



**PEMANFAATAN BIJI BUAH POHON KARET SEBAGAI BAHAN
ALTERNATIF BERKARYA SENI KERAJINAN DI SMP
MUHAMMADIYAH 1 SRAGEN**

SKRIPSI

Diajukan dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata 1
Sarjana Pendidikan

oleh
Wiwik Dwi Utami
2401410062
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Pendidikan Seni Rupa

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

2016

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan
Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 10 Maret 2016

Panitia Ujian Skripsi

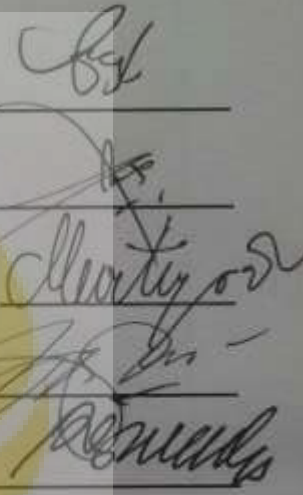
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.196008031989011001
Ketua

Drs.Syakir, M.Sn.196505131993031007
Sekretaris

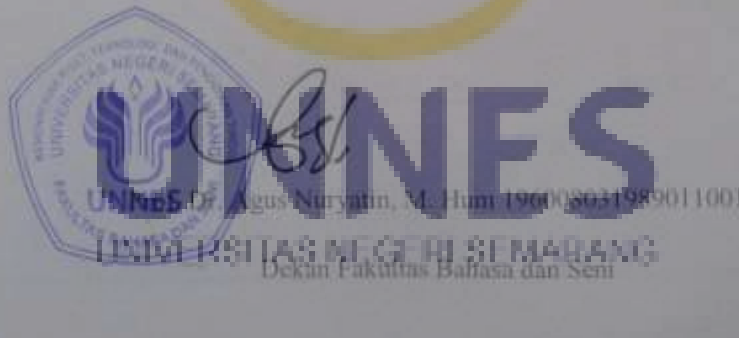
Drs.Onang Murtiyoso, M.Sn.196702251993031002
Penguji 1

Drs. Purwanto, M.Pd.195901011981031003
Penguji 2

Dr. Triyanto, M.A.195701031983031003
Penguji 3/Pembimbing



Handwritten signatures of the panel members: Prof. Dr. Agus Nuryatin, Drs. Syakir, Drs. Onang Murtiyoso, Drs. Purwanto, and Dr. Triyanto.



PERNYATAAN

Dengan ini saya :

Nama : Wiwik Dwi Utami

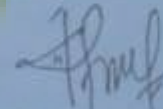
NIM : 2401410062

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

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

Semarang, Januari 2016
Yang membuat pernyataan



Wiwik Dwi Utami
NIM 2401410062

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Guru Seni yang kreatif bilamana mampu memanfaatkan Lingkungan sekitar sebagai sumber media belajar disekolah ” (Wiwik Dwi Utami.2016)

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Orang tua saya Bapak Prpto Waluyo, Ibu Giyarti, yang selalumemberikan motivasi, bimbingan, dan kasih sayang dengan tulus ikhlas serta mendoakan setiap langkahku.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Tiada kata terindah selain kata syukur *alhamdulillah* penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas karuniaNya, penulis dapat melalui segala proses penyusunan skripsi ini, baik mulai proses bimbingan, penelitian maupun penulisan. Berkat karunia itu skripsi yang berjudul “Pemanfaat biji pohon karet sebagai bahan alternatif berkarya seni kerajinan di SMP Muhammadiyah 1 Sragen” ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini berkat dorongan dan arahan dari berbagai pihak. Paling awal saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr.Triyanto, M.A yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, dan saran yang konstruktif dengan penuh kesabaran serta ketulusan. Ucapan terimakasih kepada Bapak Drs.Purwanto, M.Pd yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan kelembutan.

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. Syakir M.Sn, 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 ilmu pengetahuan dan seni selama kuliah.
5. Khusni Priyono, S.Pd., Kepala SMP Muhammadiyah 1 Sragen yang telah memberi kemudahan kepenulis dalam melaksanakan penelitian.
6. Suyatno, S.Pd., guru Seni Budaya SMP Muhammadiyah 1 Sragen sekaligus kolaborator peneliti yang telah membantudalam pengambilan data.
7. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalumemberikasihsayang dan dukungannya.
8. Siswa-siswi kelas VII A SMP Muhammadiyah 1 Sragen yang menjadi subjek penelitian yang telah membantu.
9. Sahabat-sahabatku senirupa angkatan 2010 (Melisa Ventina), Hafizh Zidan Suryatama, Asmi Intan Lestari, teman-teman Kos Purinimas yang telah memberikan semangat dan bantuan dalam penulisan skripsi ini.
10. Yaroh Dwi Suryanto yang selalu memberikan semangat.

Akhirnya, dengan rasa syukur dan tulus ikhlas, penulis panjatkan do'a 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, serta menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca.

Semarang, Januari 2016

Penulis,

Wiwik DwiUtami

2401410062

SARI

Utami, Wiwik Dwi. 2016. “Pemanfaatan Biji Buah Pohon Karet Sebagai Bahan Alternatif Berkarya Seni Kerajinan di SMP Muhammadiyah 1 Sragen”. *Skripsi* Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Triyanto, M.A. Pembimbing II Drs. Purwanto, M.Pd i-xiii, 1-213.

Kata Kunci: Pembelajaran, seni kerajinan, media, biji pohon karet, bentuk.

Latar belakang skripsi ini adalah ketertarikan penulis akan banyaknya limbah biji karet yang ada di Kota Sragen tepatnya desa Manisrenggo, yang terdapat beberapa perkebunan karet. Penelitian skripsi ini mengungkap masalah: (1) bagaimana proses pembuatan bentuk kerajinan dari media biji pohon karet sebagai pembelajaran seni kerajinan, (2) bagaimana hasil pembelajaran siswa dalam membuat kerajinan seni kerajinan dengan media biji pohon karet. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang dilaksanakan melalui pengamatan terkendali. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan hal-hal sebagai berikut. Pertama, Pembelajaran seni kerajinan membuat kerajinan dengan media biji pohon karet dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pengeboran, perangkaian, dan pembentukan karya. Kedua, pembelajaran siswa dalam membuat kerajinan seni kerajinan dengan media biji pohon karet di kelas VII A SMP Muhammadiyah 1 Sragen pada pengamatan terkendali 1 dan pengamatan terkendali 2 menunjukkan hasil nilai rata-rata baik. Hal ini ditandai dengan hasil nilai rata-rata pada pengamatan terkendali 1 mencapai 80,37 sedangkan pada pengamatan terkendali 2 mencapai 85,44 dengan demikian nilai rata-rata termasuk dalam kategori baik (80,37-85,44), bahkan terdapat 14 siswa mencapai kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat diberikan saran sebagai berikut. Pertama saran khusus, dalam hal pengeboran biji pohon karet agar lebih kuat lagi memegang biji pohon karet agar tidak meleset kekanan dan kekiri. Kedua saran umum, hasil penelitian ternyata menunjukkan bahwa biji pohon karet dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran seni kerajinan membuat kerajinan semut-semutan dengan hasil yang baik. Oleh sebab itu disarankan guru dapat menggunakan media biji pohon karet sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran seni kerajinan membuat kerajinan ini mudah dan praktis, karena biji pohon karet mudah didapat disekitar mereka yang letaknya tidak jauh dari rumah.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	v
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Sistematika Penelitian.....	9

BAB II LANDASAN TEORETIS

2.1 Pembelajaran Seni Rupa.....	11
2.1.1 Pembelajaran.....	11
2.1.2 Komponen Pembelajaran.....	13
2.1.3 Bahan Ajar.....	14
2.1.4 Strategi Pembelajaran.....	17
2.1.5 Evaluasi.....	17
2.2 Pembelajaran Seni Rupa.....	21
2.2.1 Konsep Seni Rupa.....	21
2.2.2 Lingkup Pembelajaran Seni Rupa.....	27
2.2.3 Tujuan Pembelajaran Seni Rupa.....	28
2.2.4 Fungsi Pembelajaran Seni Rupa.....	28
2.2.5 Pembelajaran Seni Rupa di SMP.....	21
2.3 Biji pohon karet.....	30
2.4 Unsur dan Prinsip Seni Rupa.....	33
2.4.1 Garis.....	34
2.4.2 Warna.....	35
2.4.3 Bidang.....	36
2.4.4 Bentuk.....	37

2.4.5 Ruang.....	37
2.5 Prinsip-prinsip Seni Rupa.....	38
2.5.1 Kesatuan (<i>Unity</i>).....	38
2.5.2 Keserasian (<i>Harmony</i>).....	39
2.5.3 Irama (<i>Rhythm</i>).....	40
2.2.2.4 Dominasi (<i>Domination</i>).....	40
2.2.2.5 Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	41
2.2.2.6 Proporsi (<i>Proportion</i>).....	42
2.5 Seni Kerajinan.....	44
2.5.1 Macam-macam seni kerajinan.....	44
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan Penelitian.....	47
3.2 Prosedur Penelitian.....	49
3.2.1 Pengamatan Proses 1.....	50
3.2.1.1 Perencanaan.....	50
3.2.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran.....	50
3.2.1.3 Evaluasi dan Rekomendasi.....	51

3.2.2 Pengamatan Proses 2	51
3.3 Lokasi dan Sasaran Penelitian	54
3.3.1 Lokasi Penelitian.....	54
3.3.2 Sasaran Penelitian.....	54
3.4 Teknik Pengumpulan Data	54
3.4.1 Observasi.....	55
3.4.2 Wawancara.....	56
3.4.3 Dokumentasi.....	57
3.5 Teknik Analisis Data	58
3.5.1 Reduksi Data	58
3.5.2 Penyajian Data	58
3.5.3 Verifikasi	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	60
4.1.1 Kota Sragen: Lokasi dan Potensi Sumber Daya Alam.....	60
4.1.2 Selayang Padang SMP Muhammadiyah 1 Sragen.....	63
4.1.3 Lokasi SMP Muhammadiyah 1 Sragen.....	65

4.1.4	Visi dan Misi SMP Muhammadiyah 1 Sragen.....	70
4.1.5	Sarana dan Prasarana.....	71
4.1.6	Sarana dan Prasarana SMP Muhammadiyah 1 Sragen.....	73
4.1.7	Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan	83
4.1.8	Profil Guru Seni Budaya SMP Muhammadiyah 1 Sragen.....	85
4.1.8.1	Profil Guru Seni Budaya Kelas VII.....	85
4.1.8.2	Profil Guru Seni Budaya Kelas VIII dan IX.....	86
4.1.9	Keadaan Siswa SMP Muhammadiyah 1 Sragen.....	87
4.1.10	Keadaan Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VII.....	89
4.1.11	Kesan Siswa Terhadap Pembelajaran Seni Rupa.....	94
4.2	Pembelajaran Seni kerajinan Menggunakan Media Biji pohon karet di Kelas VII A SMP Muhammadiyah 1 Sragen.....	95
4.2.1	Pengamatan Terkendali 1.....	95
4.2.1.1	Perencanaan Pembelajaran dalam Pengamatan Proses 1.....	96
4.2.1.2	Pelaksanaan Pembelajaran dalam Pengamatan Proses 1.....	98
4.2.1.2.1	Aktivitas Kegiatan Pertama.....	98
4.2.1.2.2	Aktivitas Kegiatan Kedua.....	101

4.2.1.2.3	Aktivitas Kegiatan Ketiga.....	103
4.2.1.2.4	Aktivitas Kegiatan Keempat.....	103
4.2.1.3	Evaluasi dan Rekomendasi dalam Pengamatan Proses 1.....	105
4.2.2	Pengamatan Terkendali 2.....	119
4.2.2.1	Perencanaan Pembelajaran dalam Pengamatan Proses II.....	119
4.2.2.2	Pelaksanaan Pembelajaran dalam Pengamatan Proses II.....	121
4.2.2.2.1	Aktivitas Kegiatan Pertama	121
4.2.2.2.2	Aktivitas Kegiatan Kedua.....	125
4.2.2.2.3	Aktivitas Kegiatan Ketiga.....	127
4.2.2.2.4	Aktivitas Kegiatan Keempat.....	129
4.2.2.3	Evaluasi dan Rekomendasi dalam Pengamatan Proses 2.....	131
4.2.2.3.1	Evaluasi.....	131
4.3	Perbandingan Hasil Pengamatan Proses 1 dan Hasil Pengamatan Proses 2.	146
4.4	Hasil Pembelajaran Siswa dalam Membuat Kerajinan Seni kerajinan dengan Media Biji pohon karet.....	164
4.4.1	Analisis Hasil Karya Siswa dalam Pengamatan Proses 1	166
4.4.1.1	Kategori Baik	167

4.4.1.2 Kategori Cukup.....	169
4.4.2 Analisis Hasil Karya Siswa dalam Pengamatan Proses 2	172
4.4.2.1 Kategori Sangat Baik	172
4.4.2.2 Kategori Baik	175
4.4.2.3 Kategori Cukup	178
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	179
5.2 Saran	180
DAFTAR PUSTAKA	182
LAMPIRAN	184



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek Penilaian Hasil Karya Siswa dalam Berkarya Kerajinan biji pohon karet.....	50
Tabel 3.2 Rentang Nilai Karya Siswa dalam Berkarya Seni kerajinan dengan media Biji pohon karet.....	52
Tabel.4.3: Data Kondisi Fisik SMP Muhammadiyah 1 Sragen.....	73
Tabel. 4.4: Daftar Tenaga Pendidik SMP Muhammadiyah 1Sragen.....	84
Tabel 4.5.Data Jumlah Siswa tiap Kelas dan Jenis Kelamin Tahun Ajaran.....	89
Tabel.4.6 Daftar Siswa Kelas dan Nama Orang Tua VII A Tahun ajaran 2014/2015.....	89
Tabel 4.7Aspek Penilaian Hasil Karya Siswa dalam Berkarya Kerajinan biji pohon karet 2014/2015.....	107
Tabel.4.8: Matriks Indikator Kategori Sangat Baik, Baik, dan Cukup.....	107
Tabel.4.9: Penilaian hasil praktik siswa Pengamatan Proses 1.....	107
Tabel.4.8 Rekapitulasi Nilai Karya Siswa.....	109
Tabel.4.9 Matriks Hasil Karya Siswa pada Pengamatan Terkendali 1.....	109
Tabel 4.10 Aspek Penilaian Hasil Karya Siswa dalam Berkarya Kerajinan biji pohon karet2014/2015.....	133
Tabel.4.11: Matriks Indikator Kategori Sangat Baik, Baik, dan Cukup.....	133

Tabel.4.10: Penilaian hasil praktik siswa Pengamatan Proses 2.....	133
Tabel 4.11: Rekapitulasi Nilai Karya Siswa Berdasarkan Kategori Nilai pada Pengamatan Terkendali 2.....	134
Tabel.4.12 Matriks Hasil Karya Siswa pada Pengamatan Terkendali 2.....	135
Tabel.4.13 Rekapitulasi Nilai Siswa pada Pengamatan Terkendali 1 dan 2.....	145
Tabel 4.14 Aspek penilaian karya.....	163
Tabel 4.15. Rentang nilai kriteria minimal belajar (KKM).....	164



DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1	Alur Pelaksanaan Penelitian.....	46
-----------	----------------------------------	----

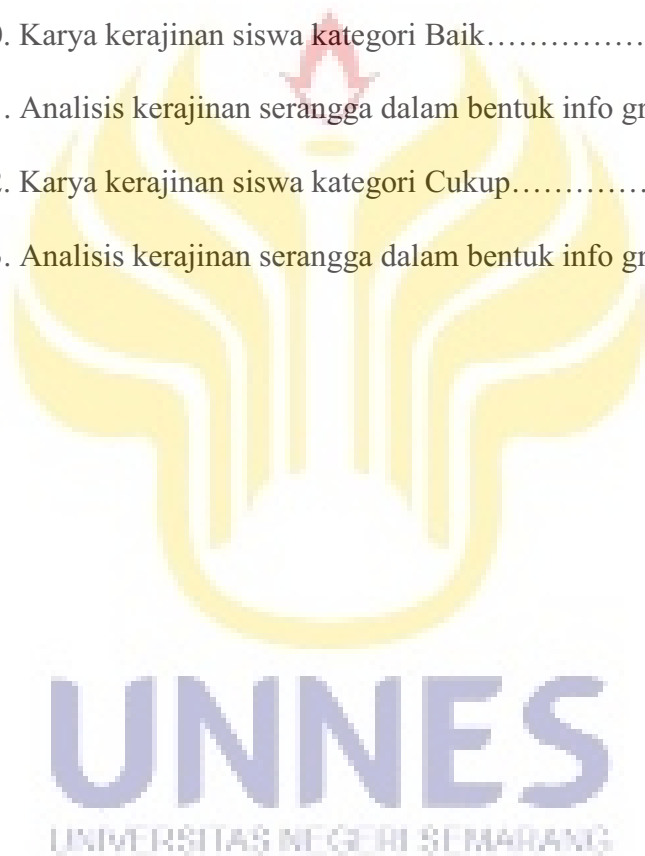


DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 : Kawasan Perkebunan Karet di Kedawung.....	62
Gambar 4.2: Kawasan Perkebunan Karet di Karanganyar.....	63
Gambar 4.3: Denah SMP Muhammadiyah 1 Sragen.....	65
Gambar.4.4: Lokasi Kota Sragen dalam Peta Provinsi Jawa Tengah.....	67
Gambar.4.5: Lokasi Kecamatan Sragen Kulon dalam Peta Kabupaten Sragen.....	68
Gambar.4.6: Kecamatan Sragen.....	68
Gambar.4.5: Denah Sekolah SMP Muhammadiyah 1 Sragen.....	69
Gambar. 4.6: Bangunan Gedung SMP Muhammadiyah 1 Sragen.....	70
Gambar .4.7: Ruang Kelas SMP Muhammadiyah 1 Sragen.....	74
Gambar.4.8: Ruang Perpustakaan SMP Muhammadiyah 1 Sragen.....	75
Gambar. 4.9: Ruang Kepala Sekolah.....	76
Gambar.4.10: Ruang Guru.....	77
Gambar.4 11 : Ruang T.U.....	78
Gambar. 4.12: Bangunan Masjid SMP Muhammadiyah 1 Sragen.....	79
Gambar.4.13: Ruang UKS.....	80
Gambar. 4.14: Kamar Mandi dan WC siswa.....	81
Gambar.4.15: Laboratorium Seni Rupa.....	82
Gambar.4.16: Laboratorium Seni Musik.....	83
Gambar.4.17: Penjelasan Melalui <i>LCD</i>	101
Gambar.4.18: Proses Mengebor Biji pohon karet.....	102

Gambar.4.19: Proses Merangkai biji pohon karet.....	103
Gambar.4.20: Siswa Sedang Memberi Kawat bagian badan kerajinan dari biji pohon karet.....	103
Gambar.4.21: Siswa Sedang Menganalisis Hasil Karya Kerajinan.....	104
Gambar.4.22: Suasana Proses KBM membuat kerajian semut dari biji pohon karet Berlangsung.....	105
Gambar.4.23: Peneliti sedang menunjukkan hasil karya kerajinan dari biji pohon Karet.....	123
Gambar.4.24: Siswa sedang mengebor biji pohon karet.....	123
Gambar.4.25: Siswa sedang merangkai biji pohon karet untuk membentuk serangga.....	124
Gambar.4.26: Peneliti membimbing siswa dalam proseserkarya	124
Gambar.4.27: Peneliti mendemonstrasikan cara merekatkan biji untuk mata.....	126
Gambar.4.28: Siswa sedang melakukan perekatan	126
Gambar.4.29: Peneliti sedang mendemonstrasikan cara melilit dengan rumput Mendong.....	128
Gambar.4.30: Siswa sedang melilit dengan rumput mendong.....	128
Gambar.4.31: Siswa sedang memberikan hiasan pada karya kerajinan dari biji pohon karet.....	130
Gambar.4.32: Peneliti sedang memberikan contoh kepada siswa cara mennyemprotkan pilox dengan benar.....	130
Gambar.4.33: Siswa sedang mennyemprotkan pilox kedalam karya.....	131

Gambar 4.34. Karya kerajinan siswa kategori baik.....	166
Gambar 4.35. Analisis kerajinan serangga dalam bentuk info grafis.....	168
Gambar 4.36. Karya kerajinan siswa kategori Cukup.....	171
Gambar 4.37. Analisis kerajinan serangga dalam bentuk info grafis.....	171
Gambar 4.38. Karya kerajinan siswa kategori Sangat Baik.....	173
Gambar 4.39. Analisis kerajinan serangga dalam bentuk info grafis.....	174
Gambar 4.40. Karya kerajinan siswa kategori Baik.....	174
Gambar 4.41. Analisis kerajinan serangga dalam bentuk info grafis.....	175
Gambar 4.42. Karya kerajinan siswa kategori Cukup.....	176
Gambar 4.43. Analisis kerajinan serangga dalam bentuk info grafis.....	177



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan seni rupa memiliki peranan yang penting untuk siswa, khususnya siswa SMP, yang masih memerlukan pengetahuan yang lebih banyak tentang seni rupa. Belajar seni rupa tidak hanya dengan belajar menggambar atau berekspresi, namun dengan membuat kerajinan. Seperti kerajinan dari biji-bijian.

Mcfee (1968: 8) menulis pendidikan seni rupa sebagai alat untuk menyampaikan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai luhur dari satu generasi kepada generasi berikutnya, untuk meningkatkan lingkungan, dan untuk memotivasi dan mendidik individu. Pendapat itu sama dengan yang diungkapkan Mattulada (1992: 5) bahwa pendidikan seni sebagai sarana pendidikan formal dan nonformal berperan untuk mengembangkan gagasan-gagasan, nilai-nilai, dan pikiran-pikiran tentang keindahan yang terdapat dalam khasanah ideal atau sistem budaya sesuatu persekutua hidup, masyarakat atau bangsa.

Pendidikan seni itu sendiri tidak hanya difungsikan untuk melatih anak agar mampu menguasai proses dan teknik berkarya seni saja, namun melalui proses ini juga difungsikan sebagai alat pendidikan dalam mengembangkan generasi muda dalam hal ini siswa lebih optimal. Karena itu, Subandi (2008) menjelaskan substansi materi yang dipelajari dari pendidikan seni mencakup dibidang konsepsi, kreasi, dan apresiasi seni. Pembelajaran konsepsi dilakukan untuk membekali siswa mengetahui materi ilmu seni, kegiatan berolah seni dilakukan

untuk memberikan pengalaman dan kemahiran mencipta seni, dan berapresiasi seni dilakukan untuk memberi pengalaman dalam proses menghargai karya seni.

Pembelajaran seni rupa di SMP khususnya kelas VII masih menghadapi banyak permasalahan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi seni budaya di SMP Muhammadiyah 1 Sragen, Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen, pemahaman siswa dalam pembelajaran seni rupa khususnya pada aspek ekspresi masih rendah jika dibandingkan dengan pembelajaran yang lain. Beberapa siswa mengaku mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran seni rupa. Minat dan keterampilan dalam pembelajaran seni rupa dalam mengekspresikan diri sangatlah rendah. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran seni rupa khususnya membuat kerajinan karya seni rupa yang diakui siswa karena mereka merasa jenuh dan merasa tidak puas dengan metode yang digunakan oleh guru yaitu metode ceramah. Selain itu guru juga jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Sebagai makhluk hidup, anak selain berinteraksi dengan orang atau manusia lain juga berinteraksi dengan sejumlah makhluk hidup lainnya dan benda-benda mati. Makhluk hidup tersebut antara lain adalah berbagai tumbuhan dan hewan, sedangkan benda-benda mati antara lain udara, air, dan tanah. Manusia merupakan salah satu anggota di dalam lingkungan hidup yang berperan penting dalam kelangsungan jalinan hubungan yang terdapat dalam sistem tersebut.

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (KUBI) lingkungan diartikan sebagai bulatan yang melingkungi (melingkari). Pengertian lainnya yaitu sekalian yang terlingkung di suatu daerah. Dalam kamus Bahasa Inggris peristilahan lingkungan

ini cukup beragam di antaranya ada istilah *circle*, *area*, *surroundings*, *sphere*, *domain*, *range*, dan *environment*, yang artinya kurang lebih berkaitan dengan keadaan atau segala sesuatu yang ada di sekitar atau sekeliling.

Dalam literatur lain disebutkan bahwa lingkungan itu merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya. Lingkungan itu terdiri dari unsur-unsur biotik (makhluk hidup), abiotik (benda mati) dan budaya manusia.

Lingkungan yang ada di sekitar anak merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pendidikan yang berkualitas bagi anak SMP. Lingkungan menyediakan berbagai hal yang dapat dipelajari anak. Jumlah sumber belajar yang tersedia di lingkungan ini tidaklah terbatas, sekalipun pada umumnya tidak dirancang secara sengaja untuk kepentingan pendidikan. Sumber belajar lingkungan ini akan semakin memperkaya wawasan dan pengetahuan anak karena mereka belajar tidak terbatas oleh empat dinding kelas. Selain itu kebenarannya lebih akurat, sebab anak dapat mengalami secara langsung dan dapat mengoptimalkan potensi panca inderanya untuk berkomunikasi dengan lingkungan tersebut.

Penggunaan lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih bermakna (*meaningfull learning*) sebab anak dihadapkan dengan keadaan dan situasi yang sebenarnya. Hal ini akan memenuhi prinsip kekonkretan dalam belajar sebagai salah satu prinsip pendidikan anak SMP.

Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar akan mendorong pada penghayatan nilai-nilai atau aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungannya.

Kesadaran akan pentingnya lingkungan dalam kehidupan bisa mulai ditanamkan sejak kecil, sehingga setelah mereka dewasa kesadaran tersebut bisa tetap terpelihara. Penggunaan lingkungan dapat menarik bagi anak. Kegiatan belajar dimungkinkan akan lebih menarik bagi anak sebab lingkungan menyediakan sumber belajar yang sangat beragam dan banyak pilihan. Kegemaran belajar sejak usia dini merupakan modal dasar yang sangat diperlukan dalam rangka penyiapan masyarakat belajar (*learning societies*) dan sumber daya manusia di masa mendatang.

Begitu banyaknya nilai dan manfaat yang dapat diraih dari lingkungan sebagai sumber belajar dalam pendidikan anak SMP bahkan hampir semua tema kegiatan dapat dipelajari dari lingkungan. Namun demikian diperlukan adanya kreativitas dan jiwa inovatif dari para guru untuk dapat memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Lingkungan merupakan sumber belajar yang kaya dan menarik untuk anak.

Jika pada saat belajar di kelas anak diperkenalkan oleh guru mengenai binatang, dengan memanfaatkan lingkungan anak akan dapat memperoleh pengalaman yang lebih banyak lagi. Dalam pemanfaatan lingkungan tersebut guru dapat membawa kegiatan-kegiatan yang biasanya dilakukan di dalam ruangan kelas ke alam terbuka dalam hal ini lingkungan. Namun jika guru menceritakan kisah tersebut di dalam ruangan kelas, nuansa yang terjadi di dalam kelas tidak akan sealamiah seperti halnya jika guru mengajak anak untuk memanfaatkan lingkungan. Memanfaatkan lingkungan sekitar dengan membawa anak-anak untuk mengamati lingkungan akan menambah keseimbangan dalam kegiatan belajar.

Artinya belajar tidak hanya terjadi di ruangan kelas namun juga di luar ruangan kelas dalam hal ini lingkungan sebagai sumber belajar yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik, keterampilan sosial, dan budaya, perkembangan emosional serta intelektual.

Lingkungan alam atau lingkungan fisik adalah segala sesuatu yang sifatnya alamiah, seperti sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan), tumbuh-tumbuhan dan hewan (flora dan fauna), sungai, iklim, suhu, dan sebagainya. Lingkungan alam sifatnya relatif menetap, oleh karena itu jenis lingkungan ini akan lebih mudah dikenal dan dipelajari oleh anak. Sesuai dengan kemampuannya, anak dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan dialami dalam kehidupan sehari-hari, termasuk juga proses terjadinya. Dengan mempelajari lingkungan alam ini diharapkan anak akan lebih memahami gejala-gejala alam yang terjadi dalam kehidupannya sehari-hari, lebih dari itu diharapkan juga dapat menumbuhkan kesadaran sejak awal untuk mencintai alam, dan mungkin juga anak bisa turut berpartisipasi untuk menjaga dan memelihara lingkungan alam.

Faktor penghambat pembelajaran melalui seni adalah ketersediannya media yang sesuai dalam pembelajaran, kurangnya kreativitas guru dalam mengajar serta tidak semua sekolah memiliki pembelajaran melalui seni menjadi faktor penghambat lainnya. Padahal, fungsi pendidikan seni rupa bagi kebutuhan anak sebagai pemenuh kebutuhan berespresi, berapresiasi, dan berkreasi serta berekreasi. Dengan kata lain pendidikan seni rupa di anggap sebagai wahana pendidikan ekspresivitas, sensitivitas, dan kreativitas. Dalam pembelajaran seni

rupa kreativitas sangat penting pada siswa agar menghasilkan karya yang menarik serta estetik yang bisa bernilai dua hal estetik serta materi.

Dilakukannya pembelajaran membuat kerajinan animasi semut dari biji karet di SMP Muhammadiyah 1 Sragen ini dikarenakan lokasi penelitian yang memang kawasan yang banyak terdapat pohon karet. Tepatnya di desa Manisrenggo Kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar, serta letak sekolah yang tidak terlalu jauh dari tempat industri pohon karet, sehingga sangat membantu dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan biji karet sebagai media alternatif berkarya seni kriya. SMP Muhammadiyah 1 Sragen juga merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama di daerah Sragen yang memiliki perhatian khusus terhadap seni rupa, seperti terdapatnya studio seni. Ruang tersebut digunakan sebagai tempat untuk berkarya seni selain di ruang kelas. Ruangan tersebut juga digunakan untuk menyimpan hasil karya-karya seni siswa, yakni berupa lukisan, ukiran, keramik yang ditemplei menggunakan berbagai bahan seperti potongan-potongan kabel, cangkang telur, pasir, dan kerang, dan miniatur/diorama bangunan dan alat transportasi yang terbuat dari stik es krim, dan karya seni rupa lainnya.

Karena hal tersebut pemanfaatan biji karet dalam dunia pendidikan melalui seni dapat di manfaatkan secara maksimal. Pemanfaatan biji karet sebagai media berkarya seni sangat menarik bagi siswa untuk lebih kreatif dalam berkarya seni serta dapat menambah pengalaman berkarya seni. Media pemanfaatan biji karet untuk dikaji serta di kembangkan. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik

untuk melakukan penelitian yang berjudul Pemanfaatan Biji Karet sebagai Bahan Alternatif Berkarya Seni Kriya di Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Sragen.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana pemanfaatan biji karet sebagai media berkarya seni kriya dalam pembelajaran keterampilan di kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Sragen Kabupaten Sragen ?
- 1.2.2 Bagaimana hasil karya pemanfaatan biji karet sebagai media berkarya seni kriya dalam pembelajaran keterampilan di kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Sragen Kabupaten Sragen ?

1.3 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Ingin mengetahui dan menjelaskan pemanfaatan biji karet sebagai media berkarya seni kriya dalam pembelajaran Keterampilan di kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sragen Kabupaten Sragen.
- 1.3.2 Ingin menganalisis hasil karya pemanfaatan biji karet sebagai media berkarya seni kriya dalam pembelajaran Keterampilan di kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sragen Kabupaten Sragen.
- 1.3.3 Ingin mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam memanfaatkan biji karet sebagai media berkarya seni dalam pembelajaran Keterampilan di kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sragen Kabupaten Sragen.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat yang cukup berarti baik itu manfaat teoretis maupun manfaat praktis. Manfaat yang bisa di ambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini menjadi bahan referensi dalam pengembangan pembelajaran seni rupa, ataupun pengetahuan mengenai pemanfaatan media pembelajaran terutama pada jenjang SMP.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1.4.2.1 Bagi guru

Penelitian ini memberikan informasi tentang alternatif media berkarya di bidang keterampilan, khususnya di kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sragen Kabupaten Sragen.

1.4.2.2 Bagi sekolah sebagai instansi pendidikan

Penelitian ini akan memberikan informasi tentang alternatif pembelajaran Keterampilan dengan memanfaatkan biji karet sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun kebijakan dalam rangka mengembangkan kurikulum berbasis Keterampilan.

1.4.2.3 Bagi Jurusan Seni Rupa

Sebagai tambahan pustaka atau bahan bacaan mengenai Pemanfaatan Biji Karet sebagai Bahan Alternatif Berkarya Seni Kriya di Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sragen.

1.5 Sistematika Penelitian

Penelitian ini dilakukan dan disusun secara sistematis yang terdiri dari lima bab.

Sistematika penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan
2. Bab 2 Landasan Teori
3. Bab 3 Metode Penelitian
4. Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan
5. Bab 5 Penutup

Sistematika penelitian yang terdiri dari lima bab tersebut diawali dengan halaman judul, abstrak, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan daftar gambar. Bab 1 merupakan pendahuluan yang meliputi: (a) latar belakang yang berisi uraian tentang pentingnya penelitian pengembangan ini dilakukan, (b) permasalahan, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, dan (e) sistematika penelitian. Bab 2 menjelaskan kajian pustaka yang merupakan landasan teoritis dalam penelitian ini. Kajian pustaka berisi penjelasan mengenai landasan teoritis tentang variabel yang terdapat pada penelitian. Landasan teori tersebut diperoleh dari sumber pustaka berupa buku-buku *literature* maupun penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Bab 3 adalah metode penelitian yang meliputi: (a) pendekatan penelitian, (b) desain penelitian, (c) lokasi dan sasaran penelitian, (d) teknik pengumpulan data, dan (e) teknik analisis data. Pada bab 4 berisi hasil penelitian dan pembahasan. Bab 4 menjelaskan data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dibahas secara tuntas. Sedangkan pada bagian terakhir penelitian yakni bab 5 adalah penutup yang berisi

simpulan penelitian yang menjawab permasalahan di atas serta saran (rekomendasi) yang diberikan.



BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Pembelajaran Seni Rupa

2.1.1 Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata belajar. Belajar merupakan proses penting dalam perubahan perilaku seseorang, entah itu perubahan sikap, kepribadian, kebiasaan dan sebagainya. Kata belajar banyak didefinisikan oleh para pakar pendidikan. Menurut Gage dan Berliner (dalam Rifa'i, 2009: 82) belajar merupakan proses di mana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman. Sanjaya (2006: 112) juga setuju dengan pendapat ini, Sanjaya menganggap belajar sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Sejalan dengan itu menurut Ismiyanto (2010: 18) belajar berarti proses usaha murid (individu) untuk memperoleh suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu tersebut dalam interaksinya dengan lingkungannya. Jadi menurut pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku suatu individu dari pengalaman yang didapat.

Pembelajaran menurut Briggs (dalam Ani, dkk, 2006) adalah seperangkat *events* (peristiwa) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Pendapat lain diungkapkan oleh Gagne, (dalam Ani, dkk, 2006) yang berpendapat bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung

proses internal belajar. Peristiwa belajar dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang ditetapkan.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik. Dalam proses komunikasi itu dapat dilakukan secara verbal (lisan), dapat pula secara nonverbal seperti penggunaan media pembelajaran. Namun demikian apapun media yang digunakan dalam pembelajaran itu, esensi pembelajaran adalah ditandai dengan serangkaian kegiatan proses komunikasi (Ani dan Rifa'i, 2010: 193).

Pembelajaran mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan, yaitu mengajar dan belajar. Mengajar pada hakikatnya adalah usaha untuk menciptakan situasi dan kondisi (sistem lingkungan) yang kondusif atau mendukung dan memungkinkan berlangsungnya proses belajar bagi peserta didik (Ismiyanto: 2009). Sedangkan belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia. Gagne dan Berliner (dalam Ani, dkk, 2006) menyatakan bahwa belajar merupakan proses di mana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.

Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Gerlach dan Ely (Ani, dkk, 2006) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi.

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan di atas, dapat dijelaskan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa dalam upaya nyata

mempengaruhi perubahan perilaku guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran yang dimaksud adalah perubahan sikap ke arah yang lebih baik. Kegiatan pembelajaran tidak hanya terjadi di sekolah saja. Pembelajaran dapat terjadi di mana saja dengan syarat adanya seorang pendidik dan orang yang dididik serta terjadi interaksi di antara keduanya dalam upaya perubahan perilaku atau sikap.

2.1.2 Komponen Pembelajaran

Menurut Hamalik (2011: 77) komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, siswa, tenaga pendidik/guru, perencanaan pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran terdiri dari komponen-komponen yang membentuk sistem pembelajaran. Komponen tersebut meliputi guru, siswa, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, perencanaan pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Berikut ini adalah uraian dari komponen tersebut.

2.1.2.1 Guru

Sanjaya (2006: 21) mengemukakan bahwa peran guru sebagai sumber belajar merupakan peran yang sangat penting. Peran sebagai sumber belajar berkaitan erat dengan penguasaan materi pelajaran. Guru dianggap sebagai komponen penting karena dianggap mampu memahami, mendalami, menguasai dan melaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan.

2.1.2.2 Siswa

Siswa merupakan subjek utama dalam proses pembelajaran. Peran siswa sebagai subjek pembelajaran dimaknai dengan adanya siswa turut serta sebagai penentu bagi keberlangsungan dan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa adalah manusia yang memiliki berbagai perbedaan kondisi, ciri, atau karakteristik yang melekat pada dirinya. Perbedaan karakteristik siswa dipahami guru dalam proses pembelajaran.

2.1.2.3 Tujuan pembelajaran dan Indikator

Menurut Tyler (dalam Syafii 2006:29) tujuan pembelajaran merupakan komponen utama dan pertama dalam pembelajaran. Sejalan dengan Ismiyanto (2009) yang menyatakan tujuan pembelajaran atau lazim pula disebut dengan sasaran pembelajaran, merupakan komponen utama dan paling awal harus dirumuskan oleh guru dalam merancang pembelajaran. Dari kedua pendapat diatas maka tujuan pembelajaran merupakan hal yang paling utama dilakukan oleh guru sebelum menentukan komponen dari pembelajaran yang lainnya. Tujuan pembelajaran akan digunakan sebagai panduan dalam pemilihan bahan ajar, perumusan kegiatan belajar mengajar, penyusunan alat evaluasi, dan pemilihan media pembelajaran.

2.1.2.4 Bahan Ajar dan Kriteria Pemilihannya

Materi ajar yang sangat banyak dan harus disampaikan kepada siswa menjadi permasalahan yang sering dihadapi oleh guru. waktu yang singkat akan membuat pengolahan materi menjadi tidak maksimal dan akan mempengaruhi keberhasilan dari tujuan dari pembelajaran. Ketepatan pemilihan dan

pengembangan bahan ajar termasuk di dalamnya dari mana memperoleh sumber dan bagaimana cara mengorganisasikannya, penting dikuasai oleh guru dalam rangka merancang dan melaksanakan program pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Sunaryo 2010:3).

Mengenai isi materi, Syafi'i (2006: 31) mengungkapkan bahwa materi pelajaran atau bahan ajar adalah pesan yang perlu disampaikan oleh penyelenggara pendidikan kepada peserta didik, oleh karena itu bahan ajar atau materi pelajaran merupakan bentuk rinci atau terurai dari pokok-pokok materi yang diterapkan dalam kurikulum. Sunaryo (2010:3) menjelaskan bahwa bahan ajar, atau lebih dikenal sebagai materi pelajaran, 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. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berisi uraian mengenai materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran agar tercapai tujuan dari pembelajaran.

2.1.2.5 Pendekatan, Strategi, dan Metode

Dalam penyusunan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang harus dipahami terlebih dahulu mengenai pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran. Menurut Ismiyanto (2009) secara garis besar ada dua pendekatan pembelajaran, yaitu pendekatan ekspositorik dan pendekatan heuristik. Pendekatan ekspositorik merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan dominasi guru dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu pendekatan heuristik

atau pendekatan humanistik merupakan pendekatan pembelajaran yang mendudukan anak sebagai pelaku kegiatan.

Pada hakikatnya strategi pembelajaran mencakupi perencanaan, pemilihan metode, dan penggunaan perangkat kegiatan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ismiyanto, 2010:8). Sejalan dengan Syafii (2006:34) yang menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat dilakukan dengan mengorganisasikan kelas, materi dan waktu, memilih metode, memanfaatkan media dan sumber belajar. Strategi pembelajaran merupakan upaya guru dalam mewujudkan proses pembelajaran yang kondusif untuk terciptanya tujuan pembelajaran.

Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan strategi pembelajaran yang dipilih, dan disesuaikan dengan sasaran pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran ditujukan untuk membuat proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik. Beberapa metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat berupa ceramah, tanya jawab, diskusi, dan lainnya. Pemilihan metode pembelajaran juga disesuaikan dengan waktu dan sarana prasarana yang menunjang.

Setelah pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran dibuat maka selanjutnya merancang kegiatan belajar mengajar (KBM). Kegiatan belajar mengajar berisi mengenai tahapan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. perumusan kegiatan belajar mengajar berisi mengenai interaksi antara guru dengan murid, murid dengan murid, dan murid, guru dan lingkungan disesuaikan dengan alokasi waktu.

2.1.2.6 Sumber dan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2007:3) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan Criticos (dalam Daryanto 2010:4). Dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara atau alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan.

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2007:3) dikatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Sejalan dengan Briggs (dalam Iswidayati 2010:2) menyatakan bahwa semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang minat siswa untuk belajar, termasuk suatu alat komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, karena media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca dan didengar. Media merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan bahan ajar dalam proses pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Sumber belajar siswa bukan hanya berasal dari guru atau buku teks saja, namun juga dapat diperoleh dari orang lain seperti seniman ataupun media elektronik dan lainnya.

2.1.2.7 Jenis dan Alat Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan atau proses yang sistematis untuk menentukan nilai bagi siswa yang telah mengalami proses pembelajaran. Dalam

rangka penentuan nilai itu, seorang guru dapat menggunakan proses pengukuran (*measurement*) dan juga *assessment* (Syafii 2010:3)

Ralph Tyler (dalam Arikunto, 1999:3) menyatakan bahwa evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauhmana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai. Atau lebih singkatnya, evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan atas proses pembelajaran yang telah dilakukan.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sistem Pembelajaran

Proses pembelajaran ditandai dengan interaksi antar komponen pembelajaran yang membentuk sistem pembelajaran. Proses interaksi antar komponen tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor penentu keberhasilan sistem pembelajaran. Sanjaya (2006: 52) menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran, di antaranya adalah guru, siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta lingkungan. Berikut dijelaskan beberapa faktor tersebut.

2.1.3.1 Faktor Guru

Menurut Sanjaya (2006: 52) guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka strategi itu tidak mungkin bisa diaplikasikan. Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran akan tergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, teknik dan taktik pembelajaran.

Guru dalam proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran. Dengan demikian efektivitas proses pembelajaran terletak dipundak guru. Oleh karenanya keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru.

2.1.3.2 Faktor siswa

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan siswa adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan siswa yang tidak sama itu, disamping karakteristik lain yang melekat pada diri anak.

Sanjaya (2006: 54) berpendapat bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dilihat dari aspek siswa meliputi aspek latar belakang siswa. Aspek latar belakang meliputi jenis kelamin siswa, tempat kelahiran, tempat siswa, tingkat sosial ekonomi siswa. Sedangkan dilihat dari siswa yang dimiliki siswa meliputi kemampuan dasar, pengetahuan dan sikap. Oleh karena perbedaan semacam itu, maka menuntut perlakuan yang berbeda pula baik dalam penempatan atau pengelompokan siswa maupun dalam perlakuan guru dalam menyesuaikan gaya belajar.

2.1.3.3 Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah, dan lain sebagainya. Sedangkan prasarana

adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil dan lain sebagainya. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Dengan demikian sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran (Sanjaya, 2006: 55).

2.1.3.4 Faktor Lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial-psikologis. Faktor organisasi kelas yang di dalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran. Organisasi kelas yang terlalu besar akan kurang efektif dalam menciptakan iklim belajar mengajar yang baik sehingga akan kesulitan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Faktor lain dari dimensi lingkungan yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran adalah faktor iklim sosial-psikologis. Maksudnya adalah keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. Misalnya iklim sosial antar siswa dengan siswa, antar siswa dengan guru, antara guru dengan guru, bahkan antara guru dengan pimpinan sekolah (Sanjaya, 2006: 56-57).

2.2 Pembelajaran Seni Rupa

2.2.1 Konsep Seni Rupa

Manusia tidak bisa lepas dari seni, karena seni adalah salah satu kebudayaan yang mengandung nilai keindahan. Sedangkan setiap manusia menyukai keindahan. Melalui seni orang dapat memperoleh kenikmatan secara batiniah. Menurut Ensiklopedia Indonesia, pengertian seni adalah penciptaan segala hal atau benda yang karena keindahan bentuknya orang senang melihat atau mendengarnya. Namun tidak semua keindahan (estetika) itu selalu bernilai seni (artistik), karena kenyataannya tidak semua yang indah itu bernilai seni. Banyak keindahan-keindahan yang tidak termasuk dalam karya seni. 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. (Margono, 2010:3).

Menurut Plato dan Aristoteles (dalam Rasjoyo:1994) dalam menciptakan karya seni, seniman menjiplak alam. Kesan yang timbul dalam diri seniman sewaktu menyaksikan keindahan alam dituangkan dalam bentuk karya seni. Kalau karya itu berbentuk visual, disebut seni rupa, kalau berbentuk gerak, disebut seni tari atau drama, dan kalau berupa suara atau bunyi yang teratur disebut seni suara atau seni musik.

Menurut Rasjoyo (1994:1) seni adalah segala bentuk keindahan yang diciptakan manusia. Jadi, seni merupakan hasil karya manusia. Karya seni adalah karya manusia yang mengandung keindahan. Dengan hasil karya itulah manusia

dapat mengekspresikan perasaannya, kehalusan jiwanya, budi pekertinya, kesedihannya, kegembiraannya, kekecewaannya, kesunyiannya, dan sebagainya.

Menurut Suhernawan (2010:5), pembagian seni secara umum berdasarkan penikmatannya dibagi menjadi lima cabang, yaitu sebagai berikut.

2.2.1.1 Seni Rupa

Karya seni rupa dapat dinikmati dengan indra penglihatan (visual) dan peraba. Seni rupa memanfaatkan unsur garis, bidang, warna, tekstur, dan volume. Contoh hasil karya seni rupa adalah lukisan, kaligrafi, poster, reklame, spanduk, patung, kursi, meja, seni grafis, dan seni kerajinan.

2.2.1.2 Seni Musik

Karya seni musik dapat dinikmati dengan indra pendengaran (audio) yang dibentuk dari unsur nada dan bunyi dalam alat musik, suara manusia (vokal), atau gabungan keduanya.

2.2.1.3 Seni Tari

Seni tari adalah seni yang diwujudkan melalui gerak, ruang, waktu, irama, wirasa, wiraga, dan susunan unsur gerakan anggota tubuh secara teratur dan menurut pola-pola tertentu sehingga menimbulkan gerakan yang indah dan mempesona.

Karya seni ini dapat dinikmati dengan indra penglihatan dan indra pendengaran (audiovisual).

2.2.1.4 Seni Teater

Seni teater adalah seni yang memadukan unsur gerakan dan kata. Biasanya dalam teater terdapat naskah, penokohan, latar tempat, dan alat pengiring. Seni teater dapat dinikmati dengan indra penglihatan dan pendengaran (audiovisual).

2.2.1.5 Seni Sastra

Seni sastra adalah seni yang mengungkapkan pengalaman jiwa dan perasaan dalam bentuk bahasa, tulisan, dan kalimat yang mengandung nilai estetis untuk mendapatkan kepuasan rohaniah. Bentuk karya sastra dapat berupa prosa (struktur bahasanya bebas), puisi (struktur bahasanya terikat/berirama), dan drama (struktur bahasanya disusun dalam bentuk lakon atau cerita). 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.

2.2.1.6 Pengertian Seni Rupa

Menurut Margono (2010:3) seni rupa adalah hasil karya ciptaan manusia, baik berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang mengandung atau memiliki nilai keindahan yang diwujudkan dalam bentuk rupa. Menurut Rasjoyo (1994:2) seni rupa adalah karya seni yang disampaikan dengan media rupa (visual). Menurut Suhernawan (2010:4) seni rupa adalah seni yang dapat dinikmati dengan indra penglihatan (visual) dan peraba.

Seni rupa adalah salah satu cabang seni yang memanfaatkan unsur rupa. Dengan kata lain seni rupa adalah karya seni yang ada rupanya, 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 (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, tema representatif atau non representatif.

Karya seni rupa dua dimensi adalah jenis karya seni rupa yang penampilannya hanya memerlukan dua ukuran (matra), yakni panjang dan lebar. Oleh karena itu, dalam karya seni rupa dua dimensi hanya mengenal luas permukaan. Contoh yang paling konkret karya seni rupa dua dimensi adalah seni gambar dan lukis. Dengan hanya memerlukan ukuran panjang dan lebar (tidak hanya bidang persegi, atau persegi panjang dapat juga segi tiga, lingkaran atau lainnya) karya seni rupa dua dimensi hanya mungkin dapat dinikmati dari satu arah, yakni depan. Karya seni rupa tiga dimensi adalah karya seni rupa yang

ditentukan oleh tiga ukuran, yakni panjang, lebar, dan tinggi. Karya seni rupa tiga dimensi memiliki massa atau meruang. Oleh karena itu, karya seni rupa tiga dimensi memungkinkan dinikmati dari berbagai arah. Contohnya adalah seni patung.

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. Secara tegas memang kesulitan menetapkan jenis karya seni rupa itu tergolong seni rupa murni atau terapan, oleh karena harus ditilik dulu hubungannya dengan kebutuhan manusia. Misalnya, seni patung tidak mesti dapat dikategorikan ke dalam seni rupa murni, demikian juga seni kerajinan tidak mesti dapat dikategorikan ke dalam seni rupa terapan. Karya seni patung yang digunakan hiasan rumah dapat tergolong seni rupa murni, akan tetapi jika pada patung itu dilekati fungsi lain, misalnya sebagai tiang bangunan maka patung itu tergolong seni rupa terapan. Seni batik yang dimanfaatkan untuk pakaian tergolong seni rupa terapan, akan tetapi jika batik itu dimanfaatkan untuk hiasan (misalnya pada lukisan batik) maka akan tergolong seni rupa murni.

Penampilan visual suatu karya seni rupa lazim disebut sebagai corak. Corak dapat menunjuk pada karakteristik karya secara individu atau kelompok atau masa. Corak yang berkembang pada kelompok atau masa dikenal juga dengan istilah aliran. Corak, aliran atau gaya dapat ditentukan dari tema atau teknik berkarya. Secara sederhana corak karya seni rupa dapat diklasifikasi ke dalam seni rupa tradisional dan modern. Karya seni rupa tradisional menunjuk pada karya seni rupa yang berkembang pada masyarakat secara turun-temurun, dari generasi ke generasi. Karya seni rupa ini umumnya relatif tetap dalam tema maupun teknik oleh karenanya sering disebut seni rupa konvensional, kaya akan ornamentik dan bersifat dekoratif. Seni kerajinan umumnya berkecenderungan sebagai karya seni rupa tradisional. Karya seni rupa modern adalah jenis karya seni rupa yang senantiasa mencari peluang-peluang perubahan untuk senantiasa menciptakan hal-hal baru. Oleh karena itu, unsur kreativitas, orisinalitas senantiasa melekat pada karya seni rupa modern yang disebut juga seni rupa nonkonvensional. Pengulangan tema atau isi karya seni tidak terjadi sebagaimana dalam seni rupa tradisional.

Berdasarkan tema, isi atau objek yang ditampilkan dalam karya seni rupa dapat dipilah menjadi dua, yakni karya seni rupa representatif dan nonrepresentatif. Karya seni rupa yang representatif artinya tema, isi atau objek itu menghadirkan kembali suasana alam. Sementara yang nonrepresentatif adalah jika pada karya seni rupa itu tema, isi atau objek yang ditampilkan tidak sama sekali menghadirkan suasana alam. Karya seni rupa yang nonrepresentatif ini lazim disebut bercorak abstrak. Upaya mempresentasikan suasana atau objek alam

ini dapat benar-benar sesuai dengan alam atau mendekati, menjauhi atau menyimpang dari alam. Dalam seni lukis khususnya, upaya representasi alam ini terdapat beberapa corak atau aliran, misalnya realisme, naturalisme, impresionisme, ekspresionisme, kubisme, dan surealisme.

2.2.2 Lingkup Pembelajaran Seni Rupa

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang telah dirancang guna memudahkan siswa dalam proses belajar. Degeng (dalam Wena, 2011: 2) mengemukakan bahwa pembelajaran berarti membelajarkan siswa. Demikian juga dalam dunia pendidikan seni rupa. Menurut Linderman dan Linderman (dalam Syafii 2006: 12) bahwa pendidikan seni rupa sebagai pendidikan estetis dapat dilakukan dengan jalan memberikan pengalaman perseptual, kultural, dan artistik. Dalam belajar artistik terdapat tiga aspek utama yakni kemampuan produktif, kritis, dan kultural (Eisner dalam Syafii 2006: 12). Bila ditinjau dari pendapat di atas maka secara ideal lingkup pendidikan seni rupa di sekolah meliputi aspek pemahaman, apresiasi seni, dan pengalaman kreatif.

Pengalaman yang berkaitan dengan aspek pemahaman atau pengetahuan ini misalnya tentang karakteristik suatu karya seni yang berbeda-beda. Pengetahuan ini dapat diperoleh melalui deskripsi konseptual dan melalui sejarah seni rupa. Lingkup pengalaman apresiasi seni berkaitan dengan tanggapan siswa atas karya siswa yang lain atau terhadap karya seniman. Kegiatan ini tidak hanya melalui pembelajaran pameran, tetapi juga bisa melalui media lain seperti televisi, video, dan lain-lain. Pengalaman kreatif berkaitan dengan pembelajaran

pembuatan suatu karya seni rupa secara langsung. Siswa diharapkan mampu menemukan ide-ide baru selama proses pengalaman kreatif.

2.2.3 Tujuan Pembelajaran Seni Rupa dalam Pendidikan Seni

Secara umum tujuan pembelajaran diterjemahkan dengan kalimat “ke arah mana siswa akan dibawa”. Saat ini tujuan pembelajaran seni rupa terus mengalami perkembangan. Sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran seni rupa mengacu pada tujuan pendidikan seni bersama dengan tujuan pendidikan seni musik, tari dan teater. Tujuan pendidikan seni pada KTSP yaitu (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya, (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, (3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran seni rupa pada dasarnya terdiri dari dua aspek yaitu kemampuan apresiasi yang meliputi kemampuan untuk mengetahui, memahami dan menghargai berbagai macam karya seni rupa, serta kemampuan untuk berkreasi karya seni rupa untuk menumbuhkan imajinasi, ekspresi dan kreativitas, dan pada akhirnya ikut menampilkan peran serta dalam seni budaya.

2.2.4 Fungsi Pembelajaran Seni Rupa dalam Pendidikan Seni

Di samping kebutuhan jasmani, manusia mempunyai kebutuhan yang sifatnya untuk mencapai kebutuhan rohani. Di sinilah peran kesenian selain hasil karya yang dihasilkan dapat dilihat, didengar, dan diamati, bisa juga menimbulkan kepuasan terhadap penikmatnya (Nugraha, 2010: 8). Secara tidak sadar, pendidikan seni telah mengubah tingkat apresiasi terhadap segala tingkah laku

manusia, mulai yang berkaitan dengan diri mereka sampai yang berkaitan dengan lingkungan sekitar.

Dengan fungsi pembelajaran seni rupa, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa menyumbang manfaat terhadap pemenuhan kebutuhan manusia (khususnya siswa) berupa kebutuhan untuk tumbuh dan berkembang. Syafii (2006: 9) menyatakan bahwa jika pembelajaran seni rupa dianggap sebagai sebuah sistem, maka dapat merupakan fungsi dari sistem lainnya, sehingga fungsi pendidikan seni rupa akan dilihat khususnya dari dua sisi, yakni kebutuhan siswa dan kebutuhan institusi pendidikan. Pembelajaran seni rupa bagi kebutuhan siswa yaitu berfungsi sebagai wahana pendidikan ekspresivitas, sensitivitas, dan kreativitas. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi pembelajaran seni rupa adalah untuk mendorong dan meningkatkan potensi pribadi siswa yang meliputi ekspresivitas, sensitivitas, dan kreativitas.

2.2.5 Pembelajaran Seni Rupa di SMP

Pembelajaran merupakan salah satu unsur penentu baik tidaknya lulusan yang dihasilkan oleh suatu sistem pendidikan, sehingga pembelajaran merupakan salah satu hal yang terpenting dalam pendidikan untuk mengukur lulusan yang dihasilkan dapat dikategorikan baik atau tidak. Pembelajaran seni rupa di sekolah berlangsung sesuai kurikulum pada tiap jenjangnya. Jadi pembelajaran di sekolah berjalan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan.

Dalam kurikulum tersebut, pendidikan seni rupa terdapat dalam mata pelajaran Seni Budaya untuk jenjang SMP dan SMA, dan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) untuk jenjang SD. Pada jenjang SMP,

pembelajaran Seni Budaya memiliki alokasi waktu 1x40. Dunia pendidikan di Indonesia sampai sekarang ini sudah mengalami pembaharuan kurikulum. Dari kurikulum 1975 sampai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dari tahun 2006, dan sempat berubah menjadi Kurikulum 2013, namun kembali lagi menjadi kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pembaharuan kurikulum dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan seni.

Merujuk dari KTSP 2006, pembelajaran seni rupa (seni budaya) di SMP disesuaikan dengan standar kompetensi mengapresiasi karya seni rupa dan mengekspresikan diri melalui karya seni rupa. Kegiatan apresiasi dan ekspresi memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan penghayatan terhadap bermacam bentuk karya seni rupa agar kepekaan estetikanya berkembang, dan memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk mengekspresikan gagasan dan tekniknyanya dalam berkarya seni.

Pada aspek kreativitas dalam berkarya seni memiliki tujuan agar siswa mampu membuat sebuah karya seni. Bentuk kegiatan praktik berkarya seni ini sangat beragam, bisa meliputi berkarya seni rupa dua dimensi atau tiga dimensi, berkarya seni rupa murni atau terapan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi sejalan dengan fungsi dari Pendidikan Seni Rupa yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan daya cipta secara optimal.

2.3 Biji Karet

2.3.1 Media Berkarya Seni kerajinan

Media berasal dari kata *medium* yang berarti di tengah. Media berarti juga sarana atau alat untuk mencapai tujuan (Rondhi, 2002: 22). Menurut Haryanto

(2007: 2) secara umum media terbagi menjadi media desain, yakni pengetahuan tentang bahan, alat, dan proses dalam desain dan produk desain; media komunikasi yakni mengenai bahan, alat, dan proses dalam komunikasi dan jenis produknya; dan media seni rupa yakni mengenai pengetahuan bahan, alat, dan proses atau teknik dalam seni rupa dan jenis produk seni rupa. Sedangkan menurut Sunaryo (2010: 29) media ialah alat dan bahan, serta perlengkapan yang biasa digunakan untuk memproduksi karya seni rupa, termasuk cara menggunakannya. Rossi (dalam Sanjaya, 2006: 163) mengemukakan bahwa media adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dicapai untuk tujuan pendidikan. Media dalam pengertian seni rupa berbeda dengan media dalam pengertian sebagai alat komunikasi. Seperti dikatakan dalam Rondhi (2002: 22) media dalam dunia komunikasi adalah sarana atau alat untuk menyampaikan pesan atau alat yang berfungsi sebagai penghubung antara pengirim pesan dan penerima pesan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media terdiri atas alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam berkarya seni rupa.

Bahan merupakan material yang diolah atau diubah sehingga menjadi barang yang disebut dengan karya seni (Rondhi, 2002: 25). Dalam pembuatan karya seni digunakan media konvensional dan media nonkonvensional. Media konvensional merupakan media yang biasa digunakan dalam membuat karya seni rupa, seperti crayon, cat air, kanvas, kertas dan lain sebagainya. Sedangkan media nonkonvensional merupakan bahan yang tidak biasa digunakan dalam membuat karya seni, seperti melukis dengan sumbu atau pewarna makanan, melukis dengan pasir, patung dari limbah plastik dan lain sebagainya.

Tanaman karet berasal dari bahasa latin yang bernama (*Hevea braziliensis*) yang berasal dari Brazil. Tanaman karet merupakan pohon yang tumbuh tinggi dan berbatang cukup besar, tinggi pohon dewasa mencapai 15-25 meter. Batang tanaman biasanya tumbuh lurus dan memiliki percabangan yang tinggi diatas. Batang tanaman ini mengandung getah yang dikenal dengan nama lateks. Daun karet terdiri dari tangkai daun utama dan tangkai anak daun. Panjang tangkai daun utama 3-20cm. Panjang tangkai anak daun sekitar 3-10cm dan pada ujungnya terdapat kelenjar. Biasanya ada tiga anak daun yang terdapat pada sehelai daun karet. Anak daun berbentuk eliptis, memanjang dengan ujung meruncing, tepinya rata dan gundul. (<http://penebar-swadaya.net/toko-ps3/kegunaan-biji-karet/>)

Biji karet merupakan hasil lain selain getah karet yang bisa dimanfaatkan juga. Biji karet berukuran besar dan memiliki kulit atau cangkang yang keras. Warnanya coklat kehitaman dengan bercak-bercak berpola yang khas. Biji karet ini biasanya memiliki diameter berbeda-beda, ada yang berdiameter 3cm, ada pula yang berdiameter 2cm. (<http://penebar-swadaya.net/toko-ps3/kegunaan-biji-karet/>)

Selain dapat diolah menjadi aneka makanan, biji karet dapat dimanfaatkan menjadi bahan kerajinan tangan. Keuntungan bahan kerajinan tangan dari biji adalah bahannya mudah didapat, harganya murah bahkan untuk di daerah perkebunan seperti di kabupaten Sragen dapat diperoleh dengan langsung mencari di area perkebunan. Proses pembuatan kerajinannya mudah, sedangkan harga jual

kerajinan tangan tinggi. (<http://majusejahtera01.blogspot.com/2012/08/kerajinan-tangan-dari-biji-karet.html>)

Jika biji karet dapat dimanfaatkan secara profesional, biji karet ini dapat dijadikan lahan mata pencaharian yang menguntungkan. Biji karet dapat diolah sedemikian rupa dan digunakan sebagai bahan dalam membuat aneka kerajinan tangan. Salah satu hasil kerajinan yang dapat dibuat dari bahan biji karet yaitu animasi serangga seperti semut, kupu - kupu dan lain sebagainya. Membuat kerajinan menggunakan biji karet terbilang mudah namun sangat membutuhkan tingkat ketelatenan yang cukup tinggi.

Berkarya dengan memanfaatkan biji karet bahan dan alat yang di gunakan sangat umum di gunakan pada pembelajaran melalui seni di sekolah, maka alat dan bahan yang di butuhkan cukup mudah di dapat yaitu seperti biji karet yang berdiameter 2,5 cm , benang sold sepatu, rumput mendong, kawat besi , gunting. Berkarya seni keterampilan menggunakan biji karet memiliki nilai estetis serta materi yang bermaanfaat bagi dua nilai tersebut. Karena bukan hanya bermanfaat sebagai penghias saja namun juga bermanfaat sebai kebutuhan hidup manusia serta di bidang pendidikan juga bermanfaat sebagi peningkatan kreativitas anak. (<http://agustina.popololipop.blogspot.com/>)

2.3.2 Unsur-unsur Rupa

Menurut Syafii, dkk (2006:235) unsur adalah bagian terkecil dari sesuatu yang membentuk kesatuan sistem. Menurut Margono dan Aziz (2010:141) unsur rupa adalah unsur-unsur visual yang dapat dilihat wujudnya yang digunakan untuk membentuk karya seni. Wujud atau unsur-unsur 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 rupa, karena dengan unsur-unsur rupa inilah sebuah karya diciptakan. Berikut ini masing-masing unsur akan dijelaskan lebih lanjut.

2.3.2.1 Titik

Menurut Bates (dalam Sunaryo, 2002:7) titik atau noktah (*spot*) merupakan unsur 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 rupa yang tercipta dari sekali sentuhan alat atau kuas bertinta sehingga meninggalkan jejak pada kertas.

2.3.2.2 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.

2.3.2.3 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.

2.3.2.4 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.

2.3.2.5 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, atau batu.

2.3.2.6 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.

2.3.2.7 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 terlengkung 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 Prinsip-prinsip Seni Rupa

Di dalam unsur-unsur visual dikenal adanya garis, bidang, warna, tekstur, ruang, dan gelap terang, sehingga unsur-unsur ini dalam perwujudannya secara total dalam karya seni perlu diatur, disusun, atau ditata. Prinsip memiliki pedoman kata *asas*, sehingga prinsip seni rupa dapat disebut pula asas seni rupa/ desain.

Upaya pengaturan, penyusunan, pengorganisasian adalah persoalan komposisi. Dengan demikian, sebutan singkat prinsip atau asas seni rupa/desain adalah komposisi. Menata unsur-unsur rupa dan mengkombinasikannya dalam menciptakan bentuk karya dapat memunculkan nilai-nilai estetis atau dapat membangkitkan pengalaman rupa yang menarik, sehingga dengan memadukan unsur-unsur seni rupa, bisa dikatakan bahwa membuat kerajinan tangan

merupakan suatu pengalaman estetis yang dituangkan dan diwujudkan melalui beragam media bidang kayu, biji-bijian, maupun barang bekas. Ini dilakukan dengan memadukan unsur seni rupa mulai dari unsur garis, bidang, ruang, tekstur, dan warna, yang ditampilkan melalui rupa/visual dengan menggunakan berbagai medium dan teknik seperti dan lain-lain. Menurut Sunaryo (2002: 6) prinsip-prinsip seni rupa adalah (1) kesatuan (*unity*), (2) keserasian (*harmony*), (3) irama (*rhythm*), (4) dominasi atau tekanan (*emphasis*), (5) keseimbangan (*balance*), (6) kesebandingan (*proportion*). Sunaryo (2002: 31) menjabarkan tentang prinsip-prinsip seni rupa. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

2.4.1 Kesatuan (*unity*)

Kesatuan (*unity*) 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. Kesatuan diperoleh dengan terpenuhinya prinsip-prinsip yang lain. Karena itu, kesatuan merupakan prinsip desain yang berperan paling menentukan, sebagai prinsip induk yang membawahkan prinsip-prinsip desain lainnya. Tidak adanya keatuan dalam suatu tatanan mengakibatkan kekacauan, ruwet, dan tak terkoordinasi. Sehingga mengganggu kenyamanan dan keindahan yang selalu dihindari dalam suatu tatanan bentuk atau desain yang bernilai. Nugraha dan Suhernawan (2010: 150) juga menambahkan bahwa kesatuan adalah perpaduan unsur-unsur dari berbagai elemen yang ada dan saling berhubungan serta melengkapi sehingga menimbulkan kesan terbentuk dengan baik.

Nilai kesatuan dalam suatu bentuk bukan ditentukan oleh jumlah bagian-bagiannya. Kesatuan bukan sekedar kuantitas bagian, melainkan lebih menunjuk pada kualitas hubungan bagian-bagian. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa dalam kesatuan terdapat pertalian yang erat antar unsur-unsurnya sehingga tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain, serta tidak perlu ada penambahan lagi ataupun pengurangan.

2.4.2 Keserasian (*harmony*)

keserasian (*harmony*) merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan yang harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam bentuk raut dan garis, ukuran, warna-warna, dan tekstur.

Menurut Graves (dalam Sunaryo, 2002: 32) keserasian mencakup dua jenis, yakni keserasian fungsi dan keserasian bentuk. Keserasian fungsi menunjukkan adanya kesesuaian diantara obyek-obyek yang berbeda, karena berada dalam hubungan simbol, atau karena adanya hubungan fungsi. Antara hubungan fungsi pada beberapa obyek yang berbeda juga dapat dirasakan adanya keserasian di antara obyek-obyek itu. Seperti contoh tempat sampah, sapu, dan ember yang memiliki hubungan fungsi sehingga menjadi tampak serasi meskipun bentuk warnanya kontras satu dengan yang lain. Sedangkan keserasian bentuk merupakan jenis keserasian adanya kesesuaian raut, ukuran, warna, tekstur, dan aspek-aspek bentuk lainnya. Untuk mencapai keserasian bentuk, dapat diperoleh dengan cara memadukan unsur-unsur secara berulang, memadukan unsur-unsur yang memiliki

kemiripan, atau memadukan unsur-unsur yang berbeda tetapi terdapat suatu unsur yang mengikat agar perbedaan yang ada tidak tampak bertentangan.

2.4.3 Irama (*rhythm*)

Irama (*rhythm*) merupakan pengaturan unsur atau unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Perulangan yang teratur itu dapat mengenai jarak antara bagian-bagian, raut, warna, ukuran, dan arah yang ditata. Nugraha dan Suhernawan (2010: 149) menambahkan bahwa irama adalah kesan gerak yang dihasilkan oleh garis, warna, bentuk, dan tekstur secara berulang (*repetition*) dan gerakan (*movement*). Terulangnya sesuatu secara teratur memberi kesan keterkaitan peristiwa, oleh hukum, sesuatu yang ditaati, sesuatu yang berdisiplin. Oleh karena itu, irama mempunyai sifat memperkuat kesatuan dan keseutuhan.

2.4.5 Dominasi atau tekanan (*emphasis*)

Dominasi atau tekanan (*emphasis*) adalah pengaturan pesan atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran yang menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan yang diutamakan. Dengan adanya dominasi, unsur-unsur tidak akan tampil seragam, setara, atau sama kuat, sehingga saling berebut meminta perhatian dan tidak saling memisahkan diri, melainkan justru memperkuat keseutuhan dan kesatuan bentuk (Sunaryo, 2002: 36).

Selaras dengan hal tersebut Liestyati (2012: 91) menambahkan bahwa karya seni yang baik biasanya menitikberatkan dalam pengaturan unsur estetika pada karyanya. Unsur estetika dalam tekanan (*emphasis*) meliputi: *emphasis* bersifat dominan, *emphasis* bersifat subdominan, dan *emphasis* bersifat subordinan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya dominasi, perulangan yang seragam akan terhindar dari irama yang setara dan kuat, sehingga dominasi membuat kejutan dengan menarik perhatian, memperkuat kesetuhan dan kesatuan bentuk.

2.4.5.1 Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan (*balance*) merupakan cara mengatur objek secara serasi dalam bidang gambar. Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi akan membuat perasaan tak tenang dan kesetuhan komposisi akan terganggu. Sebaliknya, keseimbangan yang baik memberikan perasaan tenang dan menarik, serta menjaga keutuhan komposisi. Menurut Sunaryo (2002: 40) beberapa bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat ringannya serta letak kedudukan bagian-bagian, dapat dibedakan menjadi: (1) keseimbangan setangkup, (2) keseimbangan senjang, (3) keseimbangan memancar. Penjabarannya adalah sebagai berikut.

2.4.5.2 Keseimbangan setangkup dapat diperoleh bila bagian dibelahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran, dan jarak penempatannya. Bentuk keseimbangan semacam ini disebut pula sebagai bentuk keseimbangan formal.

2.4.5.3 Keseimbangan senjang atau disebut keseimbangan informal, memiliki memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kiri dan kanan, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah.

2.4.5.4 Keseimbangan memancar merupakan bentuk keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian susunan di seputar pusat sumbu gaya berat. Pada keseimbangan ini, unsur-unsur ditempatkan mengelilingi suatu daerah yang berada ditengah bidang gambar.

2.4.5.5 Kesebandingan (*proportion*)

Kesebandingan (*proportion*) merupakan hubungan antar bagian atau antara bagian terhadap keseluruhannya. Pengaturan yang dimaksud bertalian dengan ukuran, yakni besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Kesebandingan juga menunjukkan pertautan ukuran antara suatu obyek atau bagian dengan bagian yang mengelilinginya. Tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan (Sunaryo, 2002: 41).

Kesan yang sebanding dalam suatu pengaturan unsur-unsur, sesungguhnya amat bertalian dengan kepekaan rasa di dalam membandingkan bagian-bagian, dan ditentukan oleh ukuran yang seimbang. Oleh karena itu keseimbangan suatu susunan dapat memberikan perasaan yang sebanding terhadap bagian-bagian atau keseluruhannya.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip seni rupa meliputi kesatuan (*unity*), keserasian (*harmony*), irama (*rhythm*), dominasi atau

tekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), kesebandingan (*proportion*) yang saling berkaitan sehingga dalam menciptakan bentuk karya seni dapat memunculkan nilai-nilai estetis atau dapat membangkitkan pengalaman rupa yang menarik dengan memadukan unsur-unsur seni rupa yang meliputi pengaturan, penyusunan, pengorganisasian adalah prinsip atau asas seni rupa/desain yang disebut dengan komposisi.

2.5 Seni Kerajinan

Seni Kerajinan adalah cabang seni yang menekankan pada ketrampilan tangan lebih tinggi dalam proses pengerjaannya. Seni kerajinan atau lebih sering disebut dengan kriya, 'Kr' dalam bahasa sansekerta, 'Kr' ini memiliki arti mengerjakan. Dari kata tersebut muncul kata karya, kriya dan juga kerja. Seni kerajinan atau seni kerajinan ini dianggap sebagai seni yang unik dan berkualitas tinggi.

2.5.1 Macam-macam seni kerajinan

Seni kerajinan terdiri dari beberapa macam dan masing-masing memiliki fungsi berbeda. Seni kerajinan harus tetap dilestarikan dengan karyanya yang penuh nilai seni tinggi maka beberapa orang perlu memahami akan macam-macam seni kerajinan. Berikut adalah macam-macam dari seni kerajinan. Seni kerajinan tangan, merupakan cabang karya seni yang memprioritaskan ketrampilan tangan dalam membuat benda. beberapa hal yang berkaitan dengan kerajinan tangan meliputi unsur-unsur bordir, renda, seni lipat, seni dekoratif, dan juga seni yang menekankan ketrampilan tangan. Seni dan pengetahuan lain bisa dipahami oleh

pembaca dalam upaya pengembangan kepribadian serta keanekaragaman. Hasil karya kerajinan tangan sangatlah banyak dan tidak sedikit para seniman yang berhasil menjadi seniman sukses karena karyanya yang bisa dipasarkan dengan harga mahal.

Seni kerajinan anyam, salah satu yang terkenal adalah kerajinan anyaman Lombok. Dimana seni kerajinan anyaman dari pulau Lombok terbuat dari beragam jenis bahan baku mulai dari bambu, rotan, ate atau sejenis rumput yang berasal dari gunung. Selain itu, perpaduan antara seni kerajinan anyaman bambu dan juga rotan, serta ate mampu menciptakan sebuah kombinasi yang menarik dan juga serasi. Sentuhan bahan pewarna yang biasanya mirip dengan warna alami dibuat dari komponen bahan baku sehingga menciptakan sebuah keindahan dengan nilai seni tinggi. Dari keindahan tersebut anyaman ini menjadi kerajinan khas dari pulau Lombok.

Seni kerajinan keramik, dimana kerajinan keramik ini dibuat dari tanah liat yang melalui proses pembakaran. Keramik merupakan bahan bangunan yang dimanfaatkan oleh banyak kalangan. Dari teknologi pembakaran ini, bisa menghasilkan genteng, porselin, dan juga gerabah yang bisa dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

(<http://www.artikelsiana.com/2015/09/zakapediapengertian-seni-kriya-fungsi-macam.html#>)

2.5.2 Aspek Penilaian Seni Kerajinan

Telah banyak diketahui bahwa pada umumnya ada dua aspek yang dapat dinilai dalam karya seni kerajinan yaitu bentuk, teknik, dan isinya. Bentuk

merujuk kepada tampilan kualitas fisik karya seni kerajinan berupa unsur visual, prinsip pengorganisasian unsur, teknik atau cara membuatnya dan materi yang digunakan. Menurut Paul Zelanski (2006:23) aspek isi karya seni rupa meliputi tema yang diungkapkan, emosi, gagasan, simbol, narasi, dan nilai spiritual yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian seni kerajinan dapat dinilai melalui empat aspek (1) ide atau gagasan (2) media, (3) Ekspresi (4) Keunikan/kreatif.

1. Aspek Ide atau Gagasan

Gagasan yang muncul akibat adanya rangsangan dari luar dan ilham dari dalam menciptakan suatu keunikan sendiri. Keunikan gagasan pribadi itulah yang disebut kreativitas, yang dapat dijadikan salah satu aspek penilaian karya seni.

2. Media

Setiap bahan mempunyai sifat dan karakteristik yang berbeda, misalnya sifat rotan adalah lentur, besi adalah keras, tanah liat adalah plastis dan masih banyak lagi. Untuk itu seorang pencipta karya seni harus tahu betul sifat dan karakter bahan yang digunakan. Kesalahan dalam memilih bahan juga akan berakibat pada hasil karya yang dibuatnya. Untuk itulah aspek penguasaan bahan dalam penilaian karya seni kerajinan patut dipertimbangkan.

3. Ekspresi

Ekspresi adalah proses ungkapan emosi atau perasaan di dalam proses penciptaan karya seni, proses ekspresi bisa dilakukan melalui media.

4. Keunikan/Kreatif

Kemampuan mengembangkan/menciptakan ide dan cara yang berbeda dari sebelumnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

Pertama, pembelajaran membuat kerajinan seni kriya dengan media biji karet dapat dimanfaatkan pada Kelas VII A SMP Muhammadiyah 1 Sragen. Pembelajaran dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pengeboran biji karet, perangkaian dan pembentukan karya. Seluruh proses tersebut dilaksanakan dalam pengamatan terkendali 1 dan pengamatan terkendali 2. Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran berkarya kerajinan seni kriya, diketahui siswa mampu membuat bentuk kerajinan kriya kreatif, menggunakan alat bor dengan baik dan rapi, merangkai biji karet mulai dari bagian ekor, bagian badan, bagian kepala sampai bagian antena dengan baik sesuai dengan prosedur, melakukan pembentukan biji karet menjadi sebuah karya kerajinan semut-semutan dengan berbagai aksesoris. Dalam pembelajaran siswa menunjukkan antusiasme dan ketertarikan. Media biji karet ini mudah didapat dan praktis, karena biji karet mudah didapat disekitar mereka yang letaknya tidak jauh dari rumah.

Kedua, pembelajaran siswa dalam membuat kerajinan dengan media biji karet pada kelas VII A SMP Muhammadiyah 1 Sragen pada pengamatan terkendali 1 dan pengamatan terkendali 2 menunjukkan hasil nilai rata-rata baik. Hal ini ditandai dengan hasil nilai rata-rata pada pengamatan terkendali 1

mencapai 80,37 sedangkan pada pengamatan terkendali 2 mencapai 85,44 dengan demikian nilai rata-rata termasuk dalam kategori baik (80,37-85,44), bahkan terdapat 14 siswa mencapai kategori sangat baik. Penilaian diberikan berdasarkan empat aspek penilaian, yaitu pengembangan gagasan, kreativitas, kebebasan berekspresi, kererampilan teknik. Berdasarkan analisis karya yang dilakukan peneliti, terlihat adanya upaya siswa untuk mengkomposisikan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa dalam membuat kerajinan.

Ketiga, kendala-kendala yang dihadapi saat membuat kerajinan dengan media biji karet pada kelas VII A SMP Muhammadiyah 1 Sragen pada pengamatan terkendali 1 dan pengamatan terkendali 2 yaitu saat proses pengeboran biji karet dan melilit rumput mendong pada kawat besi.

5.3 Saran

Saran atau rekomendasi yang diberikan peneliti berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

Pertama saran khusus, dalam hal pengeboran biji karet agar lebih kuat lagi memegang biji karet agar tidak meleset kekanan dan kekiri. Dalam hal pemberian hiasan aksesoris agar siswa tidak asal memberikan, dilihat dulu karyanya dan hiasan aksesoris apa yang bagus dan pantas untuk karyanya tersebut.

Kedua saran umum, hasil penelitian ternyata menunjukkan bahwa biji karet dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran seni kriya membuat kerajinan semut-semutan dengan hasil yang baik. Oleh sebab itu disarankan guru dapat menggunakan media biji karet sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran seni kriya membuat kerajinan ini mudah dan praktis, karena

biji karet mudah didapat disekitar mereka yang letaknya tidak jauh dari rumah. Selain itu guru diharapkan menambah referensi media pembelajaran, contohnya kerajinan dari biji karet yang didapat dari internet ataupun dibuat sendiri agar siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Anni, C.T dan RC. A. Rifa'i. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Hamalik, O. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ismiyanto, PC. 2010. "Strategi dan Model Pembelajaran". *Hand Out*.
Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
- Iswidayati, Sri. 2010. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya ". *Hand Out*. Semarang : UNNES
- Liestyati, D.C K.N.P., dkk. 2012. *Menjadi seniman Rupa*. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Lexi J, Moleong.2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Margono, Edy Tri dan Abdul Aziz. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa*. Surakarta: CV. Putra Nugraha
- Moleong, L.J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Ed. Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, A.R & Suhernawan, R. 2010. *Seni Rupa: Untuk SMP/MTs Kelas VII, VIII, dan IX*. Jakarta: PT Sinergi Pustaka Indonesia.
- Rasjoyo. 1994. *Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan Tangan*. Jakarta: Erlangga
- Rondhi, M. 2002. "Tinjauan Seni Rupa 1". *Buku Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sunaryo, Aryo. 2010. "Bahan Ajar Seni Rupa". *Hand Out*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes
- Syafii. 2010. "Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa". *Hand Out*. Semarang : UNNES

Syafii. 2012. “Metode Penelitian”. Semarang : *Hand Out* UNNES

Wena, M. 2008. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

(<http://penebar-swadaya.net/toko-ps3/kegunaan-biji-karet/>)

(<http://www.artikelsiana.com/2015/09/zakapediapengertian-seni-kriya-fungsi-macam.html#>)

(<http://agustina.popolipop.blogspot.com/>)

(<http://iki-saiin.blogspot.co.id/2012/09/navita.pengertian-unsur-unsur-dan-sejarah-seni.html>)



Lampiran 10

BIODATA PENELITI

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. Nama | : Wiwik Dwi Utami |
| 2. Tempat, Tanggal Lahir | : Sragen, 21 Maret 1992 |
| 3. Jenis Kelamin | : Perempuan |
| 4. Agama | : Islam |
| 5. Golongan Darah | : O |
| 6. Alamat Rumah | : Keder Mojodoyong RT 03/RW 01 |
| 7. Kecamatan | : Kec. Kedawung |
| 8. Kota | : Kota Sragen |
| 9. Kode Pos | : 57211 |
| 10. Provinsi | : Jawa Tengah |
| 11. Alamat Kos | : Gg.Sirandu No.45, kos Purinimas, Sekaran |
| 12. Orang Tua | : Prpto Waluyo
Giyarti |
| 13. NIM | : 2401410062 |
| 14. Prodi | : Pendidikan Seni Rupa, S1 |
| 15. Fakultas | : Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) |
| 16. Phone | : 085728200456 |
| 17. E-mail | : wiwik.du92@ymail.com |
| SD Mojodoyong 1 | Lulus 2004 |
| SMP Saverius 1 | Lulus 2007 |
| SMA Muhammadiyah 1 Sragen | Lulus 2010 |
| Universitas Negeri Semarang | Lulus 2016 |