



**MODEL PEMBELAJARAN SENI GRAFIS CUKIL
HARDBOARD PADA SISWA KELAS IX SMP NEGERI 1
BAWEN**

Skripsi

Disajikan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

Oleh

Yesi Puspita Putri

2401416039

Pendidikan Seni Rupa

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PENGESAHAN KELULUSAN

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

Hari : Jumat

Tanggal : 19 Juni 2020

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,
Drs. Eko Raharjo, M.Hum.
(NIP. 196510181992031001)

Sekretaris,
Dr. Syakir, M.Sn.
(NIP.196505131993031003)

Penguji I,
Drs. Syafii, M.Pd.
(NIP. 195908231985031000)

Penguji II,
Dr. Eko Sugiarto, M.Pd.
(NIP. 198812122015041002)

Penguji III,
Supatmo, S.Pd., M.Hum.
(NIP. 196803071999031001)

Mengetahui,

UNNES

Sri Seteki Urip, M.Hum.
(NIP. 196202211989012001)

PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : **Yesi Puspita Putri**

NIM : 2401416039

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

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

Semarang,

Yang membuat pernyataan,



Yesi Puspita Putri

NIM. 2401416039

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Jawaban dari sebuah keberhasilan adalah terus belajar dan tak kenal putus asa.” (Yesi Puspita Putri)

PERSEMBAHAN:

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala karunia-Nya, skripsi ini saya persembahkan kepada Ibuku tercinta Maryani, yang telah memberikan do'a serta semangat selalu.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Model Pembelajaran Seni Grafis Cukil *Hardboard* Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Bawen”. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini banyak hambatan dan kesulitan, namun berkat dorongan dan arahan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Paling awal saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Supatmo S.Pd., M.Hum., (Dosen Pembimbing) yang dengan sabar memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan kemudahan sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kemudahan dalam proses perizinan penelitian.
3. Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi.
4. Bapak/Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.

5. Sukardi, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bawen yang telah memberikan izin penelitian.
6. Suryanto, S.Pd., M.Pd., selaku guru seni budaya SMP SMP Negeri 1 Bawen yang telah memberikan waktu untuk penelitian.
7. Kepada ibu Maryani dan Kakakku Sayekti yang selalu memberi semangat, dukungan, dan doa.
8. Teman-teman mahasiswa jurusan seni rupa S1 Universitas Negeri Semarang yang telah memberi bantuan, motivasi dan do'anya.
9. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian penulisan skripsi ini.

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

Semarang,
Penulis

Yesi Puspita Putri

ABSTRAK

Putri, Yesi Puspita. 2020. “Model Pembelajaran Seni Grafis Cukil *Hardboard* Pada Kelas IX SMP Negeri 1 Bawen”.

Skripsi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
Pembimbing: Supatmo, S.Pd., M.Hum. 216 hal.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Seni Grafis, Cukil *Hardboard*

Tujuan penelitian ini ingin mendeskripsikan dan menjelaskan pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen, yang mencakupi: (a) perencanaan pembelajaran; (b) pelaksanaan pembelajaran; dan (c) evaluasi pembelajaran dan pemilihan dan penerapan model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, penelusuran dokumen. Analisis data melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pelaksanaan pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen dilakukan melalui tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. (2) Model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen guru menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dilaksanakan dengan menggunakan 5 tahapan Pembelajaran Berbasis Masalah yaitu: (1) Orientasi siswa kepada masalah, (2) Mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) Membimbing penyelidikan kelompok, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. Hasil karya seni grafis cukil *hardboard* menghasilkan karya kelas IX A skor rata-rata 83,23, dengan jumlah memenuhi KKM 28 siswa dan jumlah yang tidak memenuhi KKM 2 siswa. Kelas IX F skor rata-rata 83,26, dengan jumlah memenuhi KKM yaitu 27 siswa dan yang tidak memenuhi KKM 3 siswa. Kelas IX D skor rata-rata 79, dengan jumlah memenuhi KKM 29 siswa dan yang tidak memenuhi KKM 1 siswa, dikarenakan keluar. Kelas IX E skor rata-rata 81,2, dengan jumlah memenuhi KKM 29 siswa dan yang tidak memenuhi KKM 1 siswa kelas IX D SMP Negeri 1 Bawen.

ABSTRACT

Putri, Yesi Puspita. 2020. *"Learning Model of Cukil Graphic Art Hardboard in Class IX of SMP Negeri 1 Bawen"*.

Thesis. Department of Fine Arts, Faculty of Language and Art, Semarang State University.

Supervisor: Supatmo, S.Pd., M.Hum. 216 pages.

Keywords: *Learning Model, Graphic Art, Hardboard Slash*

The purpose of this study is to describe and explain the of chunking graphic art learning hardboard in grade IX students of SMP Negeri 1 Bawen, which includes: (a) learning planning; (b) the implementation of learning; and (c) evaluation of learning and the selection and application of chunk art graphic learning models hardboard for grade IX students of SMP Negeri 1 Bawen. This research use descriptive qualitative approach. Data collection through observation, interviews, document searches. Data analysis through data reduction, data presentation, drawing conclusions and verification. The results of the study showed that (1) the implementation of the learning of cukil graphic arts hardboard in grade IX students of SMP Negeri 1 Bawen was carried out through the planning, implementation and evaluation stages. (2) The chunk art graphic learning model hardboard in grade IX students of SMP Negeri 1 Bawen teachers applies the learning model Problem Based Learning implemented using the 5 stages of Problem Based Learning, namely: (1) Student orientation to the problem, (2) Organizing students to learn, (3) Guiding group investigations, (4) Developing and presenting the work, (5) Analyzing and evaluating the process and results of problem solving. The results of art hardboard chubby hard produce class IX A works with an average score of 83.23, with the number of students meeting the KKM of 28 students and the number of students who do not meet the KKM of 2 students. 27 students and 3 students who do not meet the KKM. Class IX D average score of 79, with a total of 29 students fulfilling KKM and those not fulfilling 1 student KKM, due out. Class IX E average score of 81.2, with the number of students meeting KKM 29 students and those who do not meet the KKM 1 students of class IX D SMP Negeri 1 Bawen.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN KELULUSAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Hakikat Pembelajaran	9
2.1.1 Pengertian Belajar	9
2.1.2 Pengertian Pembelajaran.....	10
2.1.3 Komponen Pembelajaran.....	12
2.2 Model Pembelajaran	19
2.2.1 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	20

2.3 Pembelajaran Seni Budaya	24
2.3.1 Pembelajaran Seni Budaya di SMP.....	26
2.4 Hakikat Seni Grafis	29
2.4.1 Pengertian Seni Grafis	29
2.4.2 Karakteristik Seni Grafis.....	30
2.4.3 Jenis-Jenis Grafis	30
2.4.4 Macam-Macam Teknik Seni Grafis	31
2.5 Pembelajaran Seni Grafis di SMP	33
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Pendekatan Penelitian	36
3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian	38
3.3 Teknik Pengumpulan Data	38
3.3.1 Teknik Observasi	38
3.3.2 Teknik Wawancara	39
3.3.3 Teknik Penelusuran Dokumen	40
3.4 Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Gambaran Umum SMP Negeri 1 Bawen.....	43
4.1.1 Kondisi Fisik SMP Negeri 1 Bawen.....	43
4.1.3 Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan	60
4.1.4 Keadaan Siswa SMP Negeri 1 Bawen.....	63
4.2 Pembelajaran Seni Budaya SMP Negeri 1 Bawen	64
4.2.1 Pembelajaran Seni Grafis SMP Negeri 1 Bawen	69
4.3.1 Analisis Pembelajaran dalam Pengamatan.....	165
BAB V PENUTUP	166

PENUTUP	166
5.1 Simpulan	166
5.2 Saran	167
DAFTAR PUSTAKA	168
LAMPIRAN	173

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 SMP Negeri 1 Bawen tampak depan.....	44
Gambar 4. 2 Kabupaten Semarang dalam Peta Jawa Tengah.....	45
Gambar 4. 3 Kecamatan Bawen dalam Peta Jawa Tengah.....	46
Gambar 4. 4 Denah lokasi SMP N 1 Bawen	46
Gambar 4. 5 Denah SMP N 1 Bawen.....	47
Gambar 4. 6 Ruang Kepala Sekolah SMP N 1 Bawen.....	51
Gambar 4. 7 Ruang guru SMP N 1 Bawen.....	52
Gambar 4. 8 Ruang Perpustakaan SMP N 1 Bawen	53
Gambar 4. 9 Ruang kelas IX SMP N 1 Bawen.....	54
Gambar 4. 10 Ruang Lab. IPA SMP N 1 Bawen.....	55
Gambar 4. 11 Ruang Lab. TIK SMP N 1 Bawen	56
Gambar 4. 12 Ruang Koperasi SMP N 1 Bawen	57
Gambar 4. 13 Ruang Osis SMP N 1 Bawen	58
Gambar 4. 14 Ruang UKS SMP N 1 Bawen	60
Gambar 4. 15 Wawancara dengan Kepala Sekolah SMP N 1 Bawen.....	67
Gambar 4. 16 Wawancara dengan Guru Seni Rupa Sekolah SMP N 1 Bawen.....	67
Gambar 4. 17 Kegiatan Pendahuluan	75
Gambar 4. 18 dan Gambar 4. 19 Guru sedang Menjelaskan Materi Seni Grafis	78
Gambar 4. 20 Suasana saat Kegiatan Demonstrasi	79
Gambar 4. 21 dan Gambar 4. 22 Proses Pembuatan Desain.....	82
Gambar 4. 23 dan Gambar 4. 24 Siswa melakukan proses mencukil	83
Gambar 4. 25 dan Gambar 4. 26 Siswa melakukan proses mencetak	85
Gambar 4. 27 Siswa melakukan proses pengerolan	86
Gambar 4. 28 Guru dan siswa melakukan presentasi.....	89

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Komponen Analisis Data Model Interaktif	42
---	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Fasilitas SMP Negeri 1 Bawen.....	49
Tabel 4. 2 Daftar Guru dan Tenaga Kependidikan SMP Negeri 1 Bawen....	61
Tabel 4. 3 Siswa SMP Negeri 1 Bawen.....	63
Tabel 4. 4 Rentang Nilai	91
Tabel 4. 5 Tabel Penskoran pada Aspek Pengetahuan Berdasarkan Kelas pada Materi Seni Grafi.....	92
Tabel 4. 6 Penilaian Sikap Spiritual Siswa Kelas IX A	93
Tabel 4. 7 Penilaian Sikap Spiritual Siswa Kelas IX C	95
Tabel 4. 8 Penilaian Sikap Spiritual Siswa Kelas IX E.....	96
Tabel 4. 9 Penilaian Sikap Spiritual Siswa Kelas IX D	98
Tabel 4. 10 Penilaian Sikap Spiritual Siswa Kelas IX F	100
Tabel 4. 11 Penilaian hasil karya kelas IX A	102
Tabel 4. 12 Penilaian hasil karya kelas IX C	111
Tabel 4. 13 Penilaian hasil karya kelas IX E.....	118
Tabel 4. 14 Penilaian hasil karya kelas IX D	127
Tabel 4. 15 Penilaian hasil karya kelas IX F.....	136
Tabel 4. 16 Rubrik Penilaian	144
Tabel 4. 17 Kriteria Penilaian Hasil Karya Seni Grafis Cukil Hardboard (B Hasil Cetakan)	145
Tabel 4. 18 Rentang Nilai	146
Tabel 4. 19 Skor Karya Siswa IX A.....	147
Tabel 4. 20 Skor Karya Siswa IX C.....	149
Tabel 4. 21 Skor Karya Siswa IX F	152
Tabel 4. 22 Daftar nilai kelas IX D.....	154
Tabel 4. 23 Daftar nilai kelas IX E	157
Tabel 4. 24 Tabel Pensekoran.....	159

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	174
Lampiran 2 Pedoman Observasi.....	175
Lampiran 3 Pedoman Wawancara.....	177
Lampiran 4 Surat Keterangan Pembimbing.....	180
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	181
Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	182
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	183
Lampiran 8 Tabel Penilaian Pengetahuan.....	203
Lampiran 9 Biodata Penulis.....	214

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pembelajaran Seni Budaya memiliki beberapa aspek, salah satunya adalah aspek seni rupa. Pembelajaran seni rupa merupakan sarana pengembangan pengalaman estetis siswa melalui bentuk kegiatan apresiasi dan kreasi. Dalam kegiatan apresiasi, pengalaman estetis siswa dikembangkan melalui pengamatan, penghayatan, dan penghargaan. Sedangkan dalam kegiatan kreasi, melalui kemampuan memanfaatkan berbagai media seni (Syafi'i, 2006: 12). Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa selain berperan dalam pembentukan sikap, pembelajaran seni rupa juga memiliki andil dalam pengembangan ketrampilan siswa melalui kegiatan berkarya seni rupa.

Seni pada hakikatnya merupakan media untuk berekspresi, mengungkapkan isi atau pengalaman batin manusia yang bersifat artistik, dan berkaitan mencipta-mencipta. Pendidikan seni di sekolah diberikan untuk menumbuhkan kepekaan rasa estetis dan artistik, sehingga terbentuk sikap kritis, apresiatif, dan kreatif pada diri siswa secara menyeluruh. Sikap tersebut akan tumbuh pada diri siswa, Petty (dalam Ismiyanto, 2015: 30) menyatakan bahwa pendidikan seni pada dasarnya berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan berekspresi, berapresiasi, berkreasi, dan berekreasi.

Unsur yang paling dominan dalam kegiatan pembelajaran adalah kurikulum. Kurikulum merupakan rancangan pembelajaran pendidikan dan atau

pembelajaran yang mencakup komponen-komponen pembelajaran, yaitu tujuan, bahan ajar, metode, dan evaluasi (Ismiyanto, 2015: 2). Komponen-komponen pada pembelajaran tersebut harus tercapai agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Materi pembelajaran dalam bahan ajar sebagai salah satu komponen yang harus ada dalam kurikulum. Bahan ajar berisi materi yang akan disampaikan pada siswa. Bahan ajar sendiri bermuara pada KI (kompetensi inti) dan KD (kompetensi dasar) yang telah disusun oleh Kemendikbud.

Pembelajaran dapat berlangsung baik dengan memperhatikan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan isi materi. Menurut Soetopo (dalam Nisa, 2017: 154) model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyampaian materi pembelajaran yang harus dikuasai oleh guru, sehingga pada saat penggunaannya dapat menciptakan suasana interaksi yang edukatif. Model pembelajaran selalu digunakan dalam tiap proses belajar mengajar. Penerapan berbagai model pembelajaran di sekolah perlu diperhatikan karena siswa memiliki perbedaan dalam kemampuan, bakat, minat, watak, ketahanan, dan semangat. Perbedaan gaya belajar juga merupakan faktor penting dalam proses belajar mengajar. Untuk itu diperlukan keberagaman dalam mengajar dengan menerapkan berbagai model pembelajaran. Upaya guru membuat situasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga mendorong siswa untuk belajar merupakan pengertian gambaran model pembelajaran. Hal ini ditegaskan Sukmadinata (dalam Sobandi, 2008: 172) bahwa model pembelajaran sebagai suatu desain yang menggambarkan proses penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa. Senada dengan

Soekamto dan Winatapura (dalam Sobandi, 2008: 173) bahwa model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu aktivitas tertentu. Menurut Djamarah & Zain (2010: 328) cara-cara yang dipilih dan digunakan guru untuk menyampaikan bahan pelajaran sehingga memudahkan siswa menerima, memahami mengolah.

Model pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat disesuaikan dengan karakter dalam kelas dan isi materi. Model pembelajaran bisa dikombinasikan dengan beberapa model lain agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Bawen, sekolah tersebut menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Menurut Tan (dalam Rusman, 2010: 229) Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Tujuannya adalah untuk menjelaskan pembelajaran, mencakup pelaksanaan pembelajaran, evaluasi atau penilaian pembelajaran dan penerapan model pembelajaran.

Selanjutnya pembelajaran seni grafis di sekolah jika dilihat jarang sekali diberikan, sebagaimana Sumurung (2010: 2) menyatakan bahwa pembelajaran grafis jarang diberikan, padahal kegiatan berkarya seni grafis merupakan hak bagi siswa dalam pembelajaran seni, sehingga pembelajaran seni grafis dapat menjadikan siswa memahami tentang seni grafis. Guru mata pelajaran sepertinya lebih memberikan sub materi tentang praktek menggambar dan melukis, apabila

dipelajari lebih jauh lagi pembelajaran seni grafis sangatlah penting. Dengan adanya pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* dengan cetak tinggi serta menghasilkan karya yang beragam. Terlihat di SMP Negeri 1 Bawen, guru mata pelajaran seni budaya sudah memberikan sub materi tentang pembelajaran seni grafis. Pembelajaran seni grafis di SMP Negeri 1 Bawen tergolong baru diberikan, karena sebelumnya guru mata pelajaran lebih terfokus pada melukis dan menggambar. Pada perkembangannya pembelajaran seni rupa terbagi atas beberapa sub materi salah satunya adalah pembelajaran seni grafis. Pembelajaran seni grafis berlangsung di kelas XI, karena sudah tertera pada KD dan KI, bahwa salah satu Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas IX semester genap adalah membuat karya seni grafis dengan berbagai media dan teknik. Oleh karena itu pembelajaran seni grafis tersebut dilaksanakan di kelas IX.

Seni Grafis sebagai salah satu cabang Seni Rupa yang berhubungan dengan menggunakan proses penciptaan karya dengan teknik cetak-mencetak. Menurut Susanto Mike (2002: 162) Grafis berasal dari kata *Graphein* berasal dari bahasa Yunani yang berarti “menulis” atau “menggambar”, seni grafis merupakan pengubahan gambar melalui proses cetak manual dan menggunakan material tertentu dengan tujuan memperbanyak karya, minimal 2 hasil cetakan. Sedangkan, menurut Dharsono (2004: 37) seni grafis pada dasarnya usaha menitik beratkan pada teknik cetak-mencetak, sebagai usaha untuk memperbanyak/ melipat gandakan sesuatu, baik gambar maupun tulisan dengan cara tertentu pula.

Seni grafis merupakan karya seni yang dibuat dengan mencetak, sehingga

dalam pembuatannya dibutuhkan klise untuk membuat karya seni grafis. Berdasarkan hal tersebut Rokhmat (dalam Istanto, 2015: 146) menyatakan bahwa jenis seni grafis ada tiga, yaitu: (1) Cetak tinggi atau *relief print*. Karya seni grafis yang dibuat dengan klise tinggi dan rendah, bagian tinggi merupakan bagian yang terkena tinta, dan apabila dicetak bagian tersebut sebagai penghasil gambar., (2) Cetak rendah atau *intaglio print*. Karya seni grafis dengan klise tinggi rendah hanya yang membedakan dengan cetak tinggi adalah cara membutuhkan tinta pada permukaan klise yang justru kebalikannya, dengan demikian pigmen warna tertampung atau menempel pada bagian yang rendah dan sekaligus bagian tersebut sebagai penghasil gambar., (3) Cetak datar *Planography print*. Karya seni grafis yang dibuat menggunakan cetakan atau klise yang permukaannya rata. Yang dimaksud cetak datar apabila dilihat dari permukaan klisenya menggunakan permukaan datar atau rata, namun pada yang bisa menerima tinta dan ada bagian yang bisa menolak tinta, apabila dicetak bagian yang menerima tinta sebagian yang menerima tinta disebut penghasil gambar., (4) Cetak tembus atau *stencil print*. Karya seni grafis yang dibuat dengan cetakan klise yang berlubang-lubang dan pada bagian lubang menggunakan bagian penghasil gambar.

Sejalan dengan pernyataan di atas, teknik yang diajarkan di SMP Negeri 1 Bawen yaitu cetak tinggi dengan cukil kayu *woodcut*, menggunakan *hardboard*. Cetak tinggi atau cukil merupakan teknik cetak yang paling sederhana dan relatif mudah dilakukan dibandingkan dengan teknik-teknik cetak (seni grafis) yang lain, seperti cetak dalam dan cetak datar. Cukil kayu *woodcut* adalah teknik seni grafis yang paling awal, merupakan salah satunya yang dipakai secara tradisional di Asia

Timur. Seni cukil kayu disebut juga dengan istilah xilografi (*xylograhy*). Teknik cetak tinggi atau cukil menghasilkan gambar maupun tulisan melalui proses pencetakan dengan menggunakan permukaan lembar kayu, *linoleum*, *hardboard* atau aret vinyl yang dipahat atau dicukil sebagai acuan cetak atau plat. (dkv.binus.ac.id/Seni Cetak Tinggi diakses tanggal 18 Desember 2019).

Pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bawen. SMP Negeri 1 Bawen adalah salah satu sekolah menengah pertama yang terletak di Kabupaten Semarang. Berdasarkan pengamatan di SMP Negeri 1 Bawen, pembelajaran seni rupa tidak hanya menggunakan media cat, crayon dan pensil warna dalam menggambar dan melukis. Tetapi disini, guru mata pelajaran seni budaya juga sudah mengenalkan media berkarya seni rupa kepada siswa, salah satunya sub materi tentang pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* menggunakan teknik cetak tinggi dengan cukil kayu *woodcut*.

Dengan adanya pembelajaran seni grafis cukil *hardboard*, siswa memperoleh pengalaman berkarya seni grafis cetak tinggi serta menghasilkan karya yang beragam.

Alasan lain yang mendorong peneliti melakukan penelitian model pembelajaran seni grafis, karena belum banyak penelitian mengenai model pembelajaran seni grafis khususnya cukil *hardboard* dengan teknik cetak tinggi. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik meneliti model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* di SMP Negeri 1 bawen yang berjudul “*Model Pembelajaran Seni Grafis Cukil Hardboard Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Bawen*”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang diuraikan, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen, yang mencakupi: (a) perencanaan pembelajaran; (b) pelaksanaan pembelajaran; dan (c) evaluasi pembelajaran?
2. Bagaimanakah pemilihan dan penerapan model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* kelas IX SMP Negeri 1 Bawen?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen, yang mencakupi: (a) perencanaan pembelajaran; (b) pelaksanaan pembelajaran; dan (c) evaluasi pembelajaran.
2. Mendeskripsikan dan menjelaskan pemilihan dan penerapan model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis. Manfaat teoretis dari hasil

penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai acuan model pembelajaran khususnya pada pembelajaran seni grafis.

Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran di bidang seni rupa yang didalamnya mencakupi tentang seni grafis, teknik, serta pengembangan ilmu pengetahuan tentang model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* di SMP Negeri 1 Bawen. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard*. Bagi siswa, diharapkan pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* memberikan pengalaman belajar khususnya dalam model pembelajarn seni cukil grafis *hardboard*. Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan materi seni rupa, khusunya dalam model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard*.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Hakikat Pembelajaran

Dalam subbab ini dipaparkan beberapa materi, yaitu (1) pengertian belajar, (2) pengertian pembelajaran, dan (3) komponen pembelajaran

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan peranan penting dalam meneruskan kebudayaan yang berupa kumpulan pengetahuan untuk diberikan kepada generasi berikutnya. Banyak definisi tentang belajar dikemukakan oleh para ahli, antara lain menurut Santrock (dalam Parwati, 1979: 7) menyatakan bahwa belajar adalah pengaruh yang relative permanen terhadap tingkah laku, pengetahuan maupun ketrampilan berpikir yang disebabkan oleh adanya pengalaman. Senada dengan Schunk (dalam Parwati, 1979: 5) belajar merupakan suatu aktivitas yang melibatkan pemerolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan, dan tingkah laku. Menurut Bell-Gredler, belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), ketrampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*) yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan. Perubahan sebagai hasil dari proses dapat dilihat dari, seseorang dikatakan sudah belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan, dari awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak terampil menjadi

terampil. Jadi, belajar adalah proses untuk berubah, dan hasil belajar adalah bentuk perubahannya.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (*eksternal*) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Jadi pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar. Hakikat pembelajaran secara umum dilukiskan Gagne dan Briggs (dalam Parwati, 1979: 108) mengartikan *instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Menurut Surjadi (dalam Kustiono, 2013: 5) pembelajaran adalah usaha kerjasama, yang bukan hanya pemimpin saja tetapi juga antar anggota-anggota kelompok harus terlibat sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran baik pemimpin maupun anggota kelompok, kedua-duanya adalah warga belajar, tetapi pemimpin berkat pengetahuan dan pengalamannya memerankan peranan yang berbeda sebagai warga belajar.

Sehubungan dengan Sudjana (dalam Kustiono, 2013: 5) mengatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya lingkungan yang ada di sekitar siswa, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Karena tujuan pembelajaran merupakan upaya mempengaruhi peserta didik agar

terjadi proses atau perbuatan belajar. Selaras dengan hal tersebut, Ismiyanto (2009: 1) berpendapat bahwa pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai usaha guru membentuk perilaku (murid) yang diharapkan dengan cara ‘menciptakan’ lingkungan yang kondusif bagi terjadinya interaksi antara lingkungan dan murid (behavioristik). Ismiyanto (2010: 9) menambahkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah upaya membelajarkan seseorang, baik secara individual atau kelompok, agar dapat belajar, sehingga kemampuan bertambah dan memperoleh kemampuan baru; berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, perilaku, nilai-nilai, dan sebagainya.

Lebih lanjut lagi, Jazuli (2008: 138) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu kondisi yang sengaja diciptakan agar terjadi perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku yang dimaksud menyangkut perubahan yang terjadi secara sadar, kontinu dan fungsional, bersifat positif dan aktif serta tidak bersifat sementara, memiliki tujuan yang terarah, dan perubahan menyangkut seluruh aspek tingkah laku.

Terkait dengan hal tersebut, berikut penjabaran Jazuli (2008: 138) perubahan secara sadar apabila seseorang yang belajar menyadari terjadinya perubahan dalam dirinya. Perubahan yang bersifat kontinu dan fungsional artinya perubahan yang berlangsung secara terus menerus. Perubahan ke arah positif dan aktif adalah perubahan ke arah yang lebih baik secara kualitas dan ada dorongan dari dalam diri sendiri. Perubahan tidak bersifat sementara artinya proses pembelajaran tidak berdampak pada kemampuan yang menetap.

Terakhir, perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku adalah perubahan yang diperoleh melalui proses pembelajaran yang bersifat menyeluruh yang mencakup perubahan sikap, tindakan, keterampilan, pengetahuan, dan wawasan.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru untuk memperoleh suatu perubahan sikap dan tingkah laku dari peserta didik sesuai dengan yang diharapkan dengan cara menciptakan lingkungan yang kondusif bagi terjadinya interaksi antara lingkungan dan peserta didik.

2.1.3 Komponen Pembelajaran

Dalam pembelajaran terdapat komponen pembelajaran. Berikut pemaparan dari masing-masing komponen pembelajaran, yaitu.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pendidikan sebagai suatu komponen pendidikan menduduki posisi penting diantara komponen-komponen pendidikan lainnya. Dapat dikatakan bahwa segenap komponen dari seluruh kegiatan pendidikan dilakukan semata-mata terarah kepada atau ditujukan untuk pencapaian tujuan tersebut Tirtarahardja (2012: 37). Lebih lanjut, Ismiyanto (2009: 41) menambahkan bahwa dalam rangka merumuskan tujuan pembelajaran harus terukur, sehingga benar-benar dapat memberikan gambaran hasil belajar masing-masing individu anak dan sekaligus dapat dijadikan panduan bagi pemilihan bahan ajar, perumusan kegiatan belajar-mengajar (KBM), penyusunan alat evaluasi, pemilihan media dan alat pembelajaran.

2. Guru

Guru merupakan orang profesional yang melakukan penyelenggaraan mengajar dalam suatu pembelajaran di sekolah, guru menempati posisi kunci dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar dapat mencapai tujuan secara optimal (Ismiyanto, 2009: 26). Kaitannya dengan pembelajaran, Jazuli (2008: 33) menjelaskan bahwa guru seyogyanya memiliki keahlian khusus dalam bidangnya, humoris, dan syukur juga memiliki kemampuan setara dengan seniman atau pelaku seni. Dalam buku yang sama, Jazuli juga menjelaskan bahwa guru memiliki peranan dalam pembelajaran, antara lain sebagai komunikator, fasilitator, motivator, dan reproduktor.

Guru sebagai komunikator, tugas guru adalah mengkomunikasikan berbagai informasi (ilmu pengetahuan) baik yang tertulis maupun lisan dan informasi yang berupa cetak maupun elektronik secara menarik sehingga para siswa termotivasi untuk mempelajarinya. Guru sebagai fasilitator, tugas guru yaitu memfasilitasi bagi tumbuhnya rasa kebersamaan, kepekaan, kepedulian, komitmen, dan konsisten dikalangan siswa. Guru sebagai motivator, tugas guru adalah memacu siswa agar berpikir ke masa depan, bersikap positif dan konstruktif, menumbuhkan nilai-nilai kearifan budi siswanya, serta selalu mengembangkan potensinya. Guru sebagai reproduktor, tugas guru adalah menjaga keamanan lahir batin dan menjamin hasil pemikiran para siswanya dalam proses pembelajaran agar menjadi ikon yang berwibawa dalam pembelajaran dan lingkungan belajarnya.

3. Siswa

Siswa merupakan semua individu yang menjadi peserta dalam suatu lingkup pembelajaran (Ismiyanto, 2009: 24). Murid sebagai subjek pembelajaran adalah seorang yang tengah dalam proses perkembangan dan oleh karena itu harus dibantu perkembangannya. Perkembangan dan kecepatannya bagi setiap anak berbeda-beda, baik ditilik dari tingkatan usia, tingkat kesiapan dan kematangan belajar, maupun jenjang pendidikannya.

4. Bahan Ajar

Pengertian bahan pelajaran berdasarkan asas kebahasaan berasal dari bahan belajar artinya bahan yang dipelajari (Soehardjo, 2011: 74). Sehubungan dengan itu, Majid (2013: 173) menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Secara lengkap, Ismiyanto (2009: 32) menjelaskan bahwa 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. Dalam buku yang sama, Ismiyanto (2009: 33) menyebutkan bahwa hal-hal yang patut diperhatikan dalam memilih dan menetapkan bahan ajar, yaitu: (1) tujuan atau sasaran belajar, (2) tingkat maturitas/perkembangan anak, (3) urgensi bahan ajar,

(4) nilai-nilai edukatif bahan ajar, (5) validitas isi bahan ajar, (6) pengorganisasian yang logis-sistematis.

5. Strategi dan Metode Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan suatu usaha sadar perancangan proses pembelajaran untuk mengoptimalkan pengejaran hasil belajar dalam proses pembelajaran (Soehardjo, 2011: 9). Kaitannya dengan pendidikan seni, Ismiyanto (2010: 7) berpendapat bahwa strategi pembelajaran seni dapat dimaknai sebagai rencana dan cara-cara melaksanakan pembelajaran seni secara efektif, agar tercapainya tujuan pendidikan atau pembelajaran seni secara optimal.

Pemilihan strategi pembelajaran seni, diperlukan pemahaman guru terhadap pendekatan pembelajaran, sehingga guru tersebut mampu memandang seluruh masalah yang terkait dengan dan dalam program belajar-mengajar. Pendekatan tersebut akan dapat membantu guru dalam berpikir, bersikap, dan bertindak dalam rangka menyelesaikan masalah yang dihadapi. Pemahaman guru terhadap pendekatan pembelajaran dapat menuntunnya dalam pengembangan bahan ajar dan bagaimana penyampaianya, memahami karakteristik pebelajar dan kemampuan dasarnya, serta makna belajar bagi seorang anak (Ismiyanto, 2010: 7).

Sementara itu, metode merupakan kegiatan menata dan mengelola pelaksanaan pengajaran yang efektif yang melibatkan segala bentuk interaksi antara siswa dan guru, dan sumber belajar. Semakin baik metode itu, semakin efektif pula pencapaian tujuan (Surakhmad, 1979: 79). Hal tersebut senada dengan

pernyataan Ismiyanto (2010: 16) bahwa pembelajaran merupakan sebuah sistem, sedangkan metode merupakan subsistem pembelajaran yang ikut dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran tersebut.

Kaitannya dengan pembelajaran, Ismiyanto (2010: 19–22) menyebutkan beberapa jenis metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, di antaranya metode ceramah, penugasan, diskusi, pemodelan, kerja kelompok, *drill*, *problem solving*, demonstrasi, mencontoh, dan lain sebagainya. Pemilihan dan penggunaan metode dalam pembelajaran, merupakan suatu upaya mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan efektivitas dan optimalisasi pencapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memadukan berbagai jenis metode dalam sebuah kegiatan pembelajaran.

Sumber belajar adalah sumber-sumber yang mendukung belajar termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran (Sells dan Richey dalam Arsyad, 2013: 8). Lebih lanjut, Ismiyanto (2009: 36) menambahkan bahwa sumber belajar dapat digunakan oleh guru untuk membantu mengembangkan bahan ajar dan bagi murid sebagai media belajar dan pengayaan hasil belajar. Kini sumber belajar bukan hanya berupa buku, tetapi dapat pula berupa manusia, lingkungan, artefak, benda, tumbuh-tumbuhan, dan sebagainya.

Terkait dengan media pembelajaran, kata media berasal dari bahasa latin “*medius*”, yang artinya tengah atau perantara. Dalam bahasa Indonesia, kata medium artinya “antara”. Pengertian media menurut Arsyad (2013: 3) yaitu pengantar informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dengan penerima pesan. Selanjutnya, Hamidjojo (dalam Arsyad, 2013: 4) memberi batasan media

sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Kaitannya dengan pembelajaran, Iswidayati (2011: 1) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa serta dapat dimanfaatkan untuk memperjelas materi atau mencapai tujuan pembelajaran, untuk memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar. Selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak untuk dapat menimbulkan motivasi belajar, serta membentuk interaksi yang lebih langsung antara siswa dan guru, siswa dan lingkungannya, dan dapat memacu siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Lebih lanjut Ismiyanto (2009: 36) menambahkan bahwa media pembelajaran bukan semata-mata alat bantu guru dalam mengajar, tetapi kedudukannya sebagai media belajar yang diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar murid ke arah yang lebih konkret dan bermakna bagi murid. Terkait dengan pembelajaran seni rupa, media pembelajaran seni rupa dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa serta dapat dimanfaatkan untuk memperjelas materi dalam bidang seni rupa, guna untuk memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar. Media pembelajaran seni rupa misalnya manikin, alat peraga berupa karya seni, alat peraga berupa prosedur menggambar/melukis, LCD proyektor, papan tulis, dan lain sebagainya.

6. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi untuk menilai (*assess*) keputusan-keputusan yang dibuat dalam merancang suatu sistem pembelajaran Hamalik (dalam Dirman, 2014: 9). Definisi yang lebih luas dikemukakan oleh dua orang ahli lain, yakni Cornbach dan Stufflebeam (dalam Arikunto, 2012: 3) bahwa proses evaluasi bukan sekadar mengukur sejauh mana tujuan tercapai, tetapi digunakan untuk membuat keputusan.

Kaitannya dengan pembelajaran, evaluasi pembelajaran adalah suatu proses untuk menentukan nilai pembelajaran yang dilaksanakan dengan melalui kegiatan penilaian dan atau pengukuran pembelajaran Dimiyanti dan Mudjiono (dalam Dirman, 2014: 9). Secara lengkap, Ismiyanto (2009: 37) menambahkan bahwa evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui 'bagaimana kondisi' perubahan perilaku siswa setelah pembelajaran, dengan kata lain evaluasi pembelajaran dilakukan dalam rangka mengetahui ketercapaian tujuan yang telah direncanakan. Evaluasi pembelajaran seni rupa di sekolah menjadi hal yang sangat unik dan pelik, karena dalam pembelajaran seni rupa, siswa tidak hanya terlibat dalam hal-hal yang sifatnya kognitif, tetapi sekaligus apresiatif dan kreatif. Oleh karena itu, evaluasi pembelajaran tidak tepat jika hanya mengukur (*measurement*), atau menaksir (*assessment*) pada aspek keterampilan (praktik).

Dengan demikian, kerepresentatifan evaluasi pembelajaran seni rupa atas kompetensi siswa hendaknya memperhatikan kekomprehensifan materi yang

diajarkan, yaitu berkaitan dengan pengetahuan (kognitif), apresiatif (afektif), dan kreatif (psikomotor).

2.2 Model Pembelajaran

Istilah model pembelajaran mengacu pada sebuah contoh, bentuk yang ditiru atau dilakukan dalam sebuah pembelajaran. Sementara pembelajaran merupakan serangkaian komunikasi edukatif antara guru dan siswa dalam satuan waktu tertentu untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Parwati, 1979: 108), mengartikan instruction atau pembelajaran adalah sistem yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Karena proses belajar secara internal tidak diamati secara langsung, guru dapat mengamati proses belajar melalui proses eksternal. Sehubungan dengan pandangan tersebut Prawiradilaga (dalam Parwati, 1979: 66) menyatakan bahwa belajar sebagai suatu peristiwa internal dalam diri siswa, sedangkan pembelajaran merupakan faktor eksternal yang dapat mendukung dan menghidupkan proses belajar itu sendiri.

Penciptaan atau perancangan lingkungan belajar dibuat sedemikian rupa sehingga mendukung proses belajar dalam diri siswa. Sedangkan model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana

pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain Joyce & Weil (dalam Rusman, 2010: 133). Sedangkan menurut Sudjana (2014: 28) “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* Antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

2.2.1 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran berbasis masalah merupakan proses pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu masalah sebelum memulai proses pembelajaran. Siswa dihadapkan pada suatu masalah nyata yang memacu untuk meneliti, menguraikan, dan mencari penyelesaian (Hartono dalam Nurdin, 2016: 221). Menurut Moffit (Depdiknas dalam Nurdin, 2016: 222) mengemukakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.

Sedangkan dalam jurnal yang ditulis oleh Hadi Sucipto (2017) dinyatakan bahwa, pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pendidikan yang berfokus pada kreatifitas berfikir, pemecahan masalah, dan interaksi Antara siswa dengan kawan sebaya untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru Berenfeld (dalam Sucipto, 2017: 78).

Thomas (dalam Sucipto, 2017: 78) mengemukakan bahwa prinsip pembelajaran berbasis proyek pada prosesnya mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Sedangkan dalam jurnal yang di tulis oleh Rina Dwi Rezeki dkk (2015) dijelaskan bahwa, Thomas (dalam Rezeki, 2015: 74–81) mengatakan pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa membangun pemikirannya dan keterampilan berkomunikasi.

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) secara umum memiliki langkah: *Planning* (perencanaan), *Creating* (implementasi) dan *Processing* (pengolahan). *Project Based Learning* dapat membantu siswa dalam belajar kelompok, mengembangkan keterampilan dan proyek yang dikerjakan mampu memberikan pengalaman pribadi pada siswa dan dapat menekankan kegiatan belajar yang berpusat pada siswa [2]. Dengan demikian guru tidak lagi berperan sebagai sumber belajar melainkan hanya sebagai fasilitator, artinya guru lebih banyak membantu siswa untuk belajar, guru juga memonitoring kegiatan siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Ibrahim dan Nur (dalam Nurdin, 2016: 225) mengemukakan tujuan Pembelajaran Berbasis Masalah secara lebih rinci, yaitu: (1) membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah; (2) belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka

dalam pengalaman nyata; (3) menjadi para siswa yang otonom (Rusman dalam Nurdin, 2016: 225).

Menurut jurnal yang ditulis oleh (Nurdyansyah & Amalia, 2015: 3) model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata. Masalah tersebut digunakan sebagai suatu konteks bagi siswa untuk mempelajari cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. "Model pembelajaran berdasarkan masalah mengacu pada Pembelajaran Proyek (*Project Based Learning*), Pendidikan Berdasarkan Pengalaman (*Experience Based Education*), Belajar Autentik (*Autentic Learning*), Pembelajaran Bermakna (*Anchored Instruction*)". Pembelajaran berbasis masalah telah dikenal sejak zaman John Dewey, yang sekarang ini mulai diangkat sebab ditinjau secara umum pembelajaran berbasis masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri.

Ciri-ciri model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut: (1) Pengajuan pertanyaan atau masalah. Pembelajaran berbasis masalah mengorganisasikan pembelajaran di sekitar pertanyaan atau masalah dan secara pribadi bermakna bagi siswa. (2) Berfokus pada keterkaitan disiplin ilmu. Pembelajaran berbasis masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu. Masalah yang diajukan hendaknya benar-

benar autentik. Hal tersebut dimaksudkan agar dalam pemecahannya, siswa meninjau masalah tersebut dari banyak segi atau mengkaitkannya dengan disiplin ilmu yang lain. (3) Penyelidikan autentik. Dalam memecahkan masalah, siswa dapat melakukan penyelidikan melalui suatu percobaan. Siswa harus: merumuskan masalah, menyusun hipotesis, mengumpulkan informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), menganalisis data dan merumuskan kesimpulan. (4) Menghasilkan produk atau karya. Pada pembelajaran berdasar masalah, siswa dituntut menyusun hasil pemecahan masalah berupa laporan dan mempersentasikannya di depan kelas. Pengelolaan pembelajaran mencakupi (a) perencanaan pembelajaran; (b) pelaksanaan pembelajaran; dan (c) evaluasi pembelajaran.

Pada pembelajaran ini melatih siswa terampil menyelesaikan masalah. Oleh karenanya pembelajarannya selalu dihadapkan pada permasalahan-permasalahan kontekstual. Alur kegiatan PBL sebagai berikut.

1. Mengorientasi peserta didik pada masalah. Tahap ini untuk memfokuskan peserta didik mengamati masalah yang menjadi objek pembelajaran.
2. Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran. Pengorganisasian pembelajaran merupakan salah satu kegiatan dimana peserta didik menyampaikan berbagai pertanyaan (atau menanya) terhadap masalah yang dikaji.

3. Membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok. Pada tahap ini peserta didik mengumpulkan informasi/ melakukan percobaan untuk memperoleh data dalam rangka menjawab atau menyelesaikan masalah yang dikaji.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Peserta didik mengosiasasi data yang ditemukan dari percobaan dengan berbagai data lain dari berbagai sumber.
5. Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Setelah peserta didik mendapat jawaban terhadap masalah yang ada, selanjutnya dianalisis dan dievaluasi.

2.3 Pembelajaran Seni Budaya

Seni budaya sebagai salah satu bidang studi didalam pembelajaran dengan melihat latar belakang akan menumbuhkan kecerdasan moral secara kompetitif, latar belakang tersebut sebagai berikut, yaitu bahwa muatan seni budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya, aspek budaya tidak hanya dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi seni. Karena itu mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan yang berbasis budaya.

Pendidikan seni budaya diberikan disekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatn terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik. Yang

terletak pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi atau berkreasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni” belajar melalui seni” dan belajar “tentang seni”. Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Pendidikan Seni dan Budaya memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas impersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistic, logikamatematika, naturalis, serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional.

Bidang seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan kaidah keilmuan masing-masing. Aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan tersebut yang tertuang dalam pemberian pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Semua ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam. Karakteristik belajar siswa seperti kita ketahui bersama *pertama* karakteristik kognitif yang berhubungan dengan cara berpikir yang khas, *kedua* karakteristik psikomotor berhubungan cara bertindak yang khas, karakter efektif yaitu cara-cara yang khas dalam merasakan atau mengungkapkan emosi.

Siswa dalam bernalar termasuk pada bidang seni tentu beragam, tetapi setidaknya terjadi proses kegiatan belajar dalam ranah efektif dapat diketahui dari tingkah siswa yang menunjukkan adanya kesenangan belajar. Perasaan, emosi, minat, sikap dan apresiasi yang positif yang menimbulkan tingkah laku yang konstruktif dalam diri belajar Anderson (dalam Widaningsih, 2016).

2.3.1 Pembelajaran Seni Budaya di SMP

Kegiatan pembelajaran terjadi melalui interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Upaya ini dilakukan secara sengaja oleh guru sebagai orang dewasa terhadap siswa sebagai orang yang belum terjadi kematangan dan kedewasaan. Proses pembelajaran dilakukan secara sistematis dan terencana untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Ardinugraha, 2018: 287) pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Menurut E. Mulyasa (dalam Ardinugraha, 2018: 287) mengemukakan Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Daeng Sudirwo (dalam Ardinugraha, 2018: 287) juga berpendapat pembelajaran merupakan interaksi belajar mengajar dalam suasana interaktif yang terarah pada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Sumiati dan Asra (dalam Ardinugraha, 2018: 287) mengatakan pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu yang kompleks (rumit), namun dengan maksud yang sama, yaitu memberi pengalaman kepada siswa sesuai dengan tujuan. Tujuan yang dicapai sebenarnya, merupakan acuan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Menurut Robert L. (dalam Ardinugraha, 2018: 287) tujuan utama pembelajaran adalah untuk membantu para peserta didik mencapai serangkaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tujuan-

tujuan tersebut meliputi perubahan-perubahan yang diinginkan dalam bidang intelektual, dan fisik.

Berkaitan dengan pernyataan diatas, pembelajaran seni dapat dipilah menjadi dua pendekatan, yaitu: seni dalam pendidikan (*art in education*) dan melalui seni (*education through art*) (Eisner, 1972, Read, 1970; Chapman, 1978). Melalui pendidikan seni diharapkan anak memiliki keahlian teknis dalam menggambar, melukis, memotong, menyanyi, memainkan musik, menari dan membuat seni kerajinan lainnya. Menurut Hartono (2016: 36) semua seni (seni rupa, seni musik, seni tari, drama, tari) sebagai media untuk mengekspresikan diri. Sejalan dengan itu, pendekatan seni dalam pendidikan sejalan dengan salah satu tujuan pendidikan seni (Seni Budaya) yaitu untuk mengembangkan kemampuan apresiasi peserta didik terhadap seni budaya. Proses pendidikan seni merupakan bentuk upaya untuk mewariskan, mengembangkan, dan melestarikan berbagai jenis kesenian yang ada disekitar lingkungan peserta didik sehingga mereka mengenal keragaman khasanah budaya bangsa ini.

Pada dasarnya, proses pembelajaran Pendidikan Seni (Seni Budaya) merupakan proses untuk menambah pengalaman siswa terhadap pengalaman estetik. Melalui kegiatan belajar, para siswa dapat melakukan pengamatan secara seksama terhadap objek yang diamatinya berdasarkan minat dan kesukaanya. Dari pernyataan tersebut, Mata Pelajaran Seni Budaya dibagi menjadi beberapa aspek, meliputi.

1. Seni Musik

Seni musik merupakan salah satu seni yang memunculkan banyak ahli serta penikmat seni. Seni musik adalah salah satu cabang dunia seni yang memanfaatkan bunyi guna mengekspresikan ungkapan rasa dari penciptanya. Menurut wikipedia, seni musik adalah suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan terutama dari suara yang dihasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan irama (IlmuSeni.com, 2020).

2. Seni Tari

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi online, seni tari adalah seni mengenai tari-menari atau gerak-gerika yang berirama. Dengan pengertian yang hampir sama, mesin pencari online Wikipedia mendefinikan seni tari sebagai gerak tubuh secara berirama yang dilakukan di tempat dan waktu tertentu untuk keperluan pergaulan, mengungkapkan perasaan, maksud, dan pikiran (IlmuSeni.com, 2020).

3. Seni Teater

Seni teater adalah salah satu jenis kesenian berupa pertunjukan drama yang dipentaskan di atas panggung. Secara spesifik, seni teater adalah sebuah seni drama yang menampilkan perilaku manusia dengan gerak, tari, dan nyanyian yang disajikan lengkap dengan dialog dan akting para pemainnya. Kata teater diambil dari bahasa Yunani, *theatron*, yang artinya tempat atau gedung pertunjukan (IlmuSeni.com, 2020).

4. Seni Rupa

Seni rupa adalah (*visual art*) adalah karya seni yang disampaikan dengan media rupa dan dapat dihayati dengan indra penglihatan. Rondhi (2002: 4)

mengungkapkan seni merupakan konsep atau nama untuk salah satu cabang seni yang terdiri atas unsur-unsur rupa yaitu unsur, bidang, garis, ruang, warna dan tekstur. Seni rupa dapat diartikan sebagai visual yang bisa digunakan sebagai media komunikasi atau sarana untuk menyampaikan pesan kepada orang lain.

2.4 Hakikat Seni Grafis

Hakikat seni grafis terdiri atas: (1) pengertian seni grafis, (2) karakteristik seni grafis, (3) jenis-jenis seni grafis, (4) macam-macam teknik grafis, dan (5) pembelajaran seni grafis.

2.4.1 Pengertian Seni Grafis

Grafis dalam bahasa Inggris yaitu *graphic arts* berakar dari bahasa Latin, *Grapihus* yang berarti ada kaitannya dengan lukisan, gambar atau tulisan; dapat juga berakar dari kata *graphe* yang berarti gambar tulisan; ataupun dari kata *graphein* (Yunani) yang berarti menulis Rokhmat (2012: 15).

Sedangkan dalam jurnal yang ditulis oleh Bayu Aji Suseno (2014) dinyatakan bahwa, Seni grafis merupakan pengubahan gambar bebas karya perupa menjadi cetakan melalui proses manual dan menggunakan material tertentu dengan tujuan membuat perbanyakan karya dalam jumlah tertentu (Susanto dalam Suseno, 2014: 47). Seni grafis, seperti halnya semua cabang seni adalah secara sadar menggunakan keterampilan dan imajinasi kreatif untuk menciptakan objek-objek estetik (Supriyanto dalam Suseno, 2014: 4).

2.4.2 Karakteristik Seni Grafis

Seni grafis memiliki karakteristik. Karakteristik seni grafis adalah sebagai berikut.

1. Karya seni grafis merupakan karya hasil cetak-mencetak, bukan hasil dari goresan tangan.
2. Karya seni grafis dapat direproduksi, maka karya seni grafis dapat lebih dari satu.
3. Karya seni grafis ditentukan oleh proses atau teknik cetak yang digunakan, artinya dalam setiap proses atau teknik mempunyai karakter sesuai dengan tekniknya.
4. Karakter dari karya seni grafis ditentukan dari jenis media yang digunakan.

2.4.3 Jenis-Jenis Grafis

Rokhmat (2012) menyatakan bahwa jenis seni grafis ada tiga, yaitu.

1. Cetak Tinggi atau *Relief Print*

Karya seni grafis yang dibuat dengan klise tinggi rendah, bagian tinggi merupakan bagian yang terkena tinta, dan apabila dicetak bagian tersebut sebagai penghasil gambar.

2. Cetak Rendah atau *intaglio print*

Karya seni grafis dengan klise tinggi rendah, hanya yang membedakan dengan teknik cetak tinggi adalah cara membubuhkan tinta pada permukaan klise yang justru kebalikannya, dengan demikian pigmen warna tertampung atau menempel pada bagian yang rendah dan sekaligus bagian tersebut sebagai penghasil gambar.

3. Cetak Datar *Planography Print*

Karya seni grafis yang dibuat menggunakan cetakan atau klise yang permukaannya rata. Yang dimaksud cetak datar apabila dilihat dari permukaan klisenya menggunakan permukaan datar atau rata, namun pada bagian yang bisa menerima tinta dan ada bagian yang menolak tinta, apabila dicetak bagian yang menerima tinta sebagai penghasil gambar.

4. Cetak tembus atau *stencil print*

Karya seni grafis yang dibuat dengan cetakan klise yang berlubang-lubang dan pada bagian lubang merupakan bagian penghasil gambar.

2.4.4 Macam-Macam Teknik Seni Grafis

Seni grafis memiliki berbagai teknis. Berikut macam-macam teknik dalam seni grafi, yaitu.

1. Teknik Cetak Datar

Cetak datar adalah keadaan permukaan klise rata atau datar namun ada bagian yang menolak tinta dan ada yang menerima tinta. Bagian yang menerima tinta sebagai penghasil gambar.

2. Teknik Cetak Tembus

Cetak tembus adalah keadaan permukaan klise berlubang-lubang, dan lubang tersebut tempat lewatnya tinta atau cat yang sekaligus sebagai penghasil gambar.

3. Teknik Cetak Dalam

Cetak dalam adalah keadaan permukaan klise tinggi rendah pada bagian yang rendah tempat menempelnya tinta dan bagian tersebut sebagai penghasil gambar.

4. Pengertian Cetak Tinggi

Cetak tinggi atau *relief print* disebut juga sebagai *raised printing* yang berarti cetak timbul. Artinya keadaan klise tinggi rendah dan bagian yang tinggi terkena tinta, dan apabila dicetak bagian tersebut sebagai penghasil gambar. Cetak tinggi atau *relief print* karya seni yang dibuat dengan klise tinggi rendah, bagian tinggi merupakan bagian yang terkena tinta, dan apabila dicetak bagian tersebut sebagai penghasil gambar. Disebut Cetak tinggi pada acuanya, yang berfungsi sebagai penghantar tinta pada proses pencetakan adalah bagian yang tinggi, atau “ditinggikan”. Sedangkan bagian yang tidak berfungsi sebagai penghantar cat dihilangkan atau “direndahkan”.

Untuk mencapai tujuan tersebut dalam proses pembuatan acuanya dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu.

- a) Mengurangi bagian-bagian pada suatu permukaan datar (*cutting out*) yang tidak diperlukan sebagai penghantar cat pada proses pencetakan.
- b) Menambah atau meninggalkan dengan cara menempel bagian-bagian yang diperlukan sebagai penghantar cat pada suatu permukaan datar.

Pada dasarnya papan dari berbagai macam atau jenis kayu dapat digunakan untuk membuat acuan. Tekstur dan pola yang terdapat pada permukaan setiap jenis atau macam kayu atau bahan acuan dapat menampilkan efek berbeda pada

hasil cetakan. Yang penting kayu atau bahan tersebut bukan jenis kayu yang mudah susut (melengkung). Selain itu harus dengan keadaan benar-benar kering, sebelum dicukil permukaan kayu atau bahan tersebut dibuat rata dan dihaluskan dengan kertas gosok terlebih dahulu, kecuali artisnya memiliki tujuan untuk menampilkan kesan tertentu pada hasil cetakan.

Dalam ruang lingkup teknik cukil kayu (*wood cut*) terdapat istilah *wood carving* dan *wood engraving*. Pada praktek keduanya sama-sama dikerjakan dengan cara mencukil atau menoreh (*cutting out*), perbedaannya terletak pada pemanfaatan serat kayu yang digunakan sebagai Blok Negatif (Acuan), karena pada kenyataannya tekstur atau struktur serat kayu akan berpengaruh, dan dapat menampilkan efek tertentu pada hasil cetakan.

Wood carving memanfaatkan lembaran pada papan kayu dengan serat yang membujur, sedangkan *wood engraving* menggunakan papan kayu yang dipotong dengan memanfaatkan serat lingkarnya. Alat untuk mencukil untuk kedua jenis serat tersebut pada dasarnya sama bentuknya, perbedaannya terletak pada jenis logamnya. Karena serat lingkaran kayu pada *wood engraving* lebih rapat atau padat, maka loga untuk alat cukilnya harus lebih keras atau kuat agar tidak mudah tumpul, dan alat tersebut tentu sangat baik sekali untuk mencukil kayu serat membujur pada *wood carving*.

2.5 Pembelajaran Seni Grafis di SMP

Pendidikan seni mempunyai fungsi yang sangat penting sebagai media dan alat untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan daya cipta

(kreativitas) dan mengembangkan kesempatan bagi siswa untuk berekspresi. Menurut Triyanto (1993: 6) pendidikan kesenian mengarah pada dua hal, yaitu sebagai media pendidikan estetik (pengembangan daya apresiasi) dan sebagai pengembangan pendidikan media kreatif (pengembangan daya cipta dan ekspresi).

Tujuan pendidikan seni menurut Triyanto (1993: 4) mengembangkan daya kesadaran dan kepekaan estetik (apresiasi), daya cipta (kreativitas), dan memberi kesempatan subjek didik untuk berekspresi. Pendidikan di sekolah berarti menumbuhkan suasana yang dapat memicu siswa untuk dapat mengembangkan ketiga tujuan tersebut. Kepekaan estetik dapat dikembangkan melalui kegiatan apresiasi. Kegiatan apresiasi menurut Triyanto (1993: 4) merupakan suatu kegiatan yang bersifat psikologis, artinya dalam proses apresiasi semua potensi kejiwaan seseorang akan terlihat di dalamnya. Namun demikian efek lanjutan dari aktivitas itu akan dapat mendorong atau membentuk sikap atau perilaku yang dapat diamati gejalanya. Untuk menumbuhkan kemampuan berapresiasi, subjek didik perlu dilatih kesadaran estetisnya melalui berbagai kebiasaan melihat, berdialog, dan berdiskusi dengan karya seni.

Selanjutnya dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni diberikan di SMP karena keunikan perannya yang tak mampu untuk diemban oleh mata pelajaran lain. Keunikan tersebut terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi atau berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan pendidikan seni. Pendekatan pendidikan seni dalam implementasi pembelajarannya menekankan pada eksplorasi dan eksprementasi merangsang keingintahuan dan sekaligus menyenangkan bagi siswa. Kaitanya dengan seni

grafis yang juga sebagai salah satu sub pokok kajian materi seni rupa di SMP tentu jelas bahwa seni grafis merupakan bagian dari pendidikan seni, karena seni grafis sangat penting untuk diberikan pada jenjang SMP. Untuk memberikan pengalaman estetik dalam kegiatan berekspresi atau berkreasi melalui pendekatan pendidikan seni yaitu melalui pembelajaran seni grafis, sesuai dengan KD dan KI yang tertera bahwa bahwa salah satu Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas IX semester genap adalah membuat karya seni grafis dengan berbagai media dan teknik. Secara umum pembelajaran seni grafis pada SMP dengan teknik cetak tinggi dengan cukil kayu *wood cut*, menggunakan *hardboard*.

Dalam pembelajaran seni rupa, materi seni grafis dapat diberikan kepada peserta didik sebagai proses berekspresi yang hasilnya dapat digolongkan sebagai karya seni rupa murni (hanya untuk media ekspresi) atau karya seni rupa terapan (diterapkan pada benda pakai).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian skripsi ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Menurut Creswell (dalam Romas et al., 2017: 10) penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah social atau kemanusiaan.

Pendekatan kualitatif menekankan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi tertentu (dalam konteks tertentu), lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan kualitatif, lebih lanjut mementingkan proses dibandingkan dengan hasil akhir. Oleh karena itu, urutan-urutan kegiatan dapat berubah sewaktu-waktu tergantung pada kondisi dan banyaknya gejala-gejala yang ditemukan. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena penelitian ini menganalisis dan mendeskripsikan tentang Model Pembelajaran Seni Cukil *Hardboard* Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Bawen.

Pelaksanaan penelitian ini meliputi langkah-langkah berupa kegiatan-kegiatan penyusunan prosedur penelitian, penyusunan materi, serta evaluasi. Pengambilan sampel secara acak dari sembilan kelas (random sampling) dengan cara pengundian, yaitu dengan menulis dari mulai kelas IX A sampai IX I pada potongan kertas, kemudian potongan kertas yang sudah ditulis dimasukkan kedalam botol

aqua gelas bagian atas botol diberi kertas yang dilubangi dengan pensil kemudian diacak dan dijatukan sampai lima buah gulungan. Hasil dari gulungan kertas yang sudah dijatuhkan tersebut menghasilkan kelas IX A, IX C, IX F, IX D dan IX E. Bahwa ditetapkan dari lima kelas agar representatif. Adapun langkah-langkah penelitian sebagai berikut.

1. Pendahuluan dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang meliputi kegiatan SMP Negeri 1 Bawen.
2. Berkoordinasi dengan guru mata pelajaran seni budaya.
3. Pengamatan 1 yang meliputi: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran kelas IX A.
4. Evaluasi pada pengamatan 1.
5. Pengamatan 2 yang meliputi: perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran kelas IX E.
6. Evaluasi pada pengamatan 2.
7. Pengamatan 3 yang meliputi: perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran kelas IX F.
8. Evaluasi pada pengamatan 3.
9. Pengamatan 4 yang meliputi: perencanaan pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran kelas IX C.
10. Evaluasi pada pengamatan 4.
11. Pengamatan 5 yang meliputi: perencanaan pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran kelas IX D.
12. Evaluasi pada pengamatan 5.

13. Deskripsi hasil penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menjelaskan model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen.

3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian

Lokasi penelitian ini di SMP Negeri 1 Bawen, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Sasaran penelitian ini adalah pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada kelas IX SMP Negeri 1 Bawen, yang mencakupi: (1) perencanaan pembelajaran; (2) pelaksanaan pembelajaran; dan (3) evaluasi pembelajaran; serta pemilihan dan penerapan model pembelajarannya.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data terdapat tiga teknik, yaitu (1) teknik observasi, (2) teknik wawancara, dan (3) teknik penelusuran dokumen.

3.3.1 Teknik Observasi

Metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan atau situasi secara tajam terperinci, dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara. Menurut Arikunto (2006: 222) observasi adalah istilah umum yang mempunyai arti semua bentuk penerimaan data yang dilakukan dengan cara merekam kejadian, menghitung, mengukur, dan mencatat.

Observasi dilakukan untuk mengetahui gambaran umum lokasi penelitian, pengelolaan pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada Siswa

Kelas IX SMP Negeri 1 Bawen, dan penerapan model pembelajarannya. Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung ke lokasi dan sasaran agar bisa mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir, sehingga data yang diperoleh lengkap dan akurat serta dapat menangkap dan memahami bagaimana proses itu terjadi. Observasi dilaksanakan menggunakan instrumen berupa panduan observasi (terlampir) dan menggunakan alat bantu perekam gambar (kamera foto).

3.3.2 Teknik Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu antara pewawancara dan yang diwawancarai (Moeloeng, 2014: 186). Wawancara dilakukan dengan instrumen pedoman wawancara yang berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Sebelum melakukan wawancara, terlebih dahulu disiapkan instrumen berupa pedoman wawancara yang sistematis agar mampu menggali data secara akurat dan mendalam, namun tetap diusahakan supaya dalam proses wawancara tidak terkesan kaku. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang luas tentang semua hal yang ada di lapangan.

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara langsung kepada siswa, guru, maupun pihak terkait. Wawancara digunakan untuk memperoleh data terkait pengelolaan dan model Pembelajaran Seni Grafis Cukil *Hardboard* pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Bawen, untuk melengkapi, memperkuat, dan mengonfirmasi data yang

dikumpulkan melalui teknik observasi. Beberapa narasumber yang diwawancarai adalah Bapak Sukardi, S.Pd., M.Pd. (Kepala Sekolah), Bapak Suryanto, S.Pd., M.Si, Bapak Mulyadi, A.Md., dan Ibu Ocky Safira, S.Pd. (guru seni budaya di sekolah SMP Negeri 1 Bawen). Wawancara dilakukan menggunakan instrumen pedoman wawancara yang telah disusun disertai alat bantu perekam suara berupa *handphone* kemudian hasil studi pustaka akan dicatat dan diinterpretasikan dalam pembahasan.

3.3.3 Teknik Penelusuran Dokumen

Metode penelusuran dokumen merupakan teknik untuk mencari data berupa dokumen yang tersimpan di sekolah. Data yang berupa dokumen ini digunakan untuk melengkapi, memperkuat, dan mengkonfirmasi data yang dikumpulkan sebelumnya. Dokumen yang ditemukan berupa data profil sekolah, data siswa, data Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), data Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan lain sebagainya.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses penyusunan, pengolahan, dan interaksi data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan penelusuran dokumen, sehingga dapat disajikan sesuai kategori untuk mengambil kesimpulan. Analisis data dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan (Sugiyono, 2016: 245). Miles dan Huberman (dalam Soegiyono 2016: 245; Imran, 2017: 67; Rahmawati, 2017: 30) menyebutkan bahwa proses

analisis data kualitatif terdiri tiga unsur, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

1. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya (Sugiyono, 2016: 248). Proses ini berlangsung terus sepanjang pelaksanaan penelitian, bahkan dimulai sebelum proses pengumpulan data. Reduksi data sebenarnya sudah dimulai sejak peneliti mengambil keputusan walaupun masih berupa dugaan yang berhubungan dengan kerangka kerja konseptual, kasus, pertanyaan yang diajukan, dan cara pengumpulan data yang digunakan.

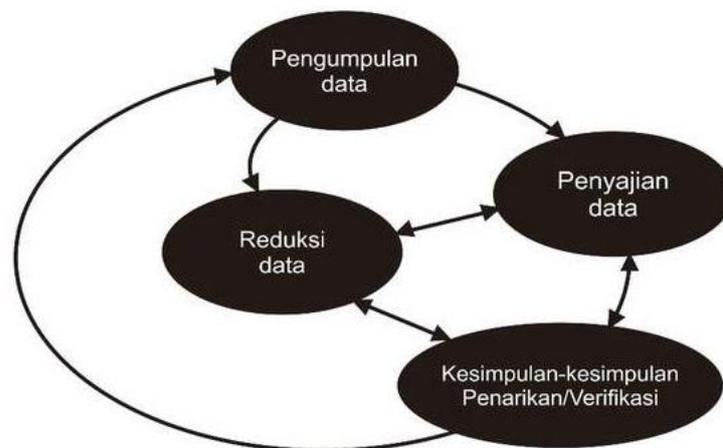
Kegiatan reduksi data dalam penelitian ini meliputi: pemilihan data dengan bagian-bagian yang dinyatakan sebagai data pendukung serta membuang data yang dianggap tidak mendukung atau tidak sesuai dengan sasaran penelitian.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan upaya menyusun informasi yang membantu dalam menarik kesimpulan. Penyajian data dapat berupa uraian singkat (teks naratif), bagan, hubungan antar kategori, selanjutnya dalam menyajikan data juga dapat berupa grafik, matrik dan *chart* (Sugiyono, 2016: 249). Dengan pedoman analisis pengkaji data peneliti mencari kesimpulan informasi yang tersusun serta memberikan sebuah kemungkinan adanya penarikan kesimpulan yang berhubungan dengan latar belakang masalah penelitian, sedangkan sumber informasi diperoleh dari berbagai narasumber yang telah dipilih, yaitu

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan pengolahan hasil data yang diperoleh dari penelitian, sehingga dapat ditarik sebuah simpulan yang sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan yang hendak dicapai. Data yang direduksi kemudian dikumpulkan dan disajikan serta ditinjau kembali melalui pengujian kebenaran, kecocokkan sehingga sampai pada tingkat validitas yang diharapkan. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa antara pengumpulan data, reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan merupakan komponen yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Keempatnya dapat digambarkan sebagai berikut.



Bagan 3. 1 Komponen Analisis Data Model Interaktif

(Sumber: Milles & Huberman (dalam Sugiyono, 2016: 245))

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum SMP Negeri 1 Bawen

Gambaran umum dipaparkan hasil observasi dan penelitian yang telah dilakukan peneliti. Gambaran umum pada penelitian ini, terdiri atas (1) kondisi fisik SMP N 1 Bawen, (2) fasilitas atau sarana dan prasana SMP N 1 Bawen, (3) keadaan guru dan tenaga kependidikan di SMP N 1 Bawen, dan (4) keadaan siswa SMP 1 N Bawen.

4.1.1 Kondisi Fisik SMP Negeri 1 Bawen

SMP Negeri 1 Bawen Kabupaten Semarang merupakan sekolah menengah pertama yang berdiri di Kecamatan Bawen. Sekolah ini berdiri sejak tanggal 7 November 1983 berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No .0472/C/1983. Sekolah ini memiliki luas bangunan kurang lebih 20.000 M². SMP Negeri 1 Bawen merupakan sekolah yang masih cukup bagus, secara fisik bangunan yang ada di sekolah ini seluruhnya dalam kondisi baik dan sangat layak digunakan.

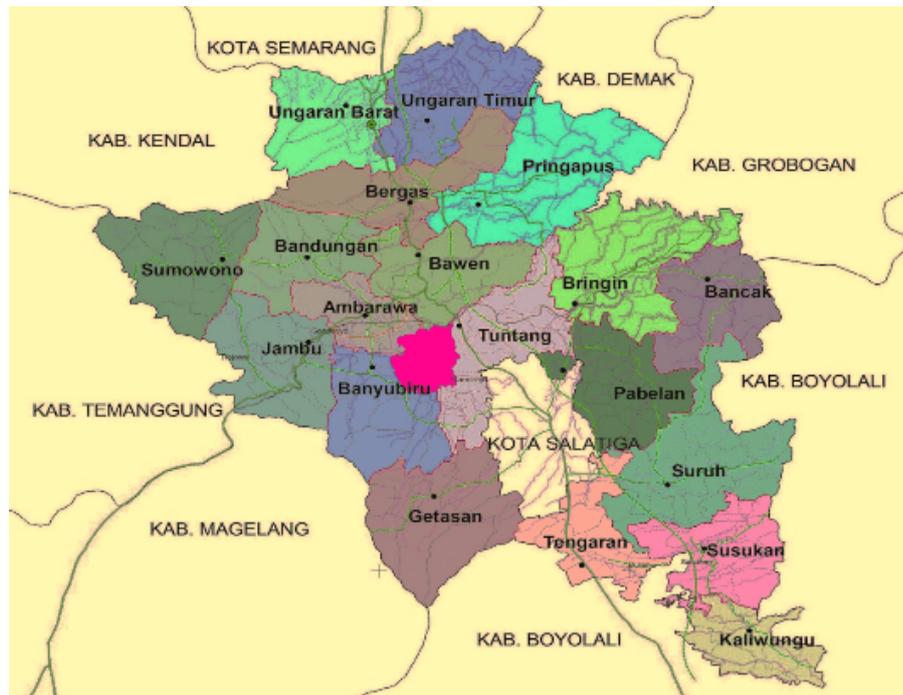


Gambar 4. 1 SMP Negeri 1 Bawen tampak depan

(Sumber: Dokumentasi penelitian)
(dok./dokumentasi yesi puspita putri 21 januari 2020)

Gambar di atas merupakan tampilan fisik SMP Negeri 1 Bawen tampak depan. Secara geografis, SMP Negeri 1 Bawen, Kabupaten Semarang terletak di daerah perbatasan antar perkotaan dan pedesaan yang merupakan daerah sentra industri. Tepatnya di Jln. Soekarno- Hatta No.54, Desa Harjosari, Kecamatan Bawen, Kabupaten Semarang (\pm 12 KM ke arah selatan dari pusat kota Ungaran). Letak SMP Negeri 1 Bawen berada di tepi Jl. Raya Bawen – Semarang, sehingga sangat strategis dan mudah dijangkau.

Lokasi SMP Negeri 1 Bawen berada di Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang Provinsi Jawa Tengah. Berikut ini peneliti sajikan peta agar dapat memperjelas lokasi penelitian skripsi ini.

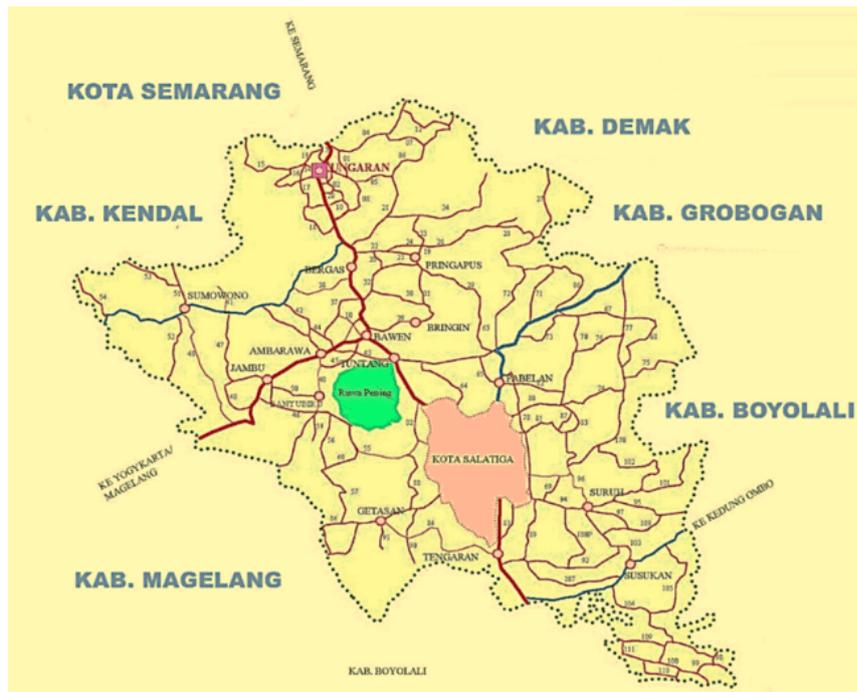


Gambar 4. 2 Kabupaten Semarang dalam Peta Jawa Tengah

(Sumber: <https://www.sejarah-negara.com/1099/peta-semarang/>)

Berdasarkan peta di atas, diketahui bahwa bawen Kabupaten Semarang sebelah utara berbatasan dengan Kecamatan Bergas, sebelah selatan berbatasan dengan Kecamatan Tuntang, sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Pringapus, sebelah barat atau selatan berbatasan dengan Kecamatan Ambarawa.

Kabupaten Semarang masuk ke dalam wilayah pemerintah provinsi Jawa Tengah yang terbagi menjadi 19 kecamatan yaitu Kecamatan Ambarawa, Bancak, Bandungan, Banyubiru, Bawen, Bergas, Bringin, Getasan, Jambu, Kaliwungu, Pabelan, Pringapus, Sumowono, Suruh, Susukan, Tengarani, Tuntang, Ungaran Barat, dan Ungaran Timur. Peta di bawah ini merupakan lokasi penelitian, tepatnya di Desa Harjosari Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang.



Gambar 4. 3 Kecamatan Bawen dalam Peta Jawa Tengah

(Sumber: <https://www.sejarah-negara.com/1099/peta-semarang/>)



Gambar 4. 4 Denah lokasi SMP N 1 Bawen

(Sumber: <https://www.google.com/maps/place/SMP+Negeri+1+Bawen/>)

Akses untuk menuju ke SMP Negeri 1 Bawen tergolong tidak sulit, karena keberadaan sekolah ini tepat di depan Jalan raya Soekarno Hatta yang merupakan jalan alternatif untuk dijangkau alat transportasi darat berupa sepeda, motor, mobil, bus, truk maupun kendaraan lainnya. Di bawah ini denah lokasi penelitian SMP Negeri 1 Bawen.



Gambar 4. 5 Denah SMP N 1 Bawen

(Sumber: Dokumentasi penelitian)
(dok./dokumentasi yesi puspita putri 21 Januari 2020)

Berdasarkan denah SMP Negeri 1 Bawen di atas, dapat diketahui bahwa sekolah tersebut memiliki tata bangunan sekolah yang teratur. Selain itu, sekolah tersebut memiliki beberapa bangunan sekolah yang cukup memadai diantaranya terdapat dua puluh enam kelas, satu ruang perpustakaan, satu ruang kepala sekolah, satu ruang guru, dan lain sebagainya.

Data dokumen SMP Negeri 1 Bawen menunjukkan bahwa sekolah ini memiliki visi dan misi yang jelas dalam membawa sekolah tersebut mencapai tujuan yang dicita-citakan. Visi SMP Negeri 1 Bawen adalah menjadi sekolah yang unggul dalam prestasi dan iptek berbudi pekerti luhur, berlandaskan imtaq serta berwawasan lingkungan. Sedangkan misi SMP Negeri 1 Bawen menetapkan misi sebagai berikut.

1. Melaksanakan Pengembangan standar kompetensi lulusan yang sesuai dengan kebutuhan hidup siswa dalam konteks global;
2. Melaksanakan Pengembangan Standar Isi / Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2013 yang menerujuk pada standar isi;
3. Mewujudkan standar proses melalui pengembangan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal;
4. Meningkatkan Pengembangan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan melalui pendidikan dan pelatihan;
5. Melaksanakan Pengembangan sarana dan prasarana yang memadai dan pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar;
6. Melaksanakan penerapan manajemen mutu berbasis sekolah sesuai SNP;
7. Mewujudkan sistem pembiayaan sekolah yang transparan dan akuntabel;
8. Melaksanakan Pengembangan sistem penilaian autentik.
9. Mengimplementasikan Pendidikan Budi Pekerti, Pendidikan Karakter dan Literasi bagi semua warga sekolah;

10. Mewujudkan Pengembangan lingkungan fisik sekolah yang berwawasan lingkungan.

4.1.2 Fasilitas atau Sarana dan Prasarana di SMP Negeri 1 Bawen

Berdasarkan data yang diperoleh dari dokumen sekolah, fasilitas yang terdapat di SMP Negeri 1 Bawen cukup memadai untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sarana dan prasarana fisik sekolah yang terdapat di SMP Negeri 1 Bawen meliputi tersedianya Ruang Kepala Sekolah, Ruang Tata Usaha, Ruang Guru, Ruang BK, Ruang Tamu, Ruang Perpustakaan, Ruang Rapat, Ruang Kelas (26 ruang), 1 Ruang Laboratorium IPA, dan Ruang Laboratorium TIK. Di samping ruang-ruang utama tersebut di atas di SMP Negeri 1 Bawen juga terdapat koperasi sekolah, ruang OSIS, ruang musik, 7 kantin siswa, 5 kamar mandi guru dan 20 kamar mandi untuk siswa.

Tabel 4. 1 Fasilitas SMP Negeri 1 Bawen

No.	Fasilitas Sekolah	Ukuran (pxl)	Jum Lah	Kondisi			Ket.
				Baik	Sedang	Rusak	
1.	Ruang Kepala Sekolah	28 m	1	1	-	-	
2.	Ruang Tata Usaha	42 m	1	1	-	-	
3.	Ruang Guru	63 m	1	1	-	-	
4.	Ruang BK	28 m	1	1	-	-	
5.	Ruang Tamu	20 m	1	1	-	-	
6.	Ruang Perpustakaan	7 x 15 m	1	1	-	-	
7.	Ruang Kelas	7 x 9 m	26	26	-	-	
8.	Ruang Laboratorium IPA	8 x 15 m	1	1	-	-	
9.	Ruang Laboratorium TIK	7 x 12 m	1	1	-	-	

10.	Ruang Koperasi Sekolah	12 m	1	1	-	-	
11.	Ruang OSIS	33 m	1	1	-	-	
12.	Ruang Kamar Mandi Siswa	30 m	20	20	-	-	
13.	Ruang Kamar Mandi Guru	8 m	5	5	-	-	
14.	Ruang UKS	28 m	1	1	-	-	

Berdasarkan tabel 4.1, diketahui bahwa kondisi fasilitas SMP Negeri 1 Bawen dalam kondisi baik. Sekolah ini memiliki ruang kepala sekolah, ruang tata usaha, ruang guru, ruang BK, ruang tamu, ruang perpustakaan, ruang kelas, ruang laboratorium IPA, ruang TIK, ruang koperasi sekolah, ruang OSIS, ruang kamar mandi untuk siswa 20, ruang kamar mandi guru, dan ruang UKS. Selain itu, terdapat fasilitas yang belum disebutkan diantaranya; terdapat lapangan bola basket, lapangan bola voly, lapangan upacara, dan lapangan lompat jauh. Beberapa fasilitas SMP Negeri 1 Bawen yang telah disebutkan diatas dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Ruang Kepala Sekolah

Ruang kepala sekolah merupakan ruangan khusus yang digunakan kepala sekolah untuk melakukan segala aktivitasnya yang berkaitan dengan pekerjaannya. Ruangan kepala sekolah terdapat ruang tamu memiliki panjang 2m dan lebar 8m, sehingga luas ruangan ini kurang lebih 16 m².



Gambar 4. 6 Ruang Kepala Sekolah SMP N 1 Bawen

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar di atas merupakan dokumentasi foto ruang Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bawen. Fasilitas yang terdapat di ruangan ini meliputi meja kerja kepala sekolah, kipas angin, meja komputer, kursi komputer, telepon, kulkas, dan seperangkat alat komputer. Sedangkan pada ruang tamu terdapat kursi tamu, meja tamu, papan kinerja kepala sekolah, peta kabupaten Semarang, dan terdapat foto-foto kepala sekolah sebelumnya.

2. Ruang Tata Usaha

Keberadaan ruang tata usaha bersebelahan dengan ruangan kepala sekolah. Ruangan ini memiliki luas kurang lebih 42 m².

3. Ruang Guru

Letak ruang SMP Negeri 1 Bawen bersebelahan dengan lorong masuk ke dalam sekolah. Ruangan ini memiliki panjang 6 meter dan lebar 3 meter, sehingga luas ruangan ini kurang lebih 18 m².



Gambar 4. 7 Ruang guru SMP N 1 Bawen

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar 4.7 merupakan dokumentasi foto ruang guru SMP Negeri 1 Bawen. Berdasarkan hasil pengamatan, sarana yang terdapat pada ruangan guru antara lain: meja kerja guru, kursi guru, almari buku, kursi tamu, struktur organisasi guru, tabel profil kinerja guru, beberapa tulisan motivasi belajar, foto presiden, foto wakil presiden, jam dinding, kalender, lampu ruangan, tempat sampah, dan lain-lain.

4. Ruang BK

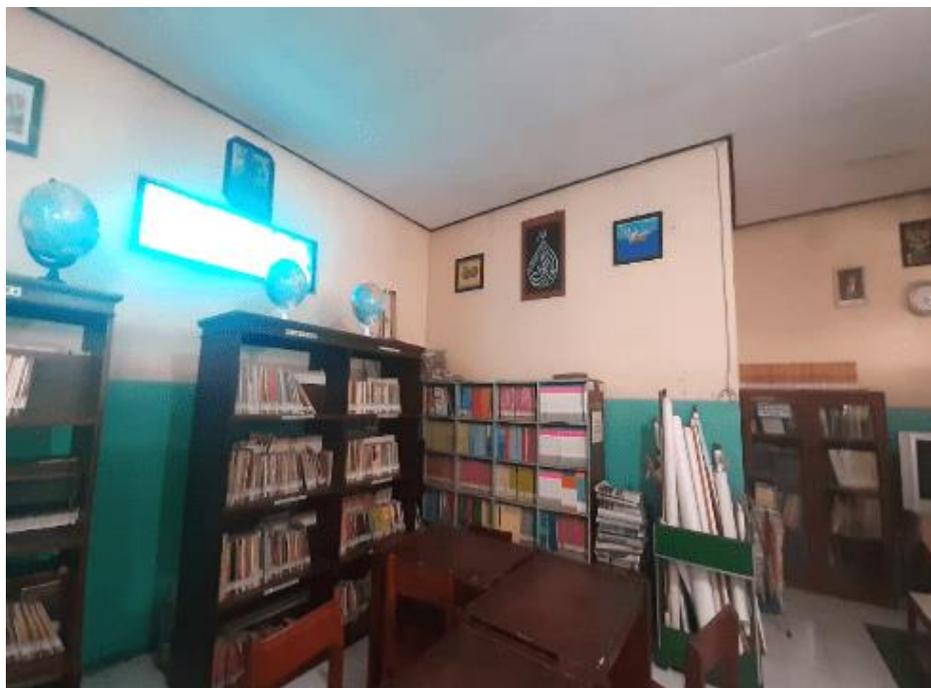
Ruang Bimbingan konseling (BK) adalah ruangan khusus untuk digunakan siswa mencurahkan segala permasalahan di sekolah dengan nyaman dan rileks. Letak ruang BK bersebelahan dengan ruang TU, ruangan ini kira-kira memiliki luas 28 m².

5. Ruang Tamu

Ruang tamu adalah ruangan yang digunakan untuk menerima tamu dari luar sekolah. Letak ruang tamu terdapat di depan lapangan basket, tepatnya pada lobi utama masuk ke sekolah. Ruangan ini kira-kira memiliki luas 20 m².

6. Ruang Perpustakaan

Ruang perpustakaan adalah ruang yang digunakan untuk menyimpan buku-buku sebagai sumber referensi. Berdasarkan pengamatan, letak ruang perpustakaan SMP Negeri 1 Bawen bersebelahan dengan ruang serbaguna. Ruangan perpustakaan ini memiliki panjang 7 meter dan lebar 15 meter. sehingga ruangan ini kira-kira memiliki luas 105 m².



Gambar 4. 8 Ruang Perpustakaan SMP N 1 Bawen

(Sumber: Dokumentasi penelitian)

Gambar di atas merupakan hasil dokumentasi foto perpustakaan SMP Negeri 1 Bawen. Berdasarkan hasil pengamatan, sarana yang terdapat di ruang perpustakaan antara lain: meja, kursi, rak lemari buku, foto presiden, wakil presiden, Pancasila, jam dinding, tv, globe, komputer, kalender, lampu ruangan, dan lain-lain.

7. Ruang Kelas

Berdasarkan hasil pengamatan dan data yang diperoleh, SMP Negeri 1 Bawen memiliki 26 kelas yang terdiri dari 8 rombel kelas 7, 9 rombel untuk kelas 8 dan 9. Tiap-tiap ruangan kelas memiliki panjang 7 m dan lebar 9 m, sehingga luas masing-masing kelas memiliki luas 63 m².

Penelitian ini dilakukan hanya di kelas IX, meliputi kelas IX A, IX C, IX E, IX D, Dan IX F. Oleh karena itu peneliti menjadikan salah satu contoh ruang kelas IX yang ada di SMP Negeri 1 Bawen.



Gambar 4. 9 Ruang kelas IX SMP N 1 Bawen

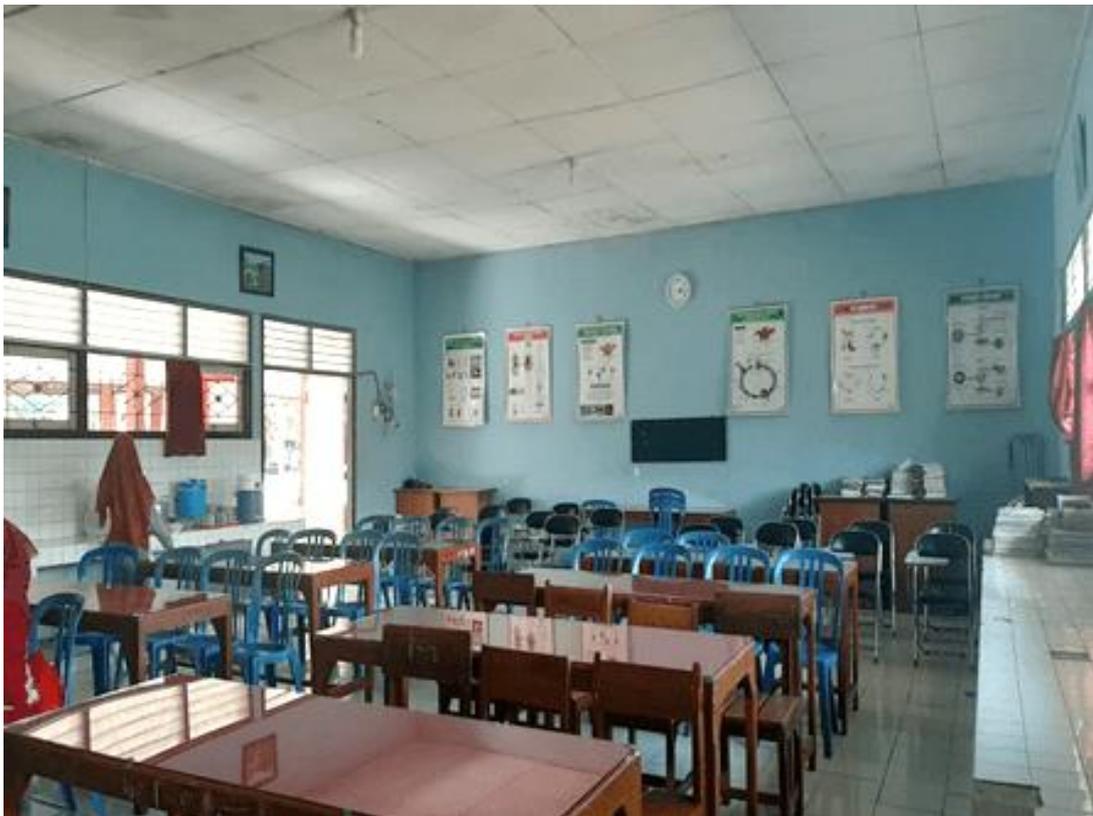
(Sumber: Dokumentasi penelitian)

Gambar di atas menunjukkan dokumentasi dari salah satu foto kelas IX, yaitu kelas IX C SMP Negeri 1 Bawen. Berdasarkan pengamatan peneliti, fasilitas yang ada di ruang kelas IX C antara lain: kursi siswa, meja siswa, meja

guru, kursi guru, *Whiteboard*, lemari, penggaris kayu, papan presensi, jam dinding, LCD proyektor, hiasan dinding seperti hasil lukisan siswa, foto presiden dan wakil presiden, gambar burung garuda, lampu, sapu lantai, ekrak, alat pel, dan lain-lain.

8. Ruang Laboratorium IPA

Ruang laboratorium IPA di SMP Negeri 1 Bawen memiliki ukuran panjang 8 m dan lebar 15 m, sehingga luas ruangan ini kurang lebih 120 m².



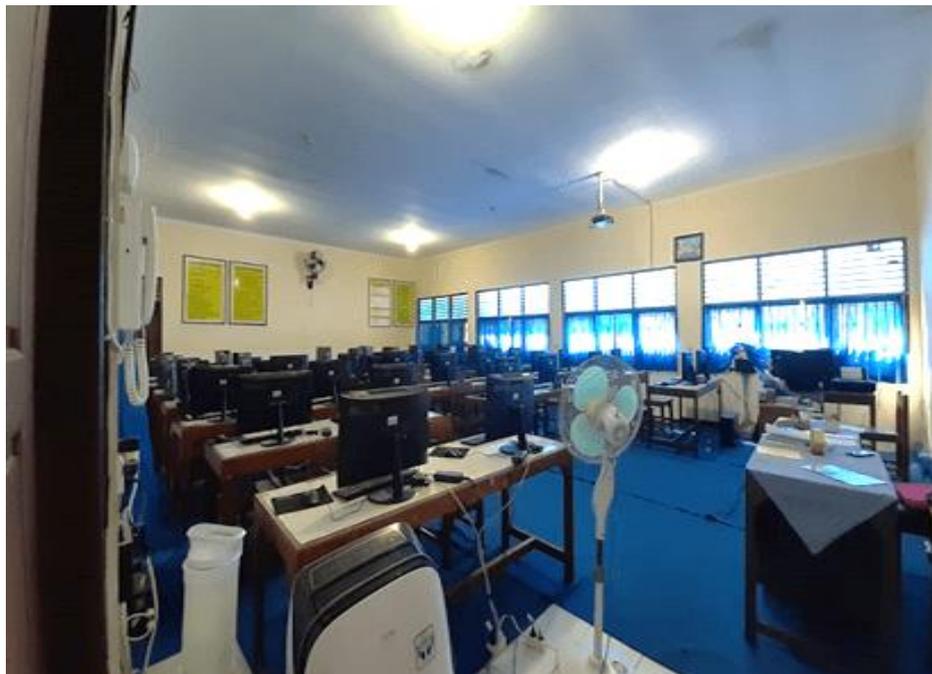
Gambar 4. 10 Ruang Lab. IPA SMP N 1 Bawen

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar di atas merupakan dokumentasi foto ruang guru SMP Negeri 1 Bawen. Berdasarkan hasil pengamatan, ruangan ini terletak di sudut ruangan bersebelahan dengan koperasi siswa. Ruangan ini hanya digunakan saat pelajaran IPA yang materinya berisi tentang kegiatan praktikum. Beberapa fasilitas yang terdapat di ruangan ini antara lain terdapat perlengkapan praktikum, meja praktikum siswa, kursi praktikum siswa, meja guru, kursi guru, kipas angin, seperangkat komputer, LCD proyektor dan lain-lain.

9. Ruang Laboratorium TIK

Ruang laboratorium TIK di SMP Negeri 1 Bawen memiliki ukuran panjang 7 m dan lebar 12 m, sehingga luas ruangan ini kurang lebih 84 m².



Gambar 4. 11 Ruang Lab. TIK SMP N 1 Bawen

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar di atas merupakan dokumentasi foto ruang laboratorium TIK SMP Negeri 1 Bawen. Berdasarkan hasil pengamatan, ruangan ini terletak di sudut ruangan bersebelahan dengan ruang kelas siswa. Ruangan ini hanya digunakan saat pelajaran TIK yang materinya berisi tentang kegiatan praktikum. Beberapa fasilitas yang terdapat di ruangan ini antara lain terdapat perlengkapan praktikum seperti meja seperangkat komputer, kursi siswa, meja guru, kursi guru, kipas angin, telepon, LCD proyektor dan lain-lain.

10. Ruang Koperasi Sekolah



Gambar 4. 12 Ruang Koperasi SMP N 1 Bawen

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Ruang koperasi SMP Negeri 1 Bawen memiliki luas kurang lebih 12 m². Gambar 4.12 merupakan dokumentasi foto ruang koperasi SMP Negeri 1

Bawen. Berdasarkan hasil pengamatan, ruangan ini terletak bersebelahan dengan ruangan sudut laboratorium IPA. Beberapa fasilitas di koperasi menyediakan berbagai kebutuhan siswa, seperti alat tulis, buku, perlengkapan sekolah, dan masih banyak lainnya.

11. Ruang OSIS

Ruangan osis di SMP Negeri 1 Bawen memiliki luas kurang lebih 33 m². Berdasarkan pengamatan, ruangan ini terletak di sudut kiri bersebelahan dengan ruang kelas siswa. Beberapa fasilitas yang terdapat antara lain meja, kursi, lemari, *white board*, foto presiden dan wakil presiden, gambar garuda, jam dinding, kasur, kotak obat dan lain-lain. Berikut pada gambar 4.13, gambaran yang ada dalam ruang OSIS di SMP 1 N Bawen.



Gambar 4. 13 Ruang Osis SMP N 1 Bawen

(Sumber: Dokumentasi penelitian)

11. Ruang Kamar Mandi Siswa

Ruang kamar mandi di SMP Negeri 1 Bawen berjumlah 20 ruang kamar mandi. Setiap ruang masing-masing memiliki luas kurang lebih 30 m². Letak ruang kamar mandi bersebelahan dengan ruang kelas IX C. Fasilitas yang ada di setiap ruangnya antara lain terdapat 1 kloset jongkok, 1 bak (tempat air), dan 1 gayung.

12. Kamar mandi guru

Kamar mandi guru di SMP Negeri 1 Bawen berjumlah 5 ruang kamar mandi. Setiap ruang masing-masing memiliki luas kurang lebih 8 m². Keberadaan ruang kamar mandi guru berada di sebelah dengan ruang TU. Fasilitas yang ada di setiap ruangnya antara lain 1 kloset duduk, 4 kloset jongkok, 1 bak (tempat air), dan 1 gayung.

13. Ruang UKS



Gambar 4. 14 Ruang UKS SMP N 1 Bawen

(Sumber: Dokumentasi penelitian)

Ruangan UKS SMP Negeri 1 Bawen memiliki luas kurang lebih 28 m². Pada gambar 4.14 merupakan dokumentasi foto ruang UKS SMP Negeri 1 Bawen. Berdasarkan pengamatan, ruangan ini terletak di sudut sebelah kiri bersebelahan dengan ruang kelas IX A. Beberapa fasilitas yang terdapat antara lain meja guru, kursi guru, tempat tidur untuk siswa, kamar mandi, lemari, etalase obat, papan kinerja data UKS, dan kran cuci tangan.

4.1.3 Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan

Berdasarkan data dokumen sekolah, jumlah guru SMP Negeri 1 Bawen SMP Negeri 1 Bawen diampu oleh 32 guru PNS dan 9 guru honorer.

Untuk tenaga administrasi terdapat 2 orang PNS (sebagai staf Tata Usaha dan Pesuruh), 4 orang tenaga administrasi, 1 orang tenaga perpustakaan, 3 orang tenaga kebersihan dan 2 orang satpam yang seluruhnya masih PTT. Berikut tabel rincian guru dan tenaga kependidikan SMP Negeri 1 Bawen.

Tabel 4. 2 Daftar Guru dan Tenaga Kependidikan SMP Negeri 1 Bawen

No.	Nama	Jenis Kelamin	Pendidikan	Status Kepegawaian	Jabatan/ Kelas
1.	Sukardi	L	S2	PNS	Kepala Sekolah
2.	Ester Trisni Dewi Ernayati	P	S1	PNS	Wakil Kepala Sekolah
3.	Thm.Muwarni Wismiatun	P	S1	PNS	Wali Kelas VII B
4.	Siti Chotimah	P	S1	PNS	Wali Kelas VII A
5.	Sriyono	L	S1	PNS	Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa
6.	Antonius Eko Sudiyono	L	S1	PNS	Urusan Humas
7.	Musta'in	P	S1	PNS	Wali Kelas VII D
8.	Endang Kumororini	P	S1	PNS	Wali Kelas IX C
9.	Noor Hidayati	P	S1	PNS	Wali Kelas VII C
10.	Zulaekhoh Nurfitri	P	S1	PNS	Wali Kelas IX A
11.	Serafica Indriyani	P	S1	PNS	Wali Kelas IX E
12.	Ign. Suparjan	L	S2	PNS	Wakil Kepala Sekolah
13.	Suryanto	L	S2	PNS	Wakil Kepala Sekolah
14.	Rina Kurniasari	P	S1	PNS	Wali Kelas IX D
15.	Siti Samlina	P	S1	PNS	Wali Kelas VIII B
16.	Buyung Budi Arena	L	S2	PNS	Guru Mata Pelajaran IPA
17.	Alif Zamroni	L	S1	PNS	Urusan Sarpras
18.	Antonius Hariadi Sulistyo	L	S1	PNS	Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris
19.	Enjang Sulastri	P	S1	PNS	Wali Kelas VII G
20.	Wahyuni	P	S1	PNS	Wali Kelas VII F
21.	Sugiyanti	P	S1	PNS	Wali Kelas VIII F
22.	Sumiyatun	P	S1	PNS	Wali Kelas IX F
23.	Eni Riswanti	P	S1	PNS	Wali Kelas VIII A

24.	Sigit Susetya	P	S1	PNS	Wali Kelas IX H
25.	Yoga Tri Atmoko	L	S1	Guru Honor Sekolah	Guru Bimbingan Konseling
26.	Mulyadi	L	D3	PNS	Wali Kelas IX I
27.	Achmad Suryanto	L	S1	PNS	Urusan Kesiswaan
28.	Kartika	P	S2	PNS	Wali Kelas VIII D
29.	Ary Rok hadiyati	P	S1	PNS	Wali Kelas VII H
30.	Eko Puspita Dewi	P	S2	PNS	Wali Kelas IX G
31.	Sokhifatun Nakhroh	P	S2	PNS	Guru Mata Pelajaran IPA
32.	Drs. Ahmad Saefudin	L	S1	PNS	Wali Kelas IX B
33.	Retno Fajarwati	P	S1	PNS	Wali Kelas VIII E
34.	Astia Meilinda Supriyadi	P	S1	PNS	Guru Bimbingan Konseling
35.	Edi Sujoko	P	S2	Guru Honor Sekolah	Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris
36.	Three Susanthy	P	S1	Guru Honor Sekolah	Wali Kelas VIII C
37.	Venori Dita Warnadu	P	S1	Guru Honor Sekolah	Wali Kelas VIII G
38.	Martinus Avin WK	L	S1	Guru Honor Sekolah	Wali Kelas VII E
39.	Ahmad Syaifudin	L	S1	Guru Honor Sekolah	Wali Kelas VIII I
40.	Ruki Waskito	L	S1	Guru Honor Sekolah	Wali Kelas VIII H
41.	Renita Lina Saputri	P	S1	Guru Honor Sekolah	Guru Mata Pelajaran PPKn
42.	Ocki Safira	P	S1	Guru Honor Sekolah	Guru Mata Pelajaran Seni Budaya

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa latar belakang pendidikan guru di SMP Negeri 1 Bawen sebagai besar jenjang pendidikan terakhirnya adalah S1 dan S2. Pada tabel diatas guru dengan pendidikan S1 sebanyak 33 orang, S2 sebanyak 8 orang, dan D3 1 orang. Sedangkan jumlah staf tata usaha di sekolah ini ada 4 orang, 1 orang tenaga perpustakaan, 3 orang tenaga kebersihan dan 2 orang satpam.

4.1.4 Keadaan Siswa SMP Negeri 1 Bawen

Berdasarkan data yang diperoleh tahun 2020, jumlah semua peserta didik SMP Negeri 1 Bawen pada Tahun Pelajaran 2019/2020 sebanyak 829 peserta didik. Jumlah peserta didik laki-laki sebanyak 409 sedangkan jumlah siswa perempuan 420. Berikut ini adalah tabel jumlah peserta didik pada setiap kelas di SMP Negeri 1 Bawen.

Tabel 4. 3 Siswa SMP Negeri 1 Bawen

No.	Tingkat Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kelas VII	141	119	260
2.	Kelas VIII	151	147	298
3.	Kelas IX	117	154	271
Jumlah		409	420	829

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa siswa kelas VII berjumlah 260 siswa yang terbagi atas 141 siswa laki-laki dan 119 siswa perempuan, kelas VIII berjumlah 298 siswa yang terbagi atas 151 siswa laki-laki dan 147 siswa perempuan, dan kelas XI berjumlah 271 siswa yang terbagi atas 117 siswa laki-laki dan 154 siswa perempuan.

Pada umumnya, latar belakang sosial ekonomi siswa SMP Negeri 1 Bawen berasal dari golongan menengah ke bawah, masih termasuk ekonomi lemah dan rata-rata pendapatan masih mendekati UMR. Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bawen, beliau menjelaskan bahwa sebagian besar orang tua siswa berprofesi sebagai bekerja di sektor industri, dan umumnya menjadi karyawan. Karena kondisi ekonomi orang tua

siswa yang pas-pasan sehingga kondisi tersebut kurang memungkinkan siswa untuk memperoleh fasilitas pendidikan yang modern, lengkap, dan memadai. Siswa memperoleh fasilitas seadanya sesuai dengan kemampuan ekonomi orang tuanya.

4.2 Pembelajaran Seni Budaya SMP Negeri 1 Bawen

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 1 Bawen yang diampu oleh Bapak Suryanto S.Pd., M.Si, pada hari jumat tanggal 7 Februari 2020. Mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 1 Bawen dibagi menjadi empat bidang, yaitu Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari dan Seni Teater. Guru pengampu masing-masing bidang juga berbeda, karena harus menyesuaikan keterampilan masing-masing bidang. Pada bidang Seni Rupa diampu oleh Bapak Suryanto S.Pd., M.Si, Seni Musik diampu oleh Bapak Mulyadi, A.Md., Seni Tari dan Teater diampu oleh Ibu Ocky Safira, S.Pd. Untuk alokasi waktu mata pelajaran Seni Budaya dalam 1 kali pertemuan mendapatkan waktu 3 jam pelajaran (3x40) menit.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Sukardi S.Pd, M.Pd., pada hari senin tanggal 17 Februari 2020, selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bawen, beliau menjelaskan bahwa kegiatan akademik dan nonakademik di SMP Negeri 1 Bawen sesuai dengan struktur Kurikulum 2013 yang terdiri atas sepuluh mata pelajaran kelompok A dan tiga mata pelajaran kelompok B. Kemudian ada muatan lokal mencakup 44 mata pelajaran. Selanjutnya, kegiatan di SMP Negeri 1 Bawen

mengacu pada struktur Kurikulum yang mencakup tiga kegiatan, yaitu kegiatan kurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler.

Sarana untuk penunjang pembelajaran di kelas, menurut Bapak Sukardi, diharapkan guru dapat memanfaatkan media dan sumber-sumber belajar lainnya, dengan mengaplikasikan model pembelajaran *cooperative* di kelas. Kemudian, pengadaan media pembelajaran yang baru.

Faktor penghambat pembelajaran Seni Budaya di SMP N 1 Bawen dibagi menjadi tiga, yaitu sekolah, guru, dan siswa. Pertama, dapat dilihat dari sekolah, ketersediaan sarana prasarana yang dibutuhkan guru untuk menunjang proses pembelajaran belum sepenuhnya dimaksimalkan. Jika dilihat dari sarana prasarana, masih jauh dari standar. Kedua, jika dilihat dari sisi guru, kemauan dan kesiapan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran atau sarana yang ada di sekolah ini masih kurang. Ketiga, kurangnya motivasi belajar siswa, untuk pemeliharaan masih rendah, banyak LCD di kelas jika batu remot tersebut habis, siswa tidak langsung menggantinya, sehingga menghidupkannya menggunakan gagang sapu yang ada di kelas.

SMP Negeri 1 Bawen menerapkan Kurikulum 2013 sekitar lima tahun. Sejak tahun 2013 sudah menerapkan Kurikulum 2013 dan pada tahun 2014 ada kebijakan untuk sekolah yang belum siap menerapkan kurikulum 2013 boleh menghentikan dan menerapkan kembali kurikulum 2006. Akan tetapi, pada tahun 2016 kembali menggunakan Kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Suryanto, selaku guru di bidang Seni Rupa, menjelaskan bahwa pada materi seni grafis dengan Kompetensi

Dasar (KD) untuk penyampaian aspek pengetahuan meliputi; pengetian seni grafis, prosedur berkarya seni grafis, konsep-konsep tentang seni grafis, dan media dan teknik yang bisa diaplikasikan. Karya yang ada di sekitar sekolah bisa dijadikan contoh untuk siswa dalam mengamati dan mengenali materi tersebut. Selanjutnya, disampaikan materi berupa langkah-langkah dalam membuat seni grafis. Dalam menyampaikan materi langkah-langkah seni grafis, Bapak Suryanto menggunakan media video. Video yang ditayangkan berupa penggunaan teknik seni grafis yang berupa; cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar dan cetak saring.

Kompetensi Dasar (KD) untuk aspek keterampilan, Bapak Suryanto menggunakan teknik jenis cetak tinggi. Media yang digunakan adalah cukil *hardboard*. Prosedurnya yang pertama membuat desain, pemindahan desain ke papan *hardboard*, proses pencukilan, setelah itu proses mencetak, diakhiri dengan *finishing* dan yang terakhir dengan presentasi karya.

Pelaksanaan pembelajaran seni grafis pada Kompetensi Dasar (KD) aspek pengetahuan menggunakan pendekatan *Problem Based Learning*. Langkah-langkah model pembelajaran tersebut, siswa dihadapkan pada permasalahan tentang seni grafis, kemudian diminta untuk diskusi yaitu menggunakan diskusi *Jigsaw* dengan membentuk kelompok awal dan kelompok ahli. Selanjutnya, untuk praktik dengan kompetensi (KD) aspek keterampilan menggunakan pendekatan praktik berkarya, hasilnya berupa produk. Hasil produknya berdasarkan hasil cetakan yang sudah dibuat siswa.

Penilaian pengetahuan dilakukan dengan tugas, hasil diskusi dan penilaian harian. Penilaian keterampilan atau praktik dilakukan dengan mulai dari desain

sampai dengan hasil karya menggunakan PAK (Penilaian Acuan Kriteria). Dalam PAK terdapat aspek-aspek yang berupa desain dan karya desain.



Gambar 4. 15 Wawancara dengan Kepala Sekolah SMP N 1 Bawen
(Sumber: Dokumentasi penelitian)



Gambar 4. 16 Wawancara dengan Guru Seni Rupa Sekolah SMP N 1 Bawen
(Sumber: Dokumentasi penelitian)

Pembelajaran seni budaya kelas IX di SMP Negeri 1 Bawen, dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Tahap perencanaan, guru menyiapkan perangkat pembelajaran, berupa membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan media yang diperlukan.

Tahap pelaksanaan meliputi tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Hal-hal yang dilakukan pada kegiatan pendahuluan, yaitu mengondisikan kelas, mengucapkan salam, menyampaikan tujuan, dan menyampaikan apersepsi. Kegiatan inti, yaitu menyampaikan materi dan pemberian tugas kepada siswa. Kegiatan penutup di antaranya menyimpulkan materi pembelajaran, memberikan tugas atau mengumpulkan tugas, dan mengucapkan salam penutup.

Tahap evaluasi, dalam pembelajaran seni budaya guru melakukan beberapa model evaluasi, yaitu dengan melakukan model evaluasi uji tertulis dan uji praktik. Model uji tertulis digunakan guru dengan memberikan soal kepada siswa dengan bahasa tertulis berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru kepada siswa terkait dengan materi. Model uji praktek dilakukan guru dengan memberikan tugas kepada siswa berupa pembuatan karya. Melalui evaluasi pembelajaran, guru dapat melihat keberhasilannya dalam mengajar.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Suryanto, beliau mengatakan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pembelajaran Seni Budaya kelas IX

adalah 73. Apabila ada siswa terdapat siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM, maka siswa tersebut harus mengulang atau mengikuti ulangan remidi.

4.2.1 Pembelajaran Seni Grafis SMP Negeri 1 Bawen

Pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* SMP Negeri 1 Bawen yang berlangsung terbagi atas tiga tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada kelas IX SMP Negeri 1 Bawen, terlebih dahulu guru seni budaya menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP yang disusun berisi identitas sekolah, mata pelajaran kelas/semester, alokasi waktu, Kompetensi inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian.

Pada penelitian ini menggunakan Kompetensi kompetensi dasar (KD) 3.3 Memahami konsep dan prosedur karya seni grafis dengan dengan beragam media dan teknik, dan Kompetensi Dasar (KD) 4.3 Membuat karya seni grafis dengan beragam media dan teknik.

Kompetensi Inti pada materi Seni grafis dijabarkan sebagai berikut: (1) Menghargai dan menghayati ajaran yang dianutnya. (2) Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif

dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. (3) Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. (4) Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, berkarya, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.

Kompetensi Dasar (KD) yang pada materi ini, yaitu 3.3 Memahami konsep dan prosedur karya seni grafis dengan beragam media dan teknik, dan Kompetensi Dasar (KD) 4.3 Membuat karya seni grafis dengan beragam media dan teknik. Indikator Pencapaian Kompetensi yaitu pada Kompetensi Dasar (KD) 3.3 Menjelaskan pengertian karya seni grafis, mengidentifikasi teknik karya seni grafis, mengidentifikasi berbagai alat dan media dalam karya seni grafis, menjelaskan prosedur membuat karya seni grafis dengan teknik cukil. Kemudian pada Kompetensi Dasar (KD) 4.3 membuat karya seni grafis dengan teknik cukil, menyajikan hasil dari berkarya seni grafis dengan teknik cukil dalam bentuk pajangan di kelas.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dalam pembelajaran pada pertemuan pertama adalah (1) Setelah berdiskusi peserta didik menunjukkan sikap jujur dalam mengapresiasi karya seni grafis, peserta didik bersikap disiplin dalam mengapresiasi karya seni grafis. (2) Setelah mempelajari

buku siswa dan sumber lain, peserta didik dapat menjelaskan pengertian karya seni grafis dengan benar. (3) Setelah mengikuti diskusi peserta didik dapat menjelaskan teknik dalam berkarya seni grafis dengan tepat. (4) Setelah mengikuti diskusi peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis karya seni grafis dengan tepat. (5) Setelah mengikuti diskusi peserta didik dapat mengidentifikasi alat dan media dalam berkarya seni grafis dengan tepat. Setelah itu pada pertemuan kedua adalah (1) Setelah mempelajari buku siswa dan sumber lain, peserta didik dapat menjelaskan prosedur berkarya seni grafis teknik cukil dengan benar. (2) Setelah mengamati contoh karya seni grafis, peserta didik dapat menerapkan teknik karya seni grafis dengan baik. (3) Setelah mengikuti demonstrasi teknik dalam karya seni grafis oleh guru siswa dapat berkarya seni grafis pop up dengan baik. (4) Setelah mengikuti demonstrasi berkarya seni grafis, peserta didik menunjukkan sikap menghargai orang lain dalam berkarya seni grafis, (5) Setelah mengikuti demonstrasi berkarya seni grafis, peserta didik menunjukkan sikap jujur, (5) Setelah mengikuti demonstrasi berkarya seni grafis, peserta didik menunjukkan sikap disiplin. Kemudian pada pertemuan ketiga (1) Setelah melaksanakan kegiatan berkarya seni grafis peserta didik dapat menunjukkan sikap menghargai orang lain, (2) Setelah melaksanakan kegiatan berkarya seni grafis peserta didik dapat menunjukkan sikap jujur, (3) Setelah melaksanakan kegiatan menyelesaikan karya seni grafis, peserta didik dapat menunjukkan disiplin.

Pada pertemuan terakhir tujuan pembelajaran materi seni grafis adalah (1) Setelah menyelesaikan karya seni grafis peserta didik dapat mempresentasikan karya seni grafis dengan baik. (2) Setelah mengikuti kegiatan apresiasi karya seni grafis kelas, peserta didik dapat menunjukkan sikap menghargai orang lain. (3) Setelah mengikuti kegiatan apresiasi karya seni grafis peserta didik dapat menunjukkan sikap jujur. (4) Setelah mengikuti penjelasan guru, peserta didik dapat menunjukkan sikap disiplin dalam evaluasi pembelajaran karya seni grafis. (5) Setelah mengikuti pembelajaran tentang karya seni grafis, peserta didik dapat mengerjakan soal pengetahuan dengan baik.

Materi yang disampaikan kepada siswa adalah pengertian seni grafis, jenis-jenis seni grafis, teknik-teknik berkarya seni grafis, alat dan bahan dalam berkarya seni grafis. Pertemuan kedua, prosedur berkarya seni grafis cetak tinggi, praktik berkarya seni grafis teknik cukil. Pertemuan ketiga, Praktik berkarya seni grafis cetak tinggi. Kemudian pertemuan keempat, apresiasi karya seni grafis teknik cukil.

Metode pembelajaran yang digunakan berupa metode diskusi, observasi, tanya jawab, penugasan, kreasi bebas, demonstrasi, ilmiah. Penggunaan diskusi jigsaw dengan membentuk kelompok awal dan kelompok ahli. Model pembelajaran yang digunakan yaitu *Problem Based Learning*. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran seni grafis cukil adalah PPT seni grafis dan perangkat penampil, buku gambar A3, pensil, *hardboard*, alat cukil (*woodcut*), cat kayu, kertas A3. Sumber belajar berupa

buku pegangan guru yang relevan, buku bahan ajar peserta didik kurikulum 2013 terkait yang relevan, website internet, dan lingkungan sekitar.

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan dilakukan dengan memberikan apresiasi dan motivasi. Kemudian dilanjutkan kegiatan inti dengan mengamati, menanya, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Kegiatan penutup dilakukan dengan menyimpulkan bersama hasil pembelajaran yang telah dilakukan dan menutupnya dengan doa.

2. Tahap Pelaksanaan

Pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada tahap pelaksanaan yang berlangsung di kelas IX diambil secara random yaitu IX A, IX E, IX F, IX C, dan IX D. Pada tahap pelaksanaan pertama dilakukan pada kelas IX A dilaksanakan pada hari senin tanggal 20 januari 2020, lebih tepatnya dilaksanakan pukul 11.05 WIB sampai dengan pukul 13.35 WIB. Selanjutnya kelas IX E dilaksanakan pada hari selasa tanggal 21 Januari 2020, lebih tepatnya dilaksanakan pukul 10.35 WIB, kelas IX F dilaksanakan pada hari rabu 22 Januari 2020, lebih tepatnya dilaksanakan pukul 07.15 WIB, kelas IX C dan IX D dilaksanakan pada hari kamis 23 Januari 2020, lebih tepatnya pada pukul 07.15, setelah itu 11.05.

Tahap pelaksanaan pembelajaran seni grafis pada Kompetensi Dasar (KD) 3 memahami konsep dan prosedur karya seni grafis dengan beragam

media dan teknik, menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, dengan menggunakan diskusi *jigsaw*. Tahapan model pembelajaran *Problem Based Learning*: (1) Orientasi peserta didik pada masalah, (2) Mengorganisasi peserta didik, (3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil, (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. Berikut uraian kegiatan inti pembelajaran pada pengamatan.

A. Kegiatan Pendahuluan

Tanggal 20 Januari 2020, tepatnya pukul 11.05 WIB bel tanda pergantian jam mengajar berbunyi, guru dan peneliti masuk kedalam ruang kelas IX, guru terlebih dahulu mengkondisikan kelas. Setelah membuka pelajaran dengan salam, mengabsen kehadiran peserta didik, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Setelah itu, guru melanjutkan dengan memberikan apersepsi dan motivasi mengenai pembelajaran. Apersepsi dilakukan guru dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi. Adapun pertanyaannya, yaitu “sebelumnya sudah ada yang pernah mendengar atau tahu apa itu seni grafis?”, ujar guru. Kemudian siswa kelas IX menjawab “tidak tahu, Pak”. Selanjutnya peneliti bertanya kembali, “apakah kalian pernah melihat percetakan sablon?”. Mendengar pertanyaan peneliti, Kemudian salah satu siswa yang bernama Putra menjawab, “tahu Pak, Ayah saya punya usaha percetakan sablon di rumah”. Kemudian guru menjawab, “kurang lebihnya seperti itu, seni grafis itu menyangkut dengan cetak

mencetak”. Mendengar jawaban siswa yang demikian, guru pun melihat siswa sepertinya belum mengerti, kemudian guru menjelaskan kepada seluruh siswa dengan menjelaskan dan menayangkan materi seni grafis menggunakan media power point terkait dengan pengertian seni grafis, jenis-jenis seni grafis, teknik dalam berkarya seni grafis, bahan dan media dalam berkarya seni grafis. Selain itu, guru juga menayangkan contoh-contoh teknik dalam berkarya seni grafis dengan menggunakan LCD melalui youtube. Hal ini dilakukan untuk membuat peserta didik paham dan mengerti.



Gambar 4. 17 Kegiatan Pendahuluan

(Sumber: Dokumentasi penelitian)

B. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pembelajaran sebelum guru menjelaskan materi, guru membagi kelompok terlebih dahulu, dengan membentuk dua

kelompok yaitu kelompok awal dan kelompok ahli, atau yang disebut dengan diskusi *Jigsaw*. Kelompok awal dibentuk sejumlah masalah yang akan diberikan pada siswa, ada 6 masalah yang diberikan, setelah itu dibuat anggota 6 orang pada setiap kelompok. Kemudian membentuk kelompok kembali disebut dengan kelompok ahli, dari kelompok asal tadi masing-masing anggota ditentukan, mengidentifikasi ada yang mendapat nomor 1,2,3,4,5,6. Kemudian membentuk kelompok ahli siswa yang mendapat nomor satu berkumpul dengan siswa lainya yang mendapat nomor satu dari kelompok lainya dan seterusnya. Kemudian mereka hanya membahas satu persoalan sesuai dengan nomor urutnya. Sesudah itu, mereka kembali ke kelompok awal untuk mengkomunikasikan atau menjelaskan hasil pembahasan pada kelompok ahli. Setelah itu untuk mengefisiensi waktu guru meminta satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka. Untuk jawaban dari kelompok satu dengan kelompok lainya menjadi sama, karena masing-masing sudah membawa hasil diskusi dari kelompok ahli, kemudian guru memberi konfirmasi atas jawaban siswa yang masih belum sesuai dengan harapan. Setelah itu, siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tayangan terkait dengan pengertian seni grafis, jenis-jenis seni grafis, teknik-teknik yang digunakan dalam berkarya seni grafis, dan prosedur dalam berkarya seni grafis. Setelah

menjelaskan materi guru menampilkan video terkait dengan seni grafis.

Langkah pertama yang dilakukan oleh guru pada kegiatan ini adalah menampilkan video terkait dengan contoh-contoh karya seni grafis cukil hardboard dengan teknik cetak tinggi ke hadapan siswa-siswi kelas IX. Kegiatan ini juga diikuti siswa dengan mengamati karya seni grafis yang ditampilkan oleh guru. Siswa kelas IX tampak antusias karena sebagian dari mereka baru melihat atau mengetahui karya seni grafis cukil *hardboard* dengan teknik cetak tinggi.



Gambar 4. 18 dan Gambar 4. 19 Guru sedang Menjelaskan Materi Seni Grafis

(Sumber: Dokumentasi penelitian)

Ketika siswa sudah mengamati video yang ditampilkan, kemudian guru seni budaya memberikan penjelasan kepada siswa terkait dengan video yang ditampilkan. Setelah itu guru menjelaskan tentang prosedur dalam berkarya seni grafis yaitu tahap (1) membuat desain pada kertas A3, (2) memindahkan desain ke papan hardboard, (3) setelah desain

dipindahkan ke papan hardboard mulai mencukil, (4) kemudian mulai mencetak dan terakhir *finishing*.

Setelah guru menjelaskan tentang prosedur berkarya seni grafis selesai, kemudian guru melakukan demonstrasi di depan siswa dengan membuat karya seni grafis cukil hardboard dengan cetak tinggi. Namun sebelum melakukan kegiatan demonstrasi, guru terlebih dahulu menyuruh siswa agar berkumpul. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa lebih jelas melihat dan memperhatikan cara berkarya seni grafis cukil *hardboard* dengan cetak tinggi.



Gambar 4. 20 Suasana saat Kegiatan Demonstrasi

(Sumber: Dokumentasi penelitian)

Gambar 4.20 merupakan kegiatan demonstrasi. Terlihat aktivitas beberapa siswa kelas IX sedang memperhatikan demonstrasi siswa dengan sungguh-sungguh. Selain itu, pada saat guru sedang mempraktekkan cara mencukil pada papan hardboard siswa tampak antusias memperhatikan.

Setelah kegiatan demonstrasi selesai, guru menghimbau siswa untuk kembali ke tempat duduk masing-masing. Mendengar himbauan dari guru, dengan respon cepat siswa kelas kelas IX kembali ke tempat mereka masing-masing untuk melanjutkan kegiatan belajar mengajar.

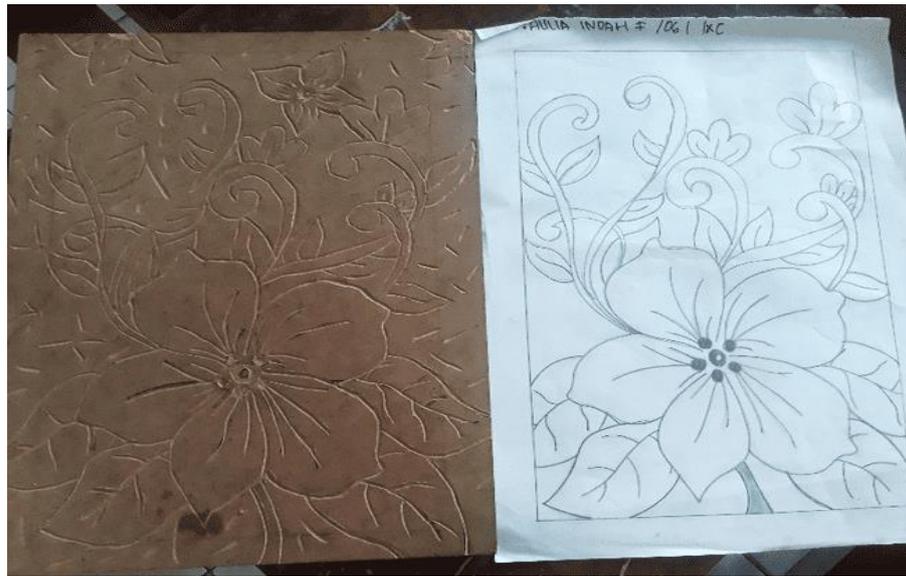
Kegiatan mengajukan pertanyaan dilaksanakan pada saat siswa telah mengamati contoh karya seni grafis atau di sela penyampaian materi. Dalam menjelaskan materi, guru mencoba untuk merangsang siswa untuk bertanya terkait dengan apa yang mereka amati. Adapun percakapan guru dan siswa pada kegiatan menanya sebagai berikut.

Guru: “Ada yang ingin ditanyakan? Kalian sudah mengamati contoh-contoh karya seni grafis yang Bapak tampilkan melalui video, tadi Bapak sudah menjelaskan kepada kalian tentang materi seni grafis dari pengertian sampai prosedur berkarya seni grafis. Dari yang kalian amati apakah ada yang kurang jelas?”. Siswa: “Ada pak”. Ujar salah satu yang bernama Aryudha. Guru: “Ya, silahkan. Siswa: “Pak, berarti ini mencukilnya harus dalem ya pak? Dan kalau sampai tembus tidak apa-apa pak?” Guru :“Ya, harus dalam di tekan agar kuat saat mencukil, tidak apa-apa tembus. Dan harus hati-hati, tangan kiri tidak boleh berada

di depan agar tidak terkena. Setelah pertanyaan dari Aryudha selesai terjawab, kemudian masuk pada kegiatan praktik berkarya seni grafis cukil hardboard dengan teknik cetak tinggi.

Memasuki kegiatan proses menerapkan desain, guru langsung mengambil papan *hardboard* dengan dibantu siswa. Sebelum menggunakan papan *hardboard* langkah yang pertama dilakukan yaitu siswa diminta untuk membuat desain terlebih dahulu menggunakan kertas A3.





Gambar 4. 21 dan Gambar 4. 22 Proses Pembuatan Desain

(Sumber: Dokumentasi penelitian)

Gambar 4.21 dan gambar 4.22 merupakan hasil pembuatan desain, setelah siswa membuat desain pada kertas A3 lalu dipindahkan ke papan hardboard dengan menggunakan kertas karbon yang sudah disediakan oleh guru. Dalam proses pembuatan desain setiap kelas diberi tema masing-masing, pada kelas IX A dengan tema burung, kelas IX E dengan tema bunga, kelas IX F dengan tema Tradisional, kelas IX C dengan tema alam, dan kelas IX dengan tema Bunga. Berikut gambar desain di atas merupakan hasil gambar desain dari kelas IX C dengan tema alam. Desain tersebut adalah hasil dari dua orang siswa yang bernama Kharisma Eka dan Aulia Indah.

Setelah melalui pada proses pembuatan desain pada kertas A3 dan dipindahkan ke papan *hardboard*, tahap selanjutnya adalah dengan

mencukil menggunakan alat cukil (*wood carving*) sesuai dengan desain yang sudah digambarkan pada papan *hardboard*.



Gambar 4. 23 dan Gambar 4. 24 Siswa melakukan proses mencukil
(Sumber: Dokumentasi penelitian)

Gambar 4.23 dan 4.24 merupakan proses pencukilan setelah desain dipindahkan ke papan *hardboard*. Proses pencukilan beberapa siswa ada yang mengalami kesulitan salah satunya adalah siswa yang bernama Gilang, saat proses mencukil Gilang berbicara bahwa alat cukil yang digunakan tidak tajam, tetapi di sini guru sudah menyiapkan alat untuk mengasah alat cukil tersebut dengan menggunakan, sehingga alat cukil bisa dipakai kembali.

Kemudian tahap selanjutnya setelah proses mencukil selesai, dilanjutkan dengan proses mencetak dengan teknik cetak tinggi. Alat yang digunakan dalam mencetak adalah rol karet dan cat.





Gambar 4. 25 dan Gambar 4. 26 Siswa melakukan proses mencetak
(Sumber: Dokumentasi penelitian)

Gambar 4.25 dan 4.26 merupakan proses siswa sedang mencetak setelah proses mencukil selesai. Terlihat pula aktivitas salah siswa yang sedang mencetak dengan serius agar hasilnya memuaskan. Pada sebelumnya guru memberikan contoh terlebih dahulu dalam proses mencetak, setelah itu siswa melanjutkan praktik sendiri.



Gambar 4. 27 Siswa melakukan proses pengerolan
(Sumber: Dokumentasi penelitian)

Setelah proses kegiatan mencetak selesai. Kemudian tahap terakhir papan *hardboard* yang sudah dicetak diberi kertas A3 di atasnya setelah itu diroll fungsinya agar cat tersebut menempel pekat pada kertas. Setelah selesai diroll, kertas dilepaskan dari papan *hardboard*. Kemudian dijemur pada sinar matahari.

Kegiatan siswa yang bertanya kepada guru terkait dengan permasalahan dan keluhan yang dihadapi siswa dalam proses berkarya seni grafis cukil *hardboard* dengan teknik cetak tinggi. Dalam proses pengamatan, pada umumnya terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam mencukil. Siswa tersebut bertanya kepada guru terkait dengan apa

yang dikeluhkan dan guru mencoba menjelaskan apa yang menjadi kesulitan siswa. Dalam menjawab pertanyaan tersebut, guru mencoba bertanya kembali kepada siswa terkait dengan permasalahan yang dihadapinya, sehingga siswa tersebut mulai menalar. Adapun percakapannya sebagai berikut. Siswa: “Pak kenapa sih pas saya mencukil pasti kebablasan?”. Guru: “Pelan-pelan, dikira-kira. (sambil guru mempraktikkan)”. Hati-hati tangan kiri jangan sampai berada di depan agar tidak terkena. Siswa: “Baik Pak, terimakasih”.

Setelah guru menjawab pertanyaan dari Niluh, kemudian muncul pertanyaan lain dari siswa, terdapat kendala pada saat proses mencetak. Adapun percakapannya sebagai berikut. Siswa: “Pak kenapa catnya tidak mau pekat/ merata ke kertasnya?”. Guru: “Coba diberi lebih banyak catnya, ngerol nya harus rata. Kalau nggak nyetaknya jangan cuma hanya sekali. Boleh diulang lagi sampai tiga kali pun boleh. Dulu bapak sewaktu kuliah tidak cukup jika hanya mencetak satu kali, bahkan berulang-ulang, agar hasilnya memuaskan”. Siswa: “Oh begitu ya pak. Baik saya coba pak”.

Guru berkeliling mengamati hasil karya siswa. Adapun percakapannya sebagai berikut. Guru : “kamu membuat gambar apa ini?” Siswa: “saya membuat gambar bunga pak, sesuai dengan tema yang ditentukan. Kira-kira ditambahkan objek apalagi ya pak bagian yang masih kosong?” Guru: “Boleh ditambahkan dedaunan atau ornamen-ornamen”. (Ujar guru sambil menambahkan).

C. Kegiatan Penutup

Setelah batas berkarya waktu sudah selesai, guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil karya yang mereka buat. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. Sebelum menutup pembelajaran, guru bertanya kepada siswa mengenai kesulitan-kesulitan yang dialami selama berkarya, dengan pertanyaan “kesulitan apa yang kalian alami selama berkarya?”. Mendengar pertanyaan dari guru, terdapat beberapa siswa menanggapi pertanyaan guru. Dari beberapa siswa tersebut ada yang menjawab, “waktu mencukilnya susah pak, karena alat cukilnya kurang tajam. Ada pula yang menjawab, “waktu mencetak pak, alat rol karetanya melendung jadi catnya susah rata. Kemudian peneliti menjawab apa yang menjadi kesulitan siswa. Setelah itu guru meminta salah satu siswa untuk maju kedepan, untuk mempresentasikan hasil karya mereka. Meliputi pemilihan desain objek, bentuk yang diciptakan, komposisi. Setelah itu proses pembuatan karya, tahapan-tahapan dalam membuat karya. Kemudian kajian estetika dan keunikan.



Gambar 4. 28 Guru dan siswa melakukan presentasi

(Sumber: Dokumentasi penelitian)

Gambar 4.28 merupakan kegiatan presentasi setelah berkarya selesai, salah satu siswa diminta maju kedepan untuk mempresentasikan hasil karyanya. Pada gambar di atas merupakan siswa yang bernama Bayu Andriyan. Hasil presentasi yang dibacakan oleh Bayu adalah: desain, menurut Bayu saya memilih desain ini karna mudah untuk dibuat atau dicetak. Tahapan yang pertama dalam membuat karya seni grafis yaitu membuat desain, kedua memindahkan desain ke papan *hardboard* dengan cara mencukil, yang ketiga mencetak desain dengan cat. Kesulitan menghilangkan rasa malas. Kemudian keunikan pada karya yang saya buat kurang unik, karena sangat sederhana, pada estetika biasa saja. Berikut presentasi dari salah satu siswa dari hasil membuat karya seni grafis. Setelah

selesai melakukan kegiatan evaluasi presentasi karya, guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

D. Evaluasi atau Penilaian

Evaluasi atau penilaian digunakan untuk mengetahui hasil akhir. Melalui evaluasi pembelajaran, guru dapat melihat keberhasilan dalam mengajar. Guru dapat mengerti tujuan dari pembelajaran sudah tercapai atau belum, jika belum, perlu diadakan remidi atau ujian ulang. Biasanya siswa yang perlu untuk remidi atau ujian ulang adalah siswa yang nilainya belum mencapai nilai Kriteria Kelulusan (KKM).

Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) adalah sebuah kriteria yang disepakati oleh tim MGMP SMP Negeri 1 Bawen tentang standar nilai minimal yang harus dicapai siswa untuk tiap mata pelajaran. KKM antara mata pelajaran yang satu dengan lainnya tidak sama. Untuk mata pelajaran seni rupa standar KKM nya adalah 73. Bila perolehan nilai siswa setelah melaksanakan ujian kurang dari 73, maka siswa tersebut wajib mengikuti remidi.

Evaluasi yang dilakukan dalam pembelajaran seni grafis yaitu dengan evaluasi tes pengetahuan, aplikasinya dengan memberikan soal kepada siswa dengan bahasa tertulis. Hal ini dapat dicontohkan pada saat setelah guru memaparkan materi sampai dengan praktek berkarya. Evaluasi tes keterampilan, aplikasinya dengan membuat karya. Evaluasi presentasi pada waktu berkarya sudah selesai. Berikut dapat diuraikan evaluasi pada pembelajaran grafis.

1) Hasil Evaluasi Tes Pengetahuan

Setelah guru menjelaskan materi tentang pembelajaran seni grafis cukil *hardboard*, diperoleh nilai hasil evaluasi tes pengetahuan materi seni grafis cukil *hardboard* pada kelas IX SMP Negeri 1 Bawen. Penilaian tes pengetahuan dilakukan guna mengetahui seberapa jauh siswa memahami dan menguasai materi yang telah dijelaskan oleh guru.

Penilaian tes pengetahuan dinilai oleh guru. Nilai tes pengetahuan siswa dikelompokkan berdasarkan rentang nilai yang sudah ditentukan dan disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 73. Berikut ini disajikan rentang nilai tes pengetahuan.

Tabel 4. 4 Rentang Nilai

No	Rentang Nilai	Kategori
1.	91 – 100	Sangat baik
2.	81 – 90	Baik
3.	71 – 80	Cukup
4.	0 – 70	Kurang

Berdasarkan tabel 4.4, diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 91-100 termasuk dalam kategori sangat baik. Siswa dengan nilai 81 sampai 90 termasuk dalam kategori baik. Siswa dengan nilai 71 sampai 80 termasuk dalam kategori cukup, nilai 0 sampai 70 termasuk kategori kurang. Berikut hasil tes pengetahuan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen.

Hasil tes pengetahuan menunjukkan bahwa total nilai yang diperoleh kelas IX A sebanyak 2,775 dengan rata-rata nilai 92,5. Kelas IX C dengan total nilai sebanyak 2,670 dengan rata-rata nilai 89. Kelas IX E dengan total nilai sebanyak 2,620 dengan rata-rata nilai 87,3. Kelas IX D dengan total nilai sebanyak 2,580 dengan rata-rata nilai 86. Kelas IX F dengan total nilai sebanyak 2,660 dengan rata-rata nilai 88, 6. Berikut pada tabel 4.5 disajikan tabel perskoran berdasarkan rata-rata penilaian pada aspek pengetahuan perkelas.

Tabel 4. 5 Tabel Penskoran pada Aspek Pengetahuan Berdasarkan Kelas pada Materi Seni Grafi

No	Kelas	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Skor Rata-rata	Jumlah Memenuhi KKM	Jumlah Tidak Memenuhi KKM
1.	IX A	70	100	92,5	29	1
2.	IX C	85	100	89	30	-
3.	IX E	80	100	87,3	30	-
4.	IX D	80	100	86	29	-
5.	IX F	70	100	88,6	28	2

Berdasarkan tabel tersebut hasil IX A skor terendah yang didapat siswa yaitu 70, skor tertinggi 100, skor rata-rata 92,5, dengan jumlah memenuhi KKM yaitu 29 dan jumlah yang tidak memenuhi KKM yaitu 1 siswa. Kelas IX C skor terendah yang didapat siswa yaitu 85, skor tertinggi 100, skor rata-rata 89, dengan jumlah

memenuhi KKM yaitu 30 dan jumlah yang tidak memenuhi KKM yaitu 0. Kelas IX E skor terendah yang didapat siswa yaitu 80, skor tertinggi 100, skor rata-rata 87,3, dengan jumlah memenuhi KKM 29, dan yang tidak memenuhi KKM yaitu 1 dikarenakan keluar. Kelas IX D skor yang didapat siswa yaitu 80, skor tertinggi 100, skor rata-rata 86, dengan jumlah memenuhi KKM 30, dan yang tidak memenuhi KKM yaitu 0. Kelas IX F skor terendah yang didapat siswa yaitu 70, skor tertinggi 100, skor rata-rata 88,6, dengan jumlah memenuhi KKM 28, dan yang tidak memenuhi KKM yaitu 2. Setelah disajikan tabel penilaian hasil pengetahuan, guru memberikan hasil penilaian sikap. Adapun bobot penilaian sikap disajikan tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 6 Penilaian Sikap Siswa Kelas IX A

No.	Nama siswa	Indikator Sikap			Jumlah	Nilai	Kategori Nilai
		1	2	3			
1.	ABIMANYU YUDHA MAHARDIKA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
2.	AFIF INDYKA FRADITYA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
3.	AISYAH SEBIAN KHOIRUNNISA	4	4	3	11	92	Sangat Baik
4.	ALISHA JANUAR PUTRI AMANDA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
5.	ANANDA MEITA FAZA	3	4	4	11	92	Sangat Baik
6.	APRILIA KUSUMA YUNIARTA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
7.	AULIA SINTA ARIANTI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
8.	AYUDYA LATHIFA	4	3	4	11	92	Sangat Baik

9.	DEWI NAKIYA KISMAWATI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
10.	DZAKI AMADAN NARISWANDA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
11.	FAJAR ADY NUGROHO	3	4	4	11	92	Sangat Baik
12.	FIDELLIA FAJA DJEWA AGESTINE	4	4	4	12	100	Sangat Baik
13.	GANANG DIKA PRASETIYO	4	4	4	12	100	Sangat Baik
14.	GUNTUR ADI HERLAMBANG	4	4	3	11	92	Sangat Baik
15.	HENDRA KURNIA MALIQI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
16.	INDAH SUKMA WAHYUNI	4	3	4	11	92	Sangat Baik
17.	KARISTA YULIA RAHMAWATI	4	3	4	11	92	Sangat Baik
18.	KHILMA DWI USWATUN KASANAHA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
19.	LADYA CHERIL OKTAVIA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
20.	LANA KAMILATUL DIVA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
21.	MUHAMAD IHZA FIRNANDA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
22.	NUZULA MAKRUFA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
23.	PURBO SAKTI ASMORO	4	4	4	12	100	Sangat Baik
24.	SATYA REVALIANA	4	3	4	11	92	Sangat Baik
25.	SEPTIAN PUTRA PRIANUGRAH	4	4	4	12	100	Sangat Baik
26.	SHERLY PUTRI NURROHIM	4	4	4	12	100	Sangat Baik
27.	UMI WAHYU WARDATUL L	4	4	4	12	100	Sangat Baik
28.	WULIDA BIALFI SALMA	4	3	4	11	92	Sangat Baik

29.	YUANITA LATHIFAH SALSABILA	4	4	3	11	92	Sangat Baik
30.	ZOGA DWI MULJIYANTO	4	4	4	12	100	Sangat Baik
Jumlah						2,920	A
Rata-rata						97,3	

Tabel 4. 7 Penilaian Sikap Siswa Kelas IX C

No.	Nama siswa	Indikator Sikap			Jumlah	Nilai	Kategori Nilai
		1	2	3			
1.	AFAIZAL RIDHO NUR SHOLIKHIN	4	3	4	11	92	Sangat Baik
2.	ALIKHA MUTIARA PUTRI YULIANTO	4	4	4	12	100	Sangat Baik
3.	ALYA SALMA ROSANTY	4	4	4	12	100	Sangat Baik
4.	ANGGORO PRASTIAN NUGROHO	4	4	4	12	100	Sangat Baik
5.	ARUM PUSPITA RAHAJENG	4	3	4	11	92	Sangat Baik
6.	AULIA INDAH FAJRANI	4	4	3	11	92	Sangat Baik
7.	AZFA NAUFAL RAMADHANI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
8.	AZ'ZAHRA ALIVIA PUTRI	3	4	4	11	92	Sangat Baik
9.	DWI PUTRO BASUKI	3	4	4	11	92	Sangat Baik
10.	ENGGAL ANDINI RISMANIKE	4	3	4	11	92	Sangat Baik
11.	FEBRI SATRIYA WIJAYA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
12.	FITRI NOVITA RAHAYU	4	4	4	12	100	Sangat Baik
13.	GARIEN PANJI SASONGKO	4	3	4	11	92	Sangat Baik
14.	IKA LOVIANA RAHMA WATI	4	3	4	11	92	Sangat Baik

15.	KHARISMA EKA PRATIWI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
16.	MIFTAKHUL NUR CHOIRUL WIJAYA SETIAJI S	4	4	4	12	100	Sangat Baik
17.	MUHAMMAD AKBAR	4	3	4	11	92	Sangat Baik
18.	MUHAMMAD FAUZI	4	3	4	11	92	Sangat Baik
19.	MUHAMMAD RIDHO	4	4	4	12	100	Sangat Baik
20.	MUTYARA LALITA ENDRAYANTI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
21.	NILUH PUTRI EMBUNSARI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
22.	NINA FITRIANI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
23.	PRISCA ADELIA CINTHYA CLARA ASYFA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
24.	RESTU PRADIPTA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
25.	RISQIUNA YULIANT ADITYA	4	3	4	11	92	Sangat Baik
26.	SEPTIA GITA UMAMI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
27.	SINDU AGUNG PAMBUDI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
28.	SITI HALIMATUS SAKDIEH	4	3	4	11	92	Sangat Baik
29.	TEGAR YUDA VALENTINO	4	3	4	11	92	Sangat Baik
30.	TITIS OKTI LARAS SASTI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
Jumlah						2,896	A
Rata-rata						96.5	

Tabel 4. 8 Penilaian Sikap Siswa Kelas IX E

No.	Nama siswa	Indikator Sikap			Jumlah	Nilai	Kategori Nilai
		1	2	3			

1.	ACHMAD GANDHI ZAKI LUTHFI	4	3	4	11	92	Sangat Baik
2.	AKYLA ROSA AULIA	3	4	4	11	92	Sangat Baik
3.	ALFI ATIKA NUR AMALIYAH	3	4	4	11	92	Sangat Baik
4.	AYU RIKE RAHMARDIAN	4	3	4	11	92	Sangat Baik
5.	BAGUS FIRMANSYAH	4	4	4	12	100	Sangat Baik
6.	BAGUS ILHAM IRVANDRA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
7.	BENETHA VINCA ROSELANI	4	3	4	11	92	Sangat Baik
8.	EKA ADITYA NAZARRUDIN	4	3	4	11	92	Sangat Baik
9.	FAKRIL AKBAR	4	4	4	12	100	Sangat Baik
10.	FATIKHA MUTIARA PUTRI	4	4	3	11	100	Sangat Baik
11.	FISTYTHA HILDA IRAWAN	4	4	4	12	100	Sangat Baik
12.	IZZASETA NAJWA PRASETYA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
13.	LIA PUSPITASARI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
14.	MILA TRIANINGRUM	4	3	4	11	92	Sangat Baik
15.	MUHAMMAD MUJIIB KHOIRUL ANAAM	4	4	3	11	92	Sangat Baik
16.	NINA TIARA AGATTHA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
17.	NISRINA KHANSA KHAIRUNNISA	3	4	4	11	92	Sangat Baik
18.	PANDUNUR SETYAJATI	3	4	4	11	92	Sangat Baik
19.	RAFELINO MOHAMAD NOUVAL	4	3	4	11	92	Sangat Baik
20.	RIDHO FIRMANSYAH	4	4	4	12	100	Sangat Baik

21.	RISMA SETIANINGRUM	4	3	4	11	92	Sangat Baik
22.	RIZKI DICKY WIBOWO	4	4	4	12	100	Sangat Baik
23.	SALSABILLA RIZQIA UMAMMA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
24.	SEKAR ANGGUN WIDYASARI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
25.	SEVA NIKO MAULANA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
26.	SEVY SEFTIA WULANINGRUM	4	4	4	12	100	Sangat Baik
27.	SHABRINA AYUNANI IHSAN	4	4	4	12	100	Sangat Baik
28.	TANTI LISTIYANINGSIH	4	3	4	11	92	Sangat Baik
29.	WAHYU MELATI	4	3	4	11	92	Sangat Baik
30.	YANE ARTIA RINTO	4	4	4	12	100	Sangat Baik
Jumlah						2,888	A
Rata-rata						96,2	

Tabel 4. 9 Penilaian Sikap Siswa Kelas IX D

No.	Nama siswa	Indikator Sikap			Jumlah	Nilai	Kategori Nilai
		1	2	3			
1.	ADE ROBIYANA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
2.	AMANDA SEPTI AURORA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
3.	ANGELIA NATASYA SCHATZI FAULIANO	4	4	4	12	100	Sangat Baik
4.	ARYUDHA SATYA WICAKSONO	4	4	4	12	100	Sangat Baik
5.	AULIA YOIS ZAHDANI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
6.	AYUMIRA RIZKI WULANDARI	4	3	4	11	92	Sangat Baik

7.	BAGAS ZAKI PRATAMA	4	3	4	11	92	Sangat Baik
8.	DICKY NOVA FERDIANSYAH	4	4	4	12	100	Sangat Baik
9.	DINO PUTRA AMANDA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
10.	DWI PUTRI SELVIYANTI	4	4	3	11	92	Sangat Baik
11.	FANNI KURNIA SANDI	4	3	4	11	92	Sangat Baik
12.	FITRIA SARI ALFIANA RIZQI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
13.	GINANJAR SETYO BASKORO	4	4	4	12	100	Sangat Baik
14.	HANIFAH KHOLIFATUL AFIQOH	4	4	4	12	100	Sangat Baik
15.	HAYDAR JIDDAN RAMADHAN MIHARJO	4	4	4	12	100	Sangat Baik
16.	HEPI KINANTI	-	-	-	-	-	-
17.	LEXSA LISTI DIAN HAPSARI	3	4	4	11	92	Sangat Baik
18.	MARGARETA MELATI PUTRI	3	4	4	11	92	Sangat Baik
19.	MUHAMMAD YUDHA LISDIYANTO	4	3	4	11	92	Sangat Baik
20.	NAMPA JAYA FATMANDANA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
21.	NAUFAL IHSAN AL FARIS	4	4	4	12	100	Sangat Baik
22.	NAYRA AZALIA MAHARANI	4	3	4	11	92	Sangat Baik
23.	NILAM RENATRA IWARDHANI	4	3	4	11	92	Sangat Baik
24.	PUTRI LENI MAYSAROH	4	4	4	12	100	Sangat Baik
25.	RAMADANI DWI PUTRA RAHAYU	3	4	4	11	92	Sangat Baik
26.	RAVELSHA AZ ZAHIRA	3	4	4	11	92	Sangat Baik

27.	SATRIA YUDYA AJINEGARA	4	3	4	11	92	Sangat Baik
28.	SRI AH	4	4	4	12	100	Sangat Baik
29.	TSANIA FATIKHA SYAHDITA HUDA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
30.	YUKE SHEREN SALANTI	4	3	4	11	92	Sangat Baik
Jumlah						2,796	A
Rata-rata						96,4	

Tabel 4. 10 Penilaian Sikap Siswa Kelas IX F

No.	Nama siswa	Indikator Sikap			Jumlah	Nilai	Kategori Nilai
		1	2	3			
1.	AMIK KURNIA RAHMA	4	4	4	12	92	Sangat Baik
2.	ANANDYA RIZKI PUTRI SAFARINA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
3.	AQILA NIRWASITA HIDAYAT	4	3	4	11	92	Sangat Baik
4.	ATIN ZAHROAH	4	4	4	12	100	Sangat Baik
5.	AULIA AMANATUL MUSYARIFAH	4	4	4	12	100	Sangat Baik
6.	BAGUS PERMANA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
7.	BAYU ANDRIYAN PRADIPTA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
8.	CHOIRUL ALFIDAH	4	4	4	12	100	Sangat Baik
9.	DANNYAL REIGHARD GUNTUR PUTRAYANA	4	3	4	11	92	Sangat Baik
10.	DIMAS AJI SAPUTRA	4	3	4	11	92	Sangat Baik
11.	DINI RAHMAWATI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
12.	FANDI RAMADAN	3	4	4	11	92	Sangat Baik

13.	FRIDO EKA SETYANUGROHO	4	4	4	12	100	Sangat Baik
14.	GILANG MUHAMAD FAUZI	3	4	4	11	92	Sangat Baik
15.	IKHLAS ADITYA	3	4	4	11	92	Sangat Baik
16.	INTAN PUTRI DIYAN PERMATASARI	4	3	4	11	92	Sangat Baik
17.	IVAN DICKY FARRELL SETIAWAN	4	4	4	12	100	Sangat Baik
18.	KATON BAGASKORO	4	4	4	12	100	Sangat Baik
19.	KHANIA APRILIA WINANTI	4	3	4	11	92	Sangat Baik
20.	LULU DWI CAHYANI	4	3	4	11	92	Sangat Baik
21.	LUTFIA NIAS MAHARANI	4	4	3	11	92	Sangat Baik
22.	MAYSAROH INA ANGGRAENI	4	4	4	12	100	Sangat Baik
23.	MUHAMAD NICOLA DEO SAPUTRA	3	4	4	11	92	Sangat Baik
24.	MUHAMMAD AHNAF ALBAIHAQI	3	4	4	11	92	Sangat Baik
25.	MUHAMMAD RASYID AKMAL	4	3	4	11	92	Sangat Baik
26.	NANDIA SITI KHOIRUN NISA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
27.	PUTRI REVA MAULIANA	4	4	4	12	100	Sangat Baik
28.	RAKA SETYO PANGESTU	4	3	4	11	92	Sangat Baik
29.	REYNO ATALLA FERDINAN	3	4	4	11	92	Sangat Baik
30.	SHINTA MAHARANI	4	4	3	11	92	Sangat Baik
Jumlah						2,864	A
Rata-rata						95,4	

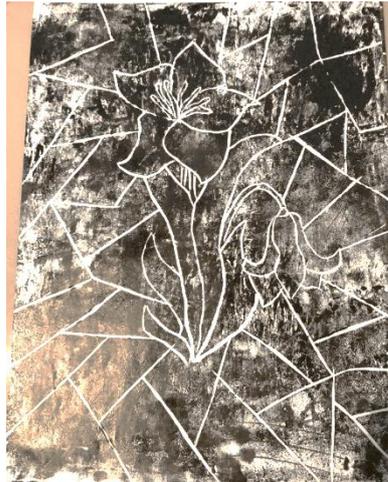
Berdasarkan tabel penilaian sikap diatas hasil kelas IX A jumlah 2,920 dengan rata-rata 97,3, kelas IX C jumlah 2,896, dengan rata-rata 96,5, kelas IX E jumlah 2,888, dengan rata-rata 96,2, kelas IX D jumlah 2,796, dengan rata-rata 96,4, dan kelas IX F 2,864, dengan rata-rata 95,4. Tabel diatas diketahui bahwa dari kelas IX A, IX C, IX E, IX D, IX F mendapat kategori sangat baik, namun terdapat satu siswa dikelas IX D dikarenakan keluar.

Hasil penelitian keterampilan berupa hasil karya siswa dan presentasi yang dilakukan di depan kelas. Berikut pada tabel 4.11 terdapat penilaian hasil karya siswa kelas IX A.

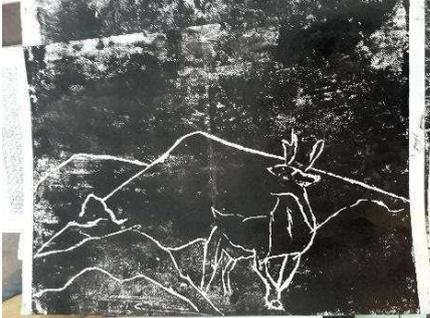
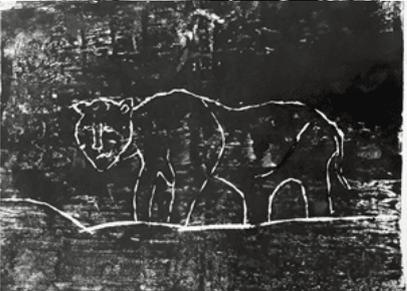
Tabel 4. 11 Penilaian hasil karya kelas IX A

No.	Nama siswa	Hasil Karya	Skor	Keterangan
1.	ABIMANYU YUDHA MAHARDIKA		83	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Abimanyu Yudha Mahardika adalah objek bunga dengan ditambahkan hiasan pendukung seperti garis-garis berbentuk segitiga.

2.	AFIF INDYKA PRADITYA		80	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Afif Indyka Fraditya adalah objek pemandangan terdapat burung, gunung, pohon.
3.	AISYAH SERBIAN KHOIRUNNISA		73	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Aisyah Sebian Khoirunnisa adalah membuat objek kupu-kupu ditambahkan hiasan pendukung di sekitar objek.
4.	ALISHA JANUAR PUTRI AMANDA		87	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Alisha Januar Putri Amanda adalah membuat objek wayang dengan ditambahkan ornamen sebagai hiasan pendukung.
5.	ANANDA MEITA FAZA		83	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Ananda Meita Faza adalah membuat objek bunga dengan ditambahkan garis-garis

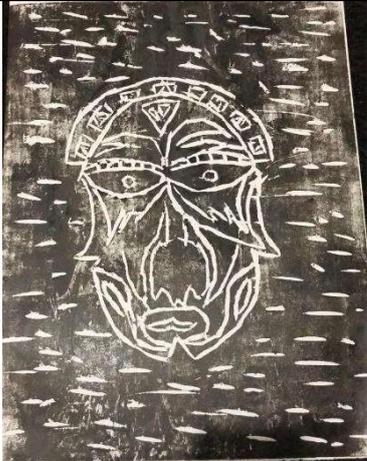
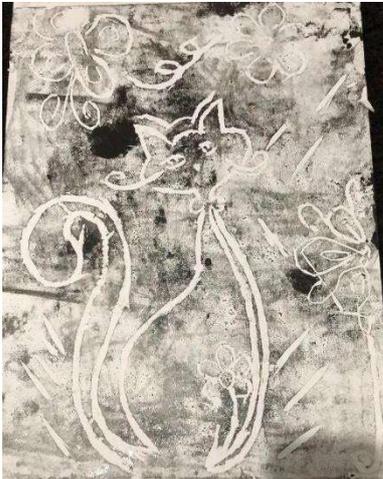
				disekitar objek sebagai hiasan pendukung.
6.	APRILIA KUSUMA YUNIARTA		90	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Aprilia Kusuma Yuniarta adalah membuat objek bunga yang dikombinasikan dengan bentuk daun yang bervariasi.
7.	AULIA SINTA ARIANTI		87	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Aulia Sinta Arianti adalah membuat objek bunga dengan ditambahkan garis-garis zigzag sebagai hiasan pendukung.
8.	AYUDYA LATHIFA		90	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Ayudya Lathifa adalah

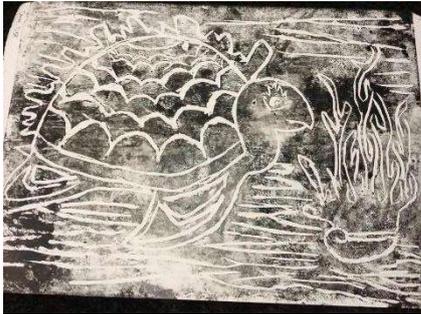
				membuat objek bunga mawar dan ditambahkan hiasan pendukung.
9.	DEWI NAKIYA KISMAWATI		87	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Dewi Nakiya Kismawati adalah membuat objek vas bunga dan diberi hiasan pendukung seperti garis-garis juga terdapat bunga.
10	DZAKI AMADAN NARISWANDA		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Dzaki Amadan Riswanda adalah objek wayang.

11	FAJAR ADY NUGROHO		87	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Fajar Adi Nugroho adalah pemandangan terdapat gunung, bintang rusa dan hiasan pendukung.
12	FIDELIA FAJA DEWA AGESTINE		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Fidelia Fajar Djewa Agestine adalah objek burung ditambahkan hiasan pendukung.
13	GANANG DIKA PRASETIYO		63	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Ganang Dika Prasetyo adalah objek binatang harimau.
14	GUNTUR ADI HERLAMBA N G		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Guntur Adi Herlambang adalah objek burung, pohon dan hiasan pendukung.
15	HENDRA KURNIA MALIQI		80	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Hendra Kurnia Maliqi adalah

				membuat objek manusia
16	INDAH SUKMA WAHYUNI		93	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Indah Sukma Wahyuni adalah membuat objek bunga dan ditambahkan hiasan pendukung.
17	KARISTA YULIA RAHMAWATI		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Karista Yulia Rahmawati adalah membuat objek manusia dikombinasikan bagian rambut dibuat seperti tumbuhan dan hiasan pendukung.

18	HILMA DWI USWATUN KHASANAH		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Khilma Dwi Uswatun Hasanah adalah objek binatang marmut ditambahkan hiasan pendukung.
19	LADYA CHERYL OKTAVIA		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Ladya Cheryl Oktavia adalah objek binatang kelabang.
20	LANA KAMILATUL DIVA		93	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Lana Kamilatul Vida adalah objek binatang kambing ditambahkan hiasan pendukung.
21	MUHAMAD IHZA FIRNANDA		63	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Muhammad Ihza Firnanda adalah membuat objek wayang dan diberi hiasan pendukung.
22	NUZULA MAKRUFA		67	dapat dilihat dari karya yang

				dibuat oleh Nazula Makrufa adalah membuat objek topeng manusia dan ditambahkan hiasan pendukung.
23	PURBO SAKTI ASMORO		63	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Purbo Sakti Asmoro adalah objek binatang burung ditambahkan hiasan pendukung.
24	SATYA REVALIANA		73	dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Satya Revalina adalah membuat objek binatang kucing dan ditambahkan hiasan bunga sebagai pendukung.
25	SEPTIAN PUTRA PRIANUGRAH		60	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Septian Putra Prianugrah adalah membuat objek binatang kelinci dan

				hiasan pendukung.
26	SHERLY PUTRI NURROHIM		80	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Sherly Putri Nurrohim adalah membuat objek bintang kura-kura dan ditambahkan hiasan pendukung.
27	UMI WAHYU WARDATUL L		80	Dapat dilihat karya yang dibuat oleh Umi Wardatul L adalah objek manusia ditambahkan hiasan.
28	WULIDA BIALFI SALMA		83	Dapat dilihat karya yang dibuat oleh Wulida Bi Alfi Salma adalah objek binatang burung ditambahkan hiasan.

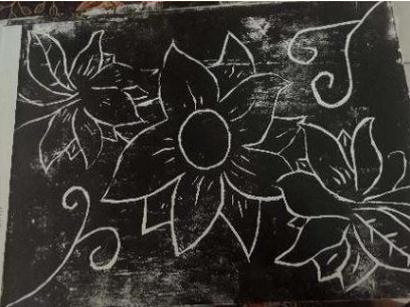
29	YUANITA LATHIFAH SALSABILA		83	dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Yuanita Latifah Salsabila adalah membuat objek bunga.
30	ZOGA DWI MULYANTO		60	Dapat dilihat karya yang dibuat oleh Yoga Dwi Mulyanto adalah objek burung.

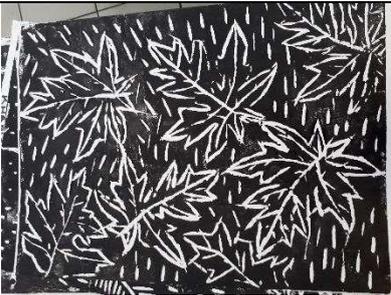
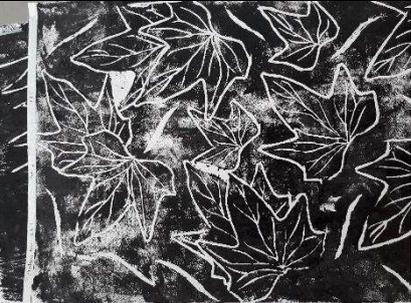
Tabel 4. 12 Penilaian hasil karya kelas IX C

No.	Nama Siswa	Hasil Karya	Skor	Keterangan
1.	FAIZAL RIDHO NUR SHOLIKHIN		93	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Faizal Ridho Nur Sholikin adalah objek daun ditambahkan hiasan pendukung.

2.	ALIKHA MUTIARA PUTRI YULIANTO		87	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Alikha Mutiara Putri Yulianto adalah objek bunga.
3.	ALYA SALMA ROSANTY		83	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Alya Salma adalah objek dedaunan ditambahkan garis pada kanan kiri objek.
4.	ANGGORO PRASTIAN NUGROHO		73	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Anggoro Prastian Nugroho adalah objek bunga namun ditambahkan seperti tokoh kartun dan hiasan pendukung lainnya.
5.	ARUM PUSPITA RAHAJENG		83	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Arum Puspita Rahajeng adalah objek bunga ditambahkan hiasan pendukung.

6.	AULIA INDAH FAJRANI		93 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Aulia Indah Fajrani adalah objek bunga dan dedaunan serta ornamen sebagai hiasan pendukung.
7.	AZFA NAUFAL RAMADHANI		80 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Azfa Naufal Ramadhani adalah objek bunga.
8.	AZ'ZAHRA ALIVIA PUTRI		83 Dapat dilihat dari objek yang dibuat oleh Az'zahra Alivia Putri adalah objek dedaunan ditambahkan hiasan pendukung.
9.	DWI PUTRO BASUKI		93 Dapat dilihat dari hasil karya yang dibuat oleh Dwi Putro Basuki adalah objek bunga dengan dikombinasikan ornamen sebagai hiasan pendukung.

10.	ENGGAL ANDINI RISMANIKE		87 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Enggal Andini Rismanike adalah objek bunga dan hiasan pendukung di sekitar objek.
11.	FEBRI SATRIYA WIJAYA		70 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Febri Satriya Wijaya adalah objek bunga dan ornamen sebagai hiasan pendukung.
12.	FITRI NOVITA RAHAYU		87 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Fitri Novita Rahayu adalah membuat objek bunga dengan ditambahkan hiasan pendukung di sekitar objek.
13.	GARIEN PANJI SASONGKO		67 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Garien Panji Sasongko adalah membuat objek bunga mawar dan ditambahkan hiasan pendukung pada objek.

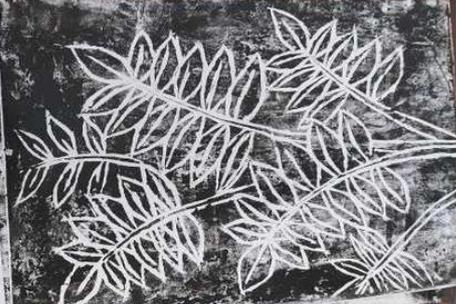
14.	IKA LOVIANA RAHMA WATI		93	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Ika Loviana Rahma Wati adalah membuat objek daun dan ditambahkan hiasan pendukung
15.	KHARISMA EKA PRATIWI		90	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Kharisma Eka Pratiwi adalah membuat objek bunga dan ditambahkan hiasan pendukung.
16.	MIFTAKHUL NUR CHOIRUL WIJAYA SETIAJI S		90	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Miftakhul Nur Choirul Wijaya Setiaji S adalah membuat objek dedaunan.
17.	MUHAMMAD AKBAR		73	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Muhammad Akbar adalah membuat objek bunga lengkap dengan rumput.
18.	MUHAMMAD FAUZI		87	Dapat dilihat dari karya yang

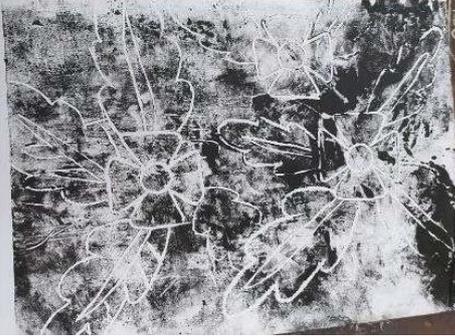
				dibuat oleh Muhammad Fauzi adalah membuat objek dedaunan yang dikombinasi dan ditambahkan hiasan pendukung.
19.	MUHAMMAD RIDHO		73	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Muhammad Ridho adalah membuat objek dedaunan dan ditambahkan hiasan pendukung.
20.	MUTIARA LALITA ENDRAYANTI		93	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Mutiara Lalita Endrayanti adalah membuat objek bunga dengan diberi hiasan pada sekitar objek sebagai hiasan pendukung.
21.	NILUH PUTRI EMBUN SARI		73	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Ni Luh Putri Embun Sari adalah membuat beberapa objek bunga.

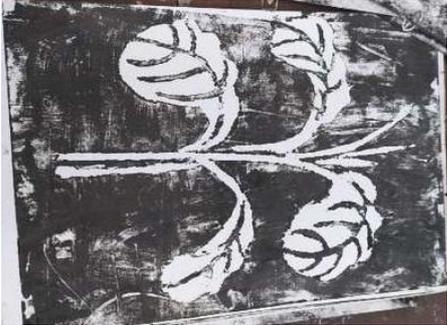
22.	NINA FITRIANI		83 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Nina Fitriani adalah membuat objek bunga dan ditambahkan hiasan pendukung pada objek.
23.	PRISCA ADELIA CINTHYA CLARA ASYFA		83 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Prisca Adelia Cynthia Clara Asyfa adalah objek dedaunan.
24.	RESTU PRADIPTA		80 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Restu adalah objek dedaunan dan hiasan pendukung.
25.	RASQUINA YULIANT ADITYA		83 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Risquina Yuliant Aditya adalah objek bunga ditambahkan hiasan pendukung.
25.	SEPTIA GITA UMAMI		73 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Septia Gita Umami adalah objek bunga ditambahkan hiasan pendukung.

27.	SINDU AGUNG PAMBUDI		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Sindu Agung Pambudi adalah objek dedaunan ditambahkan hiasan pendukung.
28.	SITI HALIMATUS SAKDIAH		87	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Siti Halimatus Sa'diyah adalah objek dedaunan.
29.	TEGAR YUDA VALENTINO		87	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Tegar Yudha Valentino adalah objek dedaunan ditambahkan hiasan pendukung.
30.	TITIS OKTI LARAS SASTI		93	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Titis Okti Laras Sasti adalah objek bunga ditambahkan objek pendukung.

Tabel 4. 13 Penilaian hasil karya kelas IX E

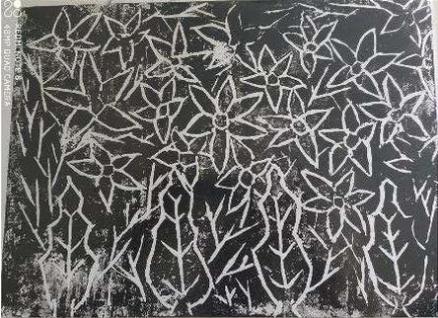
No.	Nama Siswa	Hasil Karya	Skor	Keterangan
1.	ACHMAD GANDHI ZAKI LUTHFI		73	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Achmad Gandhi Zaki Lutfi adalah objek bunga.
2.	AKYLA ROSA AULIA		80	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Akyla Rosa Aulia adalah objek bunga.
3.	ALFI ATIKA NUR AMALIYAH		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Alfi Atika Nur Amaliyah adalah objek bunga.
4.	AYU RIKA RAHMADIAN		93	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Ayu Rika Rahmadian adalah objek dedaunan.

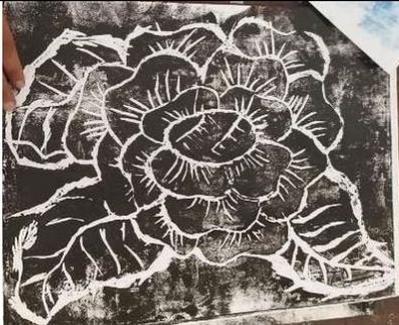
5.	BAGUS FIRMANSYA H		80 Dapat dilihat dari objek yang dibuat oleh Bagus Firmansyah adalah objek bunga.
6.	BAGUS ILHAM IRVANDRA		77 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Bagus Ilham Irvanda adalah bunga dikombinasikan dengan dedaunan di sekitar objek.
7.	BENEATHA VINCA ROSELANI		73 Dapat dilihat dari objek yang dibuat oleh Benetha Vinca Roselani adalah objek bunga.
8.	EKA ADITYA NAZARUDDI N		77 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Eka Aditya Nazarudin adalah objek manusia dibuat

				seperti monster.
9.	FAJRIL AKBAR		73	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Fajril Akbar adalah objek bunga dan daun.
10.	FATIKHA MUTIARA PUTRI		80	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Fatikha Putri adalah objek bunga.
11.	FISTYTHA HILDA IRAWAN		80	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Fistytha Hilda Irawan adalah membuat objek daun lengkap dengan tangkai.
12.	IZZATA NAJWA PRASETYA		70	Dapat dilihat dari

				karya yang dibuat oleh Izzata Najwa Prasetya adalah membuat objek bunga mawar.
13.	LIA PUSPITASARI		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Lia Puspitasari adalah membuat objek bunga.
14.	MILA TRIANINGRU M		80	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Mila Trianingrum adalah membuat objek bunga mawar dengan diberi pot bunga.
15.	MUHAMMAD MUJIB KHOIRUL ANAM		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Muhammad Mujib Khoirul Anam adalah membuat objek bunga

				pada bagian belakang objek diberi hiasan pendukung seperti tembok-tembok yang retak.
16.	NINA TIARA AGATHA		90	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Nina Tiara Agatha adalah membuat objek bunga.
17.	NISRINA KHANSA KHAIRUNNISA		87	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Nisrina Khairunnisa adalah membuat objek bunga.
18.	PANDU NUR SETYAWATI		93	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Pandu Setya Jati adalah membuat objek bunga

				lengkap dengan tangkai daun.
19.	RAFELINO MOHAMAD NOUVAL		90	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Rafelino Muhamad Naufal adalah membuat objek bunga.
20.	RIDHO FIRMANSYAH		87	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Ridho Firmansyah adalah membuat objek bunga dengan ditambahkan hiasan pendukung seperti garis-garis geometri di sekitar objek.
21.	RISMA SETIANINGRUM		90	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Risma Setyaningrum yaitu

				membuat objek bunga.
22.	RIZKI DICKY WIBOWO		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Rizky Dicky Wibowo yaitu membuat objek tumbuhan dedaunan.
23.	SALSABILA RIZQIA UMAMA		90	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Salsabila Rizqia Umama yaitu membuat objek dedaunan.
24.	SEKAR ANGGUN WIDYASARI		93	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Sekar Anggun Widyasari yaitu membuat objek dedaunan.

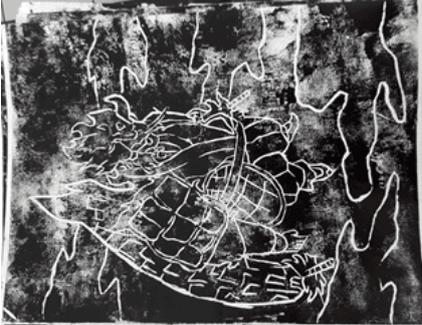
25.	SEVA NIKO MAULANA		83 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Seva Niko Maulana yaitu membuat bunga dan daun.
26.	SEVY SEPTIA WULANINGRUM		83 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Selvy Septi Wulaningrum yaitu membuat objek dedaunan.
27.	SHABRINA AYUNANI IHSAN		87 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Shabrina Ayunani Ihsan yaitu membuat objek bunga.
28.	TANTI LISTIYANINGSIH		93 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Tanti Setyaningsih yaitu membuat objek tumbuhan dedaunan.
29.	WAHYU MELATI		93 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Wahyu

				Melati yaitu membuat objek bunga.
30.	YANE ARTIA RINTO		83	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Yane Artis Rino yaitu membuat objek bunga.

Tabel 4. 14 Penilaian hasil karya kelas IX D

No	Nama Siswa	Hasil Karya	Skor	Keterangan
1.	ADE ROBIYANA		73	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Ade Robiyana adalah objek manusia yang diberi hiasan.

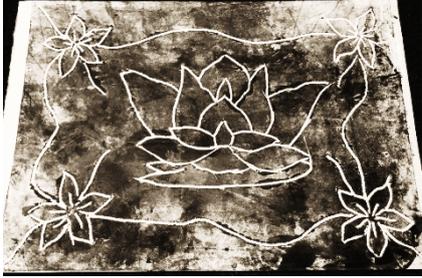
2.	AMANDA SEPTI AURORA		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Amanda Septi Aurora adalah objek bunga.
3.	ANGELIA NATASYA SCHATZI FAULIANO		73	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Angelia Natasya Schatzi adalah membuat objek rangkaian bunga dengan tambahan hiasan pendukung.
4.	ARYUDHA SATYA WICAKSONO		93	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Aryudha Satya Wicaksono adalah objek binatang burung hantu ditambahkan hiasan pendukung.
5.	AULIA YOIS ZAHEDANI		73	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Aulia Yois Zahdani adalah objek daun.

6.	AYUMIRA RIZKI WULANDARI		80 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Ayumira Wulandari adalah objek bunga dan ditambahkan hiasan pendukung.
7.	BAGAS ZAKI PRATAMA		77 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Bagas Zaki Pratama adalah membuat objek seperti topeng manusia ditambahkan hiasan pendukung di sekitar objek.
8.	DICKY NOVA FERDIANSYA H		70 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Dicky Nova Ferdiansyah adalah membuat objek topeng manusia yang diberi hiasan pada bagian kepala.
9.	DINO PUTRA AMANDA		77 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Dino Putra Amanda adalah objek manusia dengan ditambahkan hiasan pendukung.

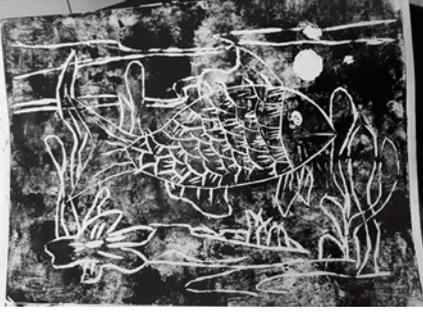
10	DWI PUTRI SELVIYANTI		90 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Dwi Putri Selviyanti adalah objek bunga dan dedaunan.
11	FANNI KURNIA SANDI		77 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Fanni Kurnia Sandi adalah objek manusia dengan diberi hiasan diatas kepala dan hiasan pendukung disekitar objek.
12	FITRIA SARI ALFIANA RIZQI		83 Dapat dilihat dari karya yang dibuat Fitria Sari adalah objek bunga dengan hiasan pendukung pada sekitar objek.
13	GINANJAR SETYO BASKORO		77 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Ginanjar Setyo Baskoro adalah ornamen.

14	HANIFAH KHOlifATUL AFIQOH		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Hanifah Kholifatul Afifah adalah objek bunga dan daun.
15	HAYDAR JIDDAN RAMADHAN MIHARJO		90	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Haydar Jiddan Miharjo adalah membuat objek burung dan ditambahkan hiasan pendukung.
16	HEPI KINANTI		0	
17	LEXSA LISTI DIAN HAPSARI		83	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Lexsa Listi Dian Hapsari adalah membuat objek bunga dan diberi hiasan pendukung seperti garis-garis berbentuk kotak.

18	MARGARETA MELATI PUTRI		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Margareta adalah objek bunga dan daun.
19	MUHAMMAD YUDHA LISDIYANTO		90	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Muhammad Lisdiyanto adalah objek dedaunan.
20	NAMPA JAYA FATMANDAN A		93	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Nampa Jaya Fatmananda adalah objek bunga dikombinasikan dengan hiasan ornamen sebagai hiasan pendukung.
21	NAUFAL IHSAN AL FARIS		80	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Naufal Ihsan Al Faris adalah objek manusia dibuat seperti topeng ditambahkan garis-garis pada

				sekeliling objek sebagai hiasan pendukung
22	NAYRA AZALIA MAHARANI		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Naura Azalia Maharani adalah membuat objek bunga dan hiasan pendukung
23	NILAM RENATRA WARDHANI		80	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Nilam Renata Wardhani adalah membuat objek bunga teratai dan diberi hiasan pendukung. di sekeliling objek.

24	PUTRI LENI MAYSAROH		90 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Putri Leni Maesaroh adalah membuat objek seperti wayang dengan dikombinasikan dengan hiasan ornamen pada objek dan hiasan pendukung di sekitar objek.
25	RAMADANI DWI PUTRA RAHAYU		93 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Ramadani Putra Rahayu adalah objek binatang yaitu zebra.
26	RAVELSHA AZ ZAHIRA		77 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Revelsha Azzahra adalah objek bunga dengan diberi vas bunga dan dan ditambahkan hiasan pendukung di sekitar objek
27	SATRIA YUDHA AJI NEGARA		80 Dapat dilihat karya yang dibuat oleh Satria Yudya Adi Negara adalah membuat objek bentuk

				bunga namun dikombinasikan dengan garis-garis geometris sebagai hiasan pendukung.
28	SRI AH		90	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Syiah adalah objek ikan ditambahkan hiasan pendukung seperti rumput laut dan lainnya.
29	TSANIA FATIKHA SYAHIDA HUDA		90	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Tsania Fatikha Syahdita Huda adalah membuat objek kala dengan ditambahkan hiasan pendukung seperti bunga-bunga kecil dibawah objek dan hiasan lainnya.

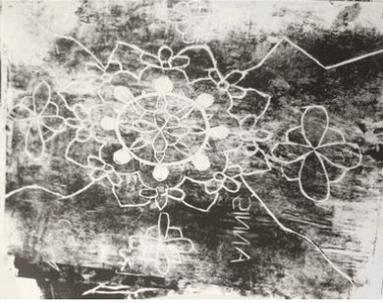
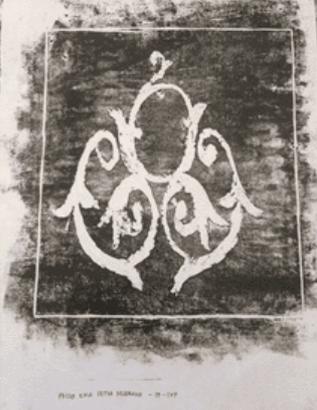
30	YUKE SHEREN SALANTI		83 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Yuke Sheren Salanti adalah objek ornamen.
----	---------------------------	--	---

Tabel 4. 15 Penilaian hasil karya kelas IX F

No.	Nama Siswa	Hasil Karya	Skor	Keterangan
1.	AMIK KURNIA RAHMA		83	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Amik Kurnia adalah objek manusia dengan ditambahkan hiasan pendukung diatas kepala dan kanan kiri objek.
2.	ANANDYA RIZKI PUTRI SAFARINA		80	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Anandya Rizki Putri Safarina adalah objek manusia dengan ditambahkan hiasan pendukung.

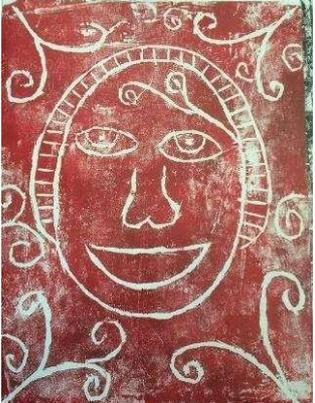
3.	AQILA NIRWASITA HIDAYAT		90 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Aqila Nirwasita Hidayat adalah objek tampak seperti kala dengan ditambahkan hiasan pendukung, terdapat tanduk diatas kepala.
4.	ATIN ZAHROAH		90 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Atin Zahroah adalah objek manusia dengan diberi hiasan diatas kepala dikombinasikan dengan hiasan lainya di sekitar objek.
5.	AULIA AMANATUL MUSYARIFAH		80 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Aulia Amanatul Musrifah adalah objek bunga.
6.	BAGUS PERMANA		70 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Bagus Permana adalah tumbuhan yang dikombinasikan dengan ornamen dengan hiasan

				pendukung diatas.
7.	BAYU ANDRIYAN PRADIPTA		67	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Bayu Adrian Pradipta adalah binatang dengan ditambahkan hiasan pendukung pada sekitar objek.
8.	CHOIRUL ALFIDAH		73	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Choirul Afidah adalah tumbuhan dikombinasikan dengan bentuk ornamen.
9.	DANNYAL REIGHARD GUNTUR PUTRAYANA		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Dannyal Reighard Guntur Putrayana adalah objek wayang ditambahkan dengan objek pendukung.

10.	DIMAS AJI SAPUTRA		73	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Dimas Aji Saputra adalah objek bunga ditambahkan hiasan pendukung.
11.	DINI RAHMAWATI		80	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Dini Rahmawati adalah objek bunga ditambahkan hiasan pendukung.
12.	FANDI RAMADAN		80	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Fandi Ramadhan adalah objek topeng ditambahkan hiasan pendukung.
13.	FRIDO EKA SETYA NUGROHO		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Frida Eka Setya Nugroho adalah ornamen.

14.	GILANG MUHAMAD FAUZI		93 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Gilang Muhamad Fauzi adalah objek seperti matahari dikombinasikan didalamnya ada tangan, daun dan hiasan pendukung lainnya.
15.	IKHLAS ADITYA		83 Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Ikhlas Aditya adalah ornamen.
16.	INTAN PUTRI DIAN PERMATASARI		93 Dapat dilihat karya yang dibuat oleh Intan Putri Diyan Permatasari adalah objek manusia ditambahkan hiasan diatas kepala dan sekitar objek.
17.	IVAN DICKY FARRELL SETIAWAN		90 Dapat dilihat karya yang dibuat oleh Ivan Dicky Farrel Setiawan adalah objek manusia dibuat seperti badut ditambahkan hiasan pendukung.

18.	KATON BAGASKARA		90	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh objek binatang ditambahkan hiasan pendukung.
19.	KHANIA APRILIA WINANTI		93	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Khania Aprilia Winanti adalah objek bentuk hiasan ornamen.
20.	LULU DWI CAHYANI		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Lulu Dwi Cahyani adalah objek manusia dibuat dengan bentuk yang menakutkan dan ditambahkan hiasan pendukung.
21.	LUTFIA NIAS MAHARANI		93	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Lutfia Nias Maharani adalah objek manusia dengan ditambahkan hiasan pendukung di sekitar objek.

22.	MAYSAROH INA ANGGRAENI		83	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Maysyaroh Ina Anggreani adalah objek bunga.
23.	MUHAMMAD NICOLA DEO SAPUTRA		80	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Muhammad Nicola Deo Saputra adalah objek tumbuhan dikombinasikan dengan ornamen dengan hiasan pendukung.
24.	MUHAMMAD AHNAF AL BAIHAQI		67	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Muhammad Ahnaf Albaihaqi adalah hiasan ornamen.
25.	MUHAMMAD RASYID AKMAL		83	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Muhammad Rasyid Akmal adalah objek manusia dengan ditambahkan hiasan pendukung.

26.	NANDIA SITI KHOIRUN NISA		93	Dapat dilihat dari objek yang dibuat oleh Nandia Siti Khoirun Nisa adalah objek mega mendung.
27.	PUTRI REVA MAULIANA		97	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Putri Reva Maulana adalah objek gajah dengan ditambahkan hiasan pendukung dengan kombinasi mencetak dua warna.
28.	RAKA SETYO PANGESTU		93	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Raka Setyo Pangestu adalah objek topeng yang dikombinasikan dengan hiasan pendukung
29.	REYNO ATALLA FERDINAND		77	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Reyno Atalla Ferdinand adalah objek binatang yang dikombinasikan

				dengan hiasan pendukung.
30.	SHINTA MAHARANI		93	Dapat dilihat dari karya yang dibuat oleh Shinta Maharani adalah objek mega mendung.

Pada Tabel 4.16 terdapat rubrik penilaian keterampilan karya Seni grafis Penilaian hasil karya siswa menggunakan 6 aspek penilaian karya. Berikut ini disajikan tabel pedoman penskoran aspek penilaian hasil karya siswa.

Tabel 4. 16 Rubrik Penilaian

Aspek-aspek yang dinilai	Skor				Jml Skor	Nilai
	2	3	4	5		
A. Desain						
Kreativitas (gagasan)						
Komposisi (Penerapan Prinsip Seni)						
Bentuk keseluruhan						
B. Hasil Cetakan						
Kesesuaian torehan dengan gambar						
Kejelasan Hasil cetakan						
Nilai Estetika (keunikan)						

Nilai = Jumlah Skor A+Jumlah Skor B3 X 10

Pedoman penskoran hasil karya Seni Grafis Cukil *Hardboard* (Desain)

Skor	Aspek yang dinilai		
	Kreativitas (gagasan)	Komposisi (Penerapan Prinsip Seni)	Bentuk keseluruhan
5	Bentuk Desain diciptakan sendiri secara keseluruhan	Menerapkan 5 prinsip pokok dengan tepat	Menampilkan bentuk dan penataan objek yang menarik dan bernilai seni tinggi
4	Mengembangkan bentuk yang sudah ada secara kreatif dengan menambah-kan objek yang sesuai dan proporsional	Menerapkan 4 prinsip pokok dengan tepat	Menampilkan bentuk dan penataan obyek yang menarik.
3	Mengembangkan bentuk yang sudah ada secara kreatif dengan menambahkan objek yang sesuai tapi kurang proporsional	Menerapkan 3 prinsip pokok dengan tepat	Menampilkan bentuk dan penataan objek yang cukup menarik.
2	Sekedar mencontoh objek apa adanya, proporsional	Menerapkan 2 prinsip pokok dengan tepat	Kurang menampilkan bentuk dan penataan obyek yang menarik.

Tabel 4. 17 Kriteria Penilaian Hasil Karya Seni Grafis Cukil *Hardboard* (B Hasil Cetakan)

Skor	Aspek yang dinilai		
	Kesesuaian torehan dengan gambar	Kejelasan Hasil cetakan	Nilai Estetika (keunikan)
1.	Hasil torehan 91% - 100 % seperti desain	Hasil cetakan memunculkan hasil gambar sesuai dengan desain dan hasil torehan (bagian yang dicukil 91% - 100%, tidak terkena cat, dan yang tidak dicukil terkena cat secara merata)	Hasil cetakan 91% - 100% memenuhi prinsip-prinsip komposisi dan memiliki nilai keunikan

2.	Hasil torehan 81% - 90% seperti desain	Hasil cetakan Memunculkan hasil gambar sesuai dengan desain dan hasil torehan (bagian yang dicukil 81% - 90%, tidak terkena cat, dan yang tidak dicukil terkena cat secara merata)	Hasil cetakan 81% - 90% memenuhi prinsip-prinsip komposisi dan memiliki nilai keunikan
3	Hasil torehan 71% - 80% seperti desain	Hasil cetakan Memunculkan hasil gambar sesuai dengan desain dan hasil torehan (bagian yang dicukil 71% - 80%, tidak terkena cat, dan yang tidak dicukil terkena cat secara merata)	Hasil cetakan 71% - 80% memenuhi prinsip-prinsip komposisi dan kurang memiliki nilai keunikan
4.	Hasil torehan 0% - 70% seperti desain	Hasil cetakan Memunculkan hasil gambar sesuai dengan desain dan hasil torehan (bagian yang dicukil 0% - 70% &, tidak terkena cat, dan yang tidak dicukil terkena cat secara merata)	Hasil cetakan 0% - 70% & memenuhi prinsip-prinsip komposisi dan tidak memiliki nilai keunikan

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai dari hasil skor A yaitu dari proses membuat desain, sampai dengan skor B yaitu dari hasil mencetak ditambah setelah itu dibagi 3, dan dikalikan 10. Melalui ke empat aspek tersebut akan diperoleh nilai akhir hasil karya siswa yang terbagi ke beberapa kategori nilai, yaitu kategori nilai sangat baik, baik, cukup, kurang. Rentang nilai kategori tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 18 Rentang Nilai

No	Rentang Nilai	Kategori
1.	91 – 100	Sangat baik
2.	81 – 90	Baik
3.	71 – 80	Cukup
4.	0 – 70	Kurang

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 91-100 termasuk dalam kategori sangat baik. Siswa dengan nilai 81 sampai 90 termasuk dalam kategori baik. Siswa dengan nilai 71 sampai 80 termasuk dalam kategori cukup, nilai 0 sampai 70 termasuk kategori kurang. Berikut nilai tabel skor karya siswa yang diperoleh siswa kelas IX A, IX C, IX E, IX D, IX F.

Tabel 4. 19 Skor Karya Siswa IX A

URUT	INDUK	NAMA	SENI GRAFIS CUKIL HARDBOARD/ PAPAN MDF									Kategori
			DESAIN/PROSES (A)				HASIL CETAKAN (B)					
			Kreativitas (gagasan)	Komposisi	Bentuk keseluruhan	Jumlah (A)	Kesesuaian dg desain	Kejelasan hasil cetakan	Estetika/keunikan	Jumlah (B)	Nilai (A+B)/3 X10	
1	7471	ABIMAN YU YUDHA MAHARDIKA	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik
2	7437	AFIF ANDIKA PRADITYA	4	4	4	12	4	4	4	12	80	Cukup
3	7438	AISYAH SERBIAN KHOIRUNNISA	3	4	4	11	3	4	4	11	73	Cukup
4	7472	ALISHA JANUAR PUTRI AMANDA	4	4	4	12	5	5	4	14	87	Baik
5	7440	ANANDA MEITAFAZA	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik
6	7441	APRILIA KUSUMA YUNIARTATA	4	5	4	13	5	5	4	14	90	Baik
7	7442	AULIA SINTA ARIANTI	4	4	5	13	5	4	4	13	87	Baik
8	7443	AYUDYA	4	4	5	13	5	5	4	14	90	Baik

		LATHIF A										
9	7444	DEWI NAKIYA KISMAW ATI	5	4	4	13	5	4	4	13	87	Baik
10	7445	DZAKI AMADA N NARISW ANDA	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
11	7447	FAJAR ADY NUGRO HO	4	5	4	13	5	4	4	13	87	Baik
12	7449	FIDELLI A FAJA DJAWA AGESTI NE	4	4	4	12	4	4	3	11	77	Cukup
13	7450	GANAN G DIKA PRASETI YO	3	3	3	9	4	3	3	10	63	Kurang
14	7451	GUNTUR ADI HERLAM BANG	4	3	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
15	7452	HENDRA KURNIA MALIQI	3	4	4	11	5	4	4	13	80	Cukup
16	7453	INDAH SUKMA WAHYU NI	4	5	5	14	5	4	5	14	93	Sangat baik
17	7454	KARIST A YULIA RAHMA WATI	4	3	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
18	7455	HILMA DWI USWAT UN KHASAN AH	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
19	7456	LADYA CHERYL OKTAVI A	4	4	4	12	4	3	4	11	77	Cukup
20	7457	LANA KAMILA TUL DIVA	5	4	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik
21	7458	MUHAM AD IHZA FIRNAN DA	3	3	3	9	4	3	3	10	63	Kurang

22	7459	NUZULA MAKRUF A	3	3	3	9	4	4	3	11	67	Kurang
23	7460	PURBO SAKTI ASMOR O	3	3	3	9	4	3	3	10	63	Kurang
24	7463	SATYA REVALI ANA	4	3	3	10	4	4	4	12	73	Cukup
25	7428	SEPTIAN PUTRA PRIANU GRAH	3	3	3	9	3	3	3	9	60	Kurang
26	7464	SHERLY PUTRI NURROH IM	3	4	4	11	5	4	4	13	80	Cukup
27	7466	UMI WAHYU WARDA TULL	4	4	4	12	4	4	4	12	80	Cukup
28	7467	WULIDA BIALFI SALMA	3	4	4	11	5	5	4	14	83	Baik
29	7468	YUANIT A LATHIF AH SALSABI LA	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik
30	7190	ZOGA DWI MULYA NTO	2	3	3	8	4	3	3	10	60	Kurang

Tabel 4. 20 Skor Karya Siswa IX C

URUT	INDUK	NAMA	SENI GRAFIS CUKIL HARDBOARD/ PAPAN MDF									kategori
			DESAIN/PROSES (A)				HASIL CETAKAN (B)					
			Kreati vitas (gagas an)	Komp osisi	Bentu k keselu ruhan	Jumla h (A)	Kesesu aian dg desain	Kejela san hasil cetak an	Estet ika/k euni kan	Jum lah (B)	Nilai (A+ B)/3 X10	
1	7537	FAIZAL RIDHO NUR SHOLIK HIN	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik
2	7508	ALIKHA MUTIAR A PUTRI YULIAN TO	4	4	5	13	5	4	4	13	87	Baik

3	7538	ALYA SALMA ROSANT Y	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik
4	7509	ANGGO RO PRASTIA N NUGRO HO	3	4	4	11	3	4	4	11	73	Cukup
5	7510	ARUM PUSPITA RAHAJE NG	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik
6	7511	AULIA INDAH FAJRANI	5	4	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik
7	7513	AZFA NAUFAL RAMAD HANI	4	4	4	12	4	4	4	12	80	Cukup
8	7512	AZ ZAHRA ALIVIA PUTRI	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik
9	7514	DWI PUTRO BASUKI	4	5	5	14	5	4	5	14	93	Sangat baik
10	7515	ENGGAL ANDINI RISMANI KE	4	4	5	13	5	4	4	13	87	Baik
11	7516	FEBRI SATRIY A WIJAYA	3	4	4	11	4	3	3	10	70	Kurang
12	7517	FITRI NOVITA RAHAY U	4	4	5	13	5	4	4	13	87	Baik
13	7518	GARIEN PANJI SASONG KO	3	3	4	10	4	3	3	10	67	Kurang
14	7519	IKA LOVIAN A RAHMA WATI	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik
15	7520	KHARIS MA EKA PRATIWI	4	5	5	14	5	4	4	13	90	Baik
16	7521	MIFTAK HUL NUR CHOIRU L WIJAYA	4	5	5	14	5	4	4	13	90	Baik

		SETIAJIS										
17	7522	MUHAMMAD AKBAR	3	4	4	11	4	4	3	11	73	Cukup
18	7523	MUHAMMAD FAUZI	4	4	5	13	5	4	4	13	87	Baik
19	7524	MUHAMMAD RIDHO	4	4	4	12	4	3	3	10	73	Cukup
20	7525	MUTYARA LALITA INDRAYANTI	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik
21	7526	NI LUH PUTRI EMBUN SARI	3	4	4	11	4	3	4	11	73	Cukup
22	7527	NINA FITRIANI	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik
23	7528	PRISCA ADELIA CINTHYA CLARA ASYFA	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik
24	7529	RESTU PRADIPTA	4	4	4	12	4	4	4	12	80	Cukup
25	7530	RASQUINA YULIANTADITYA	4	5	4	13	4	4	4	12	83	Baik
26	7531	SEPTIA GITA UMAMI	3	4	4	11	4	4	3	11	73	Cukup
27	7532	SINDU AGUNG PAMBUDI	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
28	7534	SITI HALIMATUS SAKDIAH	4	4	5	13	5	4	4	13	87	Baik
29	7535	TEGAR YUDA VALENTINO	4	5	5	14	4	4	4	12	87	Baik
30	7536	TITIS OKTI LARAS SASTI	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik

Tabel 4. 21 Skor Karya Siswa IX F

URUT	INDUK	NAMA	SENI GRAFIS CUKIL HARDBOARD/ PAPAN MDF									kategori
			DESAIN/PROSES (A)				HASIL CETAKAN (B)					
			Kreativitas (gagasan)	Komposisi	Bentuk keseluruhan	Jumlah (A)	Kesesuaian dg desain	Kejelasan hasil cetakan	Estetika/keunikkan	Jumlah (B)	Nilai (A+B)/3 X10	
1	7607	AMIK KURNIA RAHMA	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik
2	7608	ANANDYA RIZKI PUTRI SAFARI NA	4	4	4	12	4	4	4	12	80	Cukup
3	7609	AQILA NIRWASITA HIDAYAT	4	5	5	14	5	4	4	13	90	Baik
4	7610	ATIN ZAHROAH	4	5	5	14	5	4	4	13	90	Baik
5	7611	AULIA AMANATUL MUSYARIFAH	4	4	4	12	5	4	3	12	80	Cukup
6	7612	BAGUS PERMANA	3	4	4	11	4	3	3	10	70	Kurang
7	7613	BAYU ANDRIYAN PRADIPTA	3	3	4	10	4	3	3	10	67	Kurang
8	7614	CHOIRUL ALFIDAH	3	4	4	11	4	4	3	11	73	Cukup
9	7615	DANNY AL REIGHARD GUNTUR PUTRAYANA	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
10	7616	DIMAS AJI SAPUTRA	3	4	4	11	4	4	3	11	73	Cukup

11	7617	DINI RAHMA WATI	4	4	4	12	5	4	3	12	80	Cukup
12	7618	FANDI RAMADAN	4	4	4	12	4	4	4	12	80	Cukup
13	7619	FRIDO EKA SETYA NUGROHO	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
14	7620	GILANG MUHAMAD FAUZI	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik
15	7621	IKHLAS ADITYA	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik
16	7622	INTAN PUTRI DIAN PERMATASARI	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik
17	7623	IVAN DICKY FARRELL SETIAWAN	4	5	5	14	5	4	4	13	90	Baik
18	7624	KATON BAGASKARA	4	5	5	14	5	4	4	13	90	Baik
19	7625	KHANIA APRILIA WINANTI	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik
20	7626	LULU DWI CAHYANI	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
21	7627	LUTFIA NIAS MAHARANI	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik
22	7628	MAYSA ROHINA ANGGRAENI	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik
23	7629	MUHAMAD NICOLA DEO SAPUTRA	3	4	4	11	4	5	4	13	80	Cukup
24	7630	MUHAMAD AHNAFAL BAIHAQI	3	4	4	11	3	3	3	9	67	Kurang

25	7631	MUHAM MAD RASYID AKMAL	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik
26	7632	NANDIA SITI KHOIRU N NISA	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik
27	7633	PUTRI REVA MAULIA NA	5	5	5	15	5	5	4	14	97	Sangat baik
28	7634	RAKA SETYO PANGES TU	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik
29	7635	REYNO ATALLA FERDIN AND	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
30	7636	SHINTA MAHAR ANI	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik

Tabel 4. 22 Daftar nilai kelas IX D

URUT	INDUK	NAMA	SENI GRAFIS CUKIL HARDBOARD/ PAPAN MDF									kategori
			DESAIN/PROSES (A)				HASIL CETAKAN (B)					
			Kreati vitas (gagas an)	Komp osisi	Bentu k keselu ruhan	Jumla h (A)	Kesesu aian dg desain	Kejela san hasil cetaka n	Estet ika/k euni kan	Jum lah (B)	Nilai (A+ B)/3 X10	
1	7571	ADE ROBIY ANA	3	4	4	11	4	4	3	11	73	Cukup
2	7539	AMAN DA SEPTI AUROR A	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
3	7540	ANGELI A NATAS YA SCHAT ZI FAULIA NO	3	4	4	11	4	4	3	11	73	Cukup
4	7541	ARYUD HA SATYA WICAK SONO	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik

5	7542	AULIA YOIS ZAHED ANI	3	4	4	11	4	4	3	11	73	Cukup
6	7543	AYUMI RA RIZKI WULAN DARI	4	4	4	12	4	4	4	12	80	Cukup
7	7544	BAGAS ZAKI PRATA MA	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
8	7546	DICKY NOVA FERDIA NSYAH	3	4	4	11	4	3	3	10	70	Cukup
9	7547	DINO PUTRA AMAN DA	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
10	7548	DWI PUTRI SELVIY ANTI	4	5	5	14	5	4	4	13	90	Baik
11	7549	FANNI KURNI A SANDI	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
12	7550	FITRIA SARI ALFIAN A RIZQI	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik
13	7551	GINANJ AR SETYO BASKO RO	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
14	7552	HANIF AH KHOLIF ATUL AFIQO H	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
15	7553	HAYDA R JIDDAN RAMAD HAN MIHARJ O	4	5	5	14	5	4	4	13	90	Baik
16	7554	HEPI KINAN TI				0				0	0	
17	7556	LEXSA LISTI DIAN HAPSA RI	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik

18	7557	MARGA RETA MELAT I PUTRI	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
19	7558	MUHA MMAD YUDHA LISDIY ANTO	4	5	5	14	5	4	4	13	90	Baik
20	7560	NAMPA JAYA FATMA NDANA	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik
21	7561	NAUFA L IHSAN AL FARIS	3	4	4	11	5	4	4	13	80	Baik
22	7562	NAYRA AZALIA MAHAR ANI	4	4	4	12	4	3	4	11	77	Cukup
23	7563	NILAM RENAT RA WARD HANI	3	4	4	11	5	4	4	13	80	Baik
24	7564	PUTRI LENI MAYSA ROH	4	5	5	14	5	4	4	13	90	Baik
25	7565	RAMAD ANI DWI PUTRA RAHAY U	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik
26	7566	RAVEL SHA AZ ZAHIR A	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
27	7567	SATRIA YUDHA AJI NEGAR A	4	4	4	12	4	4	4	12	80	Baik
28	7568	SRT AH	4	5	5	14	5	4	4	13	90	Baik
29	7569	TSANIA FATIKH A SYAHI DA HUDA	4	5	5	14	5	4	4	13	90	Baik
30	7570	YUKE SHERE N SALAN TI	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik

Tabel 4. 23 Daftar nilai kelas IX E

URUT	INDUK	NAMA	SENI GRAFIS CUKIL HARDBOARD/ PAPAN MDF									Kategori
			DESAIN/PROSES (A)				HASIL CETAKAN (B)					
			Kreativitas (gagasan)	Komposisi	Bentuk keseluruhan	Jumlah (A)	Kesesuaian dg desain	Kejelasan hasil cetakan	Estetika/keunikan	Jumlah (B)	Nilai (A+B)/3 X10	
1	7605	ACHMAD GANDHI ZAKI LUTHFI	3	4	3	10	4	4	4	12	73	Cukup
2	7606	AKYLA ROSA AULIA	4	4	4	12	4	4	4	12	80	Cukup
3	7572	ALFI ATIKA NUR AMALIYAH	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
4	7574	AYU RIKA RAHMARDIAN	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik
5	7575	BAGUS FIRMAN SYAH	3	4	4	11	5	4	4	13	80	Cukup
6	7576	BAGUS ILHAM IRVANDRA	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
7	7577	BENETHA VINCA ROSELANI	3	4	4	11	4	4	3	11	73	Cukup
8	7579	EKA ADITYA NAZAR UDDIN	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
9	7580	FAJRIL AKBAR	3	4	3	10	4	4	4	12	73	Cukup
10	7581	FATIKHA MUTIARA PUTRI	4	4	4	12	4	4	4	12	80	Cukup
11	7582	FISTYTHA	3	4	4	11	5	4	4	13	80	Cukup

		HILDA IRAWAN										
12	7583	IZZATA NAJWA PRASET YA	3	4	4	11	4	3	3	10	70	Kurang
13	7584	LIA PUSPIT ASARI	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
14	7586	MILA TRIANI NGRUM	4	4	4	12	4	4	4	12	80	Cukup
15	7588	MUHA MMAD MUJIB KHOIR UL ANAA M	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Cukup
16	7589	NINA TIARA AGATH A	4	5	5	14	5	4	4	13	90	Baik
17	7590	NISRIN A KHANS A KHAIR UNNIS A	4	4	5	13	5	4	4	13	87	Baik
18	7591	PANDU NUR SETYAJ ATI	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik
19	7593	RAFELI NO MOHA MAD NOUVA L	4	5	5	14	5	4	4	13	90	Baik
20	7594	RIDHO FIRMA NSYAH	4	5	5	14	4	4	4	12	87	Baik
21	7595	RISMA SETIAN INGRU M	4	5	5	14	5	4	4	13	90	Baik
22	7596	RIZKI DICKY WIBOW O	3	4	4	11	4	4	4	12	77	Baik
23	7597	SALSA BILA RIZQIA UMAM A	4	5	5	14	5	4	4	13	90	Baik
24	7598	SEKAR ANGGU	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik

		N WIDYA SARI										
25	7599	SEVA NIKO MAULA NA	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik
26	7600	SEVY SEFTIA WULAN INGRU M	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik
27	7601	SHABRI NA AYUNA NI IHSAN	4	5	4	13	5	4	4	13	87	Baik
28	7602	TANTI LISTA NINGSI H	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat Baik
29	7603	WAHYU MELATI	4	5	5	14	5	5	4	14	93	Sangat baik
30	7604	YANE ARTIA RINTO	4	4	4	12	5	4	4	13	83	Baik

Berdasarkan hasil evaluasi tes hasil karya seni grafis cukil *hardboard* pada siswa SMP Negeri 1 Bawen yang dilakukan penelitian, total nilai yang diperoleh dari kelas IX A 2,350 dengan rata-rata 78,3, IX C 2,497 dengan rata-rata 83,23, IX F 2,498 dengan rata-rata 83,26, IX D 2,370 dengan rata-rata 79, dan kelas IX E 2,436 dengan rata-rata 81,2. Berikut lebih jelasnya disajikan tabel pensekoran.

Tabel 4. 24 Tabel Pensekoran

No	Kelas	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Skor Rata-rata	Jumlah Memenuhi KKM	Jumlah Tidak Memenuhi KKM	Keterangan
1.	IX A	60	93	78,3	24	6	-
2.	IX C	67	93	83,23	28	2	-

3.	IX F	67	93	83,26	27	3	-
4.	IX D	70	93	79	29	1	1 (Keluar)
5.	IX E	70	93	81,2	29	1	-

Berdasarkan tabel diatas hasil IX A skor terendah yang didapat siswa yaitu 60, skor tertinggi 93, skor rata-rata 78,3, dengan jumlah memenuhi KKM yaitu 24 siswa dan jumlah yang tidak memenuhi KKM yaitu 6 siswa. Kelas IX C skor terendah yang di dapat siswa yaitu 67, skor tertinggi 93, skor rata-rata 83,23, dengan jumlah memenuhi KKM yaitu 28 siswa dan jumlah yang tidak memenuhi KKM yaitu 2 siswa. Kelas IX F skor terendah yang didapat siswa yaitu 67, skor tertinggi 93, skor rata-rata 83,26, dengan jumlah memenuhi KKM yaitu 27 siswa dan yang tidak memenuhi KKM yaitu 3 siswa. Kelas IX D skor terendah yang di dapat siswa yaitu 70, skor tertinggi 93, skor rata-rata 79, dengan jumlah memenuhi KKM yaitu 29 siswa dan yang tidak memenuhi KKM yaitu 1 siswa, dikarenakan keluar. Kelas IX E skor terendah 70 yang didapat siswa yaitu 70, skor tertinggi 93, skor rata-rata 81,2, dengan jumlah memenuhi KKM yaitu 29 dan yang tidak memenuhi KKM yaitu 1 siswa.

4.3 Penerapan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Seni Grafis Cukil *Hardboard* SMP Negeri 1 Bawen

Pembelajaran berbasis masalah merupakan proses pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu masalah sebelum memulai proses pembelajaran.

Siswa dihadapkan pada suatu masalah nyata yang memacu untuk meneliti, menguraikan, dan mencari penyelesaian (Hartono dalam Nurdin, 2016: 221). Menurut Moffit (dalam Nurdin, 2016: 222) mengemukakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.

Sedangkan dalam jurnal yang ditulis oleh Hadi Sucipto (2017) dinyatakan bahwa, pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pendidikan yang berfokus pada kreativitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi Antara siswa dengan kawan sebaya untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru (Bernfeld dalam Sucipto, 2017: 78). Thomas (dalam Sucipto, 2017: 78) mengemukakan bahwa prinsip pembelajaran berbasis proyek pada prosesnya mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Menurut Thomas dkk (dalam Rezeki, 2015: 74–81) pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa membangun pemikirannya dan keterampilan berkomunikasi. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) secara umum memiliki langkah: *Planning* (perencanaan), *Creating* (implementasi) dan *Processing* (pengolahan). *Project Based Learning* dapat membantu siswa dalam belajar kelompok, mengembangkan keterampilan dan

proyek yang dikerjakan mampu memberikan pengalaman pribadi pada siswa dan dapat menekankan kegiatan belajar yang berpusat pada siswa. Dengan demikian guru tidak lagi berperan sebagai sumber belajar melainkan hanya sebagai fasilitator, artinya guru lebih banyak membantu siswa untuk belajar, guru juga memonitoring kegiatan siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Ibrahim dan Nur (dalam Nurdin, 2002: 225) mengemukakan tujuan Pembelajaran Berbasis Masalah secara lebih rinci, yaitu: (1) membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah; (2) belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata; (3) menjadi para siswa yang otonom (Rusman dalam Nurdin, 2000: 225).

Menurut jurnal yang ditulis oleh (Nurdyansyah & Amalia, 2015:3) model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata. Masalah tersebut digunakan sebagai suatu konteks bagi siswa untuk mempelajari cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. "Model pembelajaran berdasarkan masalah mengacu pada Pembelajaran Proyek (*Problem Based Learning*), Pendidikan Berdasarkan Pengalaman (*Experience Based Learning*), Belajar Autentik (*Autentic Learning*), Pembelajaran Bermakna (*Anchored Instruction*)". Pembelajaran berbasis masalah telah dikenal sejak zaman John Dewey, yang sekarang ini mulai diangkat sebab ditinjau secara umum pembelajaran berbasis masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri.

Ciri-ciri model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut: (1) Pengajuan pertanyaan atau masalah. Pembelajaran berbasis masalah mengorganisasikan pembelajaran di sekitar pertanyaan atau masalah dan secara pribadi bermakna bagi siswa. (2) Berfokus pada keterkaitan disiplin ilmu. Pembelajaran berbasis masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu. Masalah yang diajukan hendaknya benar-benar autentik. Hal tersebut dimaksudkan agar dalam pemecahannya, siswa meninjau masalah tersebut dari banyak segi atau mengkaitkannya dengan disiplin ilmu yang lain. (3) Penyelidikan autentik. Dalam memecahkan masalah, siswa dapat melakukan penyelidikan melalui suatu percobaan. Siswa harus: merumuskan masalah, menyusun hipotesis, mengumpulkan informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), menganalisis data dan merumuskan kesimpulan. (4) Menghasilkan produk/ karya. Pada pembelajaran berdasarkan masalah, siswa dituntut menyusun hasil pemecahan masalah berupa laporan dan mempersentasikannya di depan kelas. Pengelolaan pembelajaran mencakupi (a) perencanaan pembelajaran; (b) pelaksanaan pembelajaran; dan (c) evaluasi pembelajaran.

Tahapan Pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah terdiri atas: (1) Orientasi siswa kepada masalah, (2) Mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) Membimbing penyelidikan kelompok, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah.

Terkait pada pembelajaran seni grafis di SMP Negeri 1 Bawen, di sini guru seni rupa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan diskusi *jigsaw*. Berikut hasil wawancara dengan guru seni rupa yaitu Bapak

Suryanto mengenai model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* di SMP Negeri 1 Bawen yang dilakukan pada hari jumat, tanggal 6 Maret 2020. “Kenapa saya memilih itu untuk seni grafis, karena pada dasarnya di lingkungan mereka anak-anak yang namanya seni grafis sudah sangat banyak hasil-hasil produknya. Sementara, anak-anak tidak tahu apa itu seni grafis, hanya tahu hasil produknya. Maka dari apa yang sudah mereka ketahui di lingkungan mereka, tentang hasil-hasil seni grafis harapannya agar mereka menjadi lebih paham tentang seni grafis itu sendiri di dalam aplikasinya sebagai karya seni rupa terapan. Dulu seni grafis itu adalah seni rupa murni, sejalan dengan perkembangan menjadi seni rupa terapan, karena diterapkan pada berbagai produk. Seperti pada souvenir, kaos, atau apapun itu yang sifatnya dengan teknik mencetak.

Maka dengan pembelajaran *Problem Based Learning*, dari anak yang pada sebelumnya hanya mengerti bahwa seni grafis itu menghasilkan suatu produk, diharapkan mereka juga mengerti bahwa dari masalah yang mereka hadapi di lingkungan tentang seni grafis yang akhirnya mengerti bahwa seni grafis seperti ini, artinya kalau itu contohnya seperti kaos maka itu dilakukan dengan menggunakan cetak saring, jika pada souvenir, bisa dilakukan menggunakan cetak saring, cetak tinggi. Jika berupa media massa atau koran dilakukan menggunakan cetak datar”.

Pelaksanaan pembelajaran seni grafis pada Kompetensi Dasar (KD) 3 menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan diskusi *jigsaw*. Selanjutnya, untuk praktek dengan kompetensi (KD) Dasar 4 dilaksanakan dengan pendekatan praktik berkarya, hasilnya berupa produk. Untuk hasil produknya berdasarkan hasil cetakan yang sudah dibuat siswa. Tahapan

Pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah terdiri atas: (1) Orientasi siswa kepada masalah, (2) Mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) Membimbing penyelidikan kelompok, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah.

Penilaian pengetahuan dilakukan dengan tugas, hasil diskusi dan penilaian harian. Untuk praktek pada Kompetensi Dasar (KI) 4 penilaian dilakukan dengan mulai dari desain sampai dengan hasil karya menggunakan PAK (Penilaian Acuan Kriteria), dari desain yang dinilai apa saja, hasil karya apa saja yang dinilai. Setelah itu direkap dan dirata-rata.

4.3.1 Analisis Pembelajaran dalam Pengamatan

Hasil pengamatan penelitian pembelajaran yang dilakukan di SMP Negeri 1 Bawen dengan pengambilan sampel secara acak dari sembilan kelas (random sampling) dengan cara pengundian, yaitu dengan menulis dari mulai kelas IX A sampai IX I pada potongan kertas, kemudian potongan kertas yang sudah ditulis dimasukkan kedalam botol aqua gelas bagian atas botol diberi kertas yang dilubangi dengan pensil kemudian diacak dan dijatukan sampai lima buah gulungan dari beberapa kelas yaitu IX A, IX C, IX E, IX D dan IX F. Bahwa ditetapkan dari lima kelas agar representatif.

Berdasarkan pengamatan peneliti bahwa di SMP Negeri 1 Bawen, diketahui bahwa guru seni rupa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dilaksanakan dengan menggunakan 5 tahapan

Pembelajaran Berbasis Masalah yaitu: (1) Orientasi siswa kepada masalah, (2) Mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) Membimbing penyelidikan kelompok, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah.

Aktivitas guru: (1) Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan secara kelompok. Masalah yang diangkat oleh guru yaitu mengenai materi tersebut yaitu seni grafis cukil *hardboard*, (2) Guru memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing, (3) Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/ bahan selama proses penyelidikan, (4) Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan, (5) Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberi penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.

Aktivitas peserta didik: (1) Kelompok mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru atau yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan, (2) Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, (3) Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok, (4) Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/ disajikan dalam bentuk karya, (5) Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan

merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.

Berdasarkan pengamatan peneliti, guru dalam menerapkan model pembelajaran sudah sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* yang diterapkan dalam pembelajaran seni grafis cukil *hardboard*.

Sistem pendukung dari model pembelajaran yang diterapkan dikelas IX SMP Negeri 1 Bawen pada pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* adalah segala sesuatu yang diperlukan oleh siswa untuk dapat menggali informasi yang sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran, seperti lembar kerja siswa, media pembelajaran dan buku penunjang yang digunakan oleh siswa.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam bab 4, dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

Pertama, pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada kelas IX SMP Negeri 1 Bawen dilaksanakan melalui 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 pembelajaran, strategi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada kelas IX SMP Negeri 1 Bawen dilaksanakan selama empat kali pertemuan berdasarkan RPP. Proses pembelajaran terbagi menjadi tiga tahap kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kelas IX SMP Negeri 1 Bawen menggunakan Kurikulum 2013 dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam mata pelajaran seni budaya khususnya pada materi seni grafis, dengan diskusi yaitu menggunakan diskusi *Jigsaw*. Selanjutnya, untuk praktik dengan kompetensi Dasar (KD) 4 dilaksanakan dengan pendekatan praktik berkarya, hasilnya berupa produk.

Tahap evaluasi, pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada kelas IX SMP Negeri 1 Bawen menggunakan evaluasi proses dan hasil. Evaluasi hasil dapat

dilihat dari kualitas karya siswa. Hasil karya seni grafis cukil *hardboard* menghasilkan karya dari masing-masing kelas IX A skor rata-rata 83,23, dengan jumlah memenuhi KKM yaitu 28 siswa dan jumlah yang tidak memenuhi KKM yaitu 2 siswa. Kelas IX F skor rata-rata 79, dengan jumlah memenuhi KKM yaitu 29 siswa dan yang tidak memenuhi KKM yaitu 1 siswa, dikarenakan keluar. Kelas IX E skor rata-rata 81,2, dengan jumlah memenuhi KKM yaitu 29 dan yang tidak memenuhi KKM yaitu 1 siswa kelas IX D SMP Negeri 1 Bawen.

Kedua, model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen, guru menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dilaksanakan dengan menggunakan lima tahapan Pembelajaran Berbasis Masalah, yaitu (1) orientasi siswa kepada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam mata pelajaran seni budaya khususnya pada materi seni grafis diharapkan agar siswa menjadi lebih mengerti dari masalah yang mereka hadapi, semoga guru seni budaya selalu berinovasi dalam menerapkan model pembelajaran lainya sebagai upaya memberikan pembelajaran yang lebih dimengerti dan dipahami siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Afriani. 2018. *Pembelajaran kontekstual*. I(3), 80–88.
- Ardinugraha, Husain, dan Yusuf. 2018. *Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 2 Konawe Selatan*. 2, 285–299.
- Arikunto dan Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto dan Suharsini. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad dan Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekaya Sains.
- Dirman dan Cicih Juarsih. 2014. *Penilaian dan Evaluasi*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Djamarah, S. B., dan A Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- Hartono. 2016. Tari Klana Raja Gaya Yogyakarta. *Jurnal Avector*, 35–41.
- Imran, F. ., Cahyono, A., dan Rohidi, T. 2017. Proses Kreasi Tari Alusu' sebagai Tari Penyambutan di Kabupaten Bone. *Catharsis: Journal of Arts Education*, 6(1), 65–73.
- Ismiyanto, PC. S. 2007. "*Strategi Pembelajaran Seni Rupa*". *Buku Ajar*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES. Tidak dipublikasikan.
- Ismiyanto, PC. S. 2009. "*Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa*". *GBPP-Silabus, RPP, dan Handout Mata Kuliah Jurusan Seni Rupa FBS Unnes*.

- Ismiyanto, PC S. 2010. "*Strategi dan Model Pembelajaran Seni Rupa*". Hand out mata kuliah Jurusan Seni Rupa FBS Unnes . Jurusan Seni Rupa.
- Istanto, R. 2015. *Pendekatan Tematik Dalam Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi Bahan Alam* : IX(2), 143–144.
- Iswidayati, S. 2011. "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Rupa". Bahan Ajar Pendidikan Seni Rupa FBS UNNES.
- Jazuli. 2008. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kustiono. 2013. *Teori Belajar dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Lia Khoirun Nisa. 2017. *Peran dan Model Pembelajaran Sigit Priyananto di Sanggar Lukis Matahari Tulungagung*. XI(2).
- Majid, A. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moeloeng. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdin dan Adriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Nurdyansyah dan Amalia. 2015. *MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH PADA PELAJARAN IPA MATERI KOMPONEN EKOSISTEM. 1*, 1–8.
- Parwati, N. N. dkk. 1979. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

- Rahmawati, A., Triyanto, dan Sri, I. 2017. Seni Relief Desa Senenan: Kajian Estetik, Fungsi, dan Pewarisannya di Sanggar Jepara Carver. *Catharsis*, 6(1), 28–37. <https://doi.org/10.15294/catharsis.v6i1.17029>
- Rezeki, R., Nurhayati, N., dan Mulyani, S. 2015. Penerapan Metode Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Disertai Dengan Peta Konsep Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Redoks Kelas X-3 Sma Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2013 / 2014. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 4(1), 74–81.
- Rohidi. 2011. *Metedologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Rokhmat, N. 2012. “*Silabus & RPP Handout Media Pembelajaran Mata Kuliah Seni Grafis I*”. *Bahan Ajar*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Romas, T., Tjetjep, R., dan Sri, I. 2017. *Makna simbolis dan fungsi tenun songket bermotif naga pada masyarakat melayu di palembang sumatra selatan*. 6(1), 9–18.
- Rondhi, M., dan Sumartono, A. 2002. “*Paparan Perkuliahan Mahasiswa: Tinjauan Seni Rupa I*”. *Bahan Ajar*. Semarang: Unnes Press.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sobandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Soehardjo, A. 2011. *Pendidikan Seni Strategi Penataan dan Pelaksanaan Pembelajaran Seni*. Malang: Banyumedia Publishing.
- Sucipto, H. 2017. Penerapan Model *Project Based Learning* berbantuan LKS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset*

& *Konseptual*,1(1),77–86.

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/download/10/10/

Sudjana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Tjun Surjaman. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

Sumurung, Z. S. 2010. "*Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi di SMP 2 Ambarawa*". *Skripsi. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES. Tidak dipublikasikan*. 2.

Surakhmad dan Winarno. 1979. *Metodologi Pengajaran Nasional*. Jakarta Jemmars.

Susanto Mike. 2002. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.

Suseno, B. A. 2014. Eksistensi Seni Grafis Monoprint dalam Kesenirupaan Yogyakarta. *Journal of Urban Society's Arts*, 1(2), 110–120. <https://doi.org/10.24821/jousa.v1i2.792>

Syafi'i. 2006. "*Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*". *Bahan Ajar Tertulis*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES. Tidak dipublikasikan.

Tirtarahardja, Umar, & La, S. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Triyanto. 1993. *Triyanto*. 1993. "*Pendidikan Seni sebagai Proses Enkulturas* *Nilai-nilai Budaya*". *Dalam Jurnal Media No. 4 Th XVI*. Semarang: FBS Ikip Semarang. Hal 1-14. 1–14.

Widaningsih, E. 2016. *Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan*

Menumbuhkan Kecerdasan Moral Secara Kompetitif. *EduHumaniora /
Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2).

<https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2826>

(dkv.binus.ac.id diakses pada tanggal 27 Desember 2019)

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi

KISI-KISI INSTRUMEN OBSERVASI

Judul : Model Pembelajaran Seni Cukil *Hardboard* pada Kelas IX SMP Negeri 1 Bawen

Peneliti : Yesi Puspita Putri

	Aspek Kajian	Indikator	Pengumpulan Data				Ket
			Obsv	Waw	Angk	Dok	
1	Latar Penelitian	- Kondisi Lingkungan sekitar sekolah	√	√	-	√	
		- Kondisi fisik sekolah	√	√	-	√	
		- Kondisi sosial budaya sekolah	√	√	-	√	
		- Sarana & Prasarana	√	√	-	√	
		- Pembelajaran seni rupa secara umum	√	√	-	√	
2	Bentuk Pembelajaran	- Perencanaan Pembelajaran					
		a. Silabus	√	√	-	√	
		b. RPP	√	√	-	√	
		c. Bahan Ajar	√	√	-	√	
		d. Persiapan Media	√	√	-	-	
		e. Instrumen Penilaian	√	√	-	√	
		- Pelaksanaan Pembelajaran					
		a. Aktivitas siswa sebelum pembelajaran	√	√	-	-	
		b. Aktivitas guru sebelum pembelajaran	√	√	-	-	
		c. Latar Kelas	√	√	-	-	
		d. Pembukaan pembelajaran	√	√	-	-	
		e. Aktivitas siswa dalam inti pembelajaran	√	√	-	-	
		f. Aktivitas guru dalam inti pembelajaran	√	√	-	-	
		g. Penutupan pembelajaran	√	√	-	-	
- Faktor penghambat dan pendukung	√	√	-	-			
2	Hasil Karya	Kreativitas	√	√	-	√	
		Komposisi	√	√	-	√	
		Bentuk keseluruham	√	√	-	√	
		Estetika	√	√	-	√	

Lampiran 2 Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI PENELITIAN

Dalam pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati Model Pembelajaran Seni Grafis Cukil *Hardboard* pada Kelas IX SMP Negeri 1 Bawen . Meliputi:

A. Tujuan :

Untuk memperoleh informasi dan data baik mengenai kondisi fisik maupun non fisik pelaksanaan model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen

B. Aspek yang diamati :

1. Kondisi lingkungan sekitar sekolah
 - a. Letak geografis dan alamat sekolah
 - b. Bangunan di sekitar sekolah
 - c. Kondisi penduduk sekitar
 - d. Kondisi sosial budaya masyarakat sekitar
2. Kondisi fisik sekolah pada umumnya
 - a. Luas sekolah
 - b. Kondisi bangunan sekolah
 - c. Ruang terbuka
 - d. Kondisi lahan sekolah
3. Kondisi sosial budaya sekolah
 - a. Jam masuk kelas
 - b. Kegiatan sebelum pembelajaran
 - c. Ketentuan jam istirahat
 - d. Hubungan antar warga sekolah
4. Sarana dan prasarana sekolah
 - a. Lapangan
 - b. Tempat ibadah
 - c. Ruang kelas

- d. Unit ruang kantor kerja
 - e. Laboratorium
5. Perencanaan pembelajaran seni grafis cukil hardboard
 - a. Silabus
 - b. RPP
 - c. Bahan ajar
 - d. Persiapan media
 - e. Instrumen penilaian
 6. Pelaksanaan pembelajaran seni grafis cukil hardboard
 - a. Aktivitas siswa sebelum pembelajaran
 - b. Aktivitas guru sebelum pembelajaran
 - c. Kondisi suasana kelas
 - d. Pembukaan pembelajaran
 - e. Aktivitas siswa dalam inti pembelajaran
 - f. Aktivitas guru dalam inti pembelajaran
 - g. Penutupan pembelajaran
 7. Faktor penghambat dan pendukung pembelajaran di dalam kelas
 8. Penilaian hasil karya
 - a. Kreativitas
 - b. Komposisi
 - c. Bentuk keseluruham
 - d. Estetika

Lampiran 3 Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA PENELITIAN

Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bawen

A. Tujuan

Untuk mengetahui Model Pembelajaran Seni Grafis Cukil *Hardboard* pada Kelas IX SMP Negeri 1 Bawen

B. Pertanyaan panduan

Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bawen

a. Identitas diri

- 1) Nama : Sukardi, S.Pd., M.Pd
- 2) Jabatan : Kepala Sekolah
- 3) Agama : Islam
- 4) Pekerjaan : PNS
- 5) Alamat : Ungaran Kab. Semarang
- 6) Pendidikan terakhir : S2

b. Pertanyaan penelitian

- 1) Bagaimana kondisi lingkungan sekitar SMP Negeri 1 Bawen secara geografis dan sosialnya?
- 2) Bagaimana kegiatan akademik dan non akademik di SMP Negeri 1 Bawen?
- 3) Bagaimana pemaksimalan sarana dan prasarana menunjang kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 1 Bawen?
- 4) Bagaimana faktor penghambat dan pendukung pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 1 Bawen?

PEDOMAN WAWANCARA PENELITIAN

Guru Seni Budaya SMP Negeri 1 Bawen

A. Tujuan

Untuk mengetahui model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada kelas IX di SMP Negeri 1 Bawen

B. Pertanyaan panduan

Guru Seni Budaya SMP Negeri 1 Bawen

Identitas diri

- 1) Nama : Suryanto, S.Pd., M.Si
- 2) Jabatan : Wakil Kepala Sekolah dan Seni Budaya
- 3) Agama : Islam
- 4) Pekerjaan : PNS
- 5) Alamat : Ungaran kab. Semarang
- 6) Pendidikan terakhir : S2

a. Pertanyaan penelitian

- 1) Sudah berapa lama bapak/ ibu mengampu mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Bawen?
- 2) Bagaimana pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Bawen? Mencakup apa saja di dalam mata pelajaran seni budaya?
- 3) KI dan KD apa saja yang diajarkan untuk pembelajaran seni rupa di SMP 1 Bawen?
 - a) Jika grafis media apa yang digunakan?
 - b) Untuk KD seni grafis, materi apa yang akan disampaikan?
- 4) Bagaimana proses pembelajaran seni grafis?
- 5) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran seni grafis?
- 6) Bagaimana penilaian hasil karya dari seni grafis? Meliputi apa saja dari bentuk penilaian?
- 7) Kendala apa kira-kira yang akan dihadapi dalam proses pembelajaran seni grafis dan bagaimana solusinya?

- 8) Bagaimana model pembelajaran dari pelaksanaan sampai proses akhir pembelajaran seni grafis di SMP Negeri 1 Bawen?
- 9) Sejauh mana partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran seni grafis cukil hardboard?
- 10) Dalam proses membuat desain sampai proses mencukil apakah ada siswa yang kesulitan?
- 11) Bagaimana tanggapan siswa dalam menyikapi kegiatan praktek pembelajaran seni grafis cukil hardboard?
- 12) Alasan bapak menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*?

Lampiran 4 Surat Keterangan Pembimbing

Surat penetapan dosen pembimbing skripsi


UNNES
KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 15157/UN37.1.2/EP/2019
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2019/2020

Menimbang : Bahwa untuk mempercepat mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahkan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
 2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
 3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
 4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Tanggal 21 November 2019

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan mengugaskan kepada:

Nama : Supatmo S.Pd., M.Hum.
 NIP : 196803071999031001
 Pangkat/Golongan : Pembina - IV/a
 Jabatan Akademik : Lektor Kepala (Ketua Program Studi D3/S1)
 Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
 Nama : YESI PUSPITA PUTRI
 NIM : 2401416039
 Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Pend. Seni Rupa
 Topik : Pembelajaran Seni Grafis Hardboard Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Pada Siswa Kelas IX di SMP Negeri 1 Bawen

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
 PADA TANGGAL : 22 November 2019

Tembusan
 1. Wakil Dekan Bidang Akademik
 2. Ketua Jurusan
 3. Petinggal


 Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
 NIP 196202211989012001


 2401416039
 PM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 5 Surat Izin Penelitian

Surat izin penelitian


KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon +6224-8508010, Faksimile +6224-8508010
 Laman: <http://fbs.unnes.ac.id>, surel: fbs@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/685/UN37.1.2/LT/2020 16 Januari 2020
 Hal : Izin Penelitian

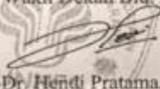
Yth. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bawen
 Jl. Sukarno Hatta No. 54, Harjosari, Bawen, Sekuro, Semarang, Jawa Tengah 50661

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

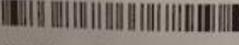
Nama	: Yesi Puspita Putri
NIM	: 2401416039
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa, S1
Semester	: Gasal
Tahun akademik	: 2019/2020
Judul	: Model Pembelajaran Seni Cukil Hardboard Pada Siswa Kelas IX di SMP Negeri 1 Bawen

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 17 Januari s.d 28 Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.


 a.n. Dekan FBS
 Wakil Dekan Bid. Akademik,

 Dr. Hendi Pratama, S.Pd., M.A.
 NIP.198505282010121006

Tembusan:
 Dekan FBS;
 Universitas Negeri Semarang


 Nomor Agenda Surat : 587 439 197 8 Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-16 14:26:29)

Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah

Surat keterangan selesai penelitian



PEMERINTAHAN KABUPATEN SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, KEMUDAN DAN OLAH RAGA
UPTD SATUAN PENDIDIKAN FORMAL SMP NEGERI 1 BAWEN
TERAKREDITASI "A"



Alamat : Jalan Soekarno Hatta 54 Bawen Telp. (0298) 523011

SURAT KETERANGAN
No : 800 / 085.1 / 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: SUKARDI, S.Pd., M.Pd
NIP	: 19700313 199412 1 002
Pangkat/Gol	: Pembina / IV.a
Jabatan	: Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama	: Yesi Puspita Putri
NIM	: 2401416039
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Semarang (UNNES)

Telah melaksanakan penelitian untuk kepentingan pengambilan data untuk skripsinya yang berjudul **"MODEL PEMBELAJARAN SENI GRAFIS CUKIL HARDBOARD"** pada siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Bawen dari tanggal 21 Januari 2020 s.d 28 Februari 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Bawen, 29 Februari 2020
Kepala SMP Negeri 1 Bawen
SUKARDI, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19700313 199412 1 002

Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri1 Bawen
Mata Pelajaran	: Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/semester	:IX (Sembilan)/1(Satu)
Materi Pokok	: Seni grafis
Alokasi Waktu	: 12 x 40 menit (4 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, berkarya, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pen cukilaian Kompetensi

KI	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3	3.3 Memahami konsep dan prosedur karya seni grafis dengan beragam media dan teknik	3.3.1 Menjelaskan pengertian karya seni grafis 3.3.2 Mengidentifikasi teknik karya seni grafis 3.3.3 Mengidentifikasi beragam alat dan media dalam karya seni grafis 3.3.4 Menjelaskan prosedur membuat karya seni grafis dengan teknik cukil

KI	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
	4.3 Membuat karya seni grafis dengan beragam media dan teknik	4.3.1 Membuat karya seni grafis dengan teknik cukil 4.3.2 Menyajikan hasil dari berkarya seni grafisdengan teknik cukil dalam bentuk pajangan di kelas

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

1. Setelah berdiskusi peserta didik menunjukkan sikap jujur dalam mengapresiasi karya seni grafis, peserta didik bersikap disiplin dalam mengapresiasi karya seni grafis.
2. Setelah mempelajari buku siswa dan sumber lain, peserta didik dapat menjelaskan pengertian karya seni grafisdengan benar.
3. Setelah mengikuti diskusi peserta didik dapat menjelaskan teknik dalam berkarya seni grafis dengan tepat.
4. Setelah mengikuti diskusi peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis karya seni grafis dengan tepat.
5. Setelah mengikuti diskusi peserta didik dapat mengidentifikasi alat dan media dalam berkarya seni grafis dengan tepat.

Pertemuan Kedua

1. Setelah mempelajari buku siswa dan sumber lain, peserta didik dapat menjelaskan prosedur berkarya seni grafisteknik cukildengan benar.
2. Setelah mengamati contoh karya seni grafis, peserta didik dapat menerapkan teknik karya seni grafis dengan baik.
3. Setelah mengikuti demonstrasi teknik dalam karya seni grafis oleh guru siswa dapat berkarya seni grafis pop up dengan baik.
4. Setelah mengikuti demonstrasi berkarya seni grafis, peserta didik menunjukkan sikap menghargai orang lain dalam berkarya seni grafis.
5. Setelah mengikuti demonstrasiberkarya seni grafis, peserta didik menunjukkan sikap jujur.
6. Setelah mengikuti demonstrasiberkarya seni grafis, peserta didik menunjukkan sikap disiplin.

Pertemuan Ketiga

1. Setelah melaksanakan kegiatan berkarya seni grafis peserta didik dapat menunjukkan sikap menghargai orang lain.

2. Setelah melaksanakan kegiatan berkarya seni grafis peserta didik dapat menunjukkan sikap jujur.
3. Setelah melaksanakan kegiatan menyelesaikan karya seni grafis, peserta didik dapat menunjukkan disiplin.

Pertemuan Keempat

1. Setelah menyelesaikan karya seni grafis peserta didik dapat mempresentasikan karya seni grafis dengan baik.
2. Setelah mengikuti kegiatan apresiasi karya seni grafis kelas, peserta didik dapat menunjukkan sikap menghargai orang lain.
3. Setelah mengikuti kegiatan apresiasi karya seni grafis peserta didik dapat menunjukkan sikap jujur.
4. Setelah mengikuti penjelasan guru, peserta didik dapat menunjukkan sikap disiplin dalam evaluasi pembelajaran karya seni grafis.
5. Setelah mengikuti pembelajaran tentang karya seni grafis, peserta didik dapat mengerjakan soal pengetahuan dengan baik.

Fokus Penguatan Karakter

1. Sikap Spiritual : Toleran pada agama yang berbeda
2. Sikap Sosial : Kejujuran, kedisiplinan, kerjasama, kepedulian, kepercayaan diri

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan Pertama

1. Pengertian karya seni grafis
2. Jenis-jenis karya seni grafis
3. Teknik karya seni grafis
4. Alat dan bahan dalam karya seni grafis

Pertemuan Kedua

1. Prosedur berkarya seni grafis teknik cukil
2. Praktik berkarya seni grafis teknik cukil

Pertemuan Ketiga

1. Praktik berkarya seni grafis teknik cukil

Pertemuan Keempat

1. Apresiasi karya seni grafis teknik cukil

E. Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran *problem based learning*

2. Metode diskusi, observasi, tanya jawab, penugasan, kreasi bebas, demonstrasi, ilmiah

F. Sumber Belajar

- Buku pegangan guru yang terkait dan relevan
- Buku bahan ajar peserta didik kurikulum 2013 yang terkait dan relevan
- Website internet
- Lingkungan sekitar

G. Media Pembelajaran

1. Papan tulis
2. Contoh jenis-jenis karya seni grafis
3. Alat dan media berkarya seni grafis
4. Peraga karya seni grafis teknik cukil

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru mengawali pelajaran dengan salam. 2) Salah satu siswa diminta memimpin berdoa lalu guru mengecek kehadiran peserta didik. 3) Menunjukkan contoh karya-karya seni grafis kepada peserta didik untuk memotivasi. 4) Memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana tentang karya seni grafis untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik. 5) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 6) Menyampaikan cakupan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. 	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1) Orientasi peserta didik kepada masalah: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati, memperhatikan permasalahan tentang seni grafis yang disampaikan guru, untuk dikembangkan dari media interaktif. 	100 menit

	<p>2) Mengorganisasikan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi tentang : <i>Jenis Karya Seni Grafis Berdasarkan Tehnik</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati <p>3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengumpulkan informasi dan <i>menulis pada buku catatan informasi yang diperoleh tentang informasi dengan dibimbing guru tentang jenis Karya Seni Grafis Berdasarkan Tehnik</i> ➤ Saling tukar informasi tentang <i>Jenis Karya Seni Grafis Berdasarkan Tehnik</i> dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok <p>4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang <i>Jenis Karya Seni Grafis Berdasarkan Tehnik</i> <p>5) Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengasosiasi dan Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan pemahaman tentang pengertian dan jenis-jenis karya seni grafis 2) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah di cukil. 	10 menit

	<p>3) Guru memberikan tugas kelompok untuk membawa peralatan seperti cutter, kertas gambar, alat warna, umbi rambut atau wortel dan tatakan stempel untuk pertemuan kedepan</p> <p>4) Guru menutup pelajaran dengan salam.</p>	
--	--	--

Pertemuan Kedua

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	<p>1) Guru membuka pelajaran dengan salam.</p> <p>2) Memimpin berdoa dan mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>3) Memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana tentang karya seni grafis untuk mengetahui pemahaman ilmu peserta didik yang sudah dijelaskan minggu sebelumnya.</p> <p>4) Guru mengulas kembali pelajaran minggu lalu.</p> <p>5) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p> <p>6) Menyampaikan cakupan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p>	15 menit
Kegiatan Inti	<p>1) Orientasi peserta didik kepada masalah:</p> <p>➤ Mengamati, proses mencukil hardboard dalam membuat cetak tinggi, untuk dikembangkan secara mandiri</p> <p>2) Mengorganisasikan peserta didik:</p> <p>➤ Menanya dan <i>berproses berkarya dalam</i> bimbingan dan pengawasan guru</p> <p>3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok</p>	100 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berkonsultasi kepada guru dan kepada teman tentang hal-hal yang menjadi kesulitan dalam proses menerapkan desain dan mencukil hardboard dalam berkaray seni grafis cetak tinggi. ➤ Berproses mencetak mnggunakan peralatan yang telah disiapkan dengan hati-hati dan runtut. <p>4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mempresentasikan hasil karya seni grafis yang telah selesai dibuat. <p>5) Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan proses berkarya seni grafis yang telah dilakukan dan manfaat yang diperoleh dari hasil pembelajaran 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik bersama-sama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah di cukil. 2) Guru memberikan kesempatan tiap kelompok untuk menyelesaikankarya seni grafis 3) Guru menyampaikan apa yang akan dilakukan minggu depan 4) Guru menutup pelajaran dengan salam. 	10 menit

Pertemuan Ketiga

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru membuka pelajaran dengan salam. 2) Memimpin berdoa dan mengecek kehadiran peserta didik. 3) Guru mengulas kembali pelajaran minggu lalu 4) Memberikan pertanyaan–pertanyaan pertanyaan seputar tugas. 	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 5) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 6) Menyampaikan cakupan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru meminta setiap kelompok untuk melanjutkan karya seni grafisnya 2) Guru membantu peserta didik yang kesulitan. 	100 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memberikan penguatan materi kepada peserta didik 2) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah di cukilai. 3) Guru menyampaikan tentang pembelajaran minggu depan. 4) Guru menyampaikan terima kasih dan menutup pelajaran dengan salam. 	10 menit

Pertemuan keempat

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru membuka pelajaran dengan salam. 2) Memimpin berdoa dan mengecek kehadiran peserta didik. 3) Guru mengulas kembali pelajaran minggu lalu. 4) Memberikan pertanyaan-pertanyaan pertanyaan seputar tugas. 5) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 6) Menyampaikan bentuk pembelajaran pembelajaran yang akan dilaksanakan. 	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik diajak mengamati karya-karya seni grafis yang telah selesai dibuat 	100 menit

	2) Guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi sekaligus mengapresiasi karya yang dihasilkan. 3) Setelah karya karya tiap kelompok selesai, guru mengajak peserta didik untuk menyajikan hasil kelompoknya di depan kelas. 4) Peserta didik yang lain mengapresiasi dan melakukan tanya jawab. 5) Guru memberikan pengayaan	
Penutup	1) Peserta didik mengumpulkan hasil soal isian singkat dan tulisan apresiasi yang telah dikerjakan 2) Guru memberikan penguatan dan menyampaikan terima kasih. 3) Guru menutup pelajaran dengan salam.	10 menit

I. Penilaian

1. Sikap spiritual

- a. Teknik Penilaian : Penilaian diri
- b. Bentuk Instrumen: Skala
- c. Kisi-kisi :

No.	Sikap/nilai	No. Butir
1.	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan karya seni grafissebagai anugerah Tuhan	1 (a, b, c)
2.	Menanggapi dengan baik keragaman dan keunikan karya seni grafissebagai anugerah Tuhan	2 (a, b, c)
3.	Menghargai keragaman dan keunikan karya seni grafissebagai anugerah Tuhan	3 (a, b, c)

Instrumen: lihat *Lampiran 1*

2. Sikap sosial

- a. Teknik Penilaian : Pengamatan
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- c. Kisi-kisi :

1) Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1	Menghargai orang lain	Menghargai pendapat/kontribusi orang lain dalam diskusi kelompok	1
2	Jujur	Mengekspresikan ide dan perasaannya secara jujur	2
3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi kelompok secara disiplin	3

Instrumen: lihat *Lampiran 2 a*

2) Penilaian sikap sosial dalam untuk kegiatan menanggapi karya dan berkarya

Objek : Beragam karya seni grafis

No.	Nilai	Deskriptor	No. Butir
1.	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya seni grafis	1
		Menghargai orang lain dalam karya seni grafis	2
2.	Jujur	Menunjukkan sikap jujur dalam menanggapi karya seni grafis	3
		Menunjukkan sikap jujur dalam berkarya seni grafis	4
3.	Disiplin	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya seni grafis	5
		Bersikap disiplin dalam berkarya seni grafis	6

Instrumen: lihat *Lampiran 2 b*

3. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes Objektif
- b. Bentuk Instrumen: Tes Uraian
- c. Kisi-kisi :

No.	Indikator	No. Butir
1.	Menjelaskan pengertian seni grafis dengan benar	1
2.	Menjelaskan teknik , alat dan media karya seni grafis dengan benar	2-4
3.	Menjelaskan prosedur berkarya seni grafis benar	5

Instrumen: lihat *Lampiran 3*

4. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Tes praktik

b. Bentuk Instrumen: Tes uji praktik kerja

c. Kisi-kisi :

No.	Indikator	No. Butir
1.	Karya seni grafis	1
2.	Mengapresiasi karya seni grafis	2

Instrumen: lihat *Lampiran 4*

Mengetahui
2018
Kepala SMPN 1 Bawen

Bawen, 18 Desember
Guru Mapel Seni Budaya

Hargito, S.Pd., M.Pd
NIP. 196502612 198501 1 001

Suryanto, S.Pd., M.Si.
NIP 197211106 199702 1 002

Instrumen Penilaian Pengetahuan

Nama : _____

Kelas : _____

Soal :

Uraikan pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Apakah yang dimaksud seni grafis? Jelaskan!
2. Sebut dan jelaskan 3 teknik dalam berkarya seni grafis!
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan seni grafis teknik cukil!
4. Sebutkan alat dan bahan dalam membuat seni grafis teknik cukil!
5. Jelaskan prosedur membuat karya seni grafis teknik cukil!

Kunci Jawaban:

1. Karya seni grafis termasuk bagian dari seni rupa dua dimensi. Istilah grafis diambil dari bahasa Inggris yaitu *graph* atau *graphic* yang berarti membuat tulisan/gambar atau lukisan dengan cara ditoreh digores. Karya seni grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak, biasanya di atas kertas. Kecuali pada teknik *monotype*, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak.

2.a. Cetak Dalam (Intaglio Print)

Cetak dalam (intaglio print) adalah karya seni grafis yang dibuat dengan teknik cetak dari bahan plat aluminium yang ditoreh dengan alat tajam sehingga membentuk goresan yang dalam. Tinta kemudian dituangkan pada goresan dalam tersebut dan di atasnya diletakkan kertas yang sudah dibasahi air. Tinta akan melekat pada kertas dan terbentuklah gambar yang sesuai dengan cetakan.

b. Cetak Foto atau Fotografi

Cetak foto atau fotografi adalah karya seni grafis yang proses pembuatannya melalui pemotretan dengan kamera, pencucian film, dan pencetakan gambar foto. Teknik cetak afdruk untuk fotografi menggunakan bahan film, kertas foto, dan bahan cuci film. Alatnya adalah kamera. Adapun teknik digital menggunakan bahan kertas dan tinta dengan alat kamera digital, komputer, dan printer.

c. Sablon

Sablon adalah salah satu teknik cetak yang sangat sederhana, tanpa memerlukan investasi yang tinggi. Teknik ini banyak diterapkan dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Walaupun dalam realisasinya bahwa teknik cetak sablon hanya bagian dari wirausaha perumahan (home industry), tetapi teknik ini masih sangat signifikan untuk terus dapat dikembangkan.

3. Teknik cukil atau hardboard cut merupakan salah satu teknik membuat karya seni grafis dengan terlebih dahulu membuat cetakan menggunakan hardboard yang di toreh dan dicukil menggunakan cisel agar membentuk suatu gambar yang menarik untuk kemudian dicap ke kertas dengan tinta cetak

4. Alat dan bahan sebagai berikut

A. Alat:

1. *Pisau Cukil*
2. Roll Karet
3. Skrap/ palet besar
4. Kaca/ Keramik
5. Sikat
6. Pensil dan Spidol
7. Kertas Koran dan Kain Lap

B. Bahan:

1. *Hardboard / Mdf*
 2. Tinta cetak offset warna
 3. Kertas
 4. Bensin
5. Prosedur Berkarya Seni Grafis Teknik Cukil

- a. Tahap pertama adalah pembuatan sketsa karya, yang mana penulis mengambil model dari referensi gambar potret wajah. Sketsa dibuat di kertas dan dipindahkan manual ke hardboard menggunakan skala perbesaran, jadi jika dalam sketsa hanya berukuran 20x 30cm, maka penulis memindahkan ke hardboard dengan mengukur dua kali ukuran sesungguhnya, yaitu setiap kotak yang mewakili 10cm menjadi 20cm, begitu seterusnya.
- b. Setelah pemindahan sketsa ke dalam papan hardboard selesai lalu proses pencukilan pertama. Hardboard yang dicukil adalah yang akan menjadi warna cetakan pertama, misalnya warna putih.
- c. Setelah pencukilan selesai, proses berikutnya adalah persiapan warna kedua yang selanjutnya akan dicetak (misalkan warna kuning). Tinta offset dioleskan di kaca setelah itu diroll menggunakan alat roll karet sampai tinta tercampur rata dan permukaan terolesi tinta secara tipis, setelah bunyi berdecit maka tinta siap dipindahkan ke hardboard menggunakan roll tersebut, sampai semua permukaan merata.
- d. Setelah proses pengerollan tinta pada hardboard selesai lalu hardboard dicap/ dicetak diatas kertas yang sudah disediakan.
- e. Setelah karya tercetak merata pada kertas, karya dilepas dan dijemur. Hardboard dibersihkan menggunakan kain yang dibasahi bensin.

Pedoman Penskoran:

Setiap jawaban benar diberi skor 20 lalu lalau dibagi, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Karena soal berjumlah 5 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 100.

*Lampiran 4.***Instrumen Penilaian Keterampilan**

Nama : _____

Kelas : _____

Soal:

1. Buatlah karya seni grafissecara individu dengan ketentuan sebagai berikut:
 Buatlah karya seni grafis dengan teknik cukil bersama
 Bahan/alat : pensil 2B, penggaris, cutter, cisel, kertas gambar, tinta warna, rol
 karet, hardboard.
 Ukuran kertas : A3
 Ukuran Hardboard A4
 Waktu : 100 menit

Rubrik Penilaian

NO.	ASPEK YANG DINILAI	KRITERIA			
		1	2	3	4
1.	Gagasan				
2.	Kreativitas				
3.	Estetika				
4.	Kerapihan				
5.	Kesesuaian ide dengan gambar				
Jumlah					

Keterangan:

A = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang

Lampiran

SENI GRAFIS

A. Pengertian Seni grafis

Karya seni grafis termasuk bagian dari seni rupa dua dimensi. Istilah grafis diambil dari bahasa Inggris yaitu *graph* atau *graphic* yang berarti membuat tulisan/gambar atau lukisan dengan cara ditoreh digores. Menurut Abe Idlan, karya seni grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak, biasanya di atas kertas. Kecuali pada teknik *monotype*, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak. Cetakan diciptakan dari permukaan sebuah bahan, secara teknis disebut dengan *matrix*. Adapun *Matrix* yang umum digunakan adalah plat logam, biasanya tembaga atau seng untuk engraving atau etsa; batu digunakan untuk litografi; dan papan kayu untuk woodcut/cukil kayu. Masih banyak lagi bahan lain yang digunakan dalam karya seni ini. Tiap-tiap hasil cetakan biasanya dianggap sebagai karya seni orisinal, bukan sebuah salinan. Karya-karya yang dicetak dari sebuah plat menciptakan sebuah edisi. Pada masa seni rupa modern, masing-masing karya ditandatangani dan diberi nomor untuk menandai bahwa karya tersebut adalah edisi terbatas. Seniman grafis berkarya menggunakan berbagai macam media dari yang tradisional sampai kontemporer. termasuk tinta berbasis air, cat air, tinta berbasis minyak, pastel minyak.

B. Ragam Teknik Seni Grafis

Pembagian jenis karya seni grafis dilakukan berdasarkan teknik pembuatannya. Bahan dan alat yang diperlukan dalam karya seni grafis juga beragam, sesuai dengan teknik yang digunakan. Ragam teknik dalam karya seni grafis sebagai berikut.

1. Cetak Tinggi

Karya seni grafis yang proses pembuatannya melalui tahapan pembuatan cetakan dari bahan yang dicukil, sehingga permukaan menjadi tinggi dan rindah (*relief*). Bagian alat rol karet. Kemudian, dicetak pada lembaran kertas sehingga membentuk gambar sesuai dengan cetakannya. Teknik cetak tinggi menggunakan bahan hardboard, karet, kayu, aluminium atau kertas karton, cat minyak, dan tinta. Alat yang digunakan yakni pisau pahat dan rol. Contoh cetak tinggi adalah cukil atau stempel.

2. Cetak Saring (Screen Printing)

Cetak saring (*screen printing*) adalah karya seni grafis yang proses pembuatannya melalui tahapan pembuatan cetakan dan bahan *screen* atau kain yang dilapisi bahan peka cahaya. *Screen* lalu ditutup film dan dilakukan penyiaran. Kemudian *screen* dicuci dan terbentuklah cetakan berlubang (*saring*) sesuai dengan filmnya. Cat dituangkan di atas *screen* dan dirakel sehingga membentuk gambar sesuai dengan cetakannya. Teknik cetak saring menggunakan bahan afdruck seperti *cromatine*, ulano, cat sablon, dan film. Adapun alatnya adalah *screen*, rakel, dan meja sablon.

3. Cetak Dalam (Intaglio Print)

Cetak dalam (intaglio print) adalah karya seni grafis yang dibuat dengan cetak dari bahan plat alumunium yang ditoreh dengan alat tajam sehingga membentuk goresan yang dalam. Tinta kemudian dituangkan pada goresan dalam tersebut dan di atasnya diletakkan kertas yang sudah dibasahi air. Tinta akan melekat pada kertas dan terbentuklah gambar yang sesuai dengan cetakan. Teknik cetak dalam dapat menggunakan bahan alumunium, kertas, dan tinta. Adapun alatnya adalah paku dan besi runcing.

4. Cetak Foto atau Fotografi

Cetak foto atau fotografi adalah karya seni grafis yang proses pembuatannya melalui pemotretan dengan kamera, pencucian film, dan pencetakan gambar foto. Teknik cetak afdruck untuk fotografi menggunakan bahan film, kertas foto, dan bahan cuci film. Alatnya adalah kamera. Adapun teknik digital menggunakan bahan kertas dan tinta dengan alat kamera digital, komputer, dan printer.

5. Sablon

Sablon adalah salah satu teknik cetak yang sangat sederhana, tanpa memerlukan investasi yang tinggi. Teknik ini banyak diterapkan dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Walaupun dalam realisasinya bahwa teknik cetak sablon hanya bagian dan wirausaha perumahan (home industry), tetapi teknik ini masih sangat signifikan untuk terus dapat dikembangkan. Tidak menutup kemungkinan dengan adanya perkembangan teknologi dalam industri, teknik cetak sablon saat ini telah dikembangkan dengan menggunakan komputer dalam hal pembentukan gambarnya pada screen (computer to screen/CtS). Disisi lain bahwa proses cetak sablon juga sudah merambah ke berbagai industri seperti industri keramik, elektronik, packaging, tekstil, garmen, dan industri umum. Hal ini sangat terasa, karena seluruh sentra-sentra kehidupan masyarakat hampir tidak lepas dari adanya pemanfaatan teknik cetak ini.

C. Alat dan Media Dalam Seni Grafis

1. Pisau Cukil

Pisau cukil adalah alat untuk menghasilkan cukilan pada karya, biasanya alat ini digoreskan pada kayu/ hardboard. Penulis menggunakan jenis alat cukil U besar, V dan yang pipih.

2. Roll Karet

Roll Karet berfungsi untuk memindahkan tinta ke permukaan kayu/ hardboard pada proses pencetakan

3. Skrap/ palet besar

Skrap disini digunakan untuk mengambil tinta pada kaleng. Biasanya menggunakan scrub bangunan berukuran lebar 4cm.

4. Kaca/ Keramik

Kaca berfungsi sebagai tempat mencampur tinta sebelum dipindahkan ke papan hardboard.

5. Sikat

Yang digunakan adalah sikat cucian yang berfungsi untuk membersihkan sisa serabut hardboard yang masih menempel setelah dicukil.

6. Pensil dan Spidol

Spidol berfungsi untuk membuat sketsa dan pensil untuk menulis judul serta edisi pada karya hasil cetakan.

7. Kertas Koran dan Kain Lap

Kertas koran berfungsi untuk membersihkan tinta pada roll, kain lap juga berfungsi untuk membersihkan tinta.



Gambar 1. Dari ki-ka: carving knife, rol karet, skrap dan kaca

B. Bahan:

1. *Hardboard / Mdf*

Hardboard adalah partikel sebagai media klise cetakan, *hardboard* adalah pengganti kayu bersifat lunak namun jika terkena air mudah hancur.

2. *Tinta cetak offset warna*

Tinta offset berfungsi untuk pewarnaan pada proses pencetakan. Tinta offset yang digunakan adalah basis minyak dengan merk Cemani Toka Emblem proses karena menghasilkan cetakan yang lebih mengkilat (*glossy*).

3. **Kertas**

Kertas yang digunakan adalah hawai/ bufallo/ BC indah/ hammer.

4. **Bensin**

Bensin berfungsi untuk membersihkan tinta pada *hardboard* dan scrub, karena tinta berbasis minyak.



Gambar 2. Dari ki-ka: hardboard dan tinta cetak

D. Prosedur Berkarya Seni Grafis Teknik Cukil

- a. Tahap pertama adalah pembuatan sketsa karya, yang mana penulis mengambil model dari referensi gambar potret wajah. Sketsa dibuat di kertas dan dipindahkan manual ke hardboard menggunakan skala perbesaran, jadi jika dalam sketsa hanya seukuran 20x 30cm, maka penulis memindahkan ke hardboard dengan mengukur dua kali ukuran sesungguhnya, yaitu setiap kotak yang mewakili 10cm menjadi 20cm, begitu seterusnya.
- b. Setelah pemindahan sketsa ke dalam papan hardboard selesai lalu proses pencukilan pertama. Hardboard yang dicukil adalah yang akan menjadi warna cetakan pertama, misalnya warna putih.
- c. Setelah pencukilan selesai, proses berikutnya adalah persiapan warna kedua yang selanjutnya akan dicetak (misalkan warna kuning). Tinta offset dioleskan di kaca setelah itu diroll menggunakan alat roll karet sampai tinta tercampur rata dan permukaan terolesi tinta secara tipis, setelah bunyi berdecit maka tinta siap dipindahkan ke hardboard menggunakan roll tersebut, sampai semua permukaan merata.
- d. Setelah proses pengerollan tinta pada hardboard selesai lalu hardboard dicap/ dicetak diatas kertas yang sudah disediakan.
- e. Setelah karya tercetak merata pada kertas, karya dilepas dan dijemur. Hardboard dibersihkan menggunakan kain yang dibasahi bensin.



Gambar 3. Urutan prosedur berkarya seni grafis teknik cukil.

Lampiran 8 Tabel Penilaian Pengetahuan

1. Tabel Penilaian Kelas IX A

No.	Nama siswa	Soal				Jml skor	Nilai	Kategori Nilai
		1	2	3	4			
1.	ABIMANYU YUDHA MAHARDIKA	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
2.	AFIF INDYKA FRADITYA	4	4	4	4	16	80	Cukup
3.	AISYAH SEBIAN KHOIRUNNISA	3	4	4	3	14	70	Kurang
4.	ALISHA JANUAR PUTRI AMANDA	4	5	5	5	19	95	Sangat baik
5.	ANANDA MEITA FAZA	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
6.	APRILIA KUSUMA YUNIARTA	3	5	4	4	16	80	Cukup
7.	AULIA SINTA ARIANTI	4	5	5	4	18	90	Baik
8.	AYUDYA LATHIFA	5	5	5	4	19	95	Sangat baik
9.	DEWI NAKIYA KISMAWATI	4	4	4	5	17	85	Baik
10.	DZAKI AMADAN NARISWANDA	4	5	5	4	18	90	Baik
11.	FAJAR ADY NUGROHO	3	4	4	4	15	75	Cukup
12.	FIDELLIA FAJA DJEWA AGESTINE	4	4	5	5	16	80	Cukup
13.	GANANG DIKA PRASETIYO	4	5	5	5	19	95	Sangat baik
14.	GUNTUR ADI HERLAMBAANG	4	4	5	4	17	85	Baik
15.	HENDRA KURNIA MALIQI	3	5	4	4	16	80	Cukup

16.	INDAH SUKMA WAHYUNI	4	4	4	5	17	85	Baik
17.	KARISTA YULIA RAHMAWATI	4	5	4	4	17	85	Baik
18.	KHILMA DWI USWATUN KASANAHA	4	5	3	4	16	80	Cukup
19.	LADYA CHERIL OKTAVIA	5	4	3	5	17	85	Baik
20.	LANA KAMILATUL DIVA	3	5	4	4	16	80	Cukup
21.	MUHAMAD IHZA FIRNANDA	4	4	4	5	17	85	Baik
22.	NUZULA MAKRUFA	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
23.	PURBO SAKTI ASMORO	4	5	5	4	18	90	Baik
24.	SATYA REVALIANA	5	4	4	4	17	85	Baik
25.	SEPTIAN PUTRA PRIANUGRAH	4	4	4	4	16	80	Cukup
26.	SHERLY PUTRI NURROHIM	5	4	4	4	17	85	Baik
27.	UMI WAHYU WARDATUL L	5	5	5	5	5	100	Sangat baik
28.	WULIDA BIALFI SALMA	4	4	5	5	18	90	Baik
29.	YUANITA LATHIFAH SALSABILA	5	4	4	5	18	90	Baik
30.	ZOGA DWI MULJIYANTO	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
Jumlah							2,620	B
Rata-rata							87,3	

2. Tabel Penilaian Kelas C

No.	Nama siswa	Soal				Jml skor	Nilai	Kategori Nilai
		1	2	3	4			
1.	AFAIZAL RIDHO NUR SHOLIKHIN	4	4	4	5	17	85	Baik
2.	ALIKHA MUTIARA PUTRI YULIANTO	4	5	5	4	18	90	Baik
3.	ALYA SALMA ROSANTY	4	4	5	4	17	85	Baik
4.	ANGGORO PRASTIAN NUGROHO	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
5.	ARUM PUSPITA RAHAJENG	5	4	4	4	17	85	Baik
6.	AULIA INDAH FAJRANI	5	4	4	4	17	85	Baik
7.	AZFA NAUFAL RAMADHANI	5	5	4	4	18	90	Baik
8.	AZ'ZAHRA ALIVIA PUTRI	5	4	5	4	18	90	Baik
9.	DWI PUTRO BASUKI	4	4	4	5	17	85	Baik
10.	ENGGAL ANDINI RISMANIKE	4	5	4	5	18	90	Baik
11.	FEBRI SATRIYA WIJAYA	4	5	5	4	18	90	Baik
12.	FITRI NOVITA RAHAYU	4	4	5	5	18	90	Baik
13.	GARIEN PANJI SASONGKO	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
14.	IKA LOVIANA RAHMA WATI	5	5	4	4	18	90	Baik
15.	KHARISMA EKA PRATIWI	5	4	4	5	18	90	Baik
16.	MIFTAKHUL NUR CHOIRUL WIJAYA SETIAJI S	4	5	4	4	17	85	Baik
17.	MUHAMMAD AKBAR	5	4	4	4	17	85	Baik

18.	MUHAMMAD FAUZI	4	4	5	4	17	85	Baik
19.	MUHAMMAD RIDHO	4	4	4	5	17	85	Baik
20.	MUTYARA LALITA ENDRAYANTI	4	5	4	5	18	90	Baik
21.	NILUH PUTRI EMBUNSARI	5	5	4	4	18	90	Baik
22.	NINA FITRIANI	5	4	4	5	18	90	Baik
23.	PRISCA ADELIA CINTHYA CLARA ASYFA	4	4	5	5	18	90	Baik
24.	RESTU PRADIPTA	4	4	4	5	17	85	Baik
25.	RISQIUNA YULIANT ADITYA	4	5	5	4	18	90	Baik
26.	SEPTIA GITA UMAMI	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
27.	SINDU AGUNG PAMBUDI	4	5	5	4	18	90	Baik
28.	SITI HALIMATUS SAKDIEH	4	4	4	5	17	85	Baik
29.	TEGAR YUDA VALENTINO	4	5	5	4	18	90	Baik
30.	TITIS OKTI LARAS SASTI	4	4	5	4	17	85	Baik
Jumlah							2,670	B
Rata-rata							89	

3. Tabel Penilaian Kelas IX E

No.	Nama siswa	Soal				Jml skor	Nilai	Kategori Nilai
		1	2	3	4			
1.	ACHMAD GANDHI ZAKI LUTHFI	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
2.	AKYLA ROSA AULIA	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
3.	ALFI ATIKA NUR AMALIAH	4	4	4	5	17	85	Baik
4.	AYU RIKE RAHMARDIAN	4	5	4	5	18	90	Baik
5.	BAGUS FIRMANSYAH	5	5	4	4	18	90	Baik
6.	BAGUS ILHAM IRVANDRA	5	4	4	5	18	90	Baik
7.	BENETHA VINCA ROSELANI	4	4	5	5	18	90	Baik
8.	EKA ADITYA NAZARRUDIN	4	4	4	5	17	85	Baik
9.	FAKRIL AKBAR	4	5	5	4	18	90	Baik
10.	FATIKHA MUTIARA PUTRI	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
11.	FISTYTHA HILDA IRAWAN	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
12.	IZZASETA NAJWA PRASETYA	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
13.	LIA PUSPITASARI	5	4	4	4	17	85	Baik
14.	MILA TRIANINGRUM	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
15.	MUHAMMAD MUJIIB KHOIRUL ANAAM	4	5	5	5	19	95	Sangat baik
16.	NINA TIARA AGATTHA	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
17.	NISRINA KHANSA KHAIRUNNISA	3	5	4	4	16	80	Baik
18.	PANDUNUR SETYAJATI	4	5	5	4	18	90	Baik

19.	RAFELINO MOHAMAD NOUVAL	5	5	5	4	19	95	Sangat baik
20.	RIDHO FIRMANSYAH	4	4	4	5	17	85	Baik
21.	RISMA SETIANINGRUM	4	5	5	4	18	90	Baik
22.	RIZKI DICKY WIBOWO	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
23.	SALSABILLA RIZQIA UMAMMA	4	4	5	3	16	80	Cukup
24.	SEKAR ANGGUN WIDYASARI	4	5	5	4	18	90	Baik
25.	SEVA NIKO MAULANA	4	4	4	5	17	85	Baik
26.	SEVY SEFTIA WULANINGRUM	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
27.	SHABRINA AYUNANI IHSAN	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
28.	TANTI LISTIYANINGSIH	4	5	4	5	18	90	Baik
29.	WAHYU MELATI	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
30.	YANE ARTIA RINTO	5	5	4	4	18	90	Baik
Jumlah							2,775	A
Rata-rata							92.5	

4. Tabel Penilaian Kelas IX D

No.	Nama siswa	Soal				Jml skor	Nilai	Kategori Nilai
		1	2	3	4			
1.	ADE ROBIYANA	4	4	4	5	17	85	Baik
2.	AMANDA SEPTI AURORA	4	4	5	5	18	90	Baik
3.	ANGELIA NATASYA SCHATZI FAULIANO	5	4	4	4	17	85	Baik
4.	ARYUDHA SATYA WICAKSONO	5	4	4	5	18	90	Baik
5.	AULIA YOIS ZAHDANI	4	5	4	4	17	85	Baik
6.	AYUMIRA RIZKI WULANDARI	5	4	4	4	17	85	Baik
7.	BAGAS ZAKI PRATAMA	4	4	5	4	17	85	Baik
8.	DICKY NOVA FERDIANSYAH	4	4	4	5	17	85	Baik
9.	DINO PUTRA AMANDA	4	5	4	5	18	90	Baik
10.	DWI PUTRI SELVIYANTI	5	5	4	4	18	90	Baik
11.	FANNI KURNIA SANDI	5	4	4	5	18	90	Baik
12.	FITRIA SARI ALFIANA RIZQI	4	4	5	5	18	90	Baik
13.	GINANJAR SETYO BASKORO	4	4	4	5	17	85	Baik
14.	HANIFAH KHOLIFATUL AFIQOH	4	5	5	4	18	90	Baik
15.	HAYDAR JIDDAN RAMADHAN MIHARJO	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
16.	HEPI KINANTI						-	
17.	LEXSA LISTI DIAN HAPSARI	4	4	4	5	17	85	Baik
18.	MARGARETA MELATI PUTRI	4	5	5	4	18	90	Baik

19.	MUHAMMAD YUDHA LISDIYANTO	4	4	5	4	17	85	Baik
20.	NAMPA JAYA FATMANDANA	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
21.	NAUFAL IHSAN AL FARIS	5	4	4	4	17	85	Baik
22.	NAYRA AZALIA MAHARANI	5	4	4	4	17	85	Baik
23.	NILAM RENATRA IWARDHANI	5	5	4	4	18	90	Baik
24.	PUTRI LENI MAYSAROH	5	4	5	4	18	90	Baik
25.	RAMADANI DWI PUTRA RAHAYU	4	4	4	5	17	85	Baik
26.	RAVELSHA AZ ZAHIRA	4	5	4	5	18	90	Baik
27.	SATRIA YUDYA AJINEGARA	4	5	5	4	18	90	Baik
28.	SRI AH	4	4	5	5	18	90	Baik
29.	TSANIA FATIKHA SYAHDITA HUDA	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
30.	YUKE SHEREN SALANTI	5	5	4	4	18	90	Baik
Jumlah							2,580	B
Rata-rata							86	

5. Tabel Penilaian Kelas IX F

No.	Nama siswa	Soal				Jml skor	Nilai	Kategori Nilai
		1	2	3	4			
1.	AMIK KURNIA RAHMA	3	4	4	3	14	70	Kurang
2.	ANANDYA RIZKI PUTRI SAFARINA	4	5	5	5	19	95	Sangat baik
3.	AQILA NIRWASITA HIDAYAT	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
4.	ATIN ZAHROAH	3	5	4	4	16	80	Baik
5.	AULIA AMANATUL MUSYARIFAH	5	5	4	5	19	95	Sangat baik
6.	BAGUS PERMANA	5	5	5	4	19	95	Sangat baik
7.	BAYU ANDRIYAN PRADIPTA	3	4	4	3	14	70	Kurang
8.	CHOIRUL ALFIDAH	5	5	5	4	19	95	Sangat baik
9.	DANNYAL REIGHARD GUNTUR PUTRAYANA	5	4	5	5	19	95	Sangat baik
10.	DIMAS AJI SAPUTRA	5	4	3	4	16	80	Cukup
11.	DINI RAHMAWATI	4	4	3	5	16	80	Cukup
12.	FANDI RAMADAN	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
13.	FRIDO EKA SETYANUGROHO	4	4	3	5	16	80	Cukup
14.	GILANG MUHAMAD FAUZI	4	5	5	5	19	95	Sangat baik
15.	IKHLAS ADITYA	4	4	3	5	16	80	Cukup
16.	INTAN PUTRI DIYAN PERMATASARI	5	4	5	5	19	95	Sangat baik
17.	IVAN DICKY FARRELL SETIAWAN	4	4	5	4	17	85	Baik
18.	KATON BAGASKORO	4	4	4	5	17	85	Baik

19.	KHANIA APRILIA WINANTI	4	5	4	5	18	90	Baik
20.	LULU DWI CAHYANI	5	5	4	4	18	90	Baik
21.	LUTFIA NIAS MAHARANI	5	4	4	5	18	90	Baik
22.	MAYSAROH INA ANGGRAENI	4	4	5	5	18	90	Baik
23.	MUHAMAD NICOLA DEO SAPUTRA	4	4	4	5	17	85	Baik
24.	MUHAMMAD AHNAF ALBAIHAQI	4	5	5	4	18	90	Baik
25.	MUHAMMAD RASYID AKMAL	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
26.	NANDIA SITI KHOIRUN NISA	5	5	5	5	20	100	Sangat baik
27.	PUTRI REVA MAULIANA	4	5	5	4	18	90	Baik
28.	RAKA SETYO PANGESTU	4	4	3	5	16	80	Cukup
29.	REYNO ATALLA FERDINAN	5	5	5	4	19	95	Sangat baik
30.	SHINTA MAHARANI	4	4	4	5	17	85	Baik
Jumlah							2,660	B
Rata-rata							88,6	

Lampiran 9 Biodata Penulis**BIODATA PENULIS**

Nama : Yesi Puspita Putri

Tempat/Tanggal Lahir : Sinarsari, 2 Januari 1998.

Alamat : Sinarsari Kec. Kalirejo Kab. Lampung Tengah

Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

NIM : 2401416039

Golongan Darah : A

Nama Ayah : Sumarto

Nama Ibu : Maryani

Anaka ke-2 dari 2 bersaudara :

Nama Kakak : Sayekti Lestari

Pendidikan : SD Negeri 1 Kalirejo

SMP Negeri 1 Kalirejo

SMA Negeri 1 Bangunrejo

Universitas Negeri Semarang

Email : yessiiputri640@gmail.com

No HP : 0813672496

