yang terbuat dari bahan buatan seperti plastik, lilin, gips, sabun. Kerajinan juga memiliki karya dua dimensi dan karya tiga dimensi pada hasil karya (<http://GuruPendidikan.com/pengertian-Prakarya-dan-kewirausahaan-terlengkap/>).

Orientasi pembelajaran Prakarya memfasilitasi pengalaman emosi, intelektual, fisik, persepsi sosial, estetika, artistik, dan kreativitas terhadap peserta didik dengan melakukan aktivitas apresiasi dan kreasi terhadap berbagai produk kerajinan dan teknologi. Kegiatan ini dimulai dari mengidentifikasi potensi disekitar peserta didik diubah menjadi produk yang bermanfaat bagi kehidupan manusia yang mencakup antara lain jenis bentuk fungsi manfaat tema struktur sifat komposisi bahan baku, bahan pembantu, peralatan, teknik, kelebihan, dan keterbatasannya. Selain itu peserta didik juga melakukan aktifitas memproduksi berbagai produk benda kerajinan maupun produk teknologi yang sistematis dengan berbagai cara misalnya meniru memodifikasi mengubah fungsi produk yang ada menuju produk baru yang lebih bermanfaat (Kemendikbud 2013:5).

Sesuai dengan Kurikulum 2013, mata pelajaran Prakarya dan kewirausahaan dapat digolongkan kedalam pengetahuan *transcience knowledge* yaitu mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni dan teknologi berbasis ekonomi. Pembelajaran ini berawal dengan melatih kemampuan ekspresi dan kreatif untuk menuangkan ide dan gagasan agar menyenangkan orang lain, dan di rasionalisasikan secara teknologi sehingga keterampilan tersebut dalam memanfaatkan lingkungan sekitar dengan memperhatikan dampak ekosistem, manajemen dan ekonomis (<http://Manlumajang.sch.id/p=1139/>)

2.4 Konsep Seni Rupa

Pengertian seni menurut Bastomi (1988:1) adalah salah satu hasil upaya budi manusia yang menumbuhkan keindahan. Seni merupakan sebagian dari seluruh kebutuhan hidup manusia. Kebutuhan pada seni adalah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan sebab manusia mutlak memerlukannya. Kebutuhan pada seni merupakan perimbangan antara kebutuhan jasmani dan rohani manusia tidak bisa lepas dari seni, karena seni adalah salah satu unsur kebudayaan yang mengandung nilai keindahan. Sedangkan setiap manusia menyukai keindahan. Melalui seni orang dapat memperoleh kenikmatan secara batiniah. Menurut Ensiklopedia Indonesia (dalam Margono dan Aziz, 2010:3) pengertian seni adalah penciptaan segala hal atau benda yang karena keindahan bentuknya orang senang melihat atau mendengarnya.

Keindahan seni adalah keindahan yang diciptakan manusia. Keindahan di luar ciptaan manusia tidak termasuk keindahan yang bernilai seni, misalnya keindahan pantai di Bali, keindahan Gunung Bromo, dan keindahan seekor burung merak. Jadi, seni merupakan ciptaan manusia yang memiliki keindahan. Sedangkan menurut Bates Howrey (dalam Bastomi, 1988:2) bahwa berolah seni mencakup aktivitas jiwa dan raga secara bersama-sama. Olah seni yang berwujud aktivitas raga adalah proses terbabarnya hasil seni yang dapat diamati seperti wujud seni rupa, penampilan seni tari, seni musik, seni drama, dan lain sebagainya.

Seni senantiasa berkaitan dengan dunia keindahan. Sesuatu yang dapat mendatangkan kesenangan, kenyamanan, dan kepuasan bagi seseorang. Oleh

karena itu, keindahan dalam seni sering ditangkap secara subjektif oleh seseorang. Namun demikian, dalam kerangka normatif terdapat acuan-acuan guna menentukan indah atau tidaknya suatu karya seni. Dengan demikian, dapat ditegaskan seni adalah aktivitas manusia yang mendatangkan keindahan.

Menurut Rondhi dan Sumartono (2002:13) seni rupa adalah sebuah konsep atau nama untuk salah satu cabang seni yang bentuknya terdiri atas unsur-unsur rupa, yaitu: bidang, garis, bentuk, ruang, warna, dan tekstur. Unsur-unsur rupa tersebut tersusun menjadi satu dalam sebuah pola tertentu. Bentuk karya seni rupa merupakan keseluruhan unsur-unsur rupa yang tersusun dalam sebuah struktur atau komposisi yang bermakna. Seni rupa adalah karya seni yang ada wujudnya, dapat di indra dengan mata. Pada batas-batas tertentu dalam karya seni rupa dapat menikmati dengan perabaan, misalnya seni patung. Sebagai cabang seni, seni rupa lebih berorientasi pada produk, benda atau barang, oleh karena itu keunggulan karya seni rupa adalah dapat dinikmati dalam waktu yang lama atau berulang, tidak sebagaimana dalam seni tari atau musik. Karya-karya seni rupa yang telah lama terjadi atau zaman prasejarah sekalipun masih dapat dinikmati saat ini.

Menurut Syafii, dkk (2006:24) berbagai jenis karya seni rupa sering diklasifikasi berdasarkan dimensi atau matra, fungsi atau pemanfaatan, dan corak atau aliran. Berdasarkan dimensi atau matranya seni rupa dapat diklasifikasi ke dalam seni rupa dua dimensi (dwi matra) dan tiga dimensi (tri matra). Berdasarkan fungsinya seni rupa dibedakan atas seni rupa murni (*fine art*) dan seni rupa terapan (*applied art*). Berdasarkan corak atau aliran dibedakan atas seni rupa tradisional dan seni rupa modern.

Menurut Syafii, dkk (2006:25) seni rupa murni adalah klasifikasi yang menunjuk pada pemanfaatan karya yang semata-mata hanya untuk kepentingan hiasan saja. Dengan kata lain, jenis karya seni rupa murni diciptakan hanya untuk pemenuhan kebutuhan estetis semata. Seni lukis, patung, atau jenis karya seni rupa lainnya yang dimanfaatkan untuk hiasan rumah. Sementara itu, jenis karya seni rupa yang diciptakan tidak hanya memenuhi kebutuhan estetis, akan tetapi juga memenuhi kebutuhan praktis manusia tergolong seni rupa pakai atau terapan (*applied art*). Contoh yang tergolong seni rupa terapan ini adalah seni reklame dan ilustrasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa seni rupa merupakan hasil karya cipta manusia yang dapat dinikmati dengan indera penglihatan dan perabaan. Karya seni rupa terdiri atas unsur-unsur rupa yang tersusun menjadi suatu kesatuan yang utuh. Hasil karya seni rupa dapat berupa dua dimensi dan tiga dimensi.

2.4.1 Unsur-unsur Seni Rupa

Menurut Syafii, dkk (2006:235) unsur adalah bagian terkecil dari sesuatu yang membentuk kesatuan sistem. Menurut Margono dan Aziz (2010:141) unsur seni rupa adalah unsur-unsur visual yang dapat dilihat wujudnya yang digunakan untuk membentuk karya seni. Wujud atau unsur-unsur seni rupa tersebut berupa titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, nada gelap-terang, dan ruang. Dalam proses penciptaan karya seni rupa selalu berhubungan dengan unsur-unsur seni rupa, karena dengan unsur-unsur seni rupa inilah sebuah karya diciptakan. Berikut ini masing-masing unsur akan dijelaskan lebih lanjut.

2.4.1.1 Titik

Menurut Bates (dalam Sunaryo, 2002:7) titik atau noktah (*spot*) merupakan unsur seni rupa yang paling sederhana. Sebuah noktah terjadi ketika sekali sentuhan alat atau kuas bertinta menimbulkan jejak pada kertas. Bagaimanapun sebuah titik atau noktah, terlebih bila dicermati dan dibesarkan, sesungguhnya noktah tersebut memiliki raut. Raut sebuah titik dalam besaran tertentu mungkin berbentuk lingkaran atau bulatan. Noktah lebih beragam rautnya (Sunaryo, 2002:7). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa titik merupakan unsur seni rupa yang tercipta dari sekali sentuhan alat bertinta sehingga meninggalkan jejak pada kertas.

2.4.1.2 Garis

Menurut Sunaryo (2002:7) garis adalah tanda atau markah yang memanjang pada suatu permukaan; batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna; dan sifat yang melekat pada objek memanjang. Ditinjau dari segi jenisnya, terdapat garis lurus, garis lengkung, garis tekuk atau zigzag. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa garis merupakan tanda yang ditorehkan oleh titik yang bergerak memanjang. Kedua ujung garis berupa titik.

2.4.1.3 Raut

Raut merupakan perwujudan yang dikelilingi oleh kontur, baik untuk menyatakan sesuatu yang pipih dan datar, seperti pada bidang, maupun yang padat bervolume, seperti pada gumpal atau gempal (*mass*). Tetapi raut juga dapat terbentuk oleh sapuan-sapuan bidang warna (Sunaryo, 2002:10). Menurut Wong (dalam Sunaryo, 2002:10) dari segi perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi

raut geometris, raut organis, raut bersudut banyak, dan raut tak beraturan. Dari pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa raut merupakan perwujudan yang tercipta dari unsur garis yang melingkup dengan keluasan tertentu sehingga terwujudlah suatu bidang maupun yang *bervolume*.

2.4.1.4 Warna

Menurut Sunaryo (2002:12) warna adalah kualitas rupa yang digunakan untuk membedakan dua objek yang identik bentuk, ukuran, dan nilai gelap terangnya.

Warna yang bersumber dari cahaya disebut warna aditif. Contohnya adalah warna-warna yang dipancarkan oleh televisi dan *sign lamp*. Sedangkan warna-warna pada benda, dedaunan, tekstil, lukisan atau cat termasuk warna pigmen, yakni butir-butir halus bahan warna. Warna-warna pigmen disebut warna subtraktif. Jenis warna diklasifikasi ke dalam jenis warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer adalah warna yang tidak diperoleh dari pencampuran warna lain, warna pokok atau dengan kata lain warna yang terbebas dari unsur warna-warna lain. Warna sekunder adalah pencampuran antara kedua warna primer. Sedangkan warna tersier adalah pencampuran antara ketiga unsur warna primer (Sunaryo, 2002:13).

Dalam kajian warna yang tergolong warna primer adalah merah, kuning, dan biru. Dari pencampuran merah dan kuning akan menghasilkan warna jingga atau oranye, jika pencampuran biru dan kuning akan menghasilkan warna hijau. Warna-warna oranye, ungu, dan hijau inilah yang tergolong warna

sekunder. Cokelat adalah salah satu contoh warna tersier oleh karena dalam warna cokelat itu terdapat unsur merah, kuning, dan biru.

Munsell (dalam Sunaryo, 2002:14) mengemukakan mengenai dimensi warna. Dimensi warna yang dikemukakan oleh Munsell yakni *hue*, *value*, dan *chroma*. *Hue* ialah rona, yakni jenis dan nama warna. *Value*, menunjuk pada nilai gelap-terangnya warna, dan akibat hubungan warna dengan hitam dan putih. Dimensi ketiga yakni *chroma* atau disebut juga *intensity*, menunjuk pada cerah kusamnya warna karena daya pancar suatu warna. Warna-warna dengan intensitas penuh tampak sangat mencolok. Berdasarkan deskripsi warna di atas dapat disimpulkan bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata dari pantulan cahaya yang mengenai atau menimpa benda.

2.4.1.5 Tekstur

Menurut Sunaryo (2002:17) tekstur (*texture*) atau barik ialah sifat permukaan. Sejalan dengan pendapat Syafii, dkk (2006:38) bahwa tekstur adalah sifat atau kualitas permukaan. Oleh karena itu, tekstur bisa halus, licin, kasar, berkerut. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat atau kualitas dari permukaan pada suatu material.

Jika menikmati suatu karya hanya dengan menggunakan mata akan mendapatkan kesan mungkin objek itu memiliki sifat halus atau kasar yang disebut sebagai tekstur visual. Akan tetapi apabila menikmati suatu karya dengan menggunakan mata dan sekaligus perabaan maka kita akan menemukan tekstur taktil. Dalam tekstur visual boleh jadi kesan yang ditangkap oleh mata itu kasar, akan tetapi sesungguhnya halus atau sebaliknya. Dalam tekstur taktil disamping

dapat menentukan halus kasarnya permukaan juga dapat merasakan kualitas permukaan antara kertas, kain, kaca, batu.

2.4.1.6 Gelap Terang

Menurut Sunaryo (2002:19) unsur rupa gelap terang juga disebut nada. Ada pula yang menyebut unsur rupa cahaya. Cahaya menghasilkan bayangan dengan keanekaragaman kepekatannya, serta menerpa pada bagian benda-benda sehingga tampak terang. Ungkapan gelap-terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa gelap-terang merupakan akibat dari cahaya. Gelap-terang merupakan keadaan dimana benda yang terlihat gelap dikarenakan benda tidak terkena cahaya dan benda yang terlihat terang berarti benda tersebut terkena cahaya. Kualitas goresan pensil yang keras dan tebal akan memberikan kesan gelap sementara yang ringan akan memberikan kesan yang lebih terang. Oleh karena itu, unsur gelap terang dapat ditimbulkan oleh nada warna atau garis yang digunakan.

2.4.1.7 Ruang

Menurut Sunaryo (2002:21) ruang adalah “unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya”. Ruang sebenarnya tak terbatas, dapat kosong, terisi sebagian, atau dapat pula terisi penuh. Ruang dalam dimensi dwimatra merupakan ruang maya. Ruang maya bersifat pipih dan datar, tetapi berkesan trimatra dan terdapat kesan jauh-dekat atau disebut pula kedalaman.

Ruang diartikan sebagai hal yang melingkupi sesuatu atau rongga yang terbatas atau terlingkung oleh bidang. Singkatnya ruang adalah bangun yang dibatasi bidang-bidang. Di bidang seni rupa ruang adalah unsur yang menunjukkan kesan keluasan, kedalaman, cekungan, jauh atau dekat (Syafii, dkk 2006:41). Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ruang merupakan bidang-bidang yang melingkup dan membentuk suatu rongga.

2.4.2 Prinsip-prinsip Seni Rupa

Menurut Syafii, dkk (2006:48) prinsip-prinsip seni rupa adalah cara pengaturan, penyusunan, atau penataan unsur-unsur rupa sehingga menjadi bentuk karya seni rupa. Prinsip atau asas memiliki arti sesuatu yang dipakai sebagai pokok pendirian. Prinsip seni rupa atau desain dalam kaitannya dalam proses penciptaan karya seni rupa merupakan suatu pedoman atau patokan yang perlu dipertimbangkan oleh perupa. Tiap-tiap prinsip seni rupa akan diuraikan lebih lanjut berikut ini.

2.4.2.1 Kesatuan (*Unity*)

Menurut Sunaryo (2002:31) kesatuan merupakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yang paling mendasar. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip desain yang lain, seperti keseimbangan, kesebandingan, irama dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetuhan. Pernyataan tersebut dikuatkan Rondhi dan Sumartono (2002:34) dengan menyatakan bahwa kesatuan merupakan penyusunan unsur-unsur rupa sehingga nampak menyatu sesuai dengan tema tertentu. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa

kesatuan merupakan hasil susunan atau komposisi antara unsur rupa secara keseluruhan sehingga menampilkan kesan utuh.

2.4.2.2 Keserasian (*Harmony*)

Keserasian dapat disebut juga dengan keselarasan. Keserasian adalah prinsip yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antara bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan yang lain dan terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan (Sunaryo, 2002:32). Menurut Margono dan Aziz (2010:144) keselarasan adalah kesan kesesuaian antara unsur yang satu dengan unsur yang lain dalam satu kesatuan susunan.

Syafii, dkk (2006:54) menjelaskan bahwa prinsip keselarasan lazim disebut juga dengan prinsip harmoni atau keserasian. Sesuatu yang selaras, harmonis, dan serasi adalah timbul dengan adanya kesamaan, kesesuaian, dan tidak adanya pertentangan. Demikian juga dalam karya seni rupa, prinsip keselarasan ini dapat dibuat dengan cara menata unsur yang mungkin sama, sesuai, dan tidak ada yang berbeda secara mencolok. Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa keserasian merupakan kecocokan antara bagian yang saling berdampingan, dihasilkan oleh unsur rupa yang memiliki kemiripan dan kesesuaian.

2.4.2.3 Irama (*Rhythm*)

Irama adalah penyusunan unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang bagian-bagiannya memiliki keterpaduan (Sunaryo 2002:35). Hal ini sejalan dengan pendapat Syafii, dkk (2006:51) bahwa prinsip irama ditimbulkan dari

kesan gerak dan unsur yang melekat pada karya seni. Irama dalam karya seni timbul jika ada pengulangan yang teratur dari unsur yang digunakan. Dengan demikian, irama dalam karya seni rupa terjadi dari pengaturan unsur-unsur rupa baik garis, bidang, warna, tekstur, ruang, dan gelap terang secara berulang. Irama dalam karya seni rupa dapat diupayakan melalui pengulangan, pergantian, perubahan ukuran, dan gerakan mengalir. Jadi dapat disimpulkan bahwa irama adalah terciptanya kesan gerak yang diciptakan dari penyusunan unsur-unsur visual yang dipadukan secara berulang dan berkelanjutan.

2.4.2.4 Dominasi (*Domination*)

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian tertentu atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan (Sunaryo 2002:36). Dominasi dalam suatu karya dapat diciptakan melalui: (1) pengelompokan bagian, (2) pengaturan arah, (3) kontras atau perbedaan, dan (4) perkecualian. Dengan adanya dominasi, perulangan yang seragam akan terhindar dari irama yang menjemukan.

2.4.2.5 Keseimbangan (*Balance*)

Prinsip keseimbangan menurut Sunaryo (2002:39) merupakan prinsip rupa yang berkaitan dengan pengaturan bobot akibat gaya berat dan letak bagian-bagiannya, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Menurut Margono dan Aziz (2010:143) keseimbangan adalah kesan yang dapat memberikan rasa mapan (tidak berat di salah satu sisi) sehingga tidak ada ketimpangan dalam penempatan unsur-unsur rupa. Beberapa bentuk keseimbangan dibedakan menjadi tiga yaitu: (1) keseimbangan simetris (2) keseimbangan asimetris dan (3) keseimbangan radial. Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik simpulan bahwa keseimbangan

merupakan keadaan dimana pada bagian-bagian dalam suatu karya memiliki bobot dan letak bagian yang diatur sedemikian rupa sehingga menjadi seimbang.

2.4.2.6 Proporsi (*Proportion*)

Kesebandingan atau proporsi menurut Sunaryo (2002:40) adalah hubungan antarbagian atau antara bagian terhadap keseluruhan. Menurut Margono dan Aziz (2010:144) proporsi adalah kesan kesebandingan yang ideal antara unsur yang satu dengan unsur lainnya dalam satu kesatuan unsur rupa. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa proporsi merupakan perbandingan ukuran antara satu bagian dengan bagian lain, keseluruhan bagian disusun sedemikian rupa sehingga menampilkan kesatuan yang harmonis.

2.5 Cabang-cabang Seni Rupa

Menurut Margono dan Aziz (2010:97) setiap jenis karya seni rupa memiliki bentuk dan ciri khusus. Menurut cirinya, karya seni rupa dapat dibagi dalam beberapa cabang, yaitu sebagai berikut: (1) seni gambar, merupakan kemampuan menampilkan goresan/garis dengan alat pada suatu permukaan. Bahan yang digunakan adalah arang, tinta, krayon, pastel, dan kapur. Permukaan untuk menampilkan goresan pada umumnya adalah kertas, (2) seni lukis, menampilkan lumuran warna pada permukaan. Mediana kain kanvas, kertas, atau kaca. Pewarna berdasarkan karakter bahan dibagi atas cat air, cat minyak, dan cat akrilik. (3) seni patung, merupakan cabang seni rupa yang berwujud tiga dimensi. Seni patung dapat ditampilkan dengan beraneka bahan dan juga teknik yakni *modelling, carving, casting, dan assembling atau constructing*. (4) seni grafis, merupakan karya seni rupa dengan alat cetak (klise). Seni grafis dapat dibuat

karya yang berulang. Teknik seni grafis dibedakan atas cetak tinggi, dalam, datar, dan saring. (5) seni kriya, sering disebut dengan istilah *Handycraft* yang berarti kerajinan tangan. Seni kriya termasuk seni rupa terapan (*applied art*) yang selain mempunyai aspek-aspek keindahan juga menekankan aspek kegunaan atau fungsi praktis. Seni kriya diklasifikasi berdasarkan dari segi teknis, diantaranya adalah seni ukir, seni keramik, seni anyam, seni tenun, dan seni batik (Syafii, dkk 2006:27).

2.6 Kurikulum 2013

2.6.1 Karakteristik Kurikulum 2013

SMP Negeri 2 Ambarawa sudah menerapkan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan Kurikulum baru diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 masuk dalam masa percobaan di tahun 2013 dengan menjadikan beberapa sekolah menjadi sekolah percobaan. Tahun 2014, Kurikulum 2013 sudah diterapkan di Kelas I, II, IV, dan V sedangkan untuk SMP Kelas VII dan VIII dan SMA Kelas X dan XI. Diharapkan, pada tahun 2015 telah diterapkan di seluruh jenjang pendidikan. Kurikulum 2013 memiliki tiga aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap dan perilaku. Di dalam Kurikulum 2013, terutama di dalam materi pembelajaran terdapat materi yang dirampingkan dan materi yang ditambahkan. Materi yang dirampingkan terlihat ada di materi Bahasa Indonesia, IPS, PPKn, dan sebagainya, sedangkan materi yang ditambahkan adalah materi Matematika. Materi pelajaran tersebut

(terutama Matematika) disesuaikan dengan materi pembelajaran standar Internasional sehingga pemerintah berharap dapat menyeimbangkan pendidikan di dalam negeri dengan pendidikan di luar negeri(http://id.wikipedia.org/wiki/Kurikulum_2013).

Tantangan internal antara lain terkait dengan kondisi pendidikan dikaitkan dengan tuntutan pendidikan yang mengacu kepada 8 (delapan) Standar Nasional Pendidikan yang meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan.

Tantangan internal lainnya terkait dengan perkembangan penduduk Indonesia dilihat dari pertumbuhan penduduk usia produktif. Saat ini jumlah penduduk Indonesia usia produktif (15-64 tahun) lebih banyak dari usia tidak produktif (anak-anak berusia 0-14 tahun dan orang tua berusia 65 tahun ke atas). Jumlah penduduk usia produktif ini akan mencapai puncaknya pada tahun 2020-2035 pada saat angkanya mencapai 70%. Oleh sebab itu tantangan besar yang dihadapi adalah bagaimana mengupayakan agar sumberdaya manusia usia produktif yang melimpah ini dapat ditransformasikan menjadi sumberdaya manusia yang memiliki kompetensi dan keterampilan melalui pendidikan agar tidak menjadi beban.

Tantangan eksternal antara lain terkait dengan arus globalisasi dan berbagai isu yang terkait dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya, dan perkembangan pendidikan di tingkat internasional. Arus globalisasi akan menggeser pola hidup

masyarakat dari agraris dan perniagaan tradisional menjadi masyarakat industri dan perdagangan modern seperti dapat terlihat di *World Trade Organization* (WTO), *Association of Southeast Asian Nations* (ASEAN) Community, *Asia-Pacific Economic Cooperation* (APEC), dan *ASEAN Free Trade Area* (AFTA). Tantangan eksternal juga terkait dengan pergeseran kekuatan ekonomi dunia, pengaruh dan imbas tekhnosains serta mutu, investasi, dan transformasi bidang pendidikan. Keikutsertaan Indonesia di dalam studi *International Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) dan *Program for International Student Assessment* (PISA) sejak tahun 1999 juga menunjukkan bahwa capaian anak-anak Indonesia tidak mengembirakan dalam beberapa kali laporan yang dikeluarkan TIMSS dan PISA. Hal tersebut disebabkan antara lain banyaknya materi uji yang ditanyakan di TIMSS dan PISA tidak terdapat dalam Kurikulum Indonesia.

Kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik sebagai berikut: (1) mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik,(2) sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar, (3) mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat,(4) memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan,(5)kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti Kelas

yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar matapelajaran,(6) kompetensi inti Kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti,(7) kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antarmatapelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal)(Permendikbud No. 68, 2003).

2.7 Pembelajaran

2.7.1 Pembelajaran Prakarya

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang di dalamnya mengandung sejumlah komponen yang saling bertalian(Sunaryo 2010:1). Sedangkan menurut Hamalik (dalam Pamungkas, 2011:71)Prakarya berasal dari istilah *pra* dan *karya*, *pra* mempunyai makna belum dan *karya* adalah hasil kerja. Prakarya didefinisikan sebagai hasil kerja yang belum jadi, Prakarya masih berupa *proof of concept*(<http://fajarwinarti21.wordpress.com/2014/09/01/pengertian-Prakarya>).

Pembelajaran Prakarya di sekolah sangat penting dilakukan sebagai media atau alat untuk mengembangkan motivasi anak menjadi lebih kreatif. Pada saat pembelajaran Prakarya juga diperlukan model atau contoh agar mudah untuk ditiru. Model pembelajaran berfungsi sebagai bahan untuk meningkatkan motifasi, ekspresi, apresiasi, kreasi dalam berkarya seni, serta keefektifan dalam berkarya.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran Prakarya yaitu sebuah sistem yang membutuhkan keterampilan tangan dalam berkarya sesuai dengan jenis karya yang akan dibuat.

2.7.2 Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran memiliki tujuh komponen yaitu adalah tujuan pembelajaran, bahan ajar, sumber dan media pembelajaran, strategi pembelajaran, karakteristik siswa, lingkungan pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran. Pengertian tujuh komponen tersebut yaitu

2.7.2.1 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran erat kaitanya dengan pencapaian anak terhadap pembelajaran serta kemana siswa akan diarahkan. Tujuan pembelajaran juga dapat membantu guru dalam kegiatan evaluasi karena dapat meninjau sejauh mana pemahaman siswa. Menurut Rohidi (dalam Sunaryo, 2010:2) menyatakan bahwa, secara singkat tujuan pendidikan seni adalah: (1) memupuk dan mengembangkan sensitivitas dan kreativitas, (2) menunjang perkembangan pribadi anak ke arah pembentukan pribadi yang menyeluruh dan (3) memberi peluang seluas-luasnya kepada anak untuk berekspresi.

2.7.2.2 Bahan Ajar

Bahan ajar, atau yang lebih dikenal sebagai materi pembelajaran, merupakan *subject content*, yaitu isi pelajaran yang terorganisasi dalam suatu proses pembelajaran yang dipilih dan disampaikan guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Rumusan lain mengenai bahan ajar

adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak, sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/24/pengembangan-bahan-ajar/01-11-2009>(dalam Aryo 2010:3).

Menurut Hasibun dan Moedjiono (dalam Aryo, 2010:3) Bahan selain dirancang sebagai satuan pembelajaran terkecil yang berupa materi pembelajaran dalam satuan waktu tertentu, dikembangkan dan diturunkan dari topik-topik atau pokok bahasan sebagai pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, sesungguhnya bahan ajar tak dapat dipisahkan dengan topik dan tujuan pembelajaran. Melalui pemilihan bahan ajar yang telah ditetapkan, kemudian dapat pula ditetapkan strategi atau metode pembelajarannya. Sebaliknya, penetapan strategi belajar akan menentukan jenis kegiatan belajar siswa. Dalam kaitannya dengan implementasi sistem penyampaian, bahan ajar atau isi pelajaran yang dipilih merupakan faktor penentu kegiatan belajar siswa.

Pembelajaran Prakarya di sekolah sebenarnya bukan untuk menciptakan sebuah seniman melainkan mengembangkan pengetahuan siswa secara luas, serta mengenalkan siswa tentang berkarya dengan memanfaatkan hal-hal tertentu yang sifatnya dapat bermanfaat sebagai sumber belajar. Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun sedemikian rupa sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai sehingga guru dapat dengan mudah menyampaikan pembelajaran. Pembelajaran Prakarya sudah menggunakan Kurikulum 2013. Materi atau bahan ajar yang akan

disampaikan termasuk dalam kelompok bahan ajar kreasi atau prosedur, yakni prosedur memanfaatkan eceng gondok sebagaikarya kerajinan.

2.7.2.3 Media Berkarya Seni dalam Pembelajaran Prakarya.

Media sebagai alat bantu merupakan bagian yang seharusnya dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran, namun pada kenyataannya komponen ini seringkali diabaikan karena berbagai alasan, seperti keterbatasan waktu persiapan. Prinsip utama penggunaan atau pemilihan media pembelajaran adalah memberi gambaran secara langsung terhadap pesan yang di sajikan oleh guru dalam proses belajar-mengajar pada siswa.

Media yang dipilih atau digunakan, pertimbangan utamanya adalah bagaimana media tersebut dapat memberi pengenalan atau gambaran yang paling nyata atau dekan dengan pesan yang disampaikan (Supatmo 2008:6).

2.7.2.4 Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran digunakan sebagai cara agar siswa tidak merasa jenuh terhadap pembelajaran. Strategi pembelajaran mengutamakan tingkat motivasi siswa agar lingkungan Kelas menjadi lebih evktif saat pembelajaran. Strategi pembelajaran akan evktif sesuai dengan cara yang dilakukan oleh guru. Serta pembahasan dalam teori sesuai pembelajaran. Strategi pembelajaran perlu adanya keterampilan membuka dan menutup. Membuka pelajaran sebagai kegiatan guru untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian serta minat siswa kearah pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Dengan lain perkataan, membuka pelajaran tersebut sebagai upaya guru untuk menciptakan sesuatu dan kondisi yang memungkinkan siswa dapat belajar secara

optimal. Menutup pelajaran adalah kegiatan guru untuk mengakhiri inti pembelajaran, dengan harapan dapat, memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai segala sesuatu yang dipelajari siswa (Rokhmat 2012:7).

Sedangkan menurut Syafii (2006:33) yaitu, pencapaian tujuan memerlukan upaya-upaya yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar. Selain menggunakan upaya dalam pencapaian tujuan perlu diingat pula bahwa, guru hendaknya menggunakan cara yang memberikan kesempatan pada siswa untuk memanfaatkan bakat dan kemampuannya.

Dalam penelitian ini pendekatan yang dapat diterapkan adalah metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi. Metode demonstrasi merupakan metode yang paling umum dipakai guru dalam kegiatan kreasi seni di sekolah. Pendekatan ini digunakan karena paling sesuai dengan bahan kajian yang akan diajarkan, yaitu kajian pembelajaran yang menuntut siswa berkerja secara mandiri.

Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara yang dipakai guru untuk mencapai tujuan belajar. Pendekatan guru terhadap tujuan, waktu, karakteristik siswa, dan bahan ajar, serta lingkungan penting dilakukan agar dapat mengetahui karakter dasar siswa, sehingga guru dapat menentukan strategi yang paling tepat untuk diterapkan. Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan guru adalah saintifik. Pendekatan tersebut digunakan karena sesuai dengan materi yang akan diajarkan yaitu praktik berkarya eceng gondok yang mengharuskan siswa belajar secara mandiri.

2.7.2.5 Karakteristik Siswa

Siswa merupakan subjek utama disamping guru dalam proses pembelajaran. Pengertian siswa sebagai subjek menempatkan kedudukan dan perannyayang amat penting.Karakteristik lingkungan asal siswa juga perlu dipahami oleh guru.Karakteristik ini meliputi kondisi lingkungan keluarga dan masyarakat sekitar. Kondisi keluarga antara lain pendidikan, penghasilan, agama yang dianut serta status orang tua di masyarakat.

Kondisi lingkungan antara lain pendidikan, agama, kondisi ekonomi, interaksi sosial dan budaya masyarakat. Semua karakteristik yang melekat pada diri siswa sebagai peserta didik dapat dianggap sebagai variabel yang dapat menentukan keberhasilan dalam proses dan hasil pembelajaran. Dengan kata lain karakteristik siswa merupakan fungsi dari proses dan hasil pembelajaran, yang senantiasa penting untuk dipahami dan diperhatikan guru (Syafii 2006 :22).

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki karakter yang berbeda-beda. Latar belakang siswa, minat, dan bakat menjadi faktor penentu dalam perkembangan belajar siswa. Guru perlu memahami keadaan siswa agar dalam pembelajaran dapat melakukan tindakan yang tepat.

2.6.2.6Lingkungan Belajar

Lingkungan pembelajaran sudah dijelaskan pada karakteristik siswa.Lingkungan pembelajaran juga dapat mempengaruhi karakteristik siswa dalam perkembangan karakter siswa. Tetapi lingkungan pembelajaran juga berfungsi sebagai cara dalam mencari materi yang sesuai dengan belajar-mengajar siswa. Menurut syafi'i (2006:27), lingkungan dalam pembelajaran dapat disebut

juga sebagai latar atau setting pembelajaran, secara umum lingkungan pembelajaran ini dapat dipilah kedalam dua wilayah, yakni lingkungan pembelajaran sekolah dan luar sekolah. Keduanya perlu dipahami oleh guru karena secara langsung atau tidak akan memberikan kontribusi atas pelaksanaan dan hasil pembelajaran seni rupa. lingkungan pembelajaran di sekolah terdiri atas lingkungan fisik dan nonfisik. Penataan Kelas, laboratorium, halaman dan gedung sekolah merupakan contoh lingkungan fisik. Sementara kenyamanan, sistem penghargaan dan hukuman adalah contoh lingkungan pembelajaran disekolah ini dapat disebut juga iklim sekolah.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan lingkungan belajar memiliki kaitan pada proses dan keberhasilan pembelajaran. Pengelolaan Kelas, alat-alat, penempatan tempat duduk, dan hal lain yang berkaitan dengan pembelajaran menjadi penting. Kecermatan guru dalam menemukan kelebihan dan kekurangan dalam lingkungan belajar menjadi sangat penting.

2.7.2.7 Evaluasi Pembelajaran

Dalam pembelajaran evaluasi sangat dibutuhkan sebagai hasil akhir untuk menarik kesimpulan berhasil atau tidaknya siswa dalam mengikuti pembelajaran serta sebagai bahan guru untuk mengembangkan pembelajaran agar lebih baik. Evaluasi merupakan proses integral proses pembelajaran, oleh karenanya kegiatan ini merupakan keniscayaan yang harus dilakkukan guru.(syafi'i, 2010:3)

Eveluasi pembelajaran dilakukan guna mengetahui sejauh mana perubahan perilaku siswa telah terjadi, dengan kata lain evaluasi pembelajaran dilakukan dalam rangka mengetahui ketercapaian tujuan yang telah direncanakan. Evaluasi

diatas adalah berkenaan dengan hasil belajar siswa. Guru sesungguhnya juga dapat melakukan evaluasi aspek-aspek yang lain, khususnya yang berkenaan dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Banyak faktor yang menentukan dalam suatu proses pembelajaran. Kondisi siswa, guru, fasilitas dan iklim pembelajaran, dan seterusnya merupakan objek sasaran yang dapat dijadikan evaluasi. Kegiatan ini lazim disebut sebagai evaluasi program yang dilawankan dengan evaluasi prestasi atau pencapaian hasil belajar(Syafi'i 2006:35).



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, pembelajaran Prakarya di Kelas VII SMP Negeri 2 Ambarawa dilaksanakan belum sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru, namun rencana pelaksanaan dibuat sudah sesuai dengan Kurikulum 2013. Dalam kegiatan belajar mengajar tersebut dilakukan melalui tiga aspek perencanaan, pelaksanaan, evaluasi. Kegiatan awal guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran. Silabus pada Kurikulum 2013 sudah ditetapkan dinas pendidikan namun guru boleh mengganti media berkarya yang akan digunakan dalam pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat guru untuk satu bulan dan sebelum proses belajar berlangsung. RPP diperiksa oleh guru bidang Kurikulum (waka Kurikulum) dan kepala sekolah. Kegiatan pelaksanaan dilakukan oleh guru menyampaikan materi pembelajaran pada siswa. Metode yang digunakan yakni; metode saintifik, dalam metode ini guru dituntut bisa membuat siswa lebih aktif dengan cara mengamati, menanya, menalar, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Media yang dipakai oleh guru dalam pembelajaran Prakarya

dengan memanfaatkan media eceng gondok adalah *whiteboard* dan contoh karya dari eceng gondok secara langsung. Evaluasi dilakukan guru belum sesuai dengan Kurikulum 2013, namun pada rencana pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan Kurikulum 2013

Kedua, hasil evaluasi siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Ambarawa dalam pembelajaran Prakarya memanfaatkan eceng gondok berdasarkan tabel penilaian yang didapat melalui observasi menunjukkan nilai cukup. Dilihat dari segi teknik pembuatan karya, siswa merasa bosan karena teknik yang digunakan dilakukan berulang. Siswa sudah cukup baik dalam membuat karya, hal tersebut ditunjukkan melalui pembelajaran Prakarya dengan teknik anyam. Menghasilkan jenis karya yang cukup baik, dengan demikian pembelajaran Prakarya menggunakan eceng gondok sudah cukup mencapai tujuan.

Pelaksanaan pembelajaran Prakarya menggunakan eceng gondok yang berlangsung di SMP Negeri 2 Ambarawa terlaksana dengan cukup baik, tetapi masih terdapat faktor pendukung dan penghambatnya. Faktor pendukung pembelajaran Prakarya menggunakan eceng gondok di SMP Negeri 2 Ambarawa meliputi guru Prakarya SMP Negeri 2 Ambarawa bergelar Sarjana pendidikan PKK. Jumlah siswa perKelasnya 34 siswa, tersedianya fasilitas belajar. Selain faktor pendukung. Adapun faktor penghambat antara lain eceng gondok dapat digunakan untuk berkarya apabila sudah melalui proses pengolahan, tidak aktif kembali ruang praktik, guru belum sesuai melaksanakan kegiatan belajar-mengajar menggunakan Kurikulum 2013, materi pembelajaran hanya berasal dari buku Prakarya serta jumlah guru yang tidak sebanding.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan yakni sebagai berikut

- 5.1 Sesuai pengamatan peneliti, teknik berkarya yang digunakan membutuhkan waktu yang lama. Guru diharapkan mampu memanfaatkan eceng gondok dengan teknik yang lebih mudah agar waktu pembelajaran lebih efektif.
- 5.2 Sesuai pengamatan peneliti guru kurang memperhatikan waktu dalam membuat karya. Sebaiknya guru memperhatikan teknik yang akan digunakan agar lebih efektif dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 5.3 Sesuai pengamatan peneliti guru kurang dalam memanfaatkan teknik berkarya. Sebaiknya guru dapat mengembangkan teknik berkarya selain menganyam.
- 5.4 Sesuai dengan pengamatan peneliti, guru belum sesuai dalam pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran sesuai Kurikulum 2013. Guru diharapkan pada pembelajaran berikutnya mampu melaksanakan pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran Prakarya sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat sesuai Kurikulum 2013.
- 5.2 Sesuai observasi peneliti guru kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran di Kelas seperti *LCD Proyektor* yang ada di setiap ruangan. Guru diharapkan memberikan pembelajaran nyata-nyatanya kepada siswa, sehingga hasil yang diberikan dapat tersalurkan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, Ruth. 2011. "Belajar dengan Seni Rupa: Studi Kasus di Kelas Tinggi SD-Aridho Semarang". *dalam Imajinasi, Jurnal Seni Volume 7*. No.2 Juli 2011. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang Volume 7, No.2 Juli 2011. Hlm.69-78.Hlm. 151-163
- Bastomi, Suwaji. 1988. "Apresiasi Kesenian Tradisional". Semarang: IKIP Semarang Press
- Depdikbud, 1995. "Kamus Besar Bahasa Indonesia". Jakarta: Balai Pustaka
- Djarajah, Anton Gerbono Abas. 2005. "Kerajinan Eceng Gondok". Yogyakarta : Kanisius
- Kemendikbud. 2013. "Buku Guru Prakarya". Jakarta : Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Margono, Edy Tri dan Abdul Aziz. 2010. "Mari Belajar Seni Rupa". Surakarta: CV. Putra Nugraha
- Moleong, Lexy. 2010. "Metodologi Penelitian Kualitatif". Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.
- Pamungkas, H.N.P. 2011. "Kompetensi Kreatif Siswa SMP Negeri 2 Pegandon dalam Menuangkan Cerita Rakyat Jawa Tengah Melalui Pembelajaran Komik Strip". *dalam Imajinasi, Jurnal Seni Volume 7*. No.1 Januari 2011. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang Volume 7, No.1 Januari 2011. Hlm.69-78.
- Rachman, Maman. 2011. "Metode Pendidikan Moral". Semarang : Unnes Press
- Rokhmat, Nur. 2012. "Silabus dan Simulasi Pengajaran Seni Rupa". *Bahan Ajar Tertulis*. Semarang : Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Rondhi, Moh dan Anton Sumartono. 2002. "Tinjauan Seni Rupa 1". *Bahan Ajar Semarang*: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
- Sugiyono. 2009. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". Jakarta : PT Bumi Aksara
- Sunaryo, Aryo. 2002. "Nirmana I". *Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Semarang: Unnes

Sunaryo, Aryo. 2010. “Bahan Ajar Seni Rupa”. *Bahan Ajar Guru*. Semarang : Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

Supatmo. 2008. “Pengembangan Media Pembelajaran Seni Rupa” *Hand out*. Semarang : Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

Syafi’i. 2006. “Konsep dan Model Pembelajaran”. *Bahan Ajar Tertulis*. Semarang : Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

_____. 2010. “Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa”. *Bahan ajar Tertulis*. Semarang : Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Syafi’i, dkk. 2006. “Materi dan Pembelajaran Kertangkes SD”. Jakarta: Universitas Terbuka

http://id.wikipedia.org/wiki/Kurikulum_2013.com diunduh pada tanggal 24 November 2014

<http://fajarwinarti21.wordpress.com/2014/09/01/pengertian-prakarya> diunduh pada tanggal 24 November 2014

http://id.wikipedia.org/wiki/Eceng_gondok diunduh pada tanggal 24 Noveber 2014

<https://www.google.com/search?q=contoh+anyaman+eceng+gondok> diunduh pada tanggal 15 Januari 2015

<http://GuruPendidikan.com/pengertian-prakarya-dan-kewirausahaan-terlengkap/> diunduh pada tanggal 1 Oktober 2013

<http://Manlumajang.sch.id/p=1139/> mata pelajaran baru kurikulum 2013 diunduh pada tanggal 1 Oktober 2015