



**PENERAPAN MOTIF HIAS GEOMETRIS
PADA ORIGAMI BERBENTUK ROBOT BERBAHAN KERTAS BEKAS
DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA
(Analisis Pelaksanaan Pembelajaran dan Hasil Karya
Siswa Kelas VIII C SMP N 6 Salatiga)**

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

oleh
Puji Setiawan

2401410077



**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Penerapan Motif Hias Geometris pada Origami Berbentuk Robot Berbahan Kertas Bekas dalam Pembelajaran Seni Rupa (Analisis Pelaksanaan Pembelajaran dan Hasil Karya Siswa Kelas VIII C SMP N 6 Salatiga)” telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

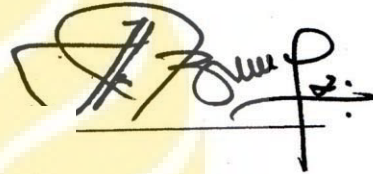
Tanggal : 28 Januari 2016

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum.

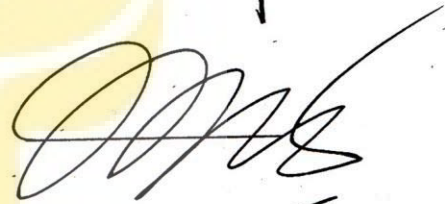
NIP. 196802131992031002



Sekretaris

Mujiyono, S.Pd., M.Sn.

NIP. 197804112005011001



Penguji I

Drs. Pc. S. Ismiyanto, M.Pd.

NIP. 195312021986011001



Penguji II

Drs. Syakir, M.Sn.

NIP. 196505131993031003

UNNES

Penguji III/Pembimbing

Dra. Aprillia, M.Pd.

NIP. 195104301981032001



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP. 196008031989011001



PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Puji Setiawan
NIM : 240141 0077
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan atau karya tulis ilmiah di suatu perguruan tinggi. Pendapat atau temuan orang yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 28 Januari 2016

Yang membuat pernyataan



Puji Setiawan

NIM. 2401410077

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“Janganlah berhenti berkarya sampai engkau menghasilkan karya yang bermanfaat bagi banyak orang.” (Puji Setiawan)

“Kemerdekaan nasional adalah bukan pencapaian akhir, tapi rakyat yang bebas berkarya adalah pencapaian puncaknya.” (Sutan Sjahrir-negarawan)



Skripsi ini saya persembahkan kepada :

Kedua orang tua saya: Bapak Suhadi, A.Md.
dan almarhumah Ibu Rejepi.

PRAKATA

Ucapan syukur ahamdulillah, penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan hidayah dan rahmat dalam penyusunan skripsi yang berjudul “Penerapan Motif Hias Geometris pada Origami Berbentuk Robot Berbahan Kertas Bekas dalam Pembelajaran Seni Rupa (Analisis Pelaksanaan Pembelajaran dan Hasil Karya Siswa Kelas VIII C SMP N 6 Salatiga)” dari tahap awal sampai tahap akhir.

Penyusunan skripsi ini tidak dapat penulis membuat sendiri tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan motivasi serta bantuan dalam berbagai hal. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan kemudahan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah menyediakan segala sarana dan prasarana untuk mendukung kegiatan kuliah.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Drs. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi.
4. Dra. Aprillia, M.Pd., Dosen Pembimbing yang membimbing, menuntun, dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen-dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama kegiatan kuliah.
6. Endang Dwi Wahyuni, M.Pd., Kepala Sekolah SMP N 6 Salatiga yang telah memberikan izin penelitian di SMP N 6 Salatiga.
7. Dra. Niswati, Guru Seni Budaya (Seni Rupa) SMP N 6 Salatiga yang telah membantu dalam proses penelitian.
8. Orang tua penulis yang selalu memberikan semangat dan kasih sayang.
9. Saudara-saudara kandung penulis yaitu Alip Prasetyo, Kris Hartanto, dan Tri Haryanto yang selalu memberikan nasihat.

10. Tisna Umi Hanifah orang yang selalu memberikan dukungan dan semangat pada penulis.
11. Sahabat, teman, dan rekan di Jurusan Seni Rupa FBS UNNES semua angkatan, Pondok Pesantren Durrotu Ahlissunnah Waljama'ah Gunung Pati Semarang, PPAD Nurul Huda Gunung Pati Semarang, Rohis BEM FBS Linguabase 2011-2012, UKKI UNNES 2011, DPM FBS UNNES 2013, dan teman-teman KKN Alternatif Kel. Nongkosawit Gunung Pati Semarang 2013; yang telah menjadikan penulis memiliki banyak pengalaman dalam berkegiatan positif selama di dunia kampus.
12. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap dengan rasa tulus dan syukur semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan penelitian lain untuk mengembangkan gagasan, khususnya dalam dunia pendidikan.

Semarang, 28 Januari 2016

Penulis,



Puji Setiawan



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SARI

Setiawan, Puji. 2015. “Penerapan Motif Hias Geometris pada Origami Berbentuk Robot Berbahan Kertas Bekas dalam Pembelajaran Seni Rupa (Analisis Pelaksanaan Pembelajaran dan Hasil Karya Siswa Kelas VIII C SMP N 6 Salatiga)”. Skripsi, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Aprillia, M.Pd., i-xvi, 1-103.

kata kunci: motif hias geometris, origami berbentuk robot, kertas bekas, pembelajaran seni rupa

Pembelajaran seni rupa dalam berkarya motif hias geometris merupakan salah satu pembelajaran yang sering diajarkan Guru Seni Rupa tingkat SMP pada kelas VIII. Pembelajaran berkarya motif hias dilaksanakan di SMP N 6 Salatiga oleh Guru Seni Budaya (Seni Rupa) pada salah satu kelas yaitu VIII C dengan materi penerapan motif hias geometris pada karya origami berbentuk robot berbahan kertas bekas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan pengamatan lebih lanjut. Rumusan masalah yang dikaji meliputi: (1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran seni rupa dalam menerapkan motif hias geometris pada origami berbentuk robot berbahan kertas bekas oleh Siswa Kelas VIII C SMP N 6 Salatiga?, (2) Bagaimana hasil karya Siswa Kelas VIII C SMP N 6 Salatiga dalam pembelajaran seni rupa menerapkan motif hias geometris pada origami berbentuk robot berbahan kertas bekas?.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

Berdasarkan hasil penelitian, proses pembelajaran berawal dari penentuan bahan ajar yang berdasarkan KD 4.3 kelas VIII Kurikulum 2013. Guru menyiapkan materi terdahulu dan melihat siswa yang dapat mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan *scientific*. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati media yang berupa origami berbentuk robot. Siswa diarahkan guru untuk aktif bertanya terkait materi awal yang disampaikan. Siswa mencoba proses pembuatan origami berbentuk robot dari tahap awal sampai akhir, dilanjutkan penghiasan dengan motif hias geometris dan pengemasan karya. Kegiatan terakhir adalah mempresentasikan hasil karya. Evaluasi hasil belajar menunjukkan rata-rata mendapatkan nilai 3 dari 28 siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap kelompok siswa menghasilkan karya-karya yang memiliki keunggulan dan keterampilan masing-masing dalam menerapkan motif hias geometris pada origami berbentuk robot.

Saran yang direkomendasikan meliputi: (1) para siswa dianjurkan untuk meningkatkan pengetahuan ragam motif hias geometris sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran, (2) perlu peningkatan antusias siswa dalam mempersiapkan bahan dan alat berkarya seni rupa agar dapat membangun pribadi siswa yang selalu siap untuk belajar.

DAFTAR ISI

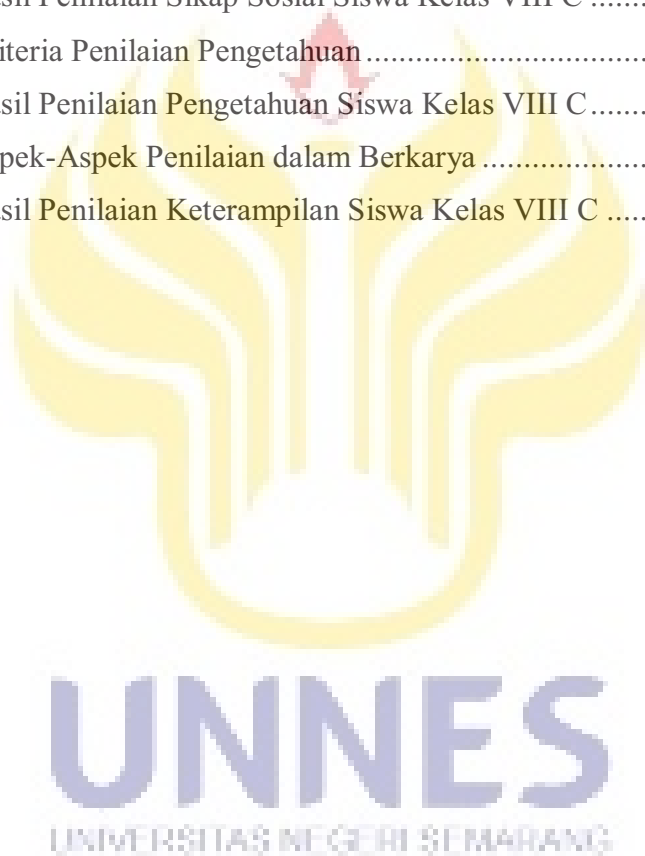
	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Penelitian	5
BAB 2 KAJIAN TEORI	7
2.1 Motif Hias Geometris.....	7
2.2 Teknik dalam Menggambar Motif Hias Geometris	11
2.3 Origami.....	15
2.4 Pembelajaran dan Pembelajaran Seni Rupa	19
2.4.1 Pembelajaran	19
2.4.2 Pembelajaran Seni Rupa.....	20
2.4.2.1 Tujuan Pembelajaran Seni Rupa	21
2.4.2.2 Bahan Ajar Seni Rupa	22
2.4.2.3 Strategi Pembelajaran Seni Rupa	25

2.4.2.4 Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa	28
2.5 Pemanfaatan Kertas Bekas untuk Pembelajaran Seni Rupa.....	30
2.6 Kerangka Berpikir.....	33
BAB 3 METODE PENELITIAN	35
3.1 Pendekatan Penelitian	35
3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian	36
3.3 Teknik Pengumpulan Data	36
3.3.1 Teknik Observasi.....	36
3.3.2 Teknik Wawancara	37
3.3.3 Teknik Dokumentasi.....	38
3.4 Teknik Analisis Data.....	39
3.4.1 Reduksi Data	39
3.4.2 Penyajian Data.....	39
3.4.3 Penarikan Simpulan	40
3.5 Desain Analisis Data Penelitian.....	41
BAB 4 HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN	43
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	43
4.1.1 Kondisi Fisik SMP N 6 Salatiga.....	43
4.1.2 Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran Seni Rupa SMP N 6 Salatiga	46
4.1.2.1 Ruang Pojok Kreativitas Siswa.....	46
4.1.2.2 Taman Tengah Sekolah	48
4.1.2.3 Ruang Pameran	49
4.1.3 Keadaan Lingkungan Kebersihan SMP N 6 Salatiga	50
4.2 Pelaksanaan Penerapan Motif Hias Geometris pada Origami Berbentuk Robot dalam Pembelajaran Seni Rupa	53
4.3.1 Penentuan Bahan Ajar	53
4.3.2 Persiapan Pembelajaran	55

4.3.3 Kegiatan Penerapan Motif Hias Geometris pada Origami Berbentuk Robot.....	58
4.2.4 Evaluasi Hasil Pembelajaran	76
4.2.4.1 Penilaian Sikap Spiritual	78
4.2.4.2 Penilaian Sikap Sosial	79
4.2.4.3 Penilaian Pengetahuan	80
4.2.4.4 Penilaian Keterampilan	82
4.3 Hasil Karya Penerapan Motif Hias Geometris pada Origami Berbentuk Robot	84
4.3.1 Hasil Karya Kelompok 1.....	84
4.3.2 Hasil Karya Kelompok 2.....	86
4.3.3 Hasil Karya Kelompok 3.....	88
4.3.4 Hasil Karya Kelompok 4.....	90
4.3.5 Hasil Karya Kelompok 5.....	92
4.3.6 Hasil Karya Kelompok 6.....	94
4.3.7 Hasil Karya Kelompok 7.....	96
4.3.8 Simpulan tentang Penerapan Motif Hias pada Origami Berbentuk Robot oleh Siswa Kelas VIII C SMP N 6 Salatiga.....	97
BAB 5 PENUTUP	98
5.1 Simpulan.....	99
5.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Prestasi SMP N 6 Salatiga	51
Tabel 4.2 Daftar Nama Kelas IX C SMP N 6 Salatiga Tahun Ajaran 2014-2015.....	57
Tabel 4.3 Standar skor hasil belajar siswa	77
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Sikap Spiritual Siswa Kelas VIII C	78
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Sikap Sosial Siswa Kelas VIII C	80
Tabel 4.6 Kriteria Penilaian Pengetahuan.....	81
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Pengetahuan Siswa Kelas VIII C.....	81
Tabel 4.8 Aspek-Aspek Penilaian dalam Berkarya	82
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Keterampilan Siswa Kelas VIII C	83



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 kerangka berpikir	33
Bagan 3.1 Desain analisis data penelitian kualitatif berdasarkan model Miles and Huberman	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Motif meander konfigurasi “T”	8
Gambar 2.2 Beberapa motif pilin ornamen Toraja	8
Gambar 2.3 motif lereng	9
Gambar 2.4 aneka motif banji	9
Gambar 2.5 Salah satu bentuk motif kawung.....	10
Gambar 2.6 Salah satu bentuk dasar motif tumpal	10
Gambar 2.7 Penyajian gambar motif hias dengan teknik kontur	12
Gambar 2.8 Penyajian gambar motif hias dengan teknik blok	13
Gambar 2.9 Pengamatan objek langsung digambar dengan teknik <i>rendering</i>	14
Gambar 2.10 Penyajian gambar motif hias dengan teknik berwarna	15
Gambar 2.11 Contoh origami bergerak yaitu <i>Jumping Frog</i>	16
Gambar 2.12 Origami berbentuk bola	16
Gambar 2.13 <i>dilphosaurus</i>	17
Gambar 2.14 <i>Pureland origami</i> berbentuk bebek	18
Gambar 2.15 <i>Modular Kirigami</i>	18
Gambar 2.16 Beberapa kerajinan berbahan-bahan kertas bekas	32
Gambar 4.1 Bagian depan SMP N 6 Salatiga	43
Gambar 4.2 Papan Slogan “EKSIS”	44
Gambar 4.3 Denah SMP N 6 Salatiga	46
Gambar 4.4 Ruang Pojok Kreativitas Siswa tampak dari luar	47
Gambar 4.5 Beberapa hasil karya siswa yang dipamerkan di etalase	48
Gambar 4.6 Taman Tengah Sekolah.....	49
Gambar 4.7 Bagian dalam Ruang Pameran	50
Gambar 4.8 Sertifikat predikat Sekolah Adiwiyata Jawa Tengah 2013	51
Gambar 4.9 Piagam predikat Sekolah Adiwiyata Nasional 2013	52
Gambar 4.10 Salah satu taman dan <i>green house</i> di SMP N 6 Salatiga	53
Gambar 4.11 Penerapan motif pada tabung <i>cock</i> bekas	55
Gambar 4.12 Perlengkapan untuk kegiatan belajar	56
Gambar 4.13 Kertas bekas yang terdapat pada gudang sekolah	57

Gambar 4.14 Guru sedang menjelaskan materi pembelajaran	59
Gambar 4.15 Siswa aktif dalam bertanya	59
Gambar 4.16 Denah tempat duduk masing-masing kelompok kelas VIII C	60
Gambar 4.17 Pembuatan tangan robot.....	61
Gambar 4.18 Pembuatan badan robot.....	63
Gambar 4.19 Pembuatan kaki robot	64
Gambar 4.20 Pembuatan kepala robot	65
Gambar 4.21 Perangkaian seluruh bagian-bagian robot.....	67
Gambar 4.22 Guru mendemonstrasikan cara membuat origami berbentuk robot	68
Gambar 4.23 Siswa bekerja sama dalam berkarya origami berbentuk robot	69
Gambar 4.24 Guru menjelaskan beberapa motif hias.....	70
Gambar 4.25 Siswa bekerja sama dalam menerapkan motif pada setiap badan pada setiap bagian origami berbentuk robot.....	70
Gambar 4.26 Kelompok 5 dibimbing oleh guru dalam proses pengemasan..	71
Gambar 4.27 Kelompok 3 dan kelompok 6 dibimbing oleh guru dalam proses pengemasan.....	72
Gambar 4.28 Kelompok 2 mempresentasikan hasil karya origami berbentuk robot	72
Gambar 4.29 Salah satu siswa dari kelompok 1 bertanya kepada kelompok 1	73
Gambar 4.30 Kelompok 5 mempresentasikan hasil karya origami berbentuk robot.....	74
Gambar 4.31 Salah satu siswa dari kelompok 6 bertanya pada kelompok 5	74
Gambar 4.32 Kelompok 3 mempresentasikan hasil karya origami berbentuk robot.....	75
Gambar 4.33 Salah satu siswa dari kelompok 1 bertanya pada kelompok 3 .	76
Gambar 4.34 Motif-motif hias yang diterapkan pada karya kelompok 1	84
Gambar 4.38 Motif-motif hias yang diterapkan pada karya kelompok 2	86
Gambar 4.39 Motif-motif hias yang diterapkan pada karya kelompok 3	88

Gambar 4.40 Motif-motif hias yang diterapkan pada karya kelompok 4	90
Gambar 4.41 Motif-motif hias yang diterapkan pada karya kelompok 5	92
Gambar 4.42 Motif-motif hias yang diterapkan pada karya kelompok 6	94
Gambar 4.43 Motif-motif hias yang diterapkan pada karya kelompok 7	96



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penetapan Dosen Pembimbing	104
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	105
Lampiran 3. Surat Keterangan telah Menyelesaikan Penelitian.....	106
Lampiran 4. Instrumen Penelitian Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi	107
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	111
Lampiran 6 Lembar Observasi Aktivitas Guru Pada saat Kegiatan Belajar Mengajar	136
Lampiran 7 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pada saat Kegiatan Belajar Mengajar	138
Lampiran 8 Lembar Wawancara Guru Seni Rupa Kelas VIII C SMP N 6 Salatiga	140
Lampiran 9 Lembar Wawancara Siswa Kelas VIII C SMP N 6 Salatiga	144
Lampiran 10 Biodata Peneliti	145

:



BAB 1

PENDAHULUAN

5.1 Latar Belakang

Pembelajaran seni rupa dalam berkarya motif hias merupakan salah satu pembelajaran yang sering diajarkan oleh kalangan Guru Seni Rupa tingkat SMP. Pembelajaran yang dimaksudkan, dilakukan oleh Guru Seni Rupa tingkat SMP pada kelas VIII yang mengajarkan berkarya motif hias yang dikembangkan dari berbagai ragam motif hias geometris atau non geometris. Ragam motif hias geometris antara lain motif meander, motif pilin, motif banji, motif kawung, dan motif lereng; sedangkan ragam motif hias nongeometris antara lain motif manusia, motif flora, motif fauna, dan motif benda alam. Berdasarkan jenis-jenis motif hias, guru mengajarkan kepada siswa dengan memodifikasi, atau mengembangkan bentuk motif hias.

Motif ragam hias memiliki cakupan materi yang cukup luas, selain itu dalam kelas berkumpul peserta didik dengan kemampuan yang berbeda-beda (kecerdasan, bakat, dan kecepatan belajar) maka dibutuhkan pengorganisasian materi motif ragam hias dengan adanya dukungan bahan ajar (Jatipermana 2013: 3). Penetapan bahan ajar dalam menggambar motif hias geometris perlu difokuskan pada satu materi, contohnya memfokuskan pada materi menggambar motif hias geometris. Setelah menentukan fokus materi, guru menentukan bahan ajar disesuaikan dengan kondisi kelas yang akan diajarkan guru. Penentuan

bahan ajar tersebut yang terkadang membuat guru seni rupa harus mengamati terdahulu keadaan siswa-siswi di kelas, seperti menentukan benda yang dapat digunakan siswa untuk menerapkan motif hias. Terkadang masalah internal siswa seperti tingkat kecerdasan, bakat, minat, dan kemampuan ekonomi menjadikan guru harus berpikir inovatif dalam mengatasi hal tersebut agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Masalah kecerdasan, minat, dan bakat yang dimaksud adalah kemampuan penyesuaian diri terhadap materi pembelajaran, motivasi belajar, dan dasar kepandaian yang dimiliki siswa. Masalah kemampuan ekonomi yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam membeli bahan dan alat untuk berkarya seni rupa yang rata-rata memiliki harga mahal.

Berdasarkan pengamatan awal, pembelajaran seni rupa dengan bahan ajar berkarya motif hias dilaksanakan di SMP N 6 Salatiga. Guru Seni Budaya memberikan bahan ajar kepada siswa tentang penerapan motif hias pada karya kerajinan. Pembelajaran seni rupa tersebut dilaksanakan oleh Siswa Kelas VIII dengan menyesuaikan Kurikulum 2013 yang berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) 4.3. KD 4.3 yaitu menerapkan ragam hias flora, fauna, dan geometrik pada kriya dari bahan keras dengan berbagai teknik. Penggunaan KD tersebut dikembangkan oleh Guru Seni Budaya (Seni Rupa) untuk memfokuskan pembuatan bahan ajar penerapan motif hias geometris pada karya kerajinan.

Guru Seni Budaya SMP N 6 Salatiga mempunyai rencana mengajarkan penerapan motif hias geometris pada kerajinan berbahan kertas bekas. Keterbatasan bahan dan harga bahan dasar yang mahal untuk berkarya seni rupa menjadikan kertas bekas dimanfaatkan kembali dalam berkarya seni. Selain lebih

ekonomis, kertas bekas dapat ditemukan di lingkungan SMP N 6 Salatiga terutama di gudang sekolah. Kertas bekas yang dimanfaatkan kembali dalam kerajinan seni memiliki sifat cenderung untuk membuat karya kerajinan. Guru menentukan bahan ajar yaitu penerapan motif hias geometris pada karya origami berbentuk robot berbahan kertas bekas. Penggunaan bahan dasar kertas bekas, agar siswa dapat menggunakan inovasi, keterampilan, dan kreativitas dalam membuat karya seni rupa. Berdasarkan kegiatan tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan pengamatan lebih mendalam tentang pembelajaran menerapkan motif hias geometris pada karya kerajinan berbahan kertas bekas oleh Siswa Kelas VIII SMP N 6 Salatiga.

Berdasarkan hasil wawancara awal kepada Guru Seni Budaya (Seni Rupa), kelas VIII di SMP N 6 Salatiga terdiri 8 kelas yaitu kelas VIII A sampai kelas VIII H. Hasil dari rekomendasi Guru Seni Budaya (Seni Rupa) untuk melaksanakan pengamatan pada pembelajaran dengan bahan ajar penerapan motif hias geometris pada karya kerajinan berbahan kertas bekas, disarankan kepada kelas VIII C. Siswa-siswi kelas tersebut merupakan kelas yang memiliki motivasi tinggi pada setiap pelaksanaan pembelajaran seni rupa. Keunggulan tersebut membuat keterampilan Siswa Kelas VIII C lebih baik dibandingkan kelas VIII lain.

Paparan latar belakang di atas menjadikan peneliti tertarik untuk melaksanakan pengamatan terkait pembelajaran penerapan motif hias geometris dalam bentuk penelitian deskriptif. Pengkajian terhadap pembelajaran tersebut

dilaksanakan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran tahap awal sampai mengetahui hasil pembelajaran.

5.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

- 5.2.1 Bagaimana pelaksanaan pembelajaran seni rupa dalam menerapkan motif hias geometris pada origami berbentuk robot berbahan kertas bekas oleh Siswa Kelas VIII C SMP N 6 Salatiga?
- 5.2.2 Bagaimana hasil karya Siswa Kelas VIII C SMP N 6 Salatiga dalam pembelajaran seni rupa menerapkan motif hias geometris pada origami berbentuk robot berbahan kertas bekas?

5.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 5.2.1 Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran seni rupa dalam menerapkan motif hias geometris pada origami berbentuk robot berbahan kertas bekas oleh Siswa Kelas VIII C SMP N 6 Salatiga.
- 5.2.2 Mendeskripsikan hasil karya Siswa Kelas VIII C SMP N 6 Salatiga dalam pembelajaran seni rupa menerapkan motif hias geometris pada origami berbentuk robot berbahan kertas bekas.

5.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis. Manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1.4.1 Secara teoretis, penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1.4.1.1 Memberikan gambaran kepada pembaca mengenai bentuk-bentuk motif hias geometris dan cara pembuatan origami berbentuk robot berbahan kertas bekas.

1.4.1.2 Memberikan sumbangan wawasan terhadap dunia pendidikan seni rupa mengenai pembelajaran menerapkan motif hias geometris pada origami berbentuk robot berbahan kertas bekas.

1.4.2 Sedangkan secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti yang diharapkan dapat menambah wawasan tentang teknis manajemen pembelajaran seni rupa. Khususnya dalam menggunakan bahan ajar penerapan motif hias geometris yang dapat diterapkan ketika berprofesi sebagai guru.

5.5 Sistematika Skripsi

Sistematika dalam menulis skripsi ini dilaksanakan dan disusun dengan secara teratur yang terdiri atas lima bab. Sistematika penulisan skripsi tersebut meliputi: (1) bab 1 pendahuluan, (2) bab 2 kajian teori, (3) bab 3 metode penelitian, (4) bab 4 hasil penelitian dan pembahasan, dan (5) bab 5 penutup.

Sistematika penulisan skripsi yang terdiri dari lima bab tersebut akan ditulis berawal dari halaman judul, abstrak, halaman moto dan persembahan, kata

pengantar, daftar isi, dan daftar gambar. Bab 1 merupakan pendahuluan yang meliputi: (a) latar belakang yang berisi tentang gambaran yang diangkat sebagai dasar untuk melaksanakan penelitian, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, dan (e) sistematika penelitian. Bab 2 menjelaskan tentang kajian teori yang dapat mendukung berjalannya penelitian ini. Beberapa kajian teori tersebut diperoleh dari buku-buku, skripsi, dan jurnal penelitian yang dapat mendukung penelitian ini. Bab 3 merupakan penjelasan tentang metode penelitian yang meliputi (a) pendekatan penelitian, (b) lokasi dan sasaran penelitian, (c) teknik pengumpulan data, (d) teknik analisis data, dan (e) desain analisis data penelitian. Bab 4 menjelaskan data-data yang sudah diperoleh kemudian dibahas dengan pendeskripsian yang sesuai hasil dari lapangan, lalu dianalisis secara tuntas. Sedangkan pada bagian bab 5 adalah penutup yang berisi simpulan penelitian yang menjawab rumusan masalah dengan disertakan saran.

BAB 2

KAJIAN TEORI

2.1 Motif Hias Geometris

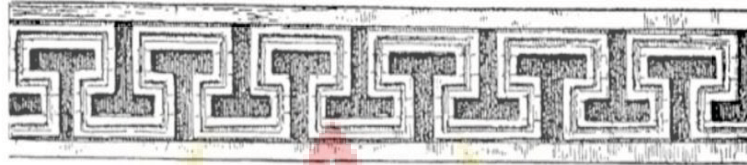
Motif hias geometris merupakan motif yang sering digunakan dalam berbagai fungsi di antaranya dekorasi dan penerapan dalam motif batik atau pun pada kerajinan tangan. Motif hias geometris sering diterapkan menjadi karya-karya seni rupa klasik yang terdapat di beberapa daerah di Indonesia. Sunaryo (2010: 10) berpendapat bahwa motif geometris merupakan motif tertua dalam ornamen karena sudah dikenal sejak zaman prasejarah. Motif geometris menggunakan unsur-unsur rupa seperti garis dan bidang yang umumnya bersifat abstrak artinya bentuknya tak dapat dikenali sebagai bentuk objek-objek alam.

Pembentukan motif-motif hias geometris berdasarkan dari bentuk sederhana. Motif geometris berkembang dari bentuk titik, garis, atau bidang yang berulang, dari yang sederhana sampai dengan pola yang rumit (Sunaryo 2010: 10). Bentuk yang berasal dari titik, garis, atau bidang yang berulang dapat dibentuk menjadi beberapa motif yaitu motif meander, motif pilin, motif lereng, motif banji, motif kawung, motif jlamprang, dan motif tumpal. Berdasarkan pendapat Sunaryo (2010: 22-31), motif geometris dijelaskan sebagai berikut:

2.1.1 Motif Meander

Motif meander adalah motif yang mempunyai bentuk dasar berupa garis berliku atau berkelok-kelok. Pada umumnya, motif meander merupakan

hiasan yang ditorehkan pada tepi ornamen. Motif meander memiliki ragam bentuk dasar. Ada motif yang berbentuk seperti “U” dan “N” dengan perulangan pada sebuah motif. Pada motif meander lain ada yang berbentuk seperti “J” dan “T” berkebalikan.



Gambar 2.1 Motif meander konfigurasi “T”
(sumber: Sunaryo, 2010: 23)

2.1.2 Motif Pilin

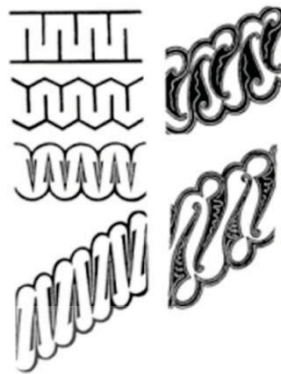
Motif pilin merupakan motif yang memiliki bentuk dasar garis lengkung spiral atau lengkung kait menyerupai huruf “S” dengan pola ikal bersambung. Motif tersebut disusun secara berulang dan berderet sambung menyambung.



Gambar 2.2 Beberapa motif pilin ornamen Toraja
(sumber: Sunaryo, 2010: 24)

2.1.3 Motif Lereng

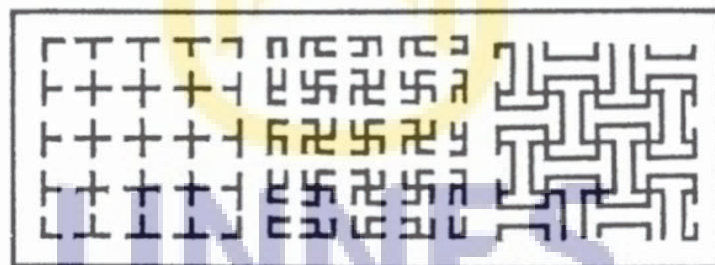
Motif lereng merupakan motif yang mempunyai bentuk atau pola dasar garis-garis miring yang sejajar. Terkadang motif lereng berbentuk seperti parang yang berderet secara miring. Pembentukan motif ini terilhami dari lereng tanah berbukit, sehingga motif ini dinamakan dengan motif lereng.



Gambar 2.3 motif lereng
(sumber : Sunaryo, 2010: 26)

2.3.2.4.4 Motif Banji

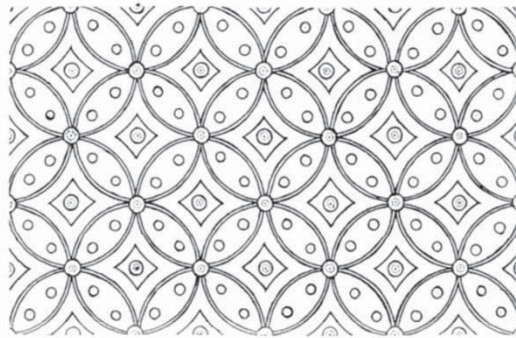
Motif banji merupakan motif yang memiliki bentuk dasar garis tekuk yang bersilangan mirip bentuk baling-baling seperti halnya pada swastika. Swastika adalah ornamen dengan bentuk yang menyerupai salib dengan silang-silang membengkok dalam sudut siku-siku.



Gambar 2.4 aneka motif banji
(sumber : Sunaryo, 2010: 26)

2.1.5 Motif Kawung

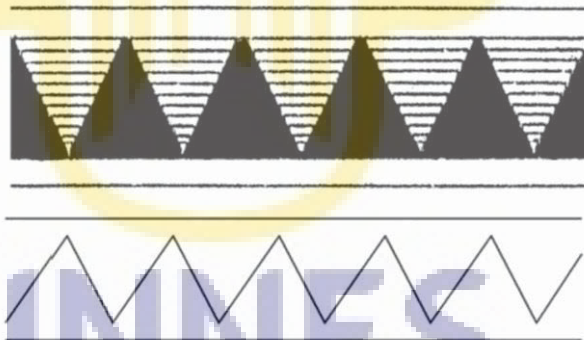
Motif kawung merupakan motif yang terbentuk dari lingkaran yang saling berpotongan berjajar ke kiri atau kanan dan ke bawah atau atas dengan bentuk bidang-bidang hasil persilangan lingkaran. Motif ini sering diterakan pada batik atau pada seni ukir.



Gambar 2.5 Salah satu bentuk motif kawung.
(sumber : Sunaryo, 2010: 29)

2.1.6 Motif Tumpal

Motif tumpal merupakan motif yang memiliki bentuk dasar segitiga dengan pola berderet. Motif ini sering diterakan pada bagian tepi ornamen yang terdapat pada batik serta seni ukir. Selain bentuk dasar segitiga, motif tumpal juga ada yang berbentuk dasar zig-zag dengan disertai garis lurus.



Gambar 2.6 Salah satu bentuk dasar motif tumpal.
(sumber : Sunaryo, 2010: 32)

Berdasarkan paparan pada halaman sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa motif hias geometris memiliki beberapa jenis yaitu motif meander memiliki bentuk dasar berupa garis berliku, motif pilin memiliki bentuk dasar garis lengkung spiral, motif lereng merupakan pola dasar garis-garis miring yang sejajar, motif banji memiliki bentuk seperti swastika, motif kawung memiliki

bentuk lingkaran yang saling berpotongan berjajar ke kiri atau kanan, motif tumpal memiliki bentuk dasar segitiga.

Jika dikaitkan dengan penelitian ini, maka motif hias geometris yang dimaksud adalah motif-motif hias yang diajarkan Guru Seni Budaya kepada Siswa Kelas VIII C SMP N 6 Salatiga dalam penerapan motif hias pada origami berbentuk robot.

2.2 Teknik dalam Menggambar Motif Hias Geometris

Salah satu proses dalam berkreasi motif hias geometris dapat dilakukan dengan teknik menggambar. Teknik menggambar merupakan salah satu teknik yang sering digunakan untuk membuat ragam motif hias geometris selain dengan teknik lukis dan teknik cetak. Menggambar motif hias geometris merupakan penyajian kemiripan secara grafis berdasarkan sumber gambar motif seperti foto dan objek yang berupa seni ukir ornamen. Sunaryo (2010: 199) berpendapat bahwa:

Gambar ornamen dapat dihasilkan dengan cara mencontoh baik melalui melihat langsung maupun melalui contoh foto atau gambar reproduksi suatu ornamen. Mencontoh dengan melihat langsung objek ornamen dapat lebih memberikan pengalaman konkret dan pengamatan yang cermat hingga ke bagian sekecil-kecilnya ...

Proses dalam menggambar motif hias geometris melalui mencontoh objek motif tersebut, diperlukan bentuk objek yang baik dalam segi proporsi, skala, dan warna. Hal tersebut akan memudahkan dalam menggambar secara cermat sehingga menghasilkan gambar yang detail.

Sunaryo (2010: 200-209) menjelaskan bahwa penyajian gambar ornamen motif hias geometris dapat digambar dengan menggunakan 4 teknik. Teknik yang dapat digunakan dalam menggambar motif hias geometris dijelaskan pada hal-hal sebagai berikut.

2.2.1 Gambar Kontur

Teknik menggambar untuk menghasilkan gambar kontur dapat disajikan dalam bentuk sederhana tetapi dapat memberikan informasi yang jelas. Proses menggoreskan alat menggambar seperti pensil dan pena dapat dibuat garis-garis yang memiliki ketebalan yang sama dan dapat dibuat dengan garis tebal-tipis. Pembentukan garis tersebut akan mempengaruhi hasil motif yang digambar. Cara untuk menghasilkan gambar kontur dapat dilakukan dengan membuat sketsa secara langsung dari motif yang dicontoh, menjiplak gambar motif, dan membuat pola dengan skala pada gambar contoh yang sudah disediakan.



Gambar 2.7 Penyajian gambar motif hias dengan teknik kontur.
(sumber : Sunaryo, 2010: 202)

2.2.2 Gambar Blok

Penyajian gambar blok merupakan teknik menggambar yang digunakan untuk menggambar objek motif hias geometris yang memiliki latar belakang warna gelap dan motif utamanya berwarna terang atau sebaliknya. Motif utama digambar dengan teknik kontur sedangkan bagian latar belakang

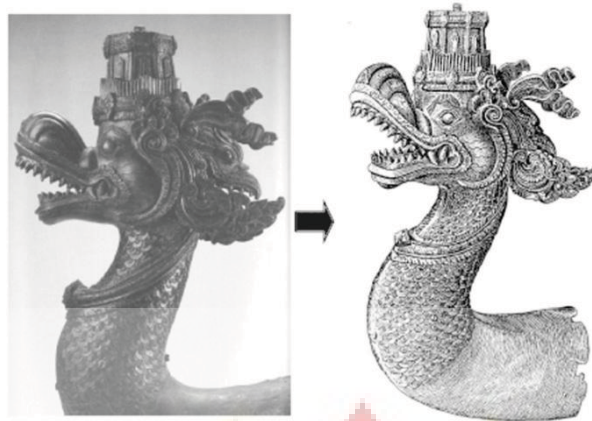
diblok dengan warna gelap. Sumber objek yang digunakan untuk menggambar dapat berupa hasil seni ukir berupa motif hias yang memiliki lubang-lubang. Bagian-bagian berlubang tersebut pada hasil penyajian gambar, dapat diblok dengan warna gelap.



Gambar 2.8 Penyajian gambar motif hias dengan teknik blok.
(sumber : Sunaryo, 2010: 203)

2.2.3 Gambar *Rendering*

Teknik *rendering* dalam proses menggambar motif hias geometris merupakan teknik yang cara penyelesaiannya dilakukan dengan cara membuat garis-garis arsir untuk menyatakan gelap terang, kesan volume, dan tekstur. Teknik *rendering* harus memperhatikan garis-garis yang dibuat agar dapat menghasilkan penyajian gambar yang representatif. Sumber objek yang digunakan juga harus memiliki kejelasan bentuk, sehingga gambar yang digambar memiliki kesan gambar yang jelas juga.



Gambar 2.9 Pengamatan objek langsung digambar dengan teknik *rendering*.
(sumber : Sunaryo, 2010: 206)

2.2.4 Gambar Warna

Teknik menggambar motif hias geometris dengan menggunakan berbagai warna, dapat dilakukan dengan menggunakan 3 teknik meliputi: (1) teknik polos, (2) teknik natural, dan (3) teknik sungging. Proses menggambar dengan teknik polos merupakan cara pewarnaan secara merata dengan menggunakan warna polos sesuai pilihan. Teknik ini digunakan untuk menggambar motif hias yang bersifat datar seperti motif anyaman yang digambar menyesuaikan bentuk motifnya. Teknik natural merupakan teknik menggambar motif berwarna yang mempertimbangkan gelap terang motif hias sesuai dengan sumber objek. Objek yang digunakan untuk acuan menggambar dapat berupa motif timbul seperti motif dari seni ukir. Teknik sungging merupakan cara menggambar motif berwarna dengan pewarnaan yang bergradasi dari warna yang terang ke warna gelap secara bertingkat, seperti menerapkan warna kuning yang digradasikan dengan warna hijau

maka perlu menambahkan warna biru dari tingkat pertama hingga menimbulkan warna hijau.



keterangan: (1) contoh karya motif hias dengan teknik polos, (2) contoh karya motif hias dengan teknik natural, (3) contoh karya motif hias dengan teknik sungging

Gambar 2.10 Penyajian gambar motif hias dengan teknik berwarna
(sumber : Sunaryo, 2010: 209)

Jika dikaitkan dengan pelaksanaan penelitian ini, teknik-teknik dalam menggambar motif hias tersebut merupakan teknik yang dapat digunakan Siswa Kelas VIII C SMP N 6 Salatiga dalam menerapkan motif hias geometris pada origami kertas. Kemampuan yang dimiliki siswa dalam menggambar motif hias geometris tersebut tergantung dengan keterampilan masing-masing siswa, yang dapat menggunakan salah satu teknik-teknik menggambar motif hias geometris untuk diterapkan pada karya origami berbentuk robot berbahan kertas bekas.

2.3 Origami

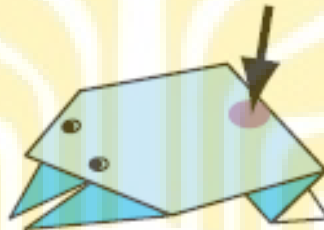
Origami merupakan kerajinan yang berbahan dasar kertas yang dibuat dengan menggunakan teknik melipat. Paat (2013: 6) berpendapat bahwa origami merupakan suatu seni di mana aneka bentuk dapat tercipta dengan cara melipat kertas. Kata origami berasal dari bahasa Jepang. *Ori* berasal dari kata kerja *oru*

yang berarti melipat. *Gami* berasal dari kata benda *kami* yang berarti kertas. Bahan yang dibutuhkan untuk berkreasi origami adalah kertas.

Kusumaningrum (2013: 7) menyebutkan bahwa dilihat dari jenisnya, origami terdiri dari 5 jenis. Kelima jenis yang dimaksud adalah sebagai berikut.

2.3.1 Origami Bergerak (*Action Origami*)

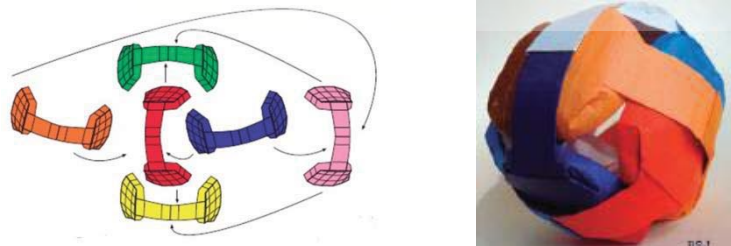
Origami bergerak merupakan jenis origami yang dapat digerakkan. Gerakan origami tersebut dibantu dengan tangan seperti terbang, melayang, mengepakkan sayap, melompat, atau membuka mulut. Contoh origami bergerak yang populer adalah origami kodok dan origami pesawat terbang.



Gambar 2.11 Contoh origami bergerak yaitu *Jumping Frog* (sumber: Hondow, 2008)

2.3.2 Origami Modular (*Modular Origami*)

Origami modular adalah origami 3D (tiga dimensi) yang tersusun dari beberapa lipatan kertas yang berbentuk sama. Lipatan origami modular berbentuk sederhana, namun teknik penyusunannya memerlukan ketelitian.



Gambar 2.12 Origami berbentuk bola. (sumber: Madrigal, 2011)

2.3.3 Origami Basah (*Wet-Folding Origami*)

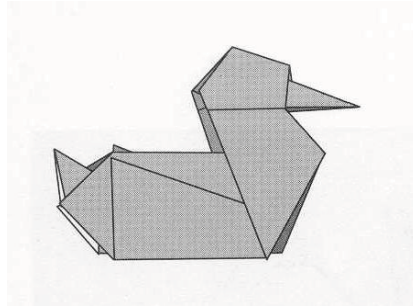
Origami basah adalah seni melipat kertas yang dalam pembuatannya ada bagian yang dilembabkan atau dibasahi. Setelah bentuk origami selesai kemudian dibiarkan kering. Kertas yang lembab lebih mudah dibentuk menurut geometri yang lebih fleksibel dibandingkan dengan kertas kering. Keterampilan seniman origami basah tidak hanya melipat tetapi juga membentuk permukaan objek seperti lekukan dan tonjolan.



Gambar 2.13 *dilophosaurus*
(sumber: Madrigal, 2012)

2.3.4 Origami Murni (*Pureland Origami*)

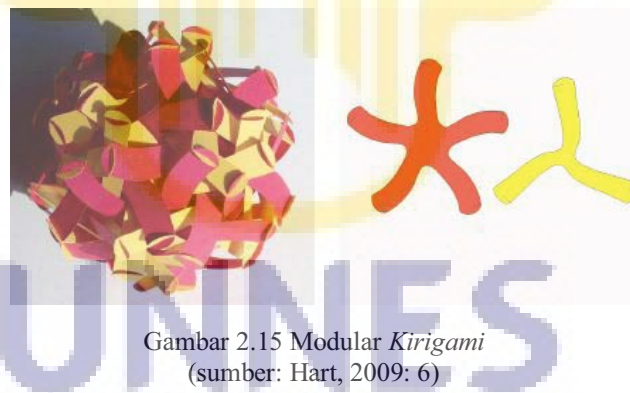
Origami murni adalah jenis seni melipat kertas dengan aturan yang ketat yaitu hanya boleh menggunakan lipatan langsung. Jenis origami ini dikembangkan oleh seniman origami Inggris yang bernama John Smith pada tahun 1970-an untuk membantu orang belajar origami atau orang yang mempunyai keterbatasan fisik motorik.



Gambar 2.14 *Pureland origami* berbentuk bebek.
(sumber: Montroll, 1995: 10)

2.3.5 *Kirigami*

Pada perkembangan seni origami tradisional tidak dikenal istilah *kirigami*, istilah kirigami baru dikenal pada abad ke-20. *Kirigami* adalah seni melipat dan memotong kertas untuk membentuk objek seni. Sebagian orang memasukkan *kirigami* sebagai bagian dari origami karena kemiripan nama dan adanya unsur melipat kertas pada seni ini.



Gambar 2.15 Modular *Kirigami*
(sumber: Hart, 2009: 6)

Jika dikaitkan dengan penelitian yang dilaksanakan, origami berbentuk robot yang digunakan sebagai media penerapan motif hias geometris merupakan origami berjenis origami murni (*pureland origami*) yang terdiri dari empat bagian yang disatukan menjadi origami berbentuk robot. Bagian-bagian tersebut dibentuk dengan menggunakan teknik melipat secara langsung dan tidak menggunakan teknik memotong kertas juga tidak menggunakan teknik membasahi kertas seperti pada jenis origami basah.

2.4 Pembelajaran Seni Rupa

2.4.1 Pembelajaran

Pembelajaran menurut Briggs adalah seperangkat *events* (peristiwa) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan (Anni dan Rifa'i 2006). Proses mempengaruhi yang dilakukan guru kepada siswa agar mampu memahami ilmu yang disampaikan. Siswa akan memahami dan menerapkan ilmu yang disampaikan, sehingga terdapat perubahan perilaku yang progresif oleh siswa untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Kompetensi yang telah ditetapkan merupakan tujuan dari pembelajaran. Dengan mencapai tujuan yang dengan proses pelaksanaan yang telah ditetapkan maka akan terbentuk pengalaman-pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Hamalik (2008: 76) berpendapat bahwa tujuan (*goals*) adalah rumusan yang luas mengenai hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Di dalamnya terkandung tujuan yang menjadi target pembelajaran dan menyediakan pilar untuk menyediakan pengalaman-pengalaman belajar. Pengalaman-pengalaman yang telah didapatkan oleh siswa, merupakan pandangan, wawasan, dan ilmu yang dapat membentuk pola pemikiran siswa. Pola pemikiran tersebut dapat dijadikan landasan siswa untuk melakukan segala kegiatan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemahaman di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses mempengaruhi yang dilakukan untuk mendapatkan kemudahan dalam memahami ilmu dan pengalaman yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

2.4.2 Pembelajaran Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa merupakan salah satu hal yang terpenting bagi siswa dalam kegiatan belajarnya di sekolah. Siswa melaksanakan pembelajaran seni rupa dengan proses menghayati dan memahami kebudayaan untuk menerapkan pemahaman tentang estetika dalam kehidupan sehari-hari. Seni atau kesenian merupakan salah satu unsur kebudayaan yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan manusia atau masyarakat terhadap nilai-nilai keindahan (Rondhi dan Sumartono 2002: 4). Seni rupa yang dikenalkan kepada siswa, merupakan pendekatan yang dilakukan oleh guru agar siswa dapat menjadikan sosok yang bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan estetika kepada masyarakat sekitar. Melalui pemahaman tentang nilai-nilai keindahan, siswa dapat menjadikan landasan belajar berkarya seni rupa sekaligus melestarikan budaya seni. Pendekatan pendidikan dalam seni ini sejalan dengan pandangan pendidikan sebagai proses enkulturasi (proses pembudayaan yang dilakukan dengan upaya mewariskan atau menanamkan nilai-nilai dari generasi tua kepada generasi berikutnya) (Syaffi 2006: 6). Proses enkulturasi tersebut dilaksanakan setiap kegiatan belajar mengajar atau kegiatan lain yang berhubungan dengan seni oleh guru kepada siswa. Berawal dari pemahaman guru tentang kebudayaan seni, ilmu tersebut ditularkan kepada siswa dengan pola pengajaran yang terarah dengan baik. Pelaksanaan proses enkulturasi akan menghasilkan siswa yang berperilaku sesuai budaya bernilai positif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa merupakan suatu upaya berupa kegiatan belajar yang dilakukan bertujuan

untuk mengajarkan siswa menyadari pentingnya pelestarian budaya sebagai kebutuhan manusia.

2.4.2.1 Tujuan Pembelajaran Seni Rupa

Tujuan pembelajaran perlu ditetapkan untuk mencapai kegiatan belajar dan mengajar sesuai yang diharapkan. Tanpa tujuan pembelajaran yang sesuai maka kegiatan belajar mengajar tidak akan terpenuhi sesuai yang diharapkan. Dalam proses belajar, siswa memperoleh kemudahan memahami ilmu yang diterapkan, penetapan tujuan pembelajaran yang mengupayakan siswa agar mendapatkan pengalaman dalam belajar.

Proses menuju keberhasilan tujuan pembelajaran, berjalan seiring dengan kegiatan guru dalam melancarkan kegiatan belajar. Hal tersebut dapat dilakukan guru dengan proses pengamatan terhadap perilaku siswa dan kemajuan siswa dalam proses pembelajaran. Hamalik (2008: 77) memaparkan tentang tujuan dari pembelajaran dalam proses pendidik yaitu: (1) tujuan itu menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misalnya dalam situasi bermain peran, (2) tujuan mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat diukur dan dapat diamati, dan (3) tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku minimal perilaku yang dikehendaki, misalnya pada peta pulau Jawa, siswa dapat mewarnai dan memberi label pada sekurang-kurangnya tiga gunung utama. Melalui pengendalian situasi atau kondisi untuk belajar, guru dapat melaksanakan pengamatan tingkah laku siswa agar memudahkan penilaian terhadap kemajuan siswa sesuai minat yang dikehendaki oleh siswa.

Pada penetapan tujuan pembelajaran seni rupa, guru mempunyai peran pengarah siswa dalam melestarikan budaya sebagai kebutuhan estetis yang didorong dengan pengembangan kreativitas dan apresiasi pada siswa. *National Education Association* (NEA) (1899 dalam Retnowati dan Prihadi 2010), yang merupakan asosiasi pendidikan profesional telah menetapkan tujuan pendidikan seni rupa meliputi: (1) mengembangkan apresiasi terhadap keindahan, (2) mengembangkan dorongan-dorongan kreatif, (3) mengembangkan daya penglihatan, (4) membantu mengembangkan kemampuan menyatakan sesuatu, (5) menyiapkan keterampilan bagi anak-anak (bukan tujuan pokok), dan (6) bagaimanapun juga pendidikan seni rupa tidak menyiapkan anak untuk menjadi seniman profesional.

Sesuai pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran seni rupa mempunyai tujuan untuk memudahkan penilaian terhadap kemajuan minat siswa dalam mengembangkan apresiasi, kreativitas, daya penglihatan, kemampuan menyatakan sesuatu, dan berketerampilan kepada siswa.

2.4.2.2 Bahan Ajar Seni Rupa

Sunaryo (2010: 3) berpendapat 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. Pemilihan bahan ajar disusun menyesuaikan kurikulum yang memuat tujuan pembelajaran yang telah disahkan. Dalam memilih dan merancang bahan ajar

yang tepat, terdapat beberapa kriteria yang harus dipenuhi oleh seorang guru, antara lain: (1) ada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan evaluasi, (2) sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, (3) sesuai dengan waktu dan sarana yang tersedia, dan (4) sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Sunaryo 2010: 7) .

Menetapkan bahan ajar yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan evaluasi dengan kurikulum yang digunakan sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut dapat dikembangkan dari Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada Kurikulum 2013. Ismiyanto (2014) berpendapat bahwa dalam menerjemahkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar ke dalam materi pokok, pengalaman belajar, dan indikator pencapaian hasil belajar; pengembangan kurikulum harus memahami konsep-konsep tersebut dan harus mampu membuat rumusan yang lebih operasional, sehingga memudahkan perumusan kegiatan belajar, metode pembelajaran, jenis dan bentuk evaluasi belajarnya. Berawal dari menyesuaikan penggunaan Kompetensi Inti dengan kelas yang akan diajarkan materi, guru yang menetapkan materi pokok dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Setiap RPP harus secara utuh memuat kompetensi dasar sikap spiritual (KD dari KI-1), sosial (KD dari KI-2), pengetahuan (KD dari KI-3), dan keterampilan (KD dari KI-4) (Permendikbud 2014: 7). Penetapan tujuan yang berdasarkan kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan juga dijadikan landasan untuk membuat evaluasi penilaian berdasarkan. Sedangkan penentuan materi pokok dalam pembelajaran seni rupa dapat diarahkan kompetensi pengetahuan dan

kompetensi keterampilan. Kompetensi pengetahuan merupakan kompetensi yang mengarahkan pada proses pemahaman konsep dan prosedur siswa dalam berkarya seni rupa, sedangkan kompetensi keterampilan merupakan kompetensi yang mengarahkan siswa dalam keaktifan siswa dalam berkarya seni rupa.

Penentuan bahan ajar perlu disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Sebelum menentukan materi pokok, guru mengamati terlebih dahulu karakteristik siswa-siswa yang akan diajarkan. Siswa-siswi setiap kelas atau berbeda jenjang umur mempunyai karakteristik yang berbeda, maka guru memerlukan pemahaman terhadap perkembangan kemampuan berseni. Pengamatan dapat dilakukan guru dengan bentuk pengkajian siswa. Sunaryo (2010: 8) berpendapat bahwa melalui pengkajian dokumen siswa, tes kemampuan awal, dan bahkan pengalaman guru dalam mengajar dan mengenali siswanya, dapat diketahui kemampuan dan kebutuhan siswa.

Penentuan bahan ajar yang ketiga, akan lebih akurat apabila disesuaikan dengan waktu pembelajaran dan sarana yang dapat mendukung pembelajaran. Penyesuaian waktu dilaksanakan untuk menyesuaikan berapa kali pertemuan dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disesuaikan Kompetensi Dasar. Guru perlu mempertimbangkan alokasi waktu berdasarkan waktu yang telah disediakan oleh kurikulum. Sedangkan penyesuaian bahan ajar berdasarkan sarana dijadikan pertimbangan dengan menyesuaikan bahan ajar yang akan diajarkan. Penentuan bahan ajar seni rupa berdasarkan 3 segi sifat bahan ajar. Sunaryo (2010: 12) berpendapat bahwa dari segi sifat bahan ajar secara sederhana bahan ajar seni rupa dapat dikelompokkan menjadi bahan ajar kajian, bahan ajar

apresiasi, dan bahan ajar produksi. Penentuan bahan ajar tersebut memudahkan menyesuaikan sarana yang digunakan untuk mendukung pembelajaran yang dilaksanakan. Sarana tersebut dapat berupa studio seni, ruang pameran, atau ruangan kelas.

Penentuan bahan ajar yang keempat berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS). Guru perlu mengetahui IPTEKS yang sedang berkembang, sehingga materi ajar dapat membuat siswa mengetahui ilmu-ilmu yang sedang berkembang. Guru dapat memuat bahan ajar berdasarkan sumber-sumber buku, internet, majalah, atau artikel ilmiah.

Berdasarkan uraian tentang bahan ajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar seni rupa merupakan *subject content* yaitu isi pelajaran seni rupa yang terorganisasi dalam suatu proses pembelajaran yang ditentukan dengan tujuan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran seni rupa, kebutuhan dan kemampuan siswa, waktu dan sarana yang tersedia dalam pembelajaran seni rupa, dan IPTEKS.

2.4.2.3 Strategi Pembelajaran Seni Rupa

Guna mencapai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan, seorang guru harus mempunyai strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Kemp, 1995 dalam Sanjaya 2008). Begitu pula dalam pembelajaran seni rupa harus menggunakan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien. Guru hendaknya menyusun strategi

pembelajaran seni rupa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran seni rupa yang akan dilaksanakan. Strategi pembelajaran seni rupa yang baik akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik pula berupa hasil karya siswa atau apresiasi siswa. Siswa sebagai sasaran pembelajaran, tentunya akan mendapatkan hasil maksimal dari materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Strategi pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dilaksanakan juga melalui pengorganisasian kelas dengan mengkondisikan kegiatan belajar mengajar. Keefektifan pembelajaran seni budaya dapat dilihat dari produk pembelajaran, sedangkan efisiensinya dapat ditinjau dari segi waktu, biaya, sarana prasarana, serta visibilitas pembelajaran (Astuti dkk 2010: 2). Dengan keefektifan dan kesefisienan dalam strategi pembelajaran seni rupa, maka dapat dilaksanakan pembelajaran dengan baik dan menghasilkan hal yang menguntungkan sesuai sasaran atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Strategi pembelajaran dilaksanakan sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran, memerlukan upaya yang sistematis. Syafii (2006: 33) berpendapat bahwa strategi pembelajaran berkenaan dengan pertanyaan bagaimana pencapaian sasaran pembelajaran tercapai. Pencapaian sasaran atau tujuan pembelajaran sudah barang tentu memerlukan upaya-upaya yang sistematis. Sasaran belajar dapat tercapai dengan strategi pembelajaran yang telah direncanakan secara matang dan dilaksanakan secara sistematis.

Pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya (seni rupa) mempunyai kegiatan yang berupa kegiatan mengapresiasi karya seni rupa dan berkreasi karya seni rupa. Retnowati dan Prihadi (2010) berpendapat bahwa bidang seni rupa,

musik, tari, dan teater memiliki kekhasan sesuai dengan kaidah keilmuan masing-masing. Dalam pendidikan seni budaya, aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan tersebut yang diberikan dalam pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi.

Strategi pembelajaran yang digunakan mata pelajaran seni rupa pada kegiatan mengapresiasi karya seni rupa dan kegiatan berkreasi karya seni rupa, memiliki perbedaan konsep. Mengapresiasi karya seni rupa merupakan pembelajaran yang dilaksanakan untuk menilai dan mengamati karya seni rupa, sedangkan berkreasi karya seni rupa merupakan pembelajaran yang dilaksanakan untuk membuat karya seni rupa sesuai kreativitas siswa. Strategi yang digunakan pada kegiatan apresiasi berupa perencanaan pembelajaran yang menggiatkan siswa untuk memahami dan menilai karya seni rupa melalui kunjungan pameran seni rupa, galeri seni rupa, museum seni rupa, atau pusat kerajinan seni; meninjau karya seni siswa satu dengan yang lain, atau dengan mewawancarai seorang seniman. Strategi pembelajaran dalam kegiatan berkreasi karya seni rupa merupakan perencanaan pembelajaran yang berupa kegiatan praktikum dalam membuat karya seni rupa melalui kegiatan demonstrasi, menggunakan media pembelajaran, atau mengarahkan untuk berkarya secara kelompok.

Simpulan dari teori tersebut dapat dijelaskan bahwa, pembelajaran seni rupa merupakan sistematika untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai sasaran-sasaran pembelajaran yang berupa kegiatan pembelajaran kegiatan apresiasi karya seni rupa dan kegiatan berkreasi seni rupa.

2.5.4 Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa

Secara bahasa, evaluasi mempunyai makna penilaian. Penilaian merupakan suatu upaya untuk memberikan harga dan atau mutu kepada suatu hal. Dalam evaluasi pembelajaran, penilaian diberikan oleh guru kepada siswa untuk mengetahui mutu dari daya kemampuan siswa dalam belajar. Hamalik (2008: 171) berpendapat bahwa “Evaluasi pembelajaran adalah evaluasi terhadap proses belajar mengajar. Secara sistematis, evaluasi pembelajaran diarahkan pada komponen-komponen sistem pembelajaran, yang mencakup komponen *input* ... , komponen proses ... , komponen *output* ...”

Penilaian pembelajaran ditinjau dari komponen input, komponen proses, dan komponen *output*. Evaluasi mencakup komponen *input* yaitu kegiatan evaluasi yang dilaksanakan pada saat memasukkan hasil-hasil pembelajaran yang selesai dilaksanakan. Evaluasi mencakup komponen proses yaitu melaksanakan proses penilaian yang berdasarkan kompetensi yang ditetapkan. Tahap terakhir yaitu evaluasi mencakup komponen *output* yaitu kegiatan yang menentukan hasil berupa nilai yang dapat dijadikan standar dari hasil belajar siswa.

Penilaian hasil belajar siswa juga ditentukan sasaran objek tertentu. Untuk pembelajaran seni rupa, evaluasi ditetapkan sasaran objek yang terdiri dari tiga hal. Terkait dengan evaluasi pembelajaran seni rupa, Syafii (2006: 35) berpendapat bahwa: “... kerepresentatifan evaluasi pembelajaran seni rupa atas kompetensi siswa hendaknya memperhatikan komprehensivitas materi yang diajarkan, yakni yang berkaitan dengan pengetahuan (kognitif), apresiatif (afektif), dan kreatif (psikomotorik). Ketiga hal inilah akhirnya yang dijadikan

objek sasaran evaluasi hasil pembelajaran seni rupa.” Kognitif, afektif, dan psikomotorik yang digunakan sebagai objek sasaran evaluasi; tergantung dengan pembelajaran yang dilakukan. Jika pembelajaran yang dilakukan berupa kegiatan mengetahui unsur-unsur seni rupa, estetika seni rupa, wawasan seni nusantara; masuk ke ranah kognitif. Pembelajaran yang berupa kegiatan mengapresiasi karya seniman di galeri seni, mengapresiasi karya seni kerajinan khas daerah; masuk ke ranah afektif. Pembelajaran yang berupa kegiatan berkarya seni lukis, menggambar, membatik; masuk ke ranah psikomotorik.

Evaluasi hasil pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menggunakan penilaian sikap spiritual, penilaian sikap sosial, penilaian pengetahuan, dan penilaian keterampilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no 81A tahun 2013. Penilaian sikap dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar siswa ditinjau dari sikap spiritual dan sosial yang berhubungan dengan materi pelajaran. Penilaian ini diterapkan dengan menggunakan 2 cara penilaian yaitu penilaian yang berdasarkan pengamatan guru dan penilaian berdasarkan lembar penilaian diri siswa. Penilaian pengetahuan digunakan oleh guru untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Penilaian keterampilan digunakan oleh guru untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa dalam berkarya dan menciptakan sesuatu yang mengacu materi pokok. Penerapan penilaian-penilaian tersebut memiliki beberapa standar skor yang ditentukan, sehingga proses penilaian disesuaikan dengan standar skor tersebut. Peraturan Menteri Pendidikan nomor 81A tahun 2013 menjelaskan bahwa penilaian setiap

mata pelajaran meliputi kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan, dan kompetensi sikap. Kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan menggunakan skala 1-4 (kelipatan 0,33), sedangkan kompetensi sikap menggunakan skala Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Kurang (K), yang dapat dikoversi ke dalam predikat A-D. Rentangan nilai tersebut dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Jadi dalam evaluasi pembelajaran seni rupa merupakan tahap penilaian terhadap pembelajaran seni rupa yang termuat dalam komponen input yaitu memasukkan hasil pembelajaran, komponen proses yaitu proses menilai hasil pembelajaran, komponen output yaitu berdasarkan komprehensivitas materi pembelajaran berupa materi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian dapat disesuaikan tujuan pembelajaran dengan standar penilaian yang sudah ditentukan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

2.5 Pemanfaatan Kertas Bekas untuk Pembelajaran Seni Rupa

Kegunaan kertas yang berbeda-beda telah berada di lingkungan sekitar untuk memenuhi kebutuhan setiap orang, tetapi belum dapat dimaksimalkan cara penggunaannya. Masalah tersebut menimbulkan banyak kertas yang terbuang menjadi sampah kertas yang memerlukan penanganan. Tindak lanjut setelah terpilahnya sampah kertas adalah menjual langsung ke lapak atau memanfaatkannya menjadi kertas daur ulang atau *art paper* (Wahyono 2001: 279). Menjual kertas bekas ke lapak merupakan solusi yang tidak salah, tetapi

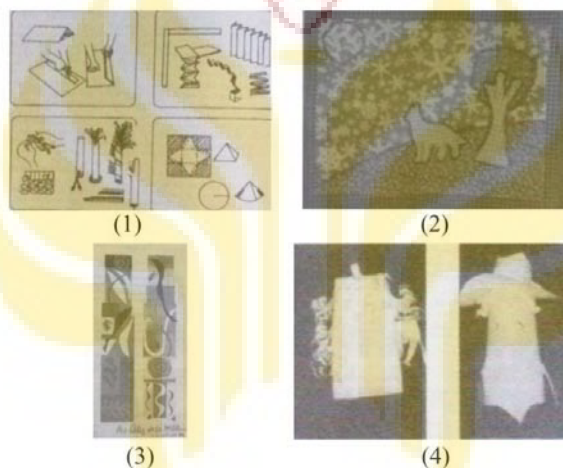
pemanfaatan kertas sebagai bahan dasar untuk berkarya seni rupa dapat menjadi pilihan yang bijak.

Kertas bekas akan lebih bermanfaat apabila dapat difungsikan lagi untuk berkarya kerajinan atau untuk bahan dasar dalam pembelajaran seni rupa. Kertas merupakan bahan yang paling mudah untuk dijadikan sebagai bahan dasar dalam berkarya seni. Kertas sangat beragam dalam hal warna, tekstur, dan ukuran, serta sangat mudah diadaptasi untuk digunakan di kebanyakan media. Karena relatif murah dan tersedia di mana-mana, kertas menjadi tulang punggung kebanyakan program seni dasar (Hume 2011: 119). Pemanfaatan kertas bekas dalam pembelajaran seni rupa dapat dilaksanakan untuk berkarya kerajinan kertas lipat. Kerajinan kertas lipat merupakan salah satu pembelajaran seni yang sering dilaksanakan pada mata pelajaran seni budaya di sekolah.

Pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan kertas bekas dapat mengembangkan keterampilan siswa. Pemanfaatan kertas bekas merupakan hal yang dapat diterapkan kepada siswa tingkat dasar atau siswa tingkat menengah. Kegiatan pembelajaran yang berbasis kertas, tidak harus menggunakan kertas yang memiliki mutu yang baik seperti kertas manila, kertas kado, atau kertas satin. Terkait pembelajaran seni rupa dalam menggunakan kertas yang dapat didaurulang, Hume (2011: 119) berpendapat bahwa:

... kertas eksotik cenderung terlalu mahal untuk digunakan di kelas, kita bisa mendaurulang kantong kertas toko, sampel *wallpaper*, koran, dan majalah ... Kebanyakan guru mengharapkan siswa dapat berhemat kertas dengan cara daur-ulang ...

Pemanfaatan kertas bekas dalam pembelajaran seni rupa dapat mengembangkan siswa berpikir kreatif mengelola penggunaan bahan nonkonvensional, sehingga hal tersebut menjadi salah satu cara untuk menghemat pembelian bahan dasar yang mahal. Pemanfaatan kertas bekas dapat digunakan dalam pembelajaran berkarya kolase, kerajinan menggunting kertas (*kirigami*), kerajinan melipat kertas (*origami*), montase, dan membuat kartu *pop-up*. Pembelajaran seni rupa dalam memanfaatkan kertas bekas dapat dilihat pada gambar berikut.



keterangan: (1) proses berkarya dengan kertas bekas, (2) montase dengan kertas, (3) kolase dengan kertas bekas, (4) potret kepala dengan kertas bekas.

Gambar 2.16 Beberapa kerajinan berbahan kertas bekas
(sumber: Hume, 2011)

Jika dikaitkan dengan penelitian ini, pemahaman di atas mempunyai hubungan terhadap pengamatan pembelajaran berkarya origami bermotif geometris. Guru mengajarkan kepada siswa kelas VIII C SMP N 6 Salatiga menggunakan bahan kertas bekas sebagai bahan alternatif untuk membuat origami berbentuk robot. Sesuai dengan tujuan penelitian ini, pengamatan dilaksanakan untuk mengamati pembelajaran seni rupa dalam menerapkan motif hias geometris pada origami berbentuk robot berbahan kertas bekas.

2.6 Kerangka Berpikir

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang telah disusun dan kajian teori yang telah dibahas, maka dapat dirancang skema kerangka berpikir sebagai berikut.



Bagan 2.1 kerangka berpikir

Kerangka berpikir di atas, penulis akan melaksanakan pengamatan terhadap pembelajaran penerapan motif hias geometris pada karya origami berbentuk robot berbahan kertas bekas yang dilaksanakan oleh Guru Seni Budaya kepada Siswa Kelas VIII C SMP N 6 Salatiga. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut digunakan dalam pembelajaran berawal dari guru yang menentukan bahan ajar berdasarkan kurikulum yang berlaku sampai mendapatkan hasil belajar.

Alur kerangka berpikir berawal dari guru yang mempunyai peran penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Guru Seni Budaya menetapkan bahan ajar yang disampaikan kepada siswa berdasarkan kurikulum untuk menentukan tujuan pembelajaran. Kurikulum mempunyai kompetensi-kompetensi yang dapat dijadikan sebagai dasar menentukan pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu pelaksanaan dan hasil belajar penerapan motif hias geometris pada karya origami berbentuk robot berbahan kertas bekas.

Pembelajaran tersebut mengacu pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa). Peneliti melakukan pengamatan terhadap pembelajaran kelas VIII C SMP N 6 Salatiga yang mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) kelas VIII. Berdasarkan KD tersebut, yang akan diamati merupakan kompetensi yang berhubungan dengan pembelajaran penerapan motif hias geometris. KD yang dimaksud yaitu KD 4.3. Kompetensi yang terdapat pada KD 4.3 yaitu menerapkan ragam hias flora, fauna, dan geometrik pada kriya dari bahan keras dengan berbagai teknik.

Penetapan bahan ajar juga dipengaruhi oleh lingkungan sekolah. Berkaitan dengan pembelajaran yang dilaksanakan merupakan kegiatan berkarya seni rupa memanfaatkan kertas bekas untuk berkarya origami berbentuk robot. Pemanfaatan kertas bekas ini, merupakan salah satu upaya sederhana dalam mengurangi sampah kertas. Berdasarkan hal tersebut guru mengajarkan kepada siswa agar memiliki pemikiran dan tingkah laku untuk memedulikan kebersihan lingkungan.

Berawal dari guru yang menetapkan bahan ajar, mengajarkan ke siswa materi berdasarkan kurikulum; pada kegiatan terakhir yaitu menghasilkan karya siswa yang dapat dijadikan hasil belajar. Hasil belajar siswa dievaluasi oleh guru untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru. Hasil belajar siswa juga akan menghasilkan karya-karya penerapan motif hias geometris pada karya origami berbentuk robot berbahan kertas bekas. Hal tersebut dapat dijadikan bahan untuk peneliti melakukan sebuah pengamatan.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diperoleh, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

Pertama, pelaksanaan proses penerapan motif hias geometris pada origami berbentuk robot berbahan kertas bekas berawal dari penentuan bahan ajar yang berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) 4.3 pada Kurikulum 2013. KD 4.3 yaitu menerapkan ragam hias flora, fauna, dan geometrik pada kriya dari bahan keras dengan berbagai teknik. Persiapan materi pembelajaran berawal dari menyiapkan media pembelajaran berupa karya origami berbentuk robot yang bermotif hias geometris, dan media berkarya untuk demonstrasi guru berupa kertas bekas, lem, dan spidol. Sebelum kegiatan belajar mengajar, guru juga memantau siswa berdasarkan daftar nama kelas VIII C SMP N 6 Salatiga untuk mengetahui siswa-siswa yang dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pendekatan *scientific* berawal dari guru menjelaskan dengan media karya yang oleh guru diberikan sebutan origami berbentuk robot. Selanjutnya siswa melaksanakan kegiatan mengamati contoh karya yang diperlihatkan oleh guru. Siswa juga aktif bertanya terkait karya tersebut pembelajaran dilaksanakan dengan berkerja kelompok. Dilanjutkan dengan demonstrasi guru dalam berkarya origami berbentuk robot terlebih dahulu. Siswa mencoba proses pembuatannya

dari tahap awal sampai akhir. Siswa mencoba teknik melipat kertas seperti yang diajarkan guru dengan secara bertahap dari membuat tubuh, tangan, kepala, dan kaki robot dilanjutkan dengan proses penyatuan semua bagian. Setelah origami berbentuk robot selesai, siswa melanjutkan penghiasan dengan motif hias geometris seperti yang diajarkan oleh guru. Kegiatan terakhir adalah mempresentasikan hasil karya masing-masing kelompok serta dilanjutkan tahap tanya jawab antar kelompok yang mempresentasikan hasil karya dengan kelompok yang menyimak presentasi. Evaluasi hasil belajar menghasilkan penilaian yang memuaskan pada setiap aspek penilaian. Penilaian spiritual yang didapatkan oleh Siswa Kelas VIII C menghasilkan rata-rata nilai 3. Penilaian sikap sosial yang didapatkan oleh Siswa Kelas VIII C menghasilkan rata-rata nilai 3. Penilaian pengetahuan yang didapatkan oleh Siswa Kelas VIII C menghasilkan rata-rata nilai 3,1. Penilaian keterampilan yang didapatkan oleh Siswa Kelas VIII C menghasilkan rata-rata nilai 3,05.

Kedua, pembelajaran ini telah menghasilkan karya-karya siswa kelas VIII C SMP N 6 Salatiga dapat dideskripsikan bahwa semua siswa dapat menghasilkan karya dengan baik. Kreativitas yang dimiliki masing-masing anggota kelompok dapat menghasilkan karya-karya yang memiliki nilai estetis dan keunikan tersendiri. Karya-karya yang dihasilkan setiap kelompok mempunyai keunggulan dan keterampilan masing-masing dalam menerapkan motif hias geometris pada origami berbentuk robot.

5.2 Saran

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan, menunjukkan suatu kegiatan pembelajaran yang memiliki manfaat bagi peneliti dan pihak sekolah yang menjadi objek penelitian. Hal tersebut menjadikan acuan penulis untuk memberikan saran sebagai berikut:

- 5.2.1 Berdasarkan pengamatan selama proses kegiatan penerepan motif hias geometris pada karya origami berbentuk robot berbahan kertas bekas dalam pembelajaran seni rupa oleh siswa kelas VIII C SMP N 6 Salatiga, para siswa perlu meningkatkan pengetahuan ragam motif hias geometris dengan sering berapresiasi dari buku-buku yang terdapat di perpustakaan atau internet. Pemahaman bentuk ragam hias tersebut akan membuat siswa mempunyai wawasan luas dalam memahami bentuk motif hias geometris dan memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran berkarya motif hias geometris.
- 5.2.2 Sesuai pengamatan yang dilaksanakan penulis dalam penelitian ini, antusias siswa dalam mempersiapkan bahan dan alat untuk kegiatan berkarya seni rupa perlu ditingkatkan. Kegunaan mendidik siswa dalam menyiapkan alat dan bahan secara mandiri agar dapat membangun pribadi siswa yang selalu siap untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Chartarina Tri dan Rifa'i, Achmad. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Astuti, Kun S dkk. 2010. Pengembangan Model Evaluasi Pembelajaran Seni Budaya SMP. *Jurnal Kependidikan LPMM Universitas Negeri Yogyakarta*. 5:87-98.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hart, George W. 2009. *Modular Kirigami*. Stony Brook University, 5 Juni.
- Hondow, Robyn. 2013. *Origami for Everyone*. www.origami-fun.com
- Hume, Helen. D. 2011. *Panduan untuk Guru Kesenian Sekolah Dasar dan Menengah Edisi Kedua*. Jakarta Barat: PT. Indeks.
- Ismiyanto, PC. S. 2014. *Perangkat Pembelajaran Mata Kuliah Kurikulum dan Buku Teks Seni Rupa*. Semarang: Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Jatipermana, Gunawan. 2013. Pengembangan Modul Pembelajaran Motif Ragam Hias di Kelas V SD Negeri Tambi 1 Kecamatan Sliyeg Kabupaten Indramayu Jawa Barat). Skripsi Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 1 Februari.
- Kemendikbud. 2013. *Pedoman Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Kuntjojo. 2009. *Metodologi Penelitian*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI.
- Kusumaningrum, Aprilia D. 2013. Efektifitas Penggunaan Kertas Lipat (Origami) dalam Meningkatkan Kreativitas pada Anak. *Jurnal Fakultas Psikologi, Universitas Ahmad Dahlan*. 29/6:1-15.
- Madrigal, Eric. 2011. 4 Esquinas Revista Latinoamericana de Origami. *Revista 4 Esquisnas No. 7, vol. 2*. 11/10:1-76.
- Madrigal, Eric. 2012. 4 Esquinas Revista Latinoamericana de Origami. *Revista 4 Esquisnas No. 8, vol. 2*. 24/1:1-58.
- Montroll, John. 1995. *North American Animals in Origami*. New York: Dover Publications, Inc.
- Paat, Revi D. 2007. *Kreasi Kotak dengan Origami*. Jakarta: PT Grasindo.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 81A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum*. 2013. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. 2014. Jakarta.
- Retnowati, Tri H dan Prihadi, Bambang. 2010. *Pembelajaran Seni Rupa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rondhi, Moh. dan Sumartono, Anton. 2002. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa: Tinjauan Seni Rupa 1*. Semarang Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sunaryo, Aryo. 2010. *Bahan Ajar Seni Rupa. Pengembangan Materi 1: Sejarah dan Media Seni Rupa, Menggambar, Melukis, dan Mencetak*. Semarang: Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- . 2010. *Ornamen Nusantara: Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia*. Semarang: Dahara Prize.
- Syafii. 2006. *Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang: Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang.
- Wahyono, Sri. 2001. Pengolahan Sampah Kertas di Indonesia. *Jurnal Teknologi Lingkungan*, 9:276-280.