



**PEMBELAJARAN SENI RUPA: PENERAPAN RAGAM HIAS
PADA KRIYA BERBAHAN BAMBU WULUNG
SEBAGAI HIASAN DINDING
KELAS VIII H SMP NEGERI 1 ADIWERNA**

Skripsi

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

Oleh

Rien Ardi Ningrum
2401412004

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PENGESAHAN KELULUSAN

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

Hari : Senin

Tanggal : 27 Februari 2017

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum
(NIP. 196408041991021001)

Sekretaris,

Drs. Syakir M.Sn
(NIP. 196505131993031003)

Penguji 1

Dr. Triyanto, M.A
(NIP. 195701031983131003)

Penguji 2/ Pembimbing 2

Drs. PC. S. Ismiyanto, M.Pd.
(NIP. 195312021986011001)

Penguji 3/ Pembimbing 1

Drs. Syafi'i, M.Pd.
(NIP. 195908231985031001)

Mengetahui,

Dekan FBS UNNES

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.
(NIP. 196008031989011001)



PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Rien Ardi Ningrum

NIM : 2401412004

Jurusan : Seni Rupa

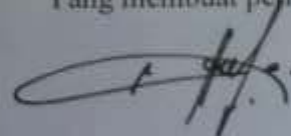
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul Pembelajaran Seni Rupa: Penerapan Ragam Hias pada Kriya berbahan Bambu Wulung sebagai Hiasan Dinding VIII-H SMP Negeri 1 Adiwerna adalah benar-benar 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.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Februari 2017

Yang membuat pernyataan,



Rien Ardi Ningrum

NIM 2401412004

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Tidak hanya sebuah kemampuan dan usaha untuk menjadi bintang dalam keberhasilan, melainkan sebuah do'a.

(Rien Ardi Ningrum)



Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tuaku, Bapak Ari dan Ibu Endang, yang senantiasa memberikan ridho, do'a, semangat, motivasi, dan kasih sayang.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pembelajaran Seni Rupa: Penerapan Ragam Hias pada Kriya berbahan Bambu Wulung sebagai Hiasan Dinding VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna”** Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini banyak hambatan dan kesulitan yang penulis temui, namun berkat bantuan dan bimbingan berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Syafii, M.Pd. (Dosen Pembimbing1) dan Drs. PC. S. Ismiyanto, M.Pd. (Dosen Pembimbing 2) yang dengan sabar memberikan bimbingan, petunjuk, dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum, selaku rektor Universitas Negeri Semarang,
3. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kemudahan dalam proses perizinan penelitian.
4. Drs. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi.
5. Bapak/Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

6. Uripto, S.Pd, M.Pd, selaku Kepala SMP Negeri 1 Adiwerna yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Guru bidang studi Seni Budaya yang telah memberikan waktu untuk penelitian, Bapak Jaya Rudy Hartono, S.Pd
8. Kedua orang tuaku Bapak Ari dan Ibu Endang, adikku Rien Ardi Rinanto yang selalu memberi semangat, dukungan, dan tidak berhenti mendoakan setiap langkah.
9. Asifah Rika, Ratna Purwi, Yofita Sari, Apri Yuliana, Ade Imas, Kenya Astari, Novia, Danang Suyudi, Erlangga, Dhebbby Megayani dan Novia Puri yang selalu memberikan semangat serta motivasi.
10. Teman-teman Mahasiswa Jurusan Seni Rupa S1 Universitas Negeri Semarang, atas segala bantuan, motivasi dan do'a.
11. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian penulisan skripsi ini.

Dengan demikian , rasa syukur dan tulus ikhlas penulis panjatkan doa semoga Allah SWT memberikan balasan berupa rahmat dan karunia bagi Bapak, Ibu, dan Saudara. Penulis berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Februari 2017

Penulis



Rien Ardi Ningrum

ABSTRAK

Ardi Ningrum, Rien. 2017. "Pembelajaran Seni Rupa: Penerapan Ragam Hias pada Kriya berbahan Bambu Wulung sebagai Hiasan Dinding VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna". *Skripsi*. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Syafii, M.Pd., Drs. PC. S. Ismiyanto, M.Pd., i-xv, 1-184.

Kata kunci: Pembelajaran, Ragam hias, Kriya, dan Bambu Wulung,.

Pemilihan bahan dalam berkarya seni rupa juga merupakan salah satu yang terpenting dalam media berkarya. Bahan untuk berkarya dapat diambil dari lingkungan siswa, contohnya penggunaan bambu wulung yang diolah menyerupai kerai kemudian diterapkan ragam hias. Berdasarkan hal tersebut tujuan penelitian dinyatakan sebagai berikut: (1) ingin mengetahui dan menjelaskan pembelajaran seni rupa penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna, (2) ingin mengetahui dan menjelaskan hasil pembelajaran seni rupa dalam penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif menggunakan pengamatan terkendali berkolaborasi dengan guru. Untuk memperkuat data penelitian peneliti menggunakan wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pembelajaran seni rupa dalam penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna memiliki tiga tahapan yaitu pertama tahap perencanaan guru membuat RPP, kedua tahap pelaksanaan yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Ketiga yaitu tahap evaluasi, dalam pembelajaran menggunakan evaluasi proses dan hasil. Pembelajaran tersebut menghasilkan 31 karya hiasan dinding dengan pemilihan tema yang berbeda dan posisi bilih bambu, pada tindakan I mencapai nilai rata-rata 81 termasuk dalam kategori baik. Pengamatan pembelajaran tindakan II menghasilkan 31 karya hiasan dinding dengan pemilihan tema yang berbeda dan posisi bilih bambu, mencapai nilai rata-rata 83 termasuk dalam kategori baik. Saran yang dapat diajukan adalah: (1) Hendaknya pada pembelajaran seni kriya hiasan dinding berbahan bambu wulung guru memberikan contoh karya seni kriya lebih banyak agar siswa lebih memahami dalam proses berkarya. (2) Sebagai penunjang pembelajaran seni rupa di SMP sebaiknya sekolah memiliki ruang keterampilan dan ruang pameran untuk menampilkan hasil-hasil karya siswa.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.5. Sistematika Penulisan Skripsi	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1. Pembelajaran	7
2.2. Komponen Pembelajaran	8
2.2.1. Tujuan Pembelajaran	8
2.2.2. Bahan Ajar	9
2.2.3. Strategi Pembelajaran	11
2.2.4. Evaluasi Pembelajaran	14
2.3. Pembelajaran Seni Rupa	16
2.4. Ragam Hias	17
2.4.1. Pengertian Ragam Hias	17

2.4.2. Jenis Ragam Hias.....	17
2.4.3. Pola Ragam Hias	20
2.5. Bambu	20
2.5.1. Pengertian Bambu	20
2.5.2. Karakteristik Bambu Wulung	23
2.6. Seni Kriya	24
2.6.1. Pengertian Seni Kriya	24
2.6.2. Kriya Hias sebagai Hasil Pembelajaran	25
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1. Pendekatan Penelitian	28
3.2. Tahap Penelitian	28
3.3. Lokasi dan Waktu Penelitian	30
3.4. Sasaran Penelitian	30
3.5. Sumber Data	30
3.6. Teknik Pengumpulan Data	30
3.6.1. Observasi	30
3.6.2. Teknik Wawancara	31
3.6.3. Dokumentasi	35
3.7. Teknik Analisis Data	36
3.7.1. Reduksi Data	36
3.7.2. Penyajian Data	37
3.7.3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi	37
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	39
4.1.1. Sejarah Singkat SMP Negeri 1 Adiwerna	39
4.1.2. Lokasi SMP Negeri 1 Adiwerna	40
4.1.3. Keadaan Lingkungan Sekolah	42
4.1.4. Fasilitas atau Sarana dan Prasarana Sekolah	42
4.1.5. Keadaan Guru dan Tenaga Kerja Administrasi SMP Negeri 1 Adiwerna	52
4.1.6. Keadaan Siswa SMP Negeri 1 Adiwerna	55

4.1.7. Prestasi Siswa	56
4.2. Pembelajaran Seni Rupa pada SMP Negeri 1 Adiwerna	57
4.2.1. Pembelajaran Seni Rupa Secara Umum pada SMP Negeri 1 Adiwerna	57
4.2.2. Pembelajaran Seni Kriya Hiasan Dinding berbahan Bambu Wulung pada Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna.....	59
4.2.3. Tindakan I	60
4.2.3.1. Tahap Perencanaan	60
4.2.3.2. Tahap Pelaksanaan	63
4.2.3.3. Evaluasi dan Rekomendasi	74
4.2.4. Tindakan II	76
4.2.4.1. Tahap Perencanaan	76
4.2.4.2. Tahap Pelaksanaan	80
4.2.4.3. Evaluasi dan Rekomendasi	89
4.3. Hasil Pembelajaran Seni Rupa dalam Penerapan Ragam Hias pada Kriya berbahan Bambu Wulung pada Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna	90
4.3.1. Evaluasi Tes Pengetahuan	90
4.3.2. Evaluasi Tes Keterampilan.....	92
4.3.3. Analisis Hasil Karya Siswa Kriya Hiasan Dinding.....	117
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpuln	161
5.2 Saran	162
DAFTAR PUSTAKA	164
LAMPIRAN-LAMPIRAN	166

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Fasilitas Sekolah	43
Tabel 4.2 Fasilitas Ruang Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna	44
Tabel 4.3 Fasilitas Ruang Kepala SMP Negeri 1 Adiwerna	46
Tabel 4.4 Fasilitas Ruang Guru di SMP Negeri 1 Adiwerna	47
Tabel 4.5 Fasilitas Ruang BK di SMP Negeri 1 Adiwerna.....	48
Tabel 4.6 Fasilitas Ruang Perpustakaan di SMP Negeri 1 Adiwerna.....	50
Tabel 4.7 Fasilitas Ruang UKS di SMP Negeri 1 Adiwerna	51
Tabel 4.8 Pendidikan dan Strata Guru.....	53
Tabel 4.9 Staff dan karyawan.....	54
Tabel 4.10 Siswa SMP Negeri 1 Adiwerna.....	55
Tabel 4.11 Prestasi siswa dalam bidang kesenian.....	56
Tabel 4.12 Hasil Tes Pengetahuan	91
Tabel 4.13 Pedoman Penskoran Aspek Penilaian	92
Tabel 4.14 Pedoman Penskoran Tes Keterampilan.....	92
Tabel 4.15 Hasil Tes Keterampilan Tindakan I.....	93
Tabel 4.16 Hasil Tes Keterampilan Tindakan II.....	95
Tabel 4.17 Hasil Penilaian Guru dan Peneliti Tindakan I.....	97
Tabel 4.18 Hasil Penilaian Guru dan Peneliti Tindakan II	99
Tabel 4.19 Hasil Karya Siswa Tindakan I dan Tindakan II.....	101
Tabel 4.20 Jumlah prosentase pemilihan tema siswa kelas VIII H tindakan 1	117
Tabel 4.21 Jumlah prosentase modifikasi bambu siswa kelas VIII H tindakan 1...	139
Tabel 4.22 Jumlah prosentase pemilihan tema siswa kelas VIII H tindakan2	145
Tabel 4.23 jumlah prosentase modifikasi bambu siswa kelas VIII H tindakan 2	158

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 3.1. Tahapan Pelaksanaan Penelitian.....	29



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Ragam Hias Flora.....	18
Gambar 2.2 Ragam Hias Fauna	18
Gambar 2.3 Ragam Hias Figuratif	19
Gambar 2.4 Ragam Hias Geometris	19
Gambar 2.5 Bambu Wulung / <i>Gigantochloa Atroviolacea</i>	23
Gambar 4.1 Bagian depan SMP Negeri 1 Adiwerna	39
Gambar 4.2 Peta Kabupaten Tegal.....	40
Gambar 4.3 Peta Kecamatan Adiwerna	40
Gambar 4.4 Denah Lokasi SMP Negeri 1 Adiwerna.....	41
Gambar 4.5 Ruang Kelas	46
Gambar 4.6 Perpustakaan SMP Negeri 1 Adiwerna.....	50
Gambar 4.7 Halaman SMP Negeri 1 Adiwerna.....	52
Gambar 4.8 Piala SMP Negeri 1 Adiwerna	56
Gambar 4.9 Wawancara dengan guru pamong seni budaya	57
Gambar 4.10 Guru menampilkan contoh karya seni kriya hiasan dinding	65
Gambar 4.11 Guru mengajar.....	66
Gambar 4.12 Siswa memulai langkah pertama berkarya.....	69
Gambar 4.13 Siswa memulai langkah kedua berkarya	69
Gambar 4.14 Siswa memulai langkah ketiga berkarya	70
Gambar 4.15 Siswa memulai langkah keempat berkarya.....	72
Gambar 4.16 Siswa memulai langkah kelima berkarya.....	72
Gambar 4.17 Siswa mendesain gambar	82
Gambar 4.18 Siswa memulai langkah pertama berkarya.....	84
Gambar 4.19 Siswa memulai langkah kedua berkarya	85
Gambar 4.20 Siswa memulai langkah ketiga berkarya.....	85
Gambar 4.21 Siswa memulai langkah keempat berkarya.....	87
Gambar 4.22 Siswa memulai langkah kelima berkarya.....	87
Gambar 4.23 Karya siswa bertema kaligrafi.....	118
Gambar 4.24 Gambar Visual Karya Siswa	120

Gambar 4.25 Karya siswa bertema flora.....	121
Gambar 4.26 Gambar Visual Karya Siswa	123
Gambar 4.27 Karya siswa bertema fauna	124
Gambar 4.28 Gambar Visual Karya Siswa	126
Gambar 4.29 Karya siswa bertema figuratif	127
Gambar 4.30 Gambar Visual Karya Siswa	129
Gambar 4.31 Karya siswa bertema geometris.....	130
Gambar 4.32 Gambar Visual Karya Siswa	131
Gambar 4.33 Karya siswa bertema bangunan.....	133
Gambar 4.34 Gambar Visual Karya Siswa	135
Gambar 4.35 Karya siswa bertema mega mendung.....	136
Gambar 4.36 Gambar Visual Karya Siswa	138
Gambar 4.37 Karya siswa bambu vertikal	139
Gambar 4.38 Gambar Visual Karya Siswa	141
Gambar 4.39 Karya siswa bambu Horizontal	142
Gambar 4.40 Gambar Visual Karya Siswa	144
Gambar 4.41 Karya siswa bertema kaligrafi.....	146
Gambar 4.42 Gambar Visual Karya Siswa	148
Gambar 4.43 Karya siswa bertema flora.....	148
Gambar 4.44 Gambar Visual Karya Siswa	150
Gambar 4.45 Karya siswa bertema fauna	151
Gambar 4.46 Gambar Visual Karya Siswa	152
Gambar 4.47 Karya siswa bertema Geometris.....	153
Gambar 4.48 Gambar Visual Karya Siswa	155
Gambar 4.49 Karya siswa bertema bangunan.....	155
Gambar 4.50 Gambar Visual Karya Siswa	157
Gambar 4.51 Karya siswa bambu horizontal	158
Gambar 4.52 Gambar Visual Karya Siswa	160

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing.....	166
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian	167
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	168
Lampiran 4. Instrumen Penelitian.....	169
Lampiran 5. RPP Pembelajaran Seni Kriya Hiasan Dinding Tindakan 1....	174
Lampiran 6. RPP Pembelajaran Seni Kriya Hiasan Dinding Tindakan 2....	189
Lampiran 7. Materi Pembelajaran.....	204
Lampiran 8. Penilaian Sikap Spritual	209
Lampiran 9. Penilaian Sikap Sosial untuk Kegiatan Berkarya	210
Lampiran 10. Silabus	211
Lampiran 11. RPP yang Disusun Oleh Guru	213
Lampiran 12. Biodata Peneliti	220



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Melalui penyelenggaraan pendidikan diharapkan dapat mencetak manusia yang berkualitas (Wati,52:2015). Salah satunya adalah penyelenggaraan pendidikan dalam sekolah melalui pembelajaran seni rupa.

Banyak orang berpikir bahwa pembelajaran seni rupa merupakan pembelajaran yang hanya melakukan kegiatan menggambar dan tidak terlalu bermanfaat untuk jenjang berikutnya, apabila dicermati kembali bahan ajar seni rupa mengaitkan konteks kehidupan sehari-hari sehingga memberikan banyak manfaat dalam mengembangkan potensi dan kepribadian anak. Menghubungkan bahan ajar seni rupa, baik kegiatan kreasi maupun apresiasi dengan lingkungan personal dan sosial, menyuguhkan masalah mengaktifkan indera sekaligus penalaran anak, para murid secara komperehensif dapat belajar seni rupa sekaligus bahasa, lingkungan hidup, kesehatan dan sebagainya (Ismiyanto, 2009:8-9). Salah satu pembelajaran seni rupa yang memberi ruang kepada anak untuk mengembangkan potensi yaitu berkarya seni kriya.

Seni kriya itu sendiri menekankan pada ketrampilan teknik pembuatan karya, dengan hasil berupa karya kriya fungsional yang mudah diterima oleh masyarakat. Pengenalan berkarya seni kriya dapat disalurkan melalui pembelajaran seni rupa Kelas VIII H pada SMP Negeri 1 Adiwerna pada KD. 3.3

memahami konsep dan prosedur penerapan ragam hias flora, fauna dan geometrik pada kriya dari bahan keras dengan berbagai teknik dan KD. 4.3 menerapkan ragam hias flora, fauna, dan geometrik pada kriya dari bahan keras dengan berbagai teknik.

Penerapan ragam hias pada kriya berbahan keras di Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna, terpaku pada penggunaan bahan kayu yang sudah diolah menjadi gantungan baju dan diberi motif hias geometris. Penggunaan kayu tersebut menjadi kendala dalam berkarya dilihat dari sulitnya siswa mendapatkan kayu dan alat ukir. Pemilihan bahan dalam berkarya seni rupa juga merupakan salah satu yang terpenting dalam media berkarya. Bahan untuk berkarya dapat diambil dari lingkungan siswa, contohnya penggunaan bahan bambu wulung yang diolah menyerupai kerai berukuran kecil kemudian diterapkan ragam hias.

Penggunaan bambu wulung sebagai media berkarya karena banyak tumbuh di sekitar lingkungan siswa, selain itu pertimbangan lainnya bambu wulung memiliki warna kulit gelap sedangkan bagian dalam bambu wulung memiliki warna cerah yaitu coklat muda. Setelah dicukil, warna gelap bagian kulit dan warna cerah bagian dalam menimbulkan efek kontras yang cukup menarik sehingga ragam hias hasil cukilan tersebut akan lebih tampak. Pertimbangan lain dalam pemilihan bambu wulung adalah terkait ketahanan warna kulit bambu. Pada bambu lain, semakin lama disimpan warnanya akan semakin pudar atau menjadi kuning. Namun pada bambu wulung, semakin lama disimpan warnanya akan semakin gelap yakni hitam kecoklatan.

Pengelolaan bambu wulung untuk dijadikan sebagai bahan dalam pembelajaran seni rupa masih jarang dijumpai. Demikian, judul yang peneliti ambil pada penelitian ini adalah “Pembelajaran Seni Rupa: Penerapan Ragam Hias pada Kriya berbahan Bambu Wulung sebagai Hiasan Dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka masalah yang dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimanakah pembelajaran seni rupa penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna?
- 1.2.2 Bagaimana hasil pembelajaran seni rupa dalam penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1.3.1 Ingin mengetahui dan menjelaskan pembelajaran seni rupa dalam penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna.
- 1.3.2 Ingin mengetahui dan menjelaskan hasil pembelajaran seni rupa dalam penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna.

1.4 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam rangka mengkaji pengembangan media berkarya dalam sekolah menengah pertama.
- 1.4.2 Bagi Siswa, kegiatan pembelajaran seni rupa dalam penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna sebagai bahan latihan berkarya.
- 1.4.3 Bagi Guru, penelitian ini dapat dijadikan alternatif dalam pengelolaan pengembangan media berkarya di sekolah menengah pertama, khususnya Kelas VIII di SMP Negeri 1 Adiwerna.
- 1.4.4 Secara praktis hasil temuan ini dapat bermanfaat bagi lingkungan sekitar sekolah untuk dijadikan produk karya daerah setempat.

1.5 Sistematika Penulisan Skripsi

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terdiri atas bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Pada bagian awal skripsi terdiri dari judul, halaman kosong, pernyataan, pengesahan, motto dan persembahan, prakata, sari, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar. Bagian isi memuat lima bab meliputi: Bab 1 Pendahuluan, Bab 2 Landasan Teoretis, Bab 3 Metode Penelitian, Bab 4 Hasil Penelitian, Bab 5 Penutup.

1.1.1. Bab 1 Pendahuluan

Bab pertama merupakan pendahuluan yang meliputi: (a) latar belakang yang berisi uraian tentang pentingnya penelitian pengembangan ini dilakukan, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, dan (e) sistematika penelitian.

1.1.2. Bab 2 Landasan Teoretis

Bab dua berisi tentang landasan teoretis dan konsep-konsep untuk mendukung pemecahan masalah dalam penelitian ini meliputi: (a) konsep pembelajaran, tujuan pembelajaran, bahan ajar, dan evaluasi, (b) konsep Pembelajaran seni rupa, (c) pengertian Ragam hias, jenis ragam hias, dan pola ragam hias, (d) pengertian bambu dan karakteristik bambu wulung, (e) pengertian seni kriya dan kriya hias sebagai hasil pembelajaran.

1.1.3. Bab 3 Metode Penelitian

Bab tiga adalah metode penelitian yang meliputi: (a) pendekatan penelitian, (b) tahap penelitian (c) lokasi dan waktu penelitian, (d) sasaran penelitian, (e) sumber data, (f) teknik pengumpulan data, dan (g) teknik analisis data.

1.1.4. Bab 4 Hasil Penelitian

Bab empat berisi hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini menjelaskan data yang diperoleh dari penelitian kemudian dianalisis dan dibahas secara tuntas. Isi dari bab empat meliputi: (a) gambaran umum lokasi penelitian, (b) pembelajaran seni rupa secara umum, (c) pembelajaran seni rupa dalam penerapan ragam hias pada kriya berbahan

bambu wulung sebagai hiasan dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna (d) hasil pembelajaran seni rupa dalam penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna

1.1.5. Bab 5 Penutup

Bab lima adalah bagian terakhir penelitian yakni penutup yang berisi simpulan penelitian yang menjawab permasalahan dari penelitian serta saran yang diberikan.

Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka yang merupakan rujukan dari penelitian. Selain daftar pustaka bagian akhir juga disertakan lampiran-lampiran.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran

Menurut Gagne dalam Khanifatul (2014:14) pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk memengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Gagne dan Briggs (dalam Husanah dan Setyaningrum, 2013:99) menyatakan pembelajaran sebagai suatu rangkaian *event* (kejadian, peristiwa, dan kondisi) yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi peserta didik, sehingga proses belajarnya berlangsung dengan mudah.

Hausstatter dan Nordkvelle dalam Huda (2014:5) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan produk dari lingkungan eksperiensial seseorang, terkait dengan bagaimana responsnya terhadap lingkungan tersebut. Hal ini sangat berkaitan dengan pengajaran di mana seseorang akan belajar dari apa yang diajarkan padanya.

Pembahasan pembelajaran menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih mudah diterima oleh siswa dengan dipengaruhi berbagai faktor lingkungan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran saling terkait dengan komponen pembelajaran yang lain seperti; strategi pembelajaran, bahan ajar, dan evaluasi pembelajaran.

2.2 Komponen Pembelajaran

2.2.1 Tujuan Pembelajaran

Tujuan atau sasaran adalah pangkal tolak pemilihan, penetapan, dan pengembangan komponen-komponen lainnya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan (Ismiyanto,2013). Menurut Hamzah (2006:34) tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran, sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya tujuan tersebut.

Hamalik (1995:76-77) menyatakan kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata ajaran, dan guru itu sendiri. Suatu tujuan pembelajaran memenuhi kriteria sebagai berikut: (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, (3) tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki, misalnya pada peta pulau Jawa, siswa dapat mewarnai dan memberi label pada sekurang-kurangnya tiga gunung utama.

Berbagai pendapat para ahli mengenai tujuan pembelajaran telah dikemukakan sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan suatu kebutuhan siswa dan guru untuk mencapai sasaran dalam pembelajaran dan tujuan pembelajaran sangat penting dalam kegiatan proses belajar mengajar komponen utama yang harus dirumuskan.

2.2.2 Bahan ajar

Bahan ajar adalah ‘sesuatu’ yang harus diolah dan disajikan oleh guru yang selanjutnya agar dipahami oleh murid, dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan. Pencapaian tersebut dapat diidentifikasi dan diketahui dari kesesuaiannya dengan indikator-indikator yang telah dirumuskan. Dengan demikian, bahan ajar merupakan salah satu komponen pembelajaran yang penting bagi pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran (Ismiyanto,2009:32). Menurut Zais (dalam Ismiyanto,2009:32) Bahan ajar dapat berupa fakta, konsep, hukum/prinsip/aturan, generalisasi, prosedur, dan sebagainya.

Menurut Nasution (2008:233) bahan ajar atau *subject matter*, dipilih dari persediaan yang sangat luas yang dapat disajikan kepada anak-anak untuk dipelajari. Pilihan itu harus dilakukan karena luasnya bahan yang ada, sedangkan apa yang dapat dipelajari dalam jangka waktu tertentu sangat terbatas. perlu diadakan kriteria agar memilih bahan itu dapat dilakukan secara lebih rasional. Ada sejumlah kriteria yang digunakan untuk memilih bahan pelajaran. Kesulitannya ialah bahwa setiap kriteria mempunyai kelemahannya. Kriteria itu ialah: (1) Bahan pelajaran harus dipilih berdasarkan *tujuan* yang hendak dicapai, (2) bahan pelajaran dipilih karena dianggap berharga sebagai warisan generasi yang lampau, (3) bahan pelajaran dipilih kerana berguna untuk menguasai suatu disiplin, (4) bahan pelajaran dipilih karena dianggap berharga bagi manusia dalam hidupnya, (5) bahan pelajaran dipilih karena sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Selain kriteria yang digunakan untuk memilih bahan pelajaran, dalam menentukan kapan atau di kelas berapa bahan pelajaran sebaiknya diajarkan biasanya orang perpegang pada sejumlah faktor. Menurut Nasution (2008:244) Faktor-faktor itu antara lain: (1) Taraf kesulitan bahan pelajaran, (2) Apersepsi atau pengalaman lampau, (3) usia mental anak, dan (4) minat anak.

Taraf kesulitan bahan pelajaran pada umumnya bahan yang mudah dan sederhana lebih dahulu diberikan daripada yang sukar dan kompleks. Namun bahan pelajaran memang mempunyai tingkat-tingkat kesukaran. Kalimat panjang lebih sukar daripada kalimat pendek makin banyak unsur yang terlibat dalam suatu masalah, makin kompleks probelma itu makin tinggi taraf kesulitannya. Karena kenyataan itu maka dalam penempatan bahan pelajaran perlu pertimbangan taraf kesulitannya.

Apersepsi atau pengalaman lampau, Sesuatu yang baru hanya dapat dipahami berdasarkan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki. Karena itu diusahakan adanya kontinuitas dalam bahan pelajaran. Pelajaran yang lampau menjadi syarat untuk memahami pelajaran yang baru. Kematangan anak, Kematangan diakibatkan oleh perkembangan intern, pertumbuhan syarat atau fisiologis dan dianggap tak dapat dipengaruhi banyak oleh faktor-faktor luar.

Usia mental anak, Bahan pelajaran harus sesuai dengan usia mental anak. Kita ketahui bahwa anak-anak berlainan kemampuan mentalnya. Memberikan bahan yang sama kepada anak yang tinggi dan rendah inteligensinya pasti merugikan anak. Berbagai usaha dijalankan untuk memenuhi tuntutan perbedaan

individual ini, sehingga bahan pelajaran diberikan menurut sequence yang sesuai dengan kesanggupan anak.

Minat anak menjadi faktor utama dalam penentuan bahan dan urutannya disekolah yang “*child centered*”. Minat anak dapat berubah-ubah. Ada minat yang timbul karena perkembangan anak, misalnya minat untuk alam sekitar, untuk keadaan sosial, untuk agama dan ide-ide filosofis atau untuk pergaulan dengan anggota jenis kelamin lain. Ada pula minat dipengaruhi oleh lingkungan, seperti minat untuk radio, motor, naik gunung dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pandangan tentang bahan ajar dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan suatu komponen pembelajaran yang tidak lepas dari tujuan pembelajaran yang berisi mengenai pengetahuan baik itu fakta, konsep, prosedur dan sebagainya. Selain itu, pemilihan bahan ajar disesuaikan dengan kriteria dan faktor yang ada beberapa contohnya yaitu dilihat dari karakteristik usia, minat, dan bakat anak agar bahan ajar tersebut mampu dikelola dan bahan ajar.

2.2.3 Strategi Pembelajaran

Menurut Khanifatul (2014:15) strategi pembelajaran merupakan suatu rencana, cara pandang, dan pola pikir guru dalam mengorganisasikan isi pelajaran, penyampaian pelajaran, dan pengelolaan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam strategi pembelajaran, terkandung makna perencanaan. Artinya, strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhamad (2013:5-6) strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga akan memudahkan peserta didik mencapai tujuan yang dikuasai diakhir kegiatan belajar.

Menurut Ngalimun (2014:6) ada dua hal yang patut dicermati dari pengertian-pengertian yang diungkapkan oleh para ahli. *Pertama*, Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. *Kedua*, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Menentukan strategi perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah rohnya dalam implentasi suatu strategi.

Strategi pembelajaran merupakan perencanaan atau cara pandang untuk mengelola suatu isi dalam proses kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran tersebut mampu mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran ditentukan melalui tujuan yang jelas agar memperoleh keberhasilan dalam pembelajaran, sehingga tujuan merupakan hal yang penting dalam penerapan suatu strategi pembelajaran. Menurut Gagne (dalam Khanifatul, 2014:18), tujuan strategi

pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut: Mengoptimalkan pembelajaran pada aspek afektif dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

Mengoptimalkan pembelajaran pada aspek afektif, afektif berhubungan dengan nilai (*value*) yang dalam konteks ini adalah suatu konsep yang berada dalam pikiran manusia yang sifatnya tersembunyi, tidak dalam dunia empiris. Pengoptimalan aspek afektif akan membantu membentuk siswa yang cerdas sekaligus memiliki sikap positif dan secara motorik terampil. Ini yang diharapkan dapat dihasilkan dari penggunaan strategi pembelajaran secara efektif.

Mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran terkadang siswa bersifat pasif sehingga hanya memperoleh kemampuan intelektual (kognitif) saja. Idealnya, sebuah proses pembelajaran mengkehendaki hasil belajar yang seimbang antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketika berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, siswa akan mencari sendiri pengertian dan membentuk pemahamannya sendiri dalam pikiran mereka. Dengan demikian, pengetahuan baru yang disampaikan oleh guru dapat diinterpretasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Ismiyanto (2009:34) Strategi pembelajaran dibedakan menjadi tiga yang dilihat dari pendekatannya yaitu : (a) Strategi pembelajaran yang berorientasi pada dominasi guru dalam kegiatan pembelajaran (*Teacher Centered Strategies*), (b) Strategi pembelajaran yang berorientasi pada ketuntasan material dalam pembelajaran (*Material Centered Strategies*), dan (c) strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas anak (*Student Centered Strategies*).

Pembahasan yang telah diurai mengenai strategi pembelajaran, memberikan arti strategi pembelajaran merupakan sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu dalam sebuah pembelajaran. Strategi pembelajaran memiliki tujuan untuk mengaktifkan siswa dan mengoptimalkan pembelajaran pada aspek afektif dengan berbagai klasifikasi strategi pembelajaran dengan berbagai pendekatan.

2.2.4 Evaluasi Pembelajaran

Oemar Hamalik (1995: 171) menyatakan evaluasi pembelajaran adalah evaluasi terhadap proses belajar mengajar. Secara sistematis, evaluasi pembelajaran diarahkan pada komponen-komponen sistem pembelajaran, yang mencakup komponen *input*, yakni perilaku awal (*entry behavior*) siswa, komponen *input instrumental* yakni kemampuan profesional guru/tenaga kependidikan, komponen *kurikulum* (program studi, metode, media), komponen *administratif* (alat, waktu, dana); komponen *proses* ialah prosedur pelaksanaan pembelajaran; komponen *output* ialah hasil pembelajaran yang menandai ketercapaian tujuan pembelajaran.

Tujuan utama melakukan evaluasi dalam proses belajar-mengajar adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh siswa sehingga dapat diupayakan tindak lanjutnya. Tindak lanjut dimaksud merupakan fungsi evaluasi dan dapat berupa (Daryanto, 2002:11) ; (1) penempatan pada tempat yang tepat, (2) pemberian umpan balik, (3) diagnosis kesulitan belajar siswa, dan (4) penentuan kelulusan.

Menurut lingkup luas bahan dan jangka waktu belajar dibedakan antara evaluasi formatif dan evaluasi sumatif (Sukmadinata, 2007:111). Evaluasi formatif ditujukan untuk menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan belajar dalam jangka waktu yang relatif pendek. Tujuan utama dari evaluasi formatif sebenarnya lebih besar ditujukan untuk menilai proses pengajaran. Dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah evaluasi formatif digunakan untuk menilai penguasaan siswa setelah selesai mempelajari satu pokok bahasan. Hasil evaluasi formatif ini terutama digunakan untuk memperbaiki proses belajar-mengajar dan membantu mengatasi kesulitan-kesulitan belajar siswa. Dengan demikian evaluasi formatif, selain berfungsi menilai proses, juga merupakan evaluasi atau tes diagnostik.

Evaluasi sumatif ditujukan untuk menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan yang lebih luas, sebagai hasil usaha belajar dalam jangka waktu yang cukup lama, satu semester, satu tahun atau selama jejang pendidikan. Evaluasi sumatif mempunyai fungsi yang lebih luas daripada evaluasi formatif. Dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah, evaluasi sumatif dimaksudkan untuk menilai kemajuan belajar siswa (kenaikan kelas, kelulusan ujian) serta menilai efektivitas program secara menyeluruh.

Berbagai pendapat telah dikemukakan mengenai evaluasi pembelajaran, sehingga evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan didasarkan oleh penilaian maupun pengukuran untuk memecahkan masalah dalam upaya memperbaiki hasil pembelajaran dan untuk penyusunan program selanjutnya.

2.3 Pembelajaran Seni Rupa

Salam (dalam Syafi'i, 2006: 13) mengatakan pembelajaran seni rupa adalah upaya untuk mengembangkan kepribadian seseorang dalam rangka mempersiapkan menjadi warga masyarakat yang mandiri dan bertanggung jawab melalui kegiatan yang bersangkutan paut dengan pernyataan perasaan keindahan lewat media garis, warna, tekstur, bidang, volume dan ruang atau dengan perkataan lain melalui kegiatan pembelajaran dalam bidang lukis/gambar, seni cetak, seni patung, seni kerajinan, desain dan seni bangunan/ desain lingkungan. Menurut Ismiyanto (2009:8) Pembelajaran seni rupa adalah upaya dan kegiatan guru untuk membelajarkan peserta didik dengan menggunakan pendekatan baru, sehingga terjadi proses belajar (kegiatan kreasi dan apresiasi). Pengertian pembelajaran seni rupa dapat dikatakan sebagai kegiatan kreasi dan apresiasi dengan melibatkan unsur-unsur seni. Pengertian tersebut membawa pembelajaran seni rupa memiliki fungsi dan tujuan.

Berdasarkan Ismiyanto (2009:22) fungsi dan tujuan pembelajaran seni rupa pada hakikatnya terkait erat dengan konsep pembelajaran seni rupa. Fungsi pembelajaran seni rupa ditinjau dari aspek anak adalah (1) sebagai media ekspresi, (2) sebagai media komunikasi, (3) sebagai media pengembang kreativitas, (4) sebagai pengembang sensitivitas, (5) sebagai pengembang hobi dan bakat, dan (6) sebagai media rekreasi. Berdasarkan fungsi-fungsi tersebut dapat dirumuskan tujuan-tujuan pembelajaran seni rupa sebagai berikut; (1) mengembangkan kreativitas dan sensitivitas peserta didik, (2) meningkatkan kapasitas dan kualitas

pengetahuan kesenirupaan peserta didik, dan (3) meningkatkan keterampilan peserta didik.

Beberapa pendapat telah membahas mengenai pembelajaran seni rupa, dengan demikian pembelajaran seni rupa merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar, peserta didik diberikan sebuah pengalaman untuk mengembangkan diri dalam berkreasi yang nantinya mampu berapresiasi dari pembelajaran seni lukis, seni grafis, seni kriya dan sebagainya. Pembelajaran seni rupa memiliki beberapa fungsi yang akan menjadi tujuan dari pembelajaran seni rupa itu sendiri.

2.4 Ragam Hias

2.4.1 Pengertian Ragam Hias

Ragam Hias atau ornamen berasal dari bahasa Latin *ornare*, yang berdasar arti kata tersebut berarti menghiasi. Menurut Gustami (dalam Sunaryo,2009:3) ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Sunaryo (2009:3) mengatakan, bentuk-bentuk hiasan yang menjadi ornamen tersebut fungsi utamanya adalah untuk memperindah benda produk atau barang yang dihias.

Pembahasan tersebut memberikan arti bahwa ragam hias adalah suatu hiasan dengan berbagai jenis bentuk yang diterapkan pada produk atau barang dengan fungsi memperindah.

2.4.2 Jenis Ragam Hias

Jenis Ragam Hias setiap daerah berbeda-beda dan memiliki ciri khas dalam pembuatannya. Menurut muksin,dkk (2014:5) Ragam hias ini muncul

dalam bentuk dasar yang sama seperti bentuk flora, fauna, figuratif, dan geometris.

1. Ragam Hias Flora

Bentuk ragam hias flora dapat dijumpai di sebagian besar daerah di Nusantara. Jenis motif ragam hias flora merupakan pengembangan dari bentuk asli tumbuhan yang diwujudkan dalam bentuk sulur-suluran.



Gambar 2.1 Ragam Hias Flora

Sumber: internet

2. Ragam Hias Fauna

Bentuk ragam hias fauna pada umumnya mengalami perubahan bentuk atau gaya. Beberapa jenis fauna tersebut antara lain kupu-kupu, burung, gajah, kadal, dan ikan.



Gambar 2.2 Ragam Hias Fauna

Sumber: internet

3. Ragam Hias Figuratif

Bentuk ragam hias figuratif umumnya sudah mengalami perubahan bentuk yang digayakan. Karakter dari bentuknya disesuaikan dengan tema dan tujuan tertentu untuk mendapatkan keselamatan, kekuatan, dan keberkahan.



Gambar 2.3 Ragam Hias Figuratif

Sumber: internet

4. Ragam hias geometris

Bentuk ragam hias geometris merupakan pengembangan bentuk dasar-dasar geometris seperti lingkaran, segitiga, segiempat, segilima, belah ketupat, dan bentuk bebas. Motif bentuk geometris dapat dibuat dengan cara menggabungkan bentuk-bentuk geometris ke dalam satu motif ragam hias.



Gambar 2.4 Ragam Hias Geometris

Sumber: internet

2.4.3 Pola Ragam Hias

Pola merupakan bentuk pengulangan motif, artinya sejumlah motif yang diulang-ulang secara struktural dipandang sebagai pola (Sunaryo,2009:14). Berdasarkan muksin,dkk (2014:8) pola ragam hias adalah hasil susunan dari suatu aturan tertentu dalam bentuk dan komposisi tertentu. Beberapa bentuk pola ragam hias tersebut berupa pola simetris, pola asimetris, pola ragam hias tepi, pola ragam hias menyudut, pola ragam hias beraturan, dan pola ragam hias tidak beraturan. Pendapat para ahli mengenai pola dapat disimpulkan bahwa pola merupakan pengulangan pada bentuk dengan aturan dan komposisi tertentu.

2.5 Bambu

2.5.1 Pengertian Bambu

Millet (2002:74) mengatakan bambu merupakan anggota suku rumput-rumputan. Bambu dapat dibedakan dengan rumput lainnya karena berkayu dan batangnya bercabang. Bambu yang terdapat di Indonesia mempunyai sistem rimpang simpodial: bagian dasar setiap rimpangnya pendek dan tebal dengan ujung tumbuh ke atas membentuk batang baru. Batang bambu terbagi dalam buku dan ruas, dengan garis tengah berkisar satu sampai duapuluh sentimeter. Tinggi batang antara tujuh dan tiga puluh meter, tergantung jenisnya, mungkin tumbuh tegak dengan ujung melengkung atau perlu didukung tumbuhan sekitarnya sebagai bukti varietas serabutan atau menjalar.

Bambu merupakan tanaman multifungsi karena banyak dimanfaatkan manusia, baik untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga, bahan bangunan, maupun sebagai bahan baku industri termasuk kerajinan. Luasnya penggunaan

bambu karena batangnya memiliki sifat-sifat yang kuat, tahan lama dan lentur (Kaleka,2014:7).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat dikemukakan, pengertian bambu merupakan salah satu tumbuhan jenis rumput yang berbeda dengan rumput lainnya dilihat dari batang yang bercabang dan berkayu, dengan ciri tinggi batang sekitar tujuh meter hingga tigapuluh meter dengan sifat yang kuat yang memiliki nilai guna bagi manusia. Jenis bambu menurut Syamsyu (2015) dan dilihat dalam Kaleka (2014:7) memiliki berbagai macam jenis dengan ciri dan nilai kegunaan yang berbeda.

Bambu tulup adalah memiliki warna hijau, memiliki ukuran diameter lebih kecil dibandingkan dengan bambu yang lain, tingginya yang pada umumnya maksimal 5 meter, dan sifatnya mudah patah. Jarak antara ruas yang satu dengan yang lain cukup panjang. Manfaat bambu tulup membuat alat permainan tradisional, bambu tulup dibuat tulup dengan cara memotong ruasnya dan membuat suling bambu.

Bambu tali/ Apus adalah jenis bambu yang warna kulitnya hijau tua, kurang mengkilap, batang kuat, liat dan lurus. Batang bambu tali/ apus dikenal paling bagus untuk dijadikan bahan baku kerajinan anyaman karena seratnya yang panjang, kuat, dan lentur. Ada juga yang menggunakan untuk membuat alat musik..

Bambu ampel adalah bambu yang kulit batangnya berwarna hijau dan mengkilap. Diameter bambu ini berkisar antara 8-15 cm. Sedangkan panjang/tingginya sekitar 10-19 meter. Manfaat Bambu Ampel rebungnya sebagai

sayur, walaupun batangnya mudah rapuh/brubukan/kurang awet akan tetapi bambu ampel juga bisa dimanfaatkan sebagai bahan bangunan, pagar/jaro, dan lain-lain.

Bambu petung / betung atau *dendrocalamus asper* adalah salah satu jenis bambu yang memiliki ukuran lingkaran batang yang cukup besar dan termasuk ke dalam suku rumput-rumputan. Bambu betung memiliki sifat yang keras. Baik untuk bahan bangunan karena seratnya besar dan ruasnya panjang.

Bambu kuning adalah salah satu tanaman dari kelompok bambu. Bambu jenis ini memiliki ciri batang yang beruas-ruas, tinggi, dan batangnya berwarna kuning. Digunakan untuk membuat kerajinan tangan, bahan bangunan, dan *chopstick*. Di kawasan Asia Tenggara, bambu jenis ini banyak dibudidayakan. Ia sering dijumpai di desa-desa, di pinggir-pinggir sungai, dan sebagai tanaman hiasan di perkotaan.

Bambu Cendani adalah bambu yang memiliki kegunaan untuk tangkai payung, pipa rokok, kerajinan tangan, dan sebagai tanaman hias. Bambu tutul juga memiliki kegunaan tidak jauh berbeda dengan bambu cendani yaitu sebagai kerajinan tangan dan furniture.

Jenis bambu yang telah diidentifikasi memiliki karakteristik dari bentuk, warna, dan kegunaannya. Pada jenis bambu di setiap kegunaannya akan memiliki kelemahan dan keuntungannya seperti karakteristik yang dimiliki dari jenis bambu wulung (*Gigantochloa Atroviolacea*).

2.5.2 Karakteristik Bambu Wulung (*Gigantochloa Atroviolacea*)



Gambar 2.5 Bambu Wulung /*Gigantochloa Atroviolacea*

Sumber: internet

Bambu wulung (*Gigantochloa Atroviolacea*) adalah bambu yang warna kulitnya wulung/hitam/hijau kehitaman/ungu tua dan ada garis berwarna kuning di sepanjang batang maupun rantingnya. Diameter bambu wulung mayoritas antara 5-12 cm dengan panjang/tinggi antara 7-18 meter (syamsu,2015).

Kelemahan bambu wulung bila dibiarkan terlalu lama atau tidak direndam dalam air, bambu tersebut akan mengeras. Selain kelemahan, bambu wulung memiliki kelebihan diantaranya; (1) kualitas warna yang unik, (2) tekstur serat bambu hitam yang sangat baik dan kuat, dan (3) memiliki berbagai manfaat antara lain; membuat bambu runcing, sebagai bahan bangunan misalnya untuk membuat rangka atap, tiang bendera, kerajinan seperti hiasan dinding yang berupa potongan bambu yang diukir menjadi gambar pemandangan alam, hewan, dan sebagainya, pagar dan tiang antena televisi, membuat kursi dan meja bambu, alat kesenian seperti kentongan dan angklung/calung, anyaman dan lain-lain (syamsu,2015).

Berbagai macam jenis bambu dengan kelemahan dan kelebihan mampu memberikan kemudahan atau mengelola bambu itu sendiri untuk berbagai macam

kebutuhan masyarakat. Bambu wulung bambu yang menarik untuk dijadikan sebagai bahan dalam pembuatan hiasan dinding dilihat dari warna yang diilikinya. Pertimbangan lain dalam pemilihan bambu wulung adalah terkait ketahanan warna kulit bambu.

2.6 Seni Kriya

2.6.1 Pengertian Seni Kriya

Triyanto (2007:38) mendefinisikan bahwa seni kriya adalah aktivitas yang mengubah materi mentah dengan keterampilan yang dapat dipelajari sehingga menjadi produk yang telah ditetapkan sebelumnya. Bastomi (2012:13) mengatakan keindahan seni kriya atau estetika seni kriya mengikuti tujuannya yaitu terapannya. Itulah sebabnya maka seni kriya mempunyai sebutan praktis sifatnya. Oleh karena itu pulalah yang menyebabkan estetika seni kriya menjadi nomor dua kedudukannya.

Kata kriya, karya atau kerja dapat diterjemahkan kedalam bahasa Inggris “*work*”. *Handwork* artinya pekerjaan yang dilakukan dengan tangan, maksudnya bukan keahlian tangan. *Hand work* boleh diartikan sebagai pekerjaan tangan, lebih halus lagi diartinya sebagai tangan yang hasilnya rajin atau rapi (Bastomi, 2012:27).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat diketahui bahwa seni kriya merupakan suatu produk karya yang memiliki tujuan untuk nilai guna dengan diikuti aspek estetikannya melalui pengelolaan berbagai teknik berkarya dengan mengaitkan keahlian tangan berbagai alat bantu berkarya yang lebih luas.

2.6.2 Kriya Hias sebagai Hasil Pembelajaran

Salah satu hasil dari seni kriya yang berfungsi sebagai hiasan adalah hiasan dinding. Hiasan dapat berupa motif flora, fauna, figuratif, dan geometris yang digunakan untuk memperindah bidang dua dan tiga dimensi. Motif - motif tersebut biasanya merupakan hasil stilisasi dari bentuk aslinya dengan proses pembuatan memahat, menganyam, maupun pengecatan. Bahan – bahan yang digunakan dapat berupa kayu, rotan, bambu, dan sebagainya (Muksin, dkk, 2014:5).

Hasil belajar adalah suatu capaian dalam pembelajaran yang dilandasi adanya perubahan tingkah laku pada siswa. Menurut Anni (dalam Susanto, 2016), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, apabila pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Hasil pembelajaran berkreasi kriya hias dalam pembelajaran seni rupa dapat dilihat dari indikator sebagai berikut.

a. Intelektualitas

Perkembangan intelek anak menunjukkan, bahwa tiap tingkatan perkembangan mempunyai karakteristik tertentu tentang cara anak melihat lingkungannya dan cara memberi arti bagi dirinya sendiri. Mengajarkan suatu

bahan pelajaran kepada anak, adalah mempresentasikan struktur bahan pelajaran sesuai dengan cara anak memandang atau mengartikan bahan pelajaran tersebut (Sukmadinata, 2007:142).

b. Kreativitas

Salah satu kelebihan yang diberikan oleh Tuhan kepada manusia adalah akal pikiran. Akal pikiran memberikan jalan kepada manusia untuk mencari jalan dan kemungkinan baru. Dalam usaha untuk mencapai tujuan hidupnya manusia selalu berhadapan dengan kendala dan kenyataan yang tidak diharapkan. Dalam keadaan itulah manusia menggunakan akal pikiran guna menembus kendala tersebut. Usaha untuk menggunakan akal pikiran ini disebut *kreativitas*, yaitu menciptakan sesuatu yang baru untuk keluar dari suasana yang telah ada sebelumnya. Sesuatu yang baru tersebut dapat berupa benda konkret maupun abstrak (Rasjoyo, 1994:1).

c. Teknik Berkarya

Penggunaan teknik harus disesuaikan dengan karakteristik bahan dan keterampilan yang dimiliki seseorang. Hal ini berkaitan dengan kualitas produk yang ingin dicapai. Berbagai teknik dalam seni kriya disesuaikan dengan bahan dan alat yang digunakan adalah mengukir, menuang, menenun, menganyam, dan membentuk (Suhernawan dan Nugraha, 2010:82).

d. Estetika Visual

Dalam membuat karya seni perlu mempertimbangkan unsur-unsur pendukung bentuk yang sering disebut unsur-unsur rupa (visual). Unsur-unsur rupa yang dikembangkan dalam berkarya adalah garis, raut, warna, gelap terang,

tekstur, ruang. Prinsip-prinsip desain digunakan sebagai pedoman penyusunan unsur-unsur seni rupa dalam membuat atau merancang karya seni. Struktur atau susunan unsur-unsur tersebut jika ditata atau dikomposisikan sedemikian rupa dengan menggunakan kaidah-kaidah estesis yang acapkali dikenal dengan istilah prinsip kesatuan, keserasian, irama, dominasi, keseimbangan, dan kesebandingan akan menentukan kualitas fisik suatu karya seni rupa (Sunaryo, 2002:6).

Seni kriya sangat beraneka ragam bentuk, motif teknik, dan media. Pembelajaran berkarya seni kriya hias merupakan kegiatan yang memiliki nilai positif bagi siswa. Selain menjadi pembelajaran yang menciptakan kegiatan positif juga memberikan sebuah pengalaman kepada peserta didik untuk berkarya dan memanfaatkan bahan sekitar untuk dijadikan karya yang memiliki nilai fungsi dan nilai keindahan.

Hasil belajar merupakan sebuah hasil dari suatu proses peserta didik memberikan perubahan tingkah laku sesuai dengan pandangan karakterisiknya, awal mula peserta didik tidak memahami mengenai teknik dan bahan berkarya seni kriya kemudian memahami mengenai konsep teknik dan bahan berkarya, dengan demikian peserta didik akan mengembangkan kreativitas yang dimiliki dan melatih estetika visualnya.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan pertama, pembelajaran seni rupa dalam penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna tidak lepas dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Pada tahap perencanaan guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran terlebih dahulu. RPP dibuat berdasarkan silabus yang mengacu pada KI-KD. RPP terdiri dari kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, alokasi waktu, materi pembelajaran, sumber dan media belajar, strategi dan metode pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran.

Tahap pelaksanaan, pembelajaran seni rupa dalam penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna dilaksanakan selama tiga kali pertemuan berdasarkan RPP. Pada setiap Pertemuan memiliki waktu 80 menit yang terbagi menjadi tiga tahap kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup. SMP Negeri 1 Adiwerna menggunakan kurikulum 2013 sehingga didalam kegiatan inti menggunakan 5M yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.

Terakhir yaitu tahap evaluasi, pembelajaran seni rupa dalam penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding Kelas VIII

H SMP Negeri 1 Adiwerna menggunakan evaluasi proses dan hasil. Evaluasi proses dapat diketahui ketika siswa melakukan perencanaan hingga pembuatan karya. Evaluasi hasil dapat dilihat dari kualitas karya siswa.

Kedua, Pembelajaran seni rupa dalam penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna menghasilkan 31 karya hiasan dinding pada tindakan I mencapai total nilai 2513,5 dengan nilai rata-rata 81 termasuk dalam kategori baik. Menghasilkan 13 karya kategori tema kaligrafi, 6 (enam) karya kategori tema flora, 6 (enam) karya kategori tema fauna, 2 (dua) karya kategori tema figuratif, 1 (satu) karya kategori tema geometris, 1 (satu) karya kategori mega mendung, dan 2 (dua) karya kategori tema bangunan. Pada tindakan I dari 31 karya hiasan dinding, 30 karya hiasan dinding dengan posisi bambu secara vertikal dan 1 karya hiasan dinding dengan posisi bambu secara horizontal.

Pengamatan pembelajaran tindakan II mencapai total nilai 2572,5 dengan nilai rata-rata 83 termasuk dalam kategori baik. Menghasilkan 31 karya hiasan dinding dengan 8 (delapan) karya kategori tema kaligrafi, 11 karya kategori tema flora, 6 (enam) karya kategori tema fauna, 1 (satu) karya kategori tema geometris, 5 (lima) karya kategori tema bangunan. Pada tindakan II dari 31 karya hiasan dinding, didominasi dengan posisi bambu secara horizontal.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan pembelajaran seni rupa dalam penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding yang dilakukan saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut :

- 5.2.1 Hendaknya pada pembelajaran seni rupa dalam penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna guru memberikan contoh karya seni kriya lebih banyak agar siswa lebih memahami dalam proses berkarya.
- 5.2.2 Sebagai penunjang pembelajaran seni rupa di SMP sebaiknya sekolah memiliki ruang keterampilan dan ruang pameran untuk menampilkan hasil-hasil karya siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi Suwaji. 2012. *Estetika Kriya Kontemporer dan Kritikanya*. Semarang: UNNES PRESS.
- Daryanto. 2002. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah b. Uno. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi aksara.
- Huda Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husamah dan Setyaningrum Yanur. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Ismiyanto, PC.S. 2009. *Pengembangan Model dan Simulasi Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang: UNNES PRESS.
- Ismiyanto, PC.S. 2010. *Strategi Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang: UNNES PRESS.
- Ismiyanto, PC.S. 2013. *Strategi dan Kurikulum Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang: UNNES PRESS.
- Kaleka Norbertus, 2014. *Aneka Kreasi Kerajinan Bambu*. Jogjakarta: PT. Pustaka Baru.
- Khanifatul, 2014. *Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Hamalik Oemar.H. 1995. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Nasution, M.A. 2008. *Asas-asas Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Miller Didier, 2002. *Tumbuhan (Edisi bahasa Indonesia, Buku Antar Bangsa)*. Jakarta : PT. Widyadara.
- Muksin, dkk, 2014. *Seni Budaya*. Jakarta: Kementrian pendidikan dan Kebudayaan.
- Moleong, J. Lexy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: PT. Remaja Rosda Karya Offset.

- Rasjoyo.1994. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Erlangga.
- Sukmadinata, N.S. 2007. *Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sunaryo Aryo. 2002. *Hand Out Nirmana*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Sunaryo Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang: Dahara Prize.
- Syafi,i.2006. *Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*. Bahan Ajar tertulis. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Syamsu Syamsyudi, 2015. [file:///D:/semester8/literaturbambu/CiriKhusus6Jenis BambudanFungsinya_Manafaatnya-IlmuPengetahuanAlam.htm](file:///D:/semester8/literaturbambu/CiriKhusus6JenisBambudanFungsinya_Manafaatnya-IlmuPengetahuanAlam.htm)
- Triyanto. 2007. *Estetika Barat*. Semarang: Jurusan Seni Rupa UNNES
- Wati Sri. 2015. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sociodrama*. Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan & Konseling.