



**PEMANFAATAN KERTAS BEKAS SEBAGAI MEDIA BERKARYA  
KOLASE PADA SISWA KELAS VIII B SMP NEGERI 1 SENGAH  
TEMILA KABUPATEN LANDAK KALIMANTAN BARAT**

**Skripsi**

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

Oleh

**KRISPINA EVI**

2401413036

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 : Senin

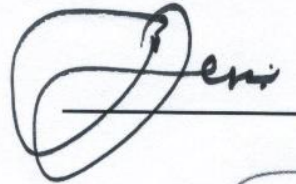
Tanggal : 10 Agustus 2020

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.


(NIP. 196202211989012001)



Sekretaris,

Dr. Eko Haryanto, S.Pd, M.Ds.

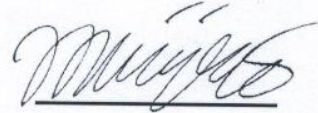
(NIP. 197201052005011002)



Penguji I,

Mujiyono, S.P.d, M.Sn

(NIP. 197804112005011001)



Penguji II,

Gunadi, S.Pd, M.Pd

(NIP. 198107012006041001)



Penguji III,

Dr. Kamsidjo Budi Utomo, M.Pd

(NIP. 19558181981031002)



Mengetahui,

Dean FBS UNNES



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

## PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : KRISPINA EVI

NIM : 2401413036

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,



KRISPINA EVI

NIM. 2401413036

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto:**

“Beljarlah dari kesalahan di masa lalu, dengan mencoba cara hal yang berbeda, dan terus berharap untuk sebuah kesuksesan di masa depan”.(Kamal Rosyadi)

### **PERSEMBAHAN:**

Dengan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia-Nya, skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tuaku Bapak Sumaro dan Mamakku Yuliaty Juga untuk Kakakku, Abang dan adikku tersayang.

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Kertas Bekas Sebagai Media Berkarya Kolase Pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak Kalimantan Barat”. 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 Dr. Kamsidjo Budi Utomo M.Pd (Dosen Pembimbing 1) 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 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. Robertus Suhardi S.Pd, M.Pd. selaku kepala SMP Negeri 1 Sengah Temila yang telah memberikan ijin penelitian.

6. Djoko Sumamo, S.Pd selaku guru seni budaya SMP Negeri 1 Sengah Temila yang telah memberikan waktu untuk penelitian.
7. Kedua orang tua dan saudara-saudara, dan Hendra yang selalu memberi semangat, dukungan, dan doa.
8. Keluarga di kos LUNAR, yang selalu memberikan semangat, dan dorongan.
9. Sahabat saya Dewi, Emy, Ryna, yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
10. Teman-teman mahasiswa jurusan seni rupa S1 Universitas Negeri Semarang yang telah memberi bantuan, motivasi, dan do'anya.
11. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian penulisan skripsi ini.

Rasa syukur dan tulus ikhlas penulis panjatkan doa semoga Tuhan 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



KRISPINA EVI

## ABSTRAK

**Krispina Evi. 2020.** “Pemanfaatan Kertas Bekas Sebagai Media Berkarya Kolase Pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak Kalimantan Barat”. *Skripsi*. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Kamsidjo Budi Utomo M.Pd.

**Kata kunci:** Kertas Bekas, Pemanfaatan, Media, Berkarya, Kolase.

Dalam pemilihan pembelajaran kolase dapat dikembangkan dengan berbagai bahan. Salah satu upaya pengembangannya yakni dengan memanfaatkan kertas yang diterapkan di sekolah. Tujuan penelitian adalah mengetahui dan mendeskripsikan permasalahan tersebut memberikan pembelajaran yang baru dan mengetahui hasil kreativitas siswa dalam menggambar atau membuat karya flora. Metode dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Sasaran penelitian hasil karya kolase siswa dengan pemanfaatan kertas sebagai media berkarya kolase, subjek penelitian adalah siswa kelas VIII B. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian pembelajaran berkarya kolase menghasilkan beberapa karya dengan total nilai 2640,3 dengan rata-rata nilai 82,5 termasuk kedalam kategori baik. Penilaian dilihat dari aspek ide/gagasan, penguasaan teknik, dan estetika visual. Berdasarkan aspek ide/gagasan dalam membuat gambar flora, siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila lebih banyak yang memilih bentuk daun sebagai ide menggambar flora dengan persentase 37,5%. Aspek penguasaan teknik didominasi oleh siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat rapih yaitu sebanyak 12 siswa 37,5%. Berdasarkan estetika visual siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila sudah termasuk kategori baik dalam menerapkan unsur dan prinsip seni rupa dalam menggambar flora yaitu sebanyak 16 siswa 53,12%. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil bahwa kecenderungan siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila menggambar flora cenderung memilih warna biru untuk mewarnai flora dengan persentase 41%. Dari hasil karya siswa dibagi menjadi 3 kategori; kategori berupa kategori sangat baik, baik dan cukup. Diketahui bahwa siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik 6 siswa 22%, siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori baik sebanyak 20 siswa 62,5%, serta terdapat pula 5 siswa 1,56% mendapatkan nilai dengan kategori cukup.

## ABSTRACT

**Krispina Evi. 2020.** *"The Use Of Used Paper Former As a Media To Create Collages in Class 8<sup>th</sup> B Students Of SMP Negeri 1 Sengah Temila Hegdehog District West Kalimantan ". Final Project. Department of Fine Arts, Faculty of Language and Art, Semarang State University. Supervisor: Dr. Kamsidjo Budi Utomo M.Pdi.*

**Keywords:** *Learning, Collages Media Paper, Floral.*

*In the selection of learning collages can be developed with various materials. One of the developed efforts is by using paper that is applied in schools. The research objective was to identify and describe these problems to provide new learning and to find out the results of student creativity in drawing or making flora works. The method in this research is a qualitative descriptive approach. The research target of student's collage work using paper as a media for collage work, the research subjects were student of class VIII B. Data collection techniques used observation, interview, and documentation techniques. Data analysis through data reduction, data presentation, and drawing conclusions.*

*Learning collage works produce several works with a total value of 2640.3 with an average value of 82.5 included in either category. Assessment is seen from the aspect of ideas / ideas, mastery of techniques, and visual aesthetics. Based on the aspect of ideas / ideas in drawing floral, students of class 8<sup>th</sup> B of SMP Negeri 1 Sengah Temila chose the leaf shape as an idea to draw floral with a percentage of 37.5%. The technical mastery aspect is dominated by students who get grades in the very tidy category of 12 students 37.5%. Based on the visual aesthetics of Grade 8<sup>th</sup> B students at SMP Negeri 1 Sengah Temila, it is included in both categories in applying the elements and principles of art in drawing floral, as many as 16 students 53.12%. Based on the research conducted, it was found that the tendency of students of class 8<sup>th</sup> B of SMP Negeri 1 Sengah Temila to draw floral tended to choose blue to color the floral with a percentage of 41%. From the work of students divided into 3 categories; category in the form of very good, good and sufficient categories. It is known that students who get grades in very good categories are 6 students 22%, students who get grades in good categories are 20 students 62.5%, and there are also 5 students 1.56% get grades in enough categories.*



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1. 2. Rumusan Masalah.....	4
1. 3. Tujuan Penelitian .....	4
1.4. Alasan Memilih Sekolah dan Memilih Kelas VIII B.....	5
1. 5. Manfaat Penelitian .....	5
1.6. Sistematis Penulisan Skripsi .....	5
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1. Kajian Pustaka .....	7
2.2. Landasan Teori.....	10
2.2.1. Pembelajaran Seni Rupa .....	10
2.2.1.1. Model Pembelajaran Seni Rupa.....	10

2.2.1.2. Komponen Model Pembelajaran.....	12
2.2.1.3. Konsep Pembelajaran Seni Rupa.....	24
2.2.1.4. Komponen Pembelajaran Seni Rupa .....	28
2.2.1.5 . Tujuan Pembelajaran Seni Rupa.....	28
2.2.1.6 . Fungsi Pembelajaran Seni Rupa .....	31
2.2.1.7. Materi Pembelajaran Seni Rupa.....	32
2.2.1.4. Strategi Pembelajaran Seni Rupa.....	24
2.2.1.1. Evaluasi Pembelajaran .....	35
2.2.3. Media Berkarya Seni Rupa .....	35
2.2.3.1. Pengertian Media Berkarya Seni Rupa .....	35
2.2.3.2. Kertas Bekas Sebagai Media Berkarya Kolase.....	37
2.2.3.3. Jenis Media Berkarya Seni Rupa .....	39
2.2.4. Kolase .....	40
2.2.4.1. Pengertian Kolase, Montase dan Mozaik.....	40
2.2.4.2. Unsur Rupa/ Visual dalam Kolase.....	41
2.2.4.3. Prinsip-prinsip Seni Rupa dalam Kolase .....	43
2.2.4.4. Teknik dan Metode Kolase .....	46
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN.....</b>	<b>48</b>
3.1. Pendekatan Penelitian .....	48
3.2. Prosedur Pengembangan.....	49
3.2.1. Survei Pendahuluan/Survei Sekolah .....	49
3.2.1.1. Persiapan.....	49
3.2.1.2. Survei Pendahuluan .....	49
3.2.2. Pengamatan Sebelum Perlakuan .....	49
3.2.2.1. Persiapan.....	50
3.2.2.2. Pelaksanaan.....	50
3.2.2.3. Evaluasi.....	50

3.2.3.	Pengamatan Terkendali 1 .....	50
3.2.3.1.	Tahap Perencanaan .....	50
3.2.3.2.	Pelaksanaan Pelaksanaan .....	51
3.2.3.3.	Evaluasi dan Rekomendasi .....	51
3.3.	Pengamatan Terkendali 2.....	52
3.3.1.	Perencanaan .....	52
3.3.2.	Evaluasi dan Rekomendasi (Hasil) .....	52
3.4.	Lokasi Penelitian, Subjek dan Sasaran Penelitian .....	52
3.4.1.	Lokasi Penelitian.....	52
3.4.2.	Subjek Penelitian .....	53
3.4.3.	Sasaran Penelitian .....	53
3.5.	Data dan Sumber Data .....	53
3.5.1.	Data .....	53
3.6.	Teknik Pengumpulan Data.....	54
3.6.1.	Observasi.....	54
3.6.2.	Wawancara.....	56
3.6.3.	Studi Dokumentasi.....	58
3.7.	Teknik Analisis Data.....	58
3.7.1.	Reduksi Data.....	59
3.7.2.	Penyajian Data .....	59
3.7.3.	Penarikan Kesimpulan / Verifikasi .....	60
<b>BAB 4</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>61</b>
4.1.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	61
4.1.1.	Lokasi dan Lingkungan Sekitar Sekolah SMP N 1 Sengah Temila	63
4.1.2.	Lingkungan Sekolah .....	63
4.1.3.	Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran SMP N 1 Sengah Temila .....	66

4.1.4.	Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan .....	73
4.1.5.	Keadaan Siswa SMP Negeri 1 Sengah Temila .....	75
4.1.6.	Interaksi Sosial Warga Sekolah .....	77
4.2	Pembelajaran Seni Rupa .....	78
4.2.1	Pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 1 Sengah Temila .....	78
4.2.2.	Pelaksanaan Pembelajaran dalam Berkarya Kolase Menggunakan Kertas Bekas pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila .....	84
4.2.2.1.	Pertemuan Pertama.....	85
4.2.2.2.	Pertemuan Kedua .....	90
4.2.2.2.	Pertemuan Ketiga.....	94
4.2.3.	Evaluasi Pembelajaran .....	97
4.2.4.	Evaluasi Tes Pengetahuan.....	103
4.2.5.	Evaluasi Tes Keterampilan .....	107
4.3.	Hasil Karya Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila dalam Pemanfaatan Kertas Bekas sebagai Media Berkarya Kolase	112
4.4	Analisis Hasil Karya Siswa Pengamatan Terkendali 2.....	119
4.5.	Kendala-kendala dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pemanfaatan Kertas Bekas sebagai Media Berkarya Kolase .....	130
<b>BAB 5 PENUTUP.....</b>		<b>134</b>
5.1.	Simpulan.....	134
5.2.	Saran .....	135
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>136</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>139</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1. Tabel Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	8
Tabel. 4.1 Kondisi dan Jumlah Fasilitas SMP Negeri 1 Sengah Temila .....	67
Tabel 4.2 Guru SMP Negeri 1 Sengah Temila.....	75
Tabel 4.3 Jumlah Siswa SMP Negeri 1 Sengah Temila.....	76
Tabel 4.4 Aspek Penilaian Tes Pengetahuan.....	103
Tabel 4.5. Rentang Nilai Tes Pengetahuan Siswa.....	104
Tabel 4.6. Nilai Tes Pengetahuan Siswa .....	105
Tabel 4.6. Nilai Tes Pengetahuan Siswa .....	106
Tabel 4.7 Rentang Nilai Tes Keterampilan Siswa .....	107
Tabel 4.8 Daftar Nilai Keterampilan Siswa Kelas VIII B dalam Berkarya kolase.....	109
Tabel 4.9 Hasil Nilai Pembelajaran Kolase Siswa Kelas VIII B .....	112
Tabel 4.10 Tabel Frekuensi pemilihan ide gagasan dalam menggambar ragam hias flora.....	113
Tabel 4.11 Tabel Frekuensi penguasaan teknik dalam menggambar ragam hias flora.....	114
Tabel 4.12 Tabel penggunaan estetika visual dalam menggambar ragam hias flora.....	114
Tabel 4.13 Matriks Hasil Karya Siswa.....	115
Tabel 4.13 Matriks Hasil Karya Kolase Dengan Pemilihan Flora.....	119

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 4.1 Peta Provinsi Kalimantan Barat .....	61
Gambar 4.2 Peta Kecamatan Sengah Temila Kalbar.....	62
Gambar 4.3 Foto Lingkungan dan bangunan SMP Negeri 1 Sengah Temila .....	64
Gambar 4.4 Foto Papan SMP Negeri 1 Sengah Temila .....	64
Gambar 4.5 Foto Lingkungan Lapangan SMP Negeri 1 Sengah Temila.....	65
Gambar 4.6 Ruang Kelas VIII B SMP N 1 Sengah Temila .....	68
Gambar 4.7 Ruang guru SMP N 1 Sengah Temila.....	69
Gambar 4.8 Ruang Perpustakaan di SMP Negeri 1 Sengah Temila.....	70
Gambar 4.9 Ruang Kepala Sekolah SMP N 1 Sengah Temila.....	71
Gambar 4.10 Ruang Tata Usaha (TU) SMP N 1 Sengah Temila .....	72
Gambar 4.13 Lapangan Olahraga SMP Negeri Sengah Temila .....	73
Gambar 4.14 Peneliti dan guru seni rupa .....	80
Gambar 4.15 Suasana pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 1 Sengah Temila .....	83
Gambar 4.16 Contoh Karya yang Ditunjukkan Guru Terhadap Siswa .....	86
Gambar 4.17 Siswa saat Pembelajaran .....	89
Gambar 4.18 Kegiatan siswa membuat sketsa.....	91
Gambar 4.19 Kegiatan siswa perempuan menempelkan kertas.....	92
Gambar 4.20 Gunting dan Lem.....	93
Gambar 4.21 Kegiatan siswa memotong dan menempel kertas bekas .....	93
Gambar 4.22 Aktivitas siswa .....	95
Gambar 4.23 Aktivitas siswa laki-laki saat kegiatan berkelompok.....	96
Gambar 4.24 Peneliti membimbing siswa .....	97
Gambar 4.25 Kondisi kelas saat akhir pelajaran.....	98

Gambar 4.26 Salah satu siswa menampilkan hasil karya .....	101
Gambar 4.29 Foto Bersama antara Peneliti dan Siswa .....	102
Gambar 4.30 Hasil Karya Respa Nita Anjani. ....	120
Gambar 4.31 Hasil Karya Krispina Kayla. ....	123
Gambar 4.32 Hasil Madya Rila Wati.....	127
Gambar 4.33 Suasana kelas yang ramai.....	131

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Pedoman Penelitian.....	140
Lampiran 2 Surat Penetapan Dosen Pembimbing .....	144
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian .....	145
Lampiran 4 Surat Selesai Penelitian.....	146
Lampiran 5 Proses Pembelajaran dan Hasil Karya Siswa Kelas VIII B SMP N 1 Sengah Temila. ....	147
Lampiran 6 Hasil Karya Siswa Kelas VIII B SMP N 1 Sengah Temila .....	150
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	155
Lampiran 8 Biodata Penulis .....	171



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mencapai kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Peran strategis inilah yang kemudian mengarahkan pendidikan pada fungsinya dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan seni memiliki peran dan fungsi yang penting bagi pendidikan pada umumnya. Pendidikan seni berkewajiban membantu ketercapaian tujuan pendidikan, yang diharapkan mampu memberikan keseimbangan, pengembangan antara aspek-aspek rasional-emosional dan intelektual-sensibilitas. Dengan kata lain, peran pendidikan seni bukan sebagai pengembangan dan pelestarian seni, tetapi sebagai media pengembangan kepribadian.

Suatu karya seni rupa tercipta dari sebuah konsep. Konsep merupakan suatu pemikiran mendalam untuk menciptakan sebuah karya seni rupa. Berdasarkan hal tersebut dapat ditentukan bahan, alat, dan teknik yang akan digunakan untuk membuat karya seni rupa. Bahan adalah material yang diolah sehingga menjadi barang yang disebut dengan karya seni. Bahan dapat berasal dari alam misalnya batu, kayu, pasir, dan zat pewarna dari tumbuh-tumbuhan. Selain itu ada bahan material yang berasal dari bahan olahan manusia misalnya, kertas, kain, cat minyak, dan cat air.

Kertas bekas yang kurang diperhatikan oleh masyarakat sebenarnya dapat dimanfaatkan dalam sebuah karya seni. Salah satunya yakni karya seni rupa dua dimensi dengan teknik kolase. Kolase merupakan teknik dalam berkarya seni dengan cara menempel bahan pada bidang datar. Seperti yang dijelaskan oleh Susanto (2002:63) bahwa kolase adalah salah satu teknik dalam berkarya seni dengan cara menempel bahan-bahan selain cat seperti kertas, kaca, logam, dan sebagainya pada bidang datar.

Berdasarkan pengamatan di SMP Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak Kalimantan Barat. Pembelajaran seni rupa tidak hanya terbatas pada pengamatan media cat air, namun guru juga mengenalkan media seni rupa yang lain kepada siswa, salah satunya adalah media yang dapat diperoleh dari limbah, yakni kertas bekas. Media ini berguna agar siswa dapat mengasah kreativitasnya. Bermodalkan keterampilan dan kreativitas, limbah tersebut dapat digunakan sebagai bahan atau media dalam berkarya seni. Dengan memanfaatkan kembali limbah yang sudah tidak terpakai lagi, secara tidak langsung sudah menunjukkan kepedulian untuk mengurangi pencemaran lingkungan. Alternatif pemanfaatan limbah yang dimaksud di sini adalah limbah yang digunakan sebagai media berkarya yang tidak mahal, mudah diperoleh, sehingga semua kalangan ekonomi orang tua siswa sanggup untuk mendapatkannya. Selain itu, media tersebut dapat menghasilkan karya untuk menarik dan dapat menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif.

Dengan menggunakan limbah kertas bekas dalam berkarya diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak untuk dapat memberikan inovasi bagi anak. Biasanya limbah kertas bekas terdapat di lokasi yang terdapat banyak tempat limbah. Selain itu mudah di dapatkan karena merupakan limbah, jika dilihat dari segi visualnya, kertas bekas juga memiliki nilai estetis yang perlu dipertimbangkan.

Kolase merupakan teknik dalam berkarya seni dengan cara menempel bahan pada bidang datar. Berkarya kolase yang dimaksud adalah berkarya dengan menggunakan bahan nonkonveksional yaitu kertas bekas. Karakteristik kertas bekas ini bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan suatu karya seni yang unik. Seni kolase adalah teknik seni dengan cara menempel materi-materi berupa kertas, kaca, logam, dan lain-lain kemudian dapat juga dikombinasikan dengan cat minyak atau teknik lainnya. (Susanto, M, 2002: 20). Pengetahuan siswa mengenai kolase dirasa kurang, sehingga peneliti mengajarkan berkarya kolase dengan harapan siswa juga dapat mengetahui karya seni kolase dan juga dapat memanfaatkan barang-barang yang sudah tidak terpakai menjadi barang yang bernilai estetis.

Pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 1 Sengah Temila yang berlangsung selama ini cenderung menonton dan kurang eksploratif. hal ini dikarenakan latar belakang guru yang sebagian diantaranya bukan dari bidang seni rupa. Pengetahuan dan pemahaman guru yang masih kurang menjadikan guru mengajar dengan seadanya. Kegiatan yang diberikan oleh guru hanya sekedar menggambar, materi yang diberikan hanya bersumber dari LKS dan buku siswa. Hal tersebut dapat menimbulkan rasa bosan dan kurang tertariknyasiswa dalam pembelajaran seni rupa. Pemilihan media berkreasi merupakan salah satu bagian dalam pembelajaran seni budaya. Guru dapat mengoptimalkan potensi sumber daya manusia sebagai media pembelajaran seni rupa di sekolah. Selain mudah diperoleh, pemanfaatan potensi sumber daya manusia dapat mendidik siswa dalam memanfaatkan segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Lingkungan sumber belajar diharapkan siswa lebih menghargai, menjaga, melestarikan dan mengembangkan segala potensi yang ada, sehingga potensi yang ada dapat dioptimalkan dengan baik.

Sekolah juga dapat mengembangkan pemanfaatan kertas bekas sebagai salah satu media berkarya seni rupa. khususnya media berkarya kolase. Kolase merupakan teknik dalam berkarya menempel bahan pada bidang datar. Sasaran pembelajaran ini adalah siswa SMP. dengan rasa keinginannya yang tinggi dapat menjadikan salah satu sarana untuk meningkatkan kreativitas siswa. Pemanfaatan kertas bekas sebagai media berkarya kolase dikembangkan dalam kegiatan mengekspresikan diri melalui karya seni rupa yang ada dalam kurikulum KTSP Seni Budaya kelas VIII. Kegiatan ini termasuk dalam Standar Kompetensi (SK) mengekspresikan diri melalui karya seni rupa. Secara normative guru dituntut senantiasa mengembangkan media berkarya dan materi agar kegiatan belajar dapat berlangsung dengan efektif dan efisien, sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti berkeinginan untuk mengetahui mengenai pemanfaatan kertas bekas sebagai media berkarya kolase sebagai alternatif pemilihan media berkarya pada pembelajaran seni rupa pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak Kalimantan Barat.

Terkait dengan itu maka peneliti mengangkat judul “Pemanfaatan Kertas Bekas Sebagai Media Berkarya Kolase Pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak Kalimantan Barat.

## **1. 2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana pembelajaran berkarya kolase dengan media kertas pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak Kalimantan Barat efektif?
- 2) Bagaimana hasil karya siswa dengan memanfaatkan kertas sebagai media berkarya kolase pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak Kalimantan Barat?
- 3) Kendala-kendala apa saja yang dihadapi dalam memanfaatkan kertas bekas sebagai media berkarya kolase pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak Kalimantan Barat ?

## **1. 3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pelaksanaan seni rupa dengan memanfaatkan kertas sebagai media berkarya kolase pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak/Kalimantan Barat.
- 2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil karya siswa dengan Memanfaatkan kertas bekas sebagai media berkarya kolase pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak/Kalimantan Barat.
- 3) Untuk mengetahui dan menjelaskan kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa dalam memanfaatkan kertas bekas sebagai media berkarya kolase pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak/Kalimantan Barat.

#### **1.4. Alasan Memilih Sekolah dan Memilih Kelas VIII B**

- 1) Karena lokasi sekolah tidak jauh dari tempat tinggal peneliti, dan dari salah satu guru di SMP N 1 Sengah Temila dapat dikenal sehingga peneliti mudah berkomunikasi
- 2) Karena sasaran penelitian hanya terfokus pada satu kelas yaitu kelas VIII B

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat diharapkan manfaat baik secara praktis maupun teoritis. Secara praktis, penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

- 1) Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pemilihan media dalam pembelajaran berkarya seni dengan memanfaatkan kertas bekas menggunakan kolase.
- 2) Bagi mahasiswa, penelitian ini dapat memberi gambaran tentang pentingnya memilih dan menyeleksi media berkarya.
- 3) Bagi siswa, penelitian ini tidak hanya sebagai pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga menambah pengalaman baru bagi siswa dalam berkarya kolase dengan memanfaatkan kertas bekas.
- 4) Bagi sekolah, penelitian ini dapat sebagai bahan masukan dan alternatif pemilihan media berkarya kolase.

Secara teoritis, penelitian ini juga memberikan sebuah bentuk pemilihan media dan alternatif media dalam pembelajaran seni rupa khususnya dalam berkarya seni dengan memanfaatkan kertas bekas menggunakan kolase. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan kontribusi tentang pemilihan media dalam berkarya kolase, dan diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta tolak ukur kajian lebih lanjut.

#### **1.6. Sistematis Penulisan Skripsi**

Secara umum skripsi ini dibagi atas tiga bagian pokok, yaitu (1) bagian awal, (2) bagian isi, (3) bagian akhir.

1. Bagian Awal

Terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, sari (abstrak), daftar isi, daftar gambar dan lampiran.

## 2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri atas lima bab, yaitu pendahuluan, landasan teoritis, metode penelitian, hasil penelitian dan penutup.

BAB 1 Pendahuluan yang berisi : latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi pemanfaatan kertas bekas sebagai media berkarya kolase pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Sengah Temila Kabupten Landak Kalimantan Barat.

BAB II Landasan teoritis yang membahas mengenai : penelitian yang relevan, ada sejumlah penelitian yang relevan dengan skripsi yang ditulis oleh peneliti yang diambil dari skripsi dan jurnal. Kajian teoritis membahas mengenai pembelajaran seni rupa,

BAB III Metode penelitian yang berisi : pendekatan penelitian, lokasi penelitian, sasaran penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan berisi uraian atau deskripsi pembelajaran kolase dan hasil berkarya kolase

BAB V Penutup berisi kesimpulan-kesimpulan mengenai pembelajaran kolase dan hasil karya media kertas dengan tema flora serta sasaran-sasaran dari hasil pembahasan yang telah diuraikan.

## 3. Bagian Akhir

Bagian akhir berupa daftar pustaka dan lampiran-lampiran

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Kajian Pustaka**

Penelitian relevan yang disadarkan dilakukan penulis yaitu sebuah penelitian dengan judul pemanfaatan kain perca sebagai media berkarya seni lukis dengan teknik kolase bagi siswa kelas VIII D SMP Negeri 5 blora. Penelitian tersebut disusun oleh Zita Kiky Swanga (2013) dari Universitas Negeri Semarang. Penelitian tersebut menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil dari kemampuan kreativitas dalam berkarya kolase siswa kelas VIII D SMP N 5 blora dapat meningkat. Dari beberapa responden dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kolase dapat diterapkan atau diimplementasikan pada pembelajaran seni rupa baik pada aktivitas kreasi seni untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu terkait pemilihan objek penelitian yang mana sama-sama meneliti pelaksanaan pembelajaran seni rupa dengan menerapkan pembelajaran kolase pada ranah kreasi seni rupa, perbedaannya terletak pada materi pembelajaran penelitian tersebut peneliti memilih materi membuat karya kolase dari kain perca, gedebog kering, daun jati kering, sedangkan penulis memilih menerapkan pembelajaran kolase pada materi berkarya flora.

Terdapat penelitian yang menjadi patokan dalam penelitian ini, yang mana objek yang dijadikan tempat penelitian ialah sama pada instansi pendidikan di jenjang Sekolah Menengah Pertama dan pada kelas VIII. Namun perbedaannya pada penelitian tersebut adalah pada hasil yang dikaji yakni terfokus pada peningkatan hasil belajar, sedangkan penulis hanya mengkaji keberagaman hasil karya siswa. Penelitian tersebut yaitu berjudul “Pemanfaatan kain perca sebagai media berkarya seni lukis dengan teknik kolase bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 blora” oleh Zita Kiky Swanga mahasiswi Universitas Negeri Semarang tahun 2013. Persamaan penelitian dengan penelitian yang dilakkan oleh penulis yakni

sama-sama menerapkan pembelajaran kolase pada aktivitas menggambar. Persamaan lain yakni sama- sama mengkaji tentang karya kreativitas siswa, hanya saja peneliti memfokuskan pada bentuk seni lukis kain perca sedangkan penulis mengkaji secara umum yaitu bentuk daun . Persamaan lain yaitu terletak pada metode yang digunakan yakni menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengungkapkan keberagaman karya peserta didik dalam membuat karya kolase.

Berikut ini merupakan table penelitian yang relevan yang telah dipaparkan

**Tabel 2.1.1 Tabel Penelitian Terdahulu yang Relevan**

No	Nama	Tahun	Judul	Isi Pokok
1	Zita Kiky Swanga	Skripsi 2013	Pemanfaatan kain perca sebagai media berkarya seni lukis dengan teknik kolase bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 blora	Menjelaskan tentang hasil kreativitas siswa dalam pemanfaatan kain perca sebagai media berkarya seni lukis dengan teknik kolase bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Blora
2	Dany Firmansyah	2017	Pembelajaran Berkarya Seni Kolase Dengan Memanfaatkan Pelepah Pisang Kering Bertema Fauna Bagi Siswa Kelas VII G SMP Negeri 13 Semarang	Menjelaskan tentang hasil pembelajaran berkarya seni kolase dengan memanfaatkan pelepah pisang kering bertema fauna bagi siswa kelas VII G SMP negeri 13 semarang
3	BagusYuli Riwanto	Skripsi 2015	Pembelajaran Kolase Dengan Memanfaatkan Daun Jati Kering Bagi Siswa Kelas VIII SMP N 2 Todanan Blora	Penjelasan tentang hasil pembelajaran kolase dengan memanfaatkan daun jati kering bagi siswa kelas VIII SMP N 2 todanan blora
4	Janiyan Ramadhani	Skripsi 2015	Pemanfaatan Gedebog Kering Dalam Pembelajaran Seni Lukis Kolase Bagi Siswa	Menjelaskan hasil pemanfaatan gedebog kering dalam



			Kelas XII IPA 1 MAN Majenang Kabupaten Cilacap	pembelajaran seni lukis kolase bagi siswa kelas XII IPA 1
5	Anggi Verresya Dwi S. A	Skripsi 2017	Pelepah Pisang Sebagai Media Berkarya Kaligrafi Bagi Siswa Kelas VIII SMP N 2 Pecangan	Penjelasan secara rinci hasil pelepah pisang sebagai media berkarya kaligrafi bagi siswa kelas VIII SMP N 2 pecangan
6	Nunung Rukmanasari	Skripsi 2017	Jember Fashion Carnival Sebagai Ide Karya Seni Kolase Upaya Pengenalan Budaya Daerah Pada Generasi Muda	Menjelaskan bahawa hasil jember fashion carnival sebagai ide karya seni kolase upaya pengenalan budaya daerah pada generasi muda
7	Teguh Yulianto	Skripsi 2013	Pemanfaatan Pelepah Pisang Sebagai Media Berkarya Dua Dimensi Pada Siswa Kelas IX G SMP N 1 Kesesi Kabupaten Pekalongan	Penjelasan bahwa pelepah pisang sebagai media berkarya dua dimensi pada siswa kelas IX G SMP N 1 kesesi kabupaten pekalongan

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut posisi penelitian yang dikaji oleh peneliti berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dikarenakan yang peneliti kaji adalah pemanfaatan kertas bekas sebagai media berkarya kolase pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak Kalimantan Barat. Secara keseluruhan, baik lokasi, sasaran maupun isi pokok dari peneliti yang dipaparkan di table 1 tersebut berbeda dengan apa yang dikaji oleh peneliti. Namun meskipun demikian terdapat beberapa persamaan hasil table di atas, posisi penelitian yang dilakukan memiliki kekhasan dan kebaruan.

## **2.2. Landasan Teori**

Landasan teoretis akan membahas mengenai teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini. Teori-teori tersebut meliputi teori pembelajaran seni rupa, media berkarya seni rupa, kolase.

### **2.2.1. Pembelajaran Seni Rupa**

#### **2.2.1.1. Model Pembelajaran Seni Rupa**

Joice dan Weil (dalam Syafi'i,2006:38) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan atau pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), mendesain materi pembelajaran, dan sebagainya pedoman dalam proses pembelajaran, model pembelajaran digunakan guru dalam mengelola proses pengajarannya untuk membantu keberhasilan murid. Pemilihan model pembelajaran dapat terkait dengan kurikulum yang berlaku atau sebaliknya. munculnya kurikulum berimplikasi pada penggunaan model pembelajaran. Syafi'i (2006:39) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran dikembangkan berdasarkan konsep atau teori tentang pendidikan dan pengajaran, bahkan dalam kondisi tertentu digunakan juga dalam metode pembelajaran.

Chauhan dalam Wahab (2007:52) berpendapat bahwa model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu desain instruksional yang menggambarkan proses dan situasi lingkungan yang unik, dengan kondisi demikian dapat menyebabkan peserta didik berinteraksi sehingga terjadi perubahan perilaku.

Menurut Wahab (dalam Ismiyanto,2009:45-46) model pembelajaran perlu dikembangkan dengan asumsi bahwa (1) mengajar adalah upaya untuk menciptakan lingkungan yang sesuai, yaitu berbagai lingkungan pembelajaran yang mempunyai pengaruh dan saling terjadi ketergantungan. (2) Terdapat berbagai komponen yang memiliki isi, keterampilan peranan mengajar. hubungan sosial, bentuk-bentuk kegiatan, sarana/fasilitas fisik dan penggunaannya. yang keseluruhannya membentuk sistem lingkungan yang bagian-bagiannya saling berinteraksi yang mendorong perilaku seluruh perilaku pendidikan baik guru maupun siswa. (3) Kombinasi yang berbeda antara bagian-bagian tersebut akan menghasilkan bentuk lingkungan yang berbeda dengan hasil yang berbeda pula,

dan (4) oleh karena model pembelajaran menciptakan lingkungan. maka model menyiapkan spesifikasi yang masih bersifat kasar untuk lingkungan proses belajar mengajar di kelas.

Ismiyanto (2005) menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan prosedur yang sistematis bagaimana seorang guru dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran, agar peserta didik dapat belajar secara optimal sesuai kapasitas kemampuan masing-masing. Model pembelajaran mencerminkan adanya keinginan kurikulum, memerlukan guru, pengelolaan siswa dan kelas, fasilitas pendukung, metode, dan seterusnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran pada hakikatnya merupakan bantuan alat-alat yang mempermudah siswa dalam belajar. Jadi keberadaan model pembelajaran berfungsi membantu siswa memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir dan pengertian yang dapat diekspresikan oleh peserta didik. Tetapi perlu diberikan juga pengetahuan kesenirupaan. Menurut Triyanto (2018:12) Pengalaman-pengalaman belajar seni rupa tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

#### 1. Pengetahuan Kesenirupaan

Pengetahuan kesenirupaan disajikan dengan harapan peserta didik mempunyai wawasan mengenai berbagai jenis karya seni rupa: media berkarya yang mencakupi pengetahuan tentang alat, bahan, dan teknik berkarya seni rupa; berbagai gaya dan aliran dalam seni rupa, unsur- unsur karya seni rupa, prinsip-prinsip karya seni rupa, sejarah seni rupa, dan sebagainya. Pengetahuan kesenirupaan tersebut dapat dipelajari oleh peserta didik melalui berbagai sumber belajar, antara lain buku, internet, majalah, pakar, seniman, museum seni rupa, dan sebagainya.

#### 2. Apresiasi Seni Rupa

Kegiatan apresiasi di sekolah dapat dilakukan dengan menguasai peserta didik mengunjungi pameran seni rupa oleh seniman atau melalui kegiatan pameran kelas/ sekolah, kunjungan ke studio/galeri, sentra-sentra seni rupa, kunjungan ke situs bersejarah, dan sebagainya. Kegiatan ini diharapkan peserta didik dapat menghargai hasil karya orang lain dan/atau memperoleh

pemahaman tentang berbagai fenomena (alam, social, budaya) yang terulang dalam karya seni rupa.

### 3. Kreasi Karya Seni Rupa

Kegiatan berkreasi seni rupa atau kegiatan kreatif diberikan dalam rangka memberikan pengalaman mencipta karya seni rupa. Menurut Lowenfeld dan Brittain (1984), melalui kegiatan kreatif ini, dalam proses berkarya, anak melibatkan seluruh aspek pribadinya, *how he think, how he feel, dan how he sees*; sehingga anak terlatih keterampilannya untuk mengungkapkan gagasan sesuai dengan potensi masing-masing, juga terlatih dalam penguasaan media berkarya yang mencakupi pengetahuan dan ketampilan mengelola bahan, alat dan teknik berkarya seni rupa.

Agar pengalaman belajar kreatif dapat berlangsung sesuai dengan harapan, diperlukan kreativitas guru dalam menciptakan situasi kondisi belajar yang dapat menjadikan peserta didik tertantang, termotivasi, dan senang dalam berkreativitas seni rupa.

#### 2.2.1.2. Komponen Model Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang mencakupi komponen-komponen seperti manusia, kurikulum, sarana-prasarana, dan lingkungan. Komponen manusia yang secara langsung terlibat di dalamnya antara lain peserta didik dan guru. Komponen kurikulum mencakupi tujuan, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran. Komponen sarana-prasarana meliputi media pembelajaran dan sumber belajar dan lingkungan (Triyanto: 2018).

Setiap komponen pembelajaran dimaksud mempunyai kedudukan dan/peran yang berbeda-beda, namun merupakan sebuah kesatuan sistem dan saling mendukung dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Kedudukan dan/atau peran komponen-komponen pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Komponen manusia yang secara langsung terlibat di dalamnya antara lain peserta didik dan guru.
  - a. Siswa dan kedudukannya dalam pembelajaran.

Siswa adalah subjek belajar kedudukannya sentral dan sangat penting dalam pembelajaran. Siswa atau peserta didik merupakan salah satu determinan keberlangsungan dan bahkan keberhasilan pembelajaran. Sebagai seorang individu, situasi dan kondisi siswa sangat personal, berbeda satu dengan lainnya, mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Cara dan kecepatan belajar pun diwarnai oleh kondisi fisik- psikologis masing-masing. Kondisi fisik yang ditengarai dapat ikut menentukan cara dan kecepatan belajar seseorang antara lain jenis kelamin, kesehatan tubuh, postur tubuh, berat badan dan sebagainya. Sementara kondisi psikologis yang mewarnai kemampuan belajar seseorang, antara lain tingkat maturitas, emosi, minat, bakat, motivasi, tingkat kecerdasan, intelegensi, dan sebagainya. Karakteristik tersebut di atas dapat dijadikan bahan masukan awal pada waktu perancangan pembelajaran. Tingkat maturitas atau kesiapan belajar anak misalnya dapat diketahui/ diidentifikasi dari tahapan- tahapan menggambar (kemampuan artistic/estetik) anak, anak usia SMP (13-15) berada pada tahapan naturalism semu; selain itu juga dapat ditilik dari bakat dan minatnya pada seni rupa tipologinya. Menurut Michael dan Guilford dalam Syafii (2007) bakat ditinjau dari kemampuan seseorang untuk melakukan sebuah tugas atau kapasitas seseorang, yakni kompetensi alamiah yang dapat dikembangkan melalui latihan- latihan atau pembelajaran.

b. Guru dan kedudukannya dalam pembelajaran

Kedudukan, aktivitas, dan kreativitas guru dalam pembelajaran seni rupa sangat menentukan efektivitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Guru sebagai fasilitator, motivator, moderator, manager, dan evaluator. Sebagai manager, guru diharapkan mampu merancang kegiatan pembelajaran berdasarkan pendekatan dan strategi yang tepat; selain merancang juga diharapkan mampu mengelola proses pembelajaran seefektif mungkin. Dalam proses pengelolaan pembelajaran inilah peran-peran guru sebagai motivator, moderator, dan fasilitator sangat dibutuhkan untuk membantu anak melaksanakan tugas- tugas belajar. Tugas evaluator

guru dapat dilakukan pada saat proses maupun akhir pembelajaran; ketika proses evaluasi ditujukan pada kualitas proses belajar-mengajar yang bermanfaat bagi perbaikan program pembelajaran dan evaluasi akhir pembelajaran untuk mengetahui dan mengukur kompetensi anak.

Guru yang efektif adalah guru (1) memahami latar belakang keluarga dan masyarakat sebagai lingkungan yang membentuk siswa, (2) memahami tahap perkembangan fisik, mental, dan kreatif anak, (3) memahami jenis dan kedalaman pengalaman belajar siswa sebelumnya, (4) memahami kelayakan harapan untuk mencapai prestasi kreatif anak pada usis/kelas tertentu, (5) memahami peran pendidikan seni rupa dalam keseluruhan kurikulum, (6) memahami kriteria dasar penilaian estetika, (7) memahami keragaman proses seni, metode, dan materi sebagai pengalaman belajar kreatif, (8) memahami organisasi kelas dan aktivitas seni rupa, (9) memahami penggunaan jenis-jenis metode dan media pembelajaran dalam rangka membantu anak memunculkan ekspresi yang orisinal, dan (10) memahami pengelolaan pameran karya seni rupa yang dihasilkan oleh siswa.

1. Komponen kurikulum mencakupi tujuan, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran.
2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan atau sasaran adalah pangkal tolak pemilihan, penetapan, dan pengembangan komponen-komponen lainnya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan yang hendak dicapai mempunyai hirarki dan berjenjang serta menggambarkan kompetensi tertentu (pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai dsb.) yang harus dimiliki peserta didik pasca pembelajaran.

Tujuan pembelajaran merupakan komponen utama dan pertama-tama yang harus dirumuskan oleh guru (Tyler 1950), karena menjadi panduan bagi pemilihan komponen pembelajaran lainnya. Oleh karena sebagai panduan perumusan komponen pembelajaran lain, maka rumusan tujuan pembelajaran harus operasional dan terukur.

Konteks pendidikan seni rupa (SD-SMA) orientasi tujuan pendidikannya dapat diarahkan kepada: (a) penumpukan dan pengembangan kreativitas dan sensitivitas, (b) penunjang bagi pembentukan dan pengembangan kepribadian anak secara menyeluruh, dan (c) pemberian peluang kepada anak untuk berekspresi.

a. Materi Pembelajaran

Bahan ajar lazim disebut juga materi pembelajaran, isi pembelajaran, isi/konten, pengalaman belajar, dan sebagainya. Konsep mengenai bahan ajar tidak akan mungkin dilepaskan dari konsep kurikulum yang dipahai oleh pengembangan kurikulum. Apabila kurikulum dipahami sebagai rancangan pembelajaran yang memuat komponen-komponen tujuan, bahan ajar, metode, dan evaluasi hasil belajar yang disusun guru/sekolah dalam rangka membelajarkan peserta didik sesuai tuntutan kebutuhan masyarakat serta perkembangan IPTEKS, maka berarti kurikulum tersebut adalah bukan semata-mata dokumen yang statis, tetapi dinamis karena mencakup implementasinya di sekolah sebagai pengalaman belajar yang dirancang bagi tercapainya tujuan pendidikan/pembelajaran.

b. Komponen kurikulum mencakupi tujuan, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran.

c. Tujuan Pembelajaran

Tujuan atau sasaran adalah pangkal tolak pemilihan, penetapan, dan pengembangan komponen-komponen lainnya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan yang hendak dicapai mempunyai hirarki dan berjenjang serta menggambarkan kompetensi tertentu (pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai dsb.) yang harus dimiliki peserta didik pasca pembelajaran.

Tujuan pembelajaran merupakan komponen utama dan pertama-tama yang harus dirumuskan oleh guru (Tyler 1950), karena menjadi panduan bagi pemilihan komponen pembelajaran lainnya. Oleh karena sebagai panduan perumusan komponen pembelajaran lain, maka rumusan tujuan pembelajaran harus operasional dan terukur.

Konteks pendidikan seni rupa (SD-SMA) orientasi tujuan pendidikannya dapat diarahkan kepada: (a) penumpukan dan pengembangan kreativitas dan sensitivitas, (b) penunjang bagi pembentukan dan pengembangan kepribadian anak secara menyeluruh, dan (c) pemberian peluang kepada anak untuk berekspresi.

#### d. Materi Pembelajaran

Bahan ajar lazim disebut juga materi pembelajaran, isi pembelajaran, isi/konten, pengalaman belajar, dan sebagainya. Konsep mengenai bahan ajar tidak akan mungkin dilepaskan dari konsep kurikulum yang dipahai oleh pengembangan kurikulum. Apabila kurikulum dipahami sebagai rancangan pembelajaran yang memuat komponen-komponen tujuan, bahan ajar, metode, dan evaluasi hasil belajar yang disusun guru/sekolah dalam rangka membelajarkan peserta didik sesuai tuntutan kebutuhan masyarakat serta perkembangan IPTEKS, maka berarti kurikulum tersebut adalah bukan semata-mata dokumen yang statis, tetapi dinamis karena mencakup implementasinya di sekolah sebagai pengalaman belajar yang dirancang bagi tercapainya tujuan pendidikan/pembelajaran.

Schubert (1986) menulis bahwa pada usia antara tujuh sampai dua belas, materi pembelajaran dapat berupa topic-topik yang berkenan dengan *sensory experience with concrete rather than abstract learning*, dan mulai usia duabelas dapat berupa *concepts, ideal, dan reason*. Keterampilan dapat berupa perbuatan; misalnya menggambar, melukis, memotong, merangkai, berkomunikasi, berpikir kritis, dan sebagainya. Nilai-nilai antara lain berupa pemahaman terhadap konsep baik-buruk, benar-salah, indah-jelek, halal-haram (Hyman dalam Zaiz, 1976:324). Oleh karena itu dalam memilih dan menerapkan bahan ajar, pengembangan kurikulum harus mempertimbangkan kandungan-kandungan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang bermakna bagi dan dapat dikuasai serta dapat memotivasi peserta didik untuk selalu belajar.

Sebagaimana dipahami bahwa bahan ajar adalah sebagai subsistem kurikulum, maka selain kandungannya perlu pula diperhatikan dan



dipertimbangkan bagaimana penyampaiannya kepada peserta didik dan tujuan yang hendak dicapai. Oleh karena itu pengembangan kurikulum hendaknya mampu secara lebih cermat dan kritis dalam memilih bentuk-bentuk bahan ajar berikut ini: (a) fakta/informasi, (b) konsep/ pengertian/ definisi, (c) prinsip/kaidah/ norma, atau (d) proses/ prosedur.

Selain itu dalam pemilihan dan penetapan bahan ajar perlu diperhatikan kriteria-kriteria; signifikansi, kemanfaatan, bakat-minat, maturitas, struktur keilmuan, dan kebutuhan social. Signifikansi berkenaan dengan penetapan unsur-unsur bahan ajar yang urgen dan utama dimasukkan ke dalam kurikulum. Kemanfaatan berkenaan dengan kualitas atau bobot manfaatnya bagi peserta didik, sekolah, dan masyarakat. Bakat minat berkaitan dengan relevansi kurikulum dengan bakat minat peserta didik, baik kemampuan dasar peserta didik. Maturitas, artinya dalam pemilihan bahan ajar harus dipertimbangkan perkembangan setiap individu dan perkembangannya dalam konteks kehidupan bermasyarakat; perlu dipertimbangkan tingkat kematangan social, moral, spiritual, intelektual, dan psikologis peserta didik. Struktur IPTEKS mengandung arti bahwa pemilihan bahan ajar harus diperhatikan mungkin-tidaknya peserta didik memahami struktur ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (seluk beluk seni rupa); sehingga peserta didik tidak lagi hanya menjadi konsumen IPTEKS. Kebutuhan social mengandung arti bahwa dalam pemilihan bahan ajar harus dengan mempertimbangkan peranan sekolah sebagai *agent of change* (agen perubahan), sehingga bahan ajar tersebut dapat membantu peserta didik melaksanakan fungsi-fungsi sosialnya dan menghidupkan nilai-nilai kemasyarakatan (baik-buruk, indah-jelek, harmonis, dan sebagainya).

Menurut Schubert (1986:234-238) dalam pemilihan bahan ajar perlu pula dipertimbangkan skope sekuennya. Menurutnya skope dan sekuen bahan ajar dapat diperhatikan dari pengorganisasiannya; misalnya mata pelajaran, proyek, *broad-fields*, kurikulum inti, atau *integrated*. Untuk penetapan sekuen dan skope bahan ajar dapat didasarkan pada buku teks,

profesi guru, struktur ilmu, minat anak, hirarki belajar, dan perkembangan anak; sesuai dengan orientasi pengembangan kurikulumnya.

Dengan demikian dalam pemilihan dan penetapan bahan ajar diperlukan beberapa pertimbangan sebagai berikut : (a) tujuan, (b) jenis/bentuk bahan ajar, (c) skope dan sekuen bahan ajar, (d) konsep kurikulum, dan (e) kriteria-kriteria; signifikansi, bakat-minat, kemanfaatan, maturitas, struktur ilmu, dan kebutuhan sosial.

#### e. Strategi dan Metode Pembelajaran

Dalam beberapa kajian mengenai komponen kurikulum didapati berbagai istilah yang membicarakan upaya-upaya perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran atau penyampaian bahan ajar dalam pembelajaran antara lain : strategi, organisasi kurikulum, pengorganisasian, pengalaman belajar, dan proses. Mengingat hakikat pendidikan dan/atau pembelajaran sendiri rupa sebagai upaya dan media untuk membelajarkan peserta didik, maka kompetensi yang diharapkan diperoleh bukan semata-mata pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang bersifat fungsional, namun lebih dari itu, yaitu sebagai *perpetual grappling* (pergulatan terus-menerus). Pergulatan tersebut dimaknai sebagai pemikiran kritis dan rekonstruksi terhadap gagasan – gagasan yang telah dimiliki sebelumnya.

Oleh karena itu dalam pemilihan metode pendidikan dan/atau pembelajaran, diharapkan guru mampu mengintegrasikan berbagai metode setepat dan sebaik mungkin serta mempertimbangkan komponen kurikulum lainnya sebagai suatu kesatuan sistem dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Pendekatan pembelajaran yang memungkinkan pembimbingan anak untuk mempelajari hal-hal yang bersifat praktis ke teoritis, konkret ke abstrak, dan indrawi ke intelektual melalui penggalan pengalaman dan bereksplorasi serta sekaligus menerapkan berbagai metode pembelajaran adalah pendekatan *Creative Problem Solving* atau *Contextual Teaching and Learning*. *Creative Problem Solving (CPS)* dan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, yang keduanya pada hakikatnya didasari oleh Filsafat

Progressivisme yang dikembangkan oleh John Dawey pada tahun 1920 (Schubert, 1986).

f. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi dalam konteks kurikulum tidak hanya dipahami sebagai penilaian hasil belajar peserta didik, namun juga dalam rangka evaluasi program atau kurikulum (Schubert, 1986: 262). Evaluasi yang hanya diasosiasikan sebagai pemberian nilai atau penilaian hasil belajar peserta didik merupakan gagasan Ralph Tyler (1950) dan Hilda Taba (1962). Sementara itu Zais (1976: 369) menulis bahwa pencapaian tujuan pendidikan dan/atau pembelajaran diwarnai oleh berbagai aspek dan diperlukan perbaikan-perbaikan, maka evaluasi harus menyeluruh mencakupi evaluasi produk, proses tujuan yang dicapai.

Dengan demikian evaluasi meliputi kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk ; (a) mengetahui keberhasilan belajar peserta didik, (b) memperbaiki program belajar dan/atau proses belajar mengajar, dan (c) mengukur ketercapaian tujuan pendidikan sebagai bahan revisi program (baca Cronbach dalam Miller dan Seller, 1985: 298 dan Zais, 1976: 369). Jadi evaluasi harus dilakukan secara komperhensif, bukan hanya menilai hasil belajar, namun juga meliputi analisi terhadap kesesuaian antara komponen kurikulum tersebut (simak prinsip-prinsip kurikulum).

g. Komponen sarana-prasarana meliputi media pembelajaran dan sumber belajar dan lingkungan.

a. Media Pembelajaran

Secara harafiah kata media diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk yang digunakan untuk penyaluran informasi. Sementara menurut *Nation Education Association (NEA)*, media diartikan sebagai segala benda yang dapat dimanupulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan dalam kegiatan tersebut Brown (1973) mengatakan bahwa media yang digunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas

program instruksional. Dengan demikian media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik; sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik. Media pembelajaran dapat pula diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik, sehingga dapat memperjelas materi ajar atau dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran; untuk memperlancar dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan pula dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, menimbulkan motivasi belajar serta menciptakan interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan lingkungannya dan mendorong peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.

Media pembelajaran dapat disebut sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan bagi keperluan pembelajaran; misalnya dalam bentuk film, video, televisi, dan sebagainya. Media pembelajaran tidak terbatas pada yang berbentuk elektronik, tetapi dapat pula berupa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran, sehingga materi ajar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, papan tulis, buku, peta globe, diorama dan sebagainya juga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.

Soeleman (1979) menyamaartikan media pembelajaran dengan sumber belajar; disebutkan bahwa sumber belajar tersebut dapat: (a) memperjelas atau meng-konkret-kan pemahaman murid tentang konsep yang dipelajari, (b) membuat pemahaman murid lebih tepat dan cepat, (c) menimbulkan rasa ingin tahu pada murid dan mengembangkan minat belajar, (d) situasi belajar lebih bervariasi dan tidak membosankan, (e) menghubungkan antara sekolah dengan dunia nyata, dan (f) membantu guru mengefektifkan penggunaan metode pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat perlengkapan belajar dikategorikan ke dalam sumber belajar; dalam bentuk *slide projector*, TV, OHP, komputer, radio *videotape*, dan sebagainya.

Paparan tersebut mengingatkan pada istilah-istilah *Audio Visual Aids*, *Teaching Aids*, dan *Intruction Aids* sebagaimana dikemukakan oleh Brown, - *Not many years ago, media were called 'audio visual aids'*, yang kesemuanya menuju pada konsep media pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran, pada hakikatnya adalah segala sesuatu yang dapat difungsikan sebagai perantara atau alat untuk mengkomunikasikan pesan tertentu yang penggunaannya diintegrasikan dengan kurikulum (silabus/RPP), guru, manajemen kelas dan pengorganisasiannya, sehingga proses komunikasi dalam pembelajaran menjadi efektif dan dapat diperoleh hasil pembelajaran yang optimal.

Prinsip-prinsip umum yang perlu diperhatikan adalah (a) kesiapan dan persiapan guru, (b) persiapan lingkungan, (c) kesiapan dan persiapan peserta didik, (d) persiapan penggunaan alat/media, dan (e) kegiatan tindak lanjut. Oleh karena itu, perlu pula diperhatikan bahwa (a) tidak ada alat/ media yang terbaik untuk semua tujuan, (b) konsistensi penggunaan media dengan tujuan pembelajaran, (c) guru sungguh-sungguh memahami media/alat yang akan digunakan, (d) media/alat yang digunakan sesuai dengan model pembelajaran, (e) media/alat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, (f) Pemilihan media/ alat harus secara seksama, dan (h) Baik- buruk media/alat bukan semata-mata karena kekonkretannya/ keabsrakannya.

Selain itu patut diperhatikan adanya nilai-nilai praktis (manfaat) media pembelajaran sebagai berikut: (a) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik yang berasal dari berbagai latar belakang, (b) Media dapat mengatasi ruang kealasan; misalnya dapat menghasirkan Kain Batik sebagai contoh ragam hias, gerakan senam/tari, atau benda yang sangat kecil, (c) Media memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, (d) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan (terfokus pada hal yang sama), (e) Media dapat menanamkan konsep dasar dengan benar, konkret, dan realitas (model, film, gambar, grafik), (f) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru (memperluas cakrawala, pengayaan konsep, mempertajam persepsi), (g)

Media membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar, dan (h) Media dapat memberikan pengalaman belajar yang integral (konkret-abstrak).

b. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan acuan bagi pengembangan materi pembelajaran oleh guru dan menjadi rujukan belajar bagi murid. Tingkat ketersediaan dan keragaman sumber belajar dapat pula ikut mewarnai interaksi guru-murid atau aktivitas pembelajaran dan dinamika kelas.

Dalam konteks pembelajaran seni rupa berbagai ragam dan bentuk sumber belajar dapat digunakan; misalnya internet, buku, manusia/pakar lingkungan sekitar, mass media, artefak, dan sebagainya.

c. Lingkungan

d. Lingkungan sekitar dapat berupa lingkungan sosial-budaya dan alam. Lingkungan sosial-budaya dimaksud adalah lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat; lingkungan ini dapat berupa fisik atau non-fisik.

e. Lingkungan keluarga dalam dimensi fisik dapat berupa ketersediaan ruang belajar dan perangkat belajar; dalam dimensi non fisik dapat berupa kuantitas dan kualitas (intensitas) komunikasi antaranggota keluarga; relasi anak-orangtua dan relasi anak-anak lainnya. Lingkungan fisik sekolah antara lain dapat berupa ruang kelas, laboratorium, fasilitas olah raga, kamar mandi, kantin sekolah, dan sebagainya. Sementara itu lingkungan non-fisik yang terjadi di sekolah, misalnya kualitas komunikasi antarwarga sekolah, hukuman dan penghargaan. Lingkungan masyarakat dimaksud adalah kondisi fisik maupun non-fisik sekitar rumah maupun sekolah yang secara tidak langsung ikut mewarnai kualitas belajar anak; misalnya murid yang tinggal atau sekolah di dekat terminal atau pasar sikap, motivasi, minat, dan perilakunya akan berbeda dengan yang berdomisili di kompleks kampus, kantor, asrama militer. Lingkungan alam patut juga

dipertimbangkan; misalnya berkenaan dengan kualitas udara alam, ketersediaan dan kualitas air tanah, kondisi tipografi, dan sebagainya.

- f. Lingkungan sosial-budaya dapat diduga dapat mempengaruhi sistem nilai pada murid; antara lain berupa etos kerja keras, jujur, tekun, toleran, berbelarasa, dan sebagainya. Lingkungan alam yang indah, bersih, dan sehat, dapat mendukung terciptanya situasi-kondisi belajar kreatif, efektif, dan menyenangkan pada gilirannya mendorong tercapainya tujuan pembelajaran seoptimal mungkin.

Menurut Wahab (2007 : 54) terdapat berbagai komponen model pembelajaran yaitu fokus, sintaks, sistem, sosial dan sistem pendukung.

#### 1. Fokus

Fokus merupakan aspek sentral dari sebuah model. fokus dalam sebuah sistem pada kerangka yang mendasari pengembangan dari sebuah model. tujuan-tujuan pembelajaran dan aspek-aspek lingkungan pada dasarnya membentuk fokus dari sebuah model (Ismiyanto, 2006:46)

#### 2. Sintaks

Sintaks merupakan tahapan dari model yang mengandung uraian mengenai model sebuah tindakan. Kegiatan-kegiatan yang disusun berdasarkan tahapan-tahapan yang jelas dari keseluruhan program menggambarkan lingkungan pendidikan setiap model. (Ismiyanto, 2009:46)

#### 3. Sistem Sosial

Menurut Wahab (2007:54) sistem sosial menggambarkan hubungan antara guru dan siswa. sehingga sistem sosial mengarah pada dua komponen yaitu peranan guru dan peranan siswa, khususnya hirarkis atau hubungan kewenangan, serta norma-norma perilaku yang baik.

#### 4. Sistem Pendukung

Sistem pendukung merupakan suatu komponen yang memiliki tujuan menyiapkan kemudahan dan mendukung guru dan siswa dalam pembelajaran sehingga penerapan strategi pembelajaran dapat berhasil. (Ismiyanto, 2009:46)

### 2.2.1.3. Konsep Pembelajaran Seni Rupa

Konsep pembelajaran seperti dipahami termasuk lingkup aktivitas pendidikan (Syafi'i 2006:38). Kata pembelajaran merupakan persamaan kata *instruction*. yang memiliki arti pengajaran. Badan Standar Nasional Pendidikan (2006) berpendapat terdapat tiga cara mengintegrasikan seni dalam pembelajaran, yaitu belajar tentang seni, belajar dengan seni, dan belajar melalui seni. Belajar dengan seni terjadi ketika seni diperkenalkan kepada peserta didik sebagai cara untuk mempelajari materi pelajaran tertentu. Dalam hal ini, peserta didik belajar dengan bantuan bentuk seni yang memberikan informasi tentang materi pelajaran. Belajar melalui seni merupakan metode untuk mendorong peserta didik untuk mempelajari dan mengekspresikan pemahamannya tentang materi pelajaran melalui bentuk-bentuk karya seni. Dalam hal ini, peserta didik secara aktif dilibatkan dalam berpikir imajinatif dan kreatif dalam belajar melalui seni dan mengkonstruksi makna.

Pembelajaran seni adalah upaya dan kegiatan guru untuk membelajarkan peserta didik dengan menggunakan pendekatan baru, sehingga terjadi proses belajar tentang subyek-subyek seni yang memungkinkan peserta didik mampu melihat makna yang terkandung di dalam bahan ajar seni yang tengah dipelajarinya dengan cara mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari (Ismiyanto,2012)

Pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan peserta didik. Kegiatan tersebut merupakan perubahan tingkah laku pada individu yang terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan individu, individu dengan individu yang lain, dan antara individu dengan lingkungannya atau tempat tinggal. Faktor lingkungan yang sangat mempengaruhi dalam proses belajar. Sebelumnya, kita menggunakan istilah proses belajar mengajar dan pengajaran. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Darsono (2000:14) mengemukakan bahwa belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada individu dengan lingkungannya.

Sama halnya dengan belajar, pembelajaran juga merupakan sebuah proses. Degeng (dalam Wena 2009: 2) menyatakan bahwa pembelajaran berarti upaya



membelajarkan siswa. Pembelajaran merupakan proses belajar yang sudah terarah dan terprogram. Hal ini didukung oleh pernyataan Dimiyadi dan Mujiyono (dalam Soebandi 2008: 152) bahwa pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Selanjutnya, Surya (dalam Soebandi 2008: 153) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan. sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Tujuan pembelajaran membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku berubah, baik kuantitas maupun kualitas. Tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai atau norma-norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa (Bastomi 2003:11).

Kegiatan pembelajaran dalam kehidupan manusia bertanggung sepanjang hayat. Proses pendidikan dapat dilakukan pada pendidikan formal, informasi, maupun nonformal dengan tujuan untuk mengubah pengetahuan, sikap, dan keterampilan pembelajar sehingga dalam menjalani kehidupan semakin baik. Pembelajaran adalah suatu kondisi tertentu yang memungkinkan terjadinya suatu transformasi dan kegiatan, sehingga menyebabkan seseorang mengalami suatu kondisi tertentu yang lebih baik (Rasjoyo 1996:17). Melalui proses pembelajaran seseorang akan mendapat stimulasi sehingga seseorang yang semulanya tidak bisa menjadi bisa dari tidak tahu menjadi tahu. Keadaan tersebut menunjukkan adanya perubahan menuju kondisi tertentu yang lebih atau lebih maju.

Selanjutnya menurut Ismiyanto (2009: 1) pembelajaran pada hakikatnya berintikan interaksi antara murid dengan guru dan lingkungannya. dengan demikian pembelajaran mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan, yaitu mengajar dan belajar. Oleh karena itu interaksi antara murid dengan guru dan lingkungannya disebut pula proses belajar mengajar. Lebih lanjut dalam tulisan tersebut, Ismiyanto menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran seni rupa yang terpenting adalah mengupayakan terciptanya situasi dan kondisi yang

kondusif bagi kegiatan belajar yang menyangkut ekspresi artistik dan menciptakan lingkungan yang menyangkut ekspresi dan menciptakan lingkungan yang dapat membantu perkembangan anak untuk “menemukan” sesuatu melalui eksplorasi dan eksperimentasi dalam belajar. Dengan kata lain memberikan perhatian dan kesempatan kepada para murid untuk berekspresi, menyalurkan otoaktivitas, berimajinasi, berfantasi yang kesemuanya sangat bermakna bagi pemeliharaan dan pengembangan kreativitas dan produktivitas murid, sehingga tercipta kegiatan belajar kreatif.

Menurut Sujana (1988: 21) belajar adalah bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Tingkah laku baru ini misalnya tidak tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Adanya perubahan baru dalam sikap, kebiasaan-kebiasaan, keterampilan, kesungguhan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani. Sifat ingin tahu seseorang sangat besar, sehingga mendorong untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahuinya. Proses belajar terjadi juga dalam konteks interaksi sosial-kultural dalam lingkungan masyarakat. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman.

Dan proses pembelajaran merupakan interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat dalam belajar mengajar yang satu dengan yang lainnya saling berhubungan dalam ikatan untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Surya (2004:13) proses pembelajaran adalah proses individu untuk mengubah perilaku dalam upaya memiliki kebutuhannya.

Sementara itu disebutkan dalam Ismiyanto (2009:19-28) komponen pembelajaran meliputi beberapa unsur sebagai berikut:

- 1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran disebut sasaran belajar. Merupakan komponen utama dan paling awal harus dirumuskan oleh guru dalam merancang pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan perilaku yang harus ditetapkan

sebelumnya agar tampak pada diri siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar yang telah dilakukan.

## 2) Guru

Guru adalah orang yang professional yang melakukan penyelenggaraan mengajar dalam suatu pembelajaran di sekolah, guru menempati posisi kunci dan strategi dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar dapat mencapai tujuan secara optimal.

## 3) Siswa

Siswa adalah semua individu yang menjadi peserta dalam suatu lingkup pembelajaran.

## 4) Bahan Ajar

Bahan ajar adalah sesuatu yang harus diolah dan disajikan oleh guru yang selanjutnya dipahami oleh murid dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## 5) Pendekatan Strategi dan Metode

Pendekatan strategi dan metode pembelajaran adalah rencana dan cara yang dilakukan oleh guru untuk mewujudkan interaksi komunikatif dalam kegiatan belajar-mengajar. Pembelajaran guru terhadap pendekatan pembelajaran akan dapat membantu menetapkan pilihan strategi pembelajaran, selanjutnya strategi pembelajaran akan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana bentuk interaksi belajar-mengajar yang diharapkan oleh guru dan dapat digunakan oleh guru dalam memilih dan menetapkan metode pembelajaran atau merancang kegiatan belajar-mengajar.

## 6) Sumber dan Metode Pembelajaran

Sumber dan media pembelajaran adalah pendukung kegiatan belajar-mengajar, sumber belajar dapat digunakan oleh guru untuk membantu mengembangkan bahan ajar dan bagi murid sebagai media belajar yang diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar murid kearah yang lebih konkret dan bermakna bagi murid.

#### 7) Evaluasi Hasil Pembelajaran

Evaluasi adalah suatu usaha yang dilakukan sebelum atau setelah berlangsungnya suatu kegiatan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan kegiatan tersebut. Evaluasi sebelumnya dilakukan dua kali, yang pertama *pretest* (sebelum pelaksanaan pembelajaran) dengan tujuan mengetahui kemampuan awal murid berkenaan dengan pembelajaran. dan yang kedua dilakukan *post test* (sesudah pelaksanaan pembelajaran) dengan tujuan mengetahui gambaran kemampuan murid setelah mengikuti pembelajaran. Dengan cara membandingkan hasil tes awal dengan akhir, maka guru mengetahui efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan untuk kemudian dijadikan bahan pertimbangan perlu diadakan *remedial* (perbaikan) bagi para murid atau program pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa adalah merupakan interaksi yang menghasilkan sesuatu, karena terdapat hubungan komponen atau unsur antara yang satu dengan yang lainnya, yaitu pemberi (guru) dan penerima (siswa). Namun dalam proses pembelajaran harus bertumpu ke siswa sebagai subyek belajaram pembelajaran.

#### **2.2.1.4. Komponen Pembelajaran Seni Rupa**

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang di dalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan. Menurut Sunaryo (2010:1) bahwa setiap pembelajaran paling tidak terdiri atas komponen tujuan. isi atau bahan ajar, bentuk, dan evaluasi. Pembelajaran tiap-tiap komponen itu sebagai berikut.

- 1) Komponen manusia yang secara langsung terlihat di dalamnya antara lain peserta didik dan guru.
- 2) Komponen kurikulum mencakupi tujuan, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran.
- 3) Komponen sarana-prasarana meliputi media pembelajaran dan sumber belajar dan lingkungan.

#### **2.2.1.5 . Tujuan Pembelajaran Seni Rupa**

Salah satu sumbangan dari aliran psikologi behaviorisme terhadap pembelajaran bahwa pembelajaran memiliki tujuan. Gagasan perlunya tujuan dalam pembelajaran pertama kali dikemukakan oleh B.F.Skinner pada tahun 1950. Kemudian diikuti oleh Robert Mager pada tahun 1962 yang dituangkan dalam bukunya yang berjudul *preparing Intruction Objective*. Sejak pada tahun 1970 hingga sekarang penerapannya semakin meluas hampir di seluruh lembaga pendidikan di dunia, termasuk di Indonesia (Uno, 2006: 32).

Tujuan pendidikan nasional di Indonesia mereflesikan tujuan pendidikan yang mendasarkan pada pemikiran filosofis, psikologis, dan kondisi sosiologi Bangsa Indonesia (Baca juga Seller dan Miller, 1985:175). Oleh karena tujuan pendidikan nasional tidak secara langsung berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di sekolah, maka hasilnya baru akan tampak setelah seseorang menyelesaikan pendidikan tertentu, baik melalui jalur formal maupun non-formal.

Untuk pencapaian tujuan pendidikan nasional (aims) diperlukan tujuan antara yang lebih spesifik, yaitu tujuan institusional (goals) atau tujuan yang dicapai melalui kegiatan belajar para jenjang dan sistem sekolah tertentu (baca Zais, 1976:306). Jenjang berikutnya adalah tujuan kurikuler dan tujuan pembelajaran (objectives). Tujuan kurikuler, yaitu tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan kurikulum atau mata pelajaran tertentu dan dalam KBK tujuan kurikuler ini disebut sebagai standar kompetensi.

Tujuan pembelajaran merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai oleh siswa setelah menyelesaikan serangkaian kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran merupakan langkah awal yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran, sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya tujuan tersebut (Uno, 2006: 34).

Tujuan pembelajaran menurut Sugandi (2006: 22) adalah suatu tuntunan agar subjek belajar setelah mengikuti proses pembelajaran menguasai sejumlah pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai isi proses pembelajaran tersebut. Tujuan pembelajaran merupakan suatu acuan yang akan dicapai pada suatu pembelajaran dan dalam kegiatan belajar perlu mendapat perhatian seksama

terutama dari guru sebagai penentu, akan dibawa kemana arah kegiatan belajar yang dilakukan. Selain sebagai sasaran akhir, tujuan pembelajaran juga akan berfungsi sebagai pedoman atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Menurut Garha dan Idris (1978:7) tujuan yang hendak dicapai oleh pendidikan kesenian ialah kepuasan anak-anak mengungkapkan perasaannya ke dalam bentuk karya seni, sedangkan menurut Wickiser dan Soeharjo (dalam Soebandi, 2008:74) tujuan pendidikan seni pada jenjang sekolah umum adalah untuk (1) menumbuhkan dan mengembangkan kepribadian peserta didik secara kreatif.

Tujuan pembelajaran dibedakan menjadi tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus. Tujuan pembelajaran umum adalah tujuan yang hendak dicapai oleh suatu kesatuan kegiatan pembelajaran. Sedangkan tujuan pembelajaran khusus merupakan indikator kemampuan hasil belajar yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran umum (Sugandi 2003: 22).

Secara hirarki, tujuan pembelajaran bersifat kontinyu mencakupi tujuan yang ideal sampai kepada tujuan yang bersifat operasional (Soebandi, 2008:156). Tujuan pendidikan yang dimaksud mencakupi tujuan pendidikan nasional tujuan internasional, tujuan kurikuler, tujuan instruksional. Dengan demikian merumuskan tujuan pembelajaran merupakan suatu usaha atau target yang baru dimaknai oleh seorang guru sebagai kegiatan menerjemahkan tujuan-tujuan pendidikan yang memayungi di atasnya.

Pendidikan yang dilakukan melalui proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran seni rupa, siswa dapat memahami keindahan suatu bentuk karya seni melalui pengamatan dan kegiatan atau proses berkarya. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa bertujuan untuk mengekspresikan perasaan dan membangun komunikasi peserta didik, serta mengasah rasa estetika dan kreativitas peserta didik melalui pengalaman kreatif dan apresiatif atau pengalaman perceptual, cultural, artistic, dan apresiatif.

Berdasarkan pendapat di atas, diketahui bahwa tujuan pembelajaran dirumuskan guna mengarahkan seluruh kegiatan pembelajaran supaya siswa mencapai hasil yang diharapkan dan sekaligus ikut mempengaruhi komponen

pembelajaran yang lain. Dalam pelaksanaannya, tujuan pembelajaran meliputi tiga ranah yakni berupa ranah kognitif, sikap, maupun keterampilan. Bloom dalam Danim (2005:162-163) membagi ranah kognitif tujuan pendidikan dari tingkatan terendah hingga tertinggi yang meliputi pengetahuan, pemahaman atau pengertian, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis, hingga evaluasi.

#### **2.2.1.6 . Fungsi Pembelajaran Seni Rupa**

Seperti pembelajaran yang lainnya pembelajaran seni rupa juga memiliki fungsi. Fungsi adalah berkenaan dengan sumbangan yang dapat diberikan pada suatu aspek atau sistem (Ismiyanto, 2009). Pembelajaran seni rupa memiliki fungsi ditinjau dari dari aspek anak adalah (1) sebagai media ekspresi, (2) sebagai media komunikasi, (3) sebagai media pengembangan kreativitas, (4) sebagai media pengembangan sensitivitas, (5) sebagai media pengembangan hobi dan bakat, dan (6) sebagai media rekreasi. Pemenuhan fungsi-fungsi tersebut dapat diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran yang mencakupi kegiatan-kegiatan apresiasi seni rupa dan berkarya seni rupa (kreasi) serta pengkajian pengetahuan seni rupa.

Berdasarkan fungsi-fungsi tersebut dirumuskan tujuan-tujuan pembelajaran seni yaitu: (1) mengembangkan kreativitas dan sensitivitas peserta didik, (2) meningkatkan kapasitas dan kualitas pengetahuan kesenian peserta didik, (3) meningkatkan keterampilan peserta didik (Ismiyanto,2009).

Secara umum fungsi seni dapat dibagi menjadi fungsi individual dan fungsi sosial. Menurut Rasjoyo (1996:12) fungsi individual meliputi fungsi pemenuhan kebutuhan fisik dan kebutuhan emosional. Fungsi sosial terdapat ke dalam empat bidang, yakni bidang rekreasi, komunikasi, pendidikan, dan keagamaan fungsi individual untuk pemenuhan kebutuhan fisik meliputi seni bangunan (rumah), seni *furniture*, pakaian (tekstil), dan kerajinan.

Selanjutnya, fungsi individual untuk pemenuhan kebutuhan emosional dapat dijelaskan bahwa melalui seni, seseorang dapat menuangkan emosinya. Emosi tidak hanya amanah saja, namun kesedihan, kegembiraan, haru, iba, cinta dan benci adalah termasuk bagian dari emosi seseorang. Pemenuhan kebutuhan

emosi, yaitu lebih menekankan pada kepuasan batin ketika menciptakan sebuah karya seni. Rasa marah, sedih gembira, haru. Iba,cinta, dan benci dapat dituangkan dalam suatu karya. Setiap orang membuktikan kesenian, hanya saja kadarnya berbeda hal ini didasari pada tingkat dan kedalaman estetik seseorang. Seseorang yang pengalaman estetikanya lebih banyak pemuasan yang lebih banyak pula.

Tujuan pembelajaran seni rupa menjadi hal penting karena tujuan menunjukkan arah belajar siswa yang akan dicapai siswa. Hal tersebut diperkuat dengan penjelasan Syafii (2006: 29) yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan kearah mana siswa akan dibawa. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran lazim disebut juga sasaran pembelajaran.

Pada bagian fungsi sosial yang pertama, yaitu bidang rekreasi. Fungsi seni sebagai benda rekreasi adalah seni yang mampu menciptakan suatu kondisi tertentu yang bersifat penyegaran dan pembaharuan dari kondisi yang telah ada. Fungsi sosial seni yang kedua, yaitu bidang komunikasi, memiliki tujuan agar seniman dapat berkomunikasi dengan pengamat karya. Karya seni rupa yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi, misalnya poster dan spanduk. Selanjutnya, fungsi sosial seni ketiga, yakni bidang pendidikan, misalnya pada gambar ilustrasi terjadinya proses rotasi bumi dan patung peraga organ tubuh manusia; sedangkan fungsi sosial seni keempat, yakni bidang keagamaan, artinya penciptaan karya seni untuk kepentingan keagamaan (religi), misalnya kaligrafi Arab dan seni arsitektur masjid, gereja, candi, dan makam.

#### **2.2.1.7. Materi Pembelajaran Seni Rupa**

Menurut Syafii (2006:31) materi pembelajaran atau bahan ajar adalah pesan yang perlu disampaikan oleh penyelenggara pendidikan kepada peserta didik. Oleh karena itu di dalam bentuknya sebagai bahan ajar, materi sesungguhnya merupakan materi bentuk rinci atau terurai dari pokok-pokok materi yang ditetapkan dlm kurikulum. Hal ini sejalan dengan pendapat Ismiyanto (2009:21) bahwa bahan ajar adalah sesuatu yang harus diolah dan disajikan oleh guru yang selanjutnya agar dipahami oleh murid, dalam pencapaian tujuan pembelajaran



yang diharapkan. Materi pembelajaran dapat disampaikan melalui lisan maupun tulisan kedua-duanya.

Menurut Ismiyanto (2009:21) pengembang kurikulum hendaknya mampu secara lebih cermat dan kritis dalam memilih bentuk-bentuk bahan ajar berikut ini: (1) fakta/informasi, (2) konsep/pengertian/definisi, (3) prinsip/kaidah/norma, dan (4) proses/prosedur. Menurut Meril (dalam Sunaryo, 2010:5) bahan ajar berupa fakta yang membuat informasi untuk diingat siswa. Bahan ajar konsep merupakan pengalaman belajar dalam rangka pemahaman suatu peristiwa. Bahan ajar prinsip merupakan pengalaman belajar yang berisi hubungan dari berbagai konsep. Bahan ajar proses/prosedur berupa pengalaman belajar untuk melakukan langkah-langkah pembuatan sesuatu.

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

Materi pembelajaran seni rupa dalam KTSP disesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang berdasar pada Standar Kompetensi apresiasi ataupun kreasi. Pada jenjang SMP Kelas VIII semester gasal, kompetensi apresiasi berkaitan dengan respon siswa atas karya orang lain, sehingga siswa dapat memberikan penilaian terhadap karya orang lain. Sedangkan kompetensi kreasi berkaitan dengan berkarya, bereksplorasi, dan bereksperimen dalam menciptakan suatu karya seni rupa seperti yang telah tercantum pada Standar kompetensi dasar (SK) "Mengekspresikan Diri melalui karya seni" dan kompetensi dasar (KD) "Mengekspresikan diri melalui karya seni lukis/gambar". Terkait dengan penyampaian materi pelajaran seorang seni rupa membutuhkan suatu cara untuk memudahkan menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa akan menerima materi dengan baik. Cara tersebut terdapat pada metode pembelajaran seni rupa.

#### **2.2.1.4. Strategi Pembelajaran Seni Rupa**

Utomo (2009: 7) menyatakan bahwa strategi pembelajaran seni rupa adalah kegiatan yang dipilih oleh guru dalam proses belajar mengajar, yang dapat memberikan kemudahan atau fasilitas kepada siswa dalam berkarya seni rupa menuju kepada tercapainya tujuan instruksional tertentu secara optimal.

Raka Joni dalam Gulo 2002 (dalam Ismiyanto, 2010: 7) mengemukakan strategi pembelajaran adalah pola dan urutan umum perbuatan guru-murid dalam mewujudkan kegiatan belajar-mengajar. Sementara itu Raka Joni, Kemp dalam Sanjaya 2006 (dalam Ismiyanto, 2010:7) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Strategi pembelajaran berkenaan dengan pertanyaan bagaimana pencapaian sasaran pembelajaran tercapai. Pencapaian sasaran atau tujuan pembelajaran sudah barang tentu memerlukan upaya-upaya yang sistematis. Oleh karena itu, strategi pembelajaran tidak hanya berkenaan dengan metode. Metode merupakan salah satu bagian dari strategi pembelajaran. Dan dalam pelaksanaan pembelajaran, strategi pembelajaran dapat dilakukan dengan mengorganisasikan kelas, materi dan waktu, memilih metode, memanfaatkan media, dan sumber belajar. Oleh karena itu dalam kegiatan ini guru memerlukan kiat-kiat khusus sehingga pembelajaran dapat mencapai sasaran. Kiat dalam mengajar ini lebih bersifat individual, taktik perorangan, agar kegiatan mengajar yang dilakukan guru menarik siswa (Syafii, 2006: 33).

Dengan demikian strategi pembelajaran seni dapat dimaknai sebagai garis-garis besar yang melandasi tindakan guru-peserta didik dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran seni atau sebagai pola dasar kegiatan guru-peserta didik dalam kegiatan pembelajaran seni, sehingga tercapai tujuan pembelajaran seni yang telah ditetapkan. Dapat pula dimengerti sebagai rencana dan cara-cara melaksanakan pembelajaran seni secara efektif, agar tercapai tujuan pendidikan dan/atau pembelajaran seni secara optimal. Dalam kegiatan yang direncanakan, guru hendaknya membantu proses belajar untuk merangsang siswa sendiri giat melakukan praktik dalam proses pembelajaran (Roijackers, 1980:20). Strategi

pembelajaran seni, merupakan cara dan pola umum perbuatan guru dalam rangka melaksanakan pembelajaran seni secara bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa strategi pembelajaran merupakan pola dan urutan umum dalam mewujudkan kegiatan belajar-mengajar yang meliputi mengorganisasi kelas, materi dan waktu, memilih metode, memanfaatkan media dan sumber belajar yang tentunya harus disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta kebutuhan siswa sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan yang menjadi sasarannya.

#### **2.2.1.5. Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi merupakan suatu usaha mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan serta perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui program kegiatan belajar. Evaluasi dapat memberi motivasi bagi anak untuk lebih giat belajar dan meningkatkan proses berpikirnya. Guru dapat melaksanakan penilaian yang efektif, dan menggunakan hasil penilaian untuk perbaikan belajar mengajar. Dengan evaluasi guru juga dapat mengetahui prestasi dan kemajuan anak, sehingga dapat bertindak yang tepat bila anak mengalami kesulitan belajar (Slameto, 2003:39).

#### **2.2.3. Media Berkarya Seni Rupa**

##### **2.2.3.1. Pengertian Media Berkarya Seni Rupa**

Sahman (dalam Ismiyanto , 2017: 28) berpendapat bahwa media berasal dari Bahasa Inggris yaitu *medium*. Media merupakan sesuatu yang memiliki posisi di tengah atau segala sesuatu yang menghubungkan antara unsur satu dengan unsur lainnya. Media berarti juga sarana atau alat untuk mencapai tujuan. Medium dalam konteks ilmu bahan berarti zat pengikat yaitu bahan yang berfungsi untuk mengikat bahan yang lain agar menjadi satu (Rondhi 2002 : 22). Media yang digunakan menyesuaikan dengan suatu ide yang divisualisasikan. Setiap media memiliki karakteristik dan membuka kesempatan bagi ekspresi individu tanpa batas. Sunaryo (2010: 29) berpendapat media seni rupa ialah bahan dan alat serta

perlengkapan yang biasa digunakan untuk memproduksi karya seni rupa, termasuk cara menggunakannya.

Media seni rupa merupakan media komunikasi atau sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada orang lain melalui bahasa visual. Media komunikasi antara seniman dan penontonnya yaitu berupa karya seni. Karya seni pada dasarnya merupakan perwujudan sebuah simbol, yaitu simbol interaksi antara penonton dengan seniman yang disebut interaksi simbolis. Interaksi simbolis melibatkan proses kreasi dan interpretasi. Proses kreasi terjadi pada diri seniman dan proses interpretasi terjadi pada diri pengamat. Proses kreasi dilakukan seniman dalam hal memilah simbol-simbol yang digunakan, sedangkan dalam proses interpretasi pengamat menafsirkan makna yang terkandung dalam suatu simbol tadi (Rondhi, 2002: 22).

Menurut Haryanto (2007 : 2) secara umum media terbagi menjadi media desain, yaitu pengetahuan tentang bahan, alat dan proses dalam desain dan produk desain; media komunikasi yaitu mengenai bahan, alat, dan proses dalam komunikasi dan jenis produknya; dan media seni rupa yaitu tentang pengetahuan bahan, alat, dan proses atau teknik dalam seni dan jenis produk seni rupa. Dengan demikian, media dalam konteks berkarya seni rupa mencakup pengetahuan bahan, alat, dan teknik tertentu.

Menurut Rondhi dan Sumartono (2002:25) bahan adalah material yang diolah atau diubah menjadi barang yang dapat berupa karya seni dan barang lainnya. Bahan itu sendiri merupakan material yang berasal dari alam, misalnya batu, pasir, tumbuh-tumbuhan seperti daun, kayu, akar, kulit jagung. pelepah pisang dan sebagainya. Di samping itu, ada juga material hasil olahan manusia, misal kertas, kain kanvas, pensil, cat air, berbagai jenis logam, fiberglass, semen dan plastik. Alat adalah perkakas untuk mengajarkan sesuatu. Sedangkan teknik adalah cara seniman memanipulasi bahan dengan alat tertentu. Rondhi dan Sumartono (2002:25) mengemukakan bahwa teknik yang baik adalah cara berkarya yang sesuai dengan sifat bahan dan peralatan yang digunakan, misalnya pensil dengan teknik arsir, bahan kayu dengan teknik pahat, kertas bekas dengan teknik kolase dan, dan sebagainya.

Media yang digunakan untuk berkarya seni rupa bisa berupa media konvensional dan media nonkonvensional. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia(2008:752) konvensional berarti berdasarkan konvensi (kesepakatan). Dalam bidang seni rupa, konvensional dapat diartikan sebagai sesuatu yang pada umumnya atau secara lazim digunakan dalam pembuatan karya seni rupa. Media nonkonvensional merupakan media yang tidak biasanya digunakan untuk membuat suatu karya seni.

Bahan adalah material yang diolah atau diubah sehingga barang yang kemudian disebut karya seni (Rondhi 2002:25) . Dalam membuat karya seni rupa diperlukan bahan yang nantinya akan diolah menjadi suatu karya seni. Bahan adalah barang yang akan dibuat menjadi barang yang lain atau bentuk lain (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 65). Jadi bahan dalam kaitannya dengan kegiatan berkarya seni adalah barang atau material yang diolah sehingga menghasilkan suatu barang baru yaitu karya seni.

Berdasarkan dari pengertian media tersebut, media dapat di simpulkan bahwa media dalam berkarya seni rupa merupakan suatu bentuk perantara yang terdiri dari berbagai bahan, alat, dan teknik yang digunakan untuk menciptakan suatu karya seni rupa, dan digunakan untuk menyampaikan pesan, ekspresi, atau ungkapan gagasan yang ingin disampaikan kepada penikmat atau apresiator melalui karya tersebut.

### **2.2.3.2. Kertas Bekas Sebagai Media Berkarya Kolase**

Kertas bekas adalah kertas yang sudah pernah terpakai. Kertas bekas merupakan hal kecil yang sering dilupakan, namun dapat menjadi masalah yang sangat besar apabila tidak ditangani secara serius. Dalam hal ini sampah plastik dan kertas merupakan masalah utama yang sering ditemui masyarakat, hal tersebut dikarenakan plastik dan kertas merupakan benda yang paling banyak digunakan manusia dan tentunya paling banyak dibuang serta menghasilkan sampah. Saat mendengar kata kertas bekas mungkin hal yang ada di benak manusia hanyalah benda yang tidak berguna. Namun anggapan seperti itu tidak selalu benar, karena kertas bekas juga dapat dimanfaatkan untuk menjadi barang yang bernilai jual dan menguntungkan. Kertas daur ulang, merupakan salah satu

produk dari bahan kertas bekas. Kertas daur ulang, seringkali dianggap sebagai sesuatu yang mengganggu namun ternyata kertas daur ulang dapat dijadikan beranekaragaman kerajinan tangan. Sebenarnya kertas daur ulang memiliki tekstur yang indah. <http://amaliandomasp.blog.com> diunduh tanggal 7 juli 2019 pukul 12.00 WIB.

Daur ulang adalah salah satu strategi pengolahan sampah padat yang terdiri atas kegiatan pemilahan, pengumpulan, pemrosesan, pendistribusian dan pembuatan produk *immaterial* bekas pakai. Bahan untuk membuat kertas daur ulang dapat berupa sampah koran, kardus, dan lain-lain. Untuk membuat kertas daur ulang tidak membutuhkan proses yang rumit dan bahan yang mahal. Biasanya kertas daur ulang seperti ini dijual ke para pengrajin untuk selanjutnya dibuat menjadi barang bernilai seni. Dengan demikian maka manusia dapat menanggulangi masalah sampah yang ada di lingkungan sekitar manusia. Dalam hal ini pengrajin dapat memperoleh keuntungan dari hasil pemanfaatan sampah.

Menurut Suyoto (2008: 84), pengelolaan sampah dapat dilakukan melalui program 3R (*reuse, reduce, recycle*). *Reuse* (menggunakan kembali), yaitu kegiatan pemanfaatan kembali barang bekas atau sampah secara langsung, baik untuk fungsi yang sama maupun untuk fungsi lain. Sebisa mungkin menggunakan alat yang bisa dipakai berulang-ulang. *Reduce* (mengurangi), yaitu mengurangi segala sesuatu yang menyebabkan timbulnya sampah. *Recycle* (daur ulang), yaitu memanfaatkan kembali sampah setelah mengalami proses pengolahan. Sedangkan menurut Saragi (2008: 6) kertas dihasilkan melalui komposisi serat yang berasal dari bubur kertas (*pulp*) dan ditambah dengan bahan pelengkap lainnya.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa kertas bekas merupakan barang yang tidak digunakan lagi atau dapat dikatakan barang yang bagian utamanya sudah digunakan. Kertas bekas yang aman digunakan untuk berkarya seni adalah barang bekas konsumsi, baik bersifat organik maupun anorganik. Salah satu barang bekas yang tergolong dalam sampah anorganik tersebut adalah kertas bekas.

### **2.2.3.3. Jenis Media Berkarya Seni Rupa**

Bahan dan alat sebagai media dalam berkarya seni rupa memiliki berbagai jenis serta masing-masing memiliki karakteristik tertentu. Tiap karakteristik bahan dan alat ini disesuaikan dengan jenis karya akan dibuat. Seni kolase adalah sebuah teknik seni dengan cara menempel materi-materi berupa kertas, kaca, logam, dan lain-lain kemudian dapat juga dikombinasikan dengan cat (minyak) atau teknik lainnya (Susanto, M., 2002:225).

Menurut Rondhi ( 2002: 25 ) bahan adalah material yang diolah atau diubah menjadi barang yang dapat berupa karya seni dan barang lainnya. Bahan itu sendiri merupakan material yang berasal dari alam misalnya batu, kayu, pasir, zat warna dari tanah atau dari tumbuh-tumbuhan. Selain bahan olahan dari alam dapat pula menggunakan bahan dari hasil olahan manusia, misalnya, kertas, kain kanvas, pensil, cat air, berbagai jenis logam, fiberglass, semen plastik dan masih banyak lagi.

Menurut Bastomi ( 2003 : 92 ), karakteristik bahan ditentukan oleh beberapa aspek antara lain : (1) keindahan alam yang terkandung dalam bahan setiap bahan warna asli pada bahan tersebut memberi keindahan seni; (2) tekstur, baris, atau kesan permukaan bahan. Tekstur itu sendiri dapat ditentukan oleh warna, namun dapat pula karena sifat asli bahan itu. Bahan yang padat memberi kesan halus, sedangkan bahan tidak padat member kesan permukaan kasar, (3) keras dan lunaknya bahan. Bahan yang keras memberi kesan berat, bahan yang lunak memberi kesan ringan.

Karakteristik bahan sangat berperan dalam memperoleh hasil karya seni dari barang bekas yang berkualitas tinggi dan memiliki nilai estetis. Menurut Rondhi ( 2002 : 25 ) dalam berkarya seni seseorang bisa menggunakan bahan baik yang konvensional maupun yang nonkonvensional.

Pada dasarnya, bahan yang digunakan untuk berkarya seni pada anak sangat banyak tergantung dari kemampuan dalam memilihnya. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh dari alam lingkungan atau dari toko berupa bahan-bahan praktis, bahkan dapat pula menggunakan bahan-bahan limbah atau daur ulang. Mengingat banyaknya limbah majalah yang jarang dimanfaatkan dan berdasarkan beberapa

pertimbangan media, penulis memanfaatkannya menjadi alternatif media berkarya seni yang bernilai estetis.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis media berkarya seni rupa beraneka ragam jika berdasarkan bahan, alat, dan teknik yang digunakan. Berbagai bahan dan alat yang digunakan bisa merupakan bahan dan alat yang berasal dari alam atau bahan dan alat plastik yang sudah tersedia di toko. Teknik yang digunakan pun bervariasi, dan hendaknya disesuaikan dengan jenis dan bahan alat yang digunakan. Karakteristik tiap media harus diperhatikan dan disesuaikan dengan jenis karya yang akan dibuat. Bahan, alat, dan teknik saling berkaitan dan saling mendukung untuk menghasilkan suatu karya yang maksimal.

#### **2.2.4. Kolase**

##### **2.2.4.1. Pengertian Kolase, Montase dan Mozaik**

Agar dapat memahami tentang seni kolase, terlebih dahulu kita perlu mengetahui apa sebenarnya arti kolase. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa (2012: 714) kolase memiliki arti yang sangat luas. Kolase merupakan komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan seperti kain, kertas dan kayu yang ditempelkan pada permukaan gambar. Menurut Susanto (dalam Muharrar dan Verayanti 2012: 8) kata kolase, yang dalam bahasa Inggris disebut *collage*, berasal dari kata *coller* dalam bahasa Perancis, yang berarti merekat. Sunaryo (2006 ) juga menjelaskan bahwa kolase adalah teknik dalam berkarya seni dengan cara merekatkan atau menempelkan serpihan bahan-bahan limbah atau barang bekas.

Menurut M. Saleh Kasim (1981:10) kolase adalah menggambar dengan teknik tempelan. Muharam E (1992:84) menyatakan bahwa kolase adalah teknik melukis dan mempergunakan warna-warna kepingan batu, kaca, marmer, keramik, kayu, yang ditempelkan. Kolase merupakan bentuk gambar yang diwujudkan dengan menyusun kepingan berwarna yang diolesi lem kemudian ditempelkan pada bidang gambar.

Budiono MA (2005:15) mengartikan bahwa kolase sebagai komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan yang ditempelkan pada permukaan gambar. Sunaryo A. (2002:8-9) menyatakan bahwa keterampilan kolase merupakan



aktivitas yang penting dan kompleks. Dalam perkembangannya, kolase secara kreatif dimanfaatkan sebagai unsur estetis yang personal dalam sebuah karya lukis, baik dipadukan dengan cat ataupun murni kolase.

Kolase merupakan perkembangan lebih lanjut dari seni lukis. Pada abad awal ke-20 para perupa sering menambahkan (menempelkan) unsur-unsur yang berbeda ke dalam lukisan mereka seperti potongan-potongan kain, kayu ataupun kertas koran. Namun memang ada perbedaan yang sangat signifikan antara seni kolase dan seni lukis. Di dalam karya seni kolase selain aspek formal seni yang dikedepankan meliputi nilai-nilai dasar keindahan, tata penyusunan objek ke dalam frame (*layout*), kontur, bentuk objek dan warna sebagaimana yang biasa disodorkan oleh karya seni lukis dan desain grafis tetapi juga aspek ilustrasi yaitu meliputi aspek konten material dan bentuk gambar kolase itu sendiri. <http://www.e-dukasi.net> diunduh tanggal 20 juli pukul 9.00 WIB.

Kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsur ke dalam satu *frame* sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Dengan demikian, kolase adalah komposisi yang serasi dibuat dengan cara digunting, dibuat dengan teknik tempel menggunakan bahan apa saja (kertas, kain, kayu, kaca, plastik, dll.), kemudian disusun menjadi sebuah komposisi yang menarik, sehingga menjadi satu kesatuan karya yang memiliki nilai estetis.

Montase adalah merupakan sebuah karya yang dibuat dengan cara memotong objek-objek gambar dari berbagai sumber kemudian ditempelkan pada suatu bidang sehingga satu kesatuan karya dan tema (Susanto, 2012:264).

Mozaik adalah merupakan gambar atau hiasan atau pola tertentu yang dibuat dengan cara menempelkan bahan/unsur kecil sejenis (baik bahan, bentuk, maupun ukurannya) yang disusun secara berdempetan pada sebuah bidang. Mozaik menggunakan potongan-potongan kecil yang biasanya dikenal sebagai *tesserae*, (potongan kecil, yang digunakan untuk membuat pola atau gambar (Sunaryo, 2010).

#### **2.2.4.2. Unsur Rupa/ Visual dalam Kolase**

Sebagai karya seni rupa, kolase merupakan susunan unsur-unsur dasar visual. Kegiatan menata komposisi dalam membuat kolase merupakan aktivitas

yang penting dan kompleks. Berbagai unsur rupa yang berbeda karakternya dipadukan dalam suatu komponen untuk mengekspresikan gagasan artistic atau makna tertentu. Yang dimaksud dengan unsur-unsur rupa adalah aspek-aspek bentuk yang terlihat konkret, yang dalam kenyataannya saling terkait dan tak mudah dipisahkan satu dengan lainnya. Tampilan keseluruhan menentukan perwujudan dan makna aspek bentuk itu sendiri.

Menurut (Susanto, 2011) unsur-unsur rupa antara lain:

#### 2.2.4.2.1. Titik

Titik adalah unit unsur rupa terkecil yang tidak memiliki ukuran panjang dan lebar. Sedangkan bintik adalah titik pada kolase dapat diwujudkan dengan bahan, misalnya, butiran pasir laut. Sedangkan bintik dapat diwujudkan dengan bahan seperti kerikil kecil atau biji-bijian yang berukuran kecil dan sejenisnya.

#### 2.2.4.2.2. Garis

Merupakan perpanjangan dari titik yang memiliki ukuran panjang namun relatif tidak memiliki lebar. Ditinjau dari jenisnya, garis dapat dibedakan menjadi garis lurus, garis lengkung, garis putus-putus, dan garis spiral. Unsur garis potongan kolase dapat diwujudkan dengan potongan kawat, lidi, batang korek, benang, dan sebagainya. Garis dapat pula terbentuk dari batas warna yang berdempetan.

#### 2.2.4.2.3. Bidang

Bidang adalah area, yang merupakan unsur rupa yang terjadi karena pertemuan beberapa garis dan memiliki dimensi panjang dan lebar. Bidang dapat dibedakan menjadi bidang horizontal, vertikal, dan diagonal. Dapat pula dibedakan menjadi bidang geometris dan non-geometris. Yang dimaksud bidang geometris adalah lingkaran, segitiga, segi empat, elips, setengah lingkaran, dan sebagainya. Bidang geometris memiliki kesan formal, sedangkan bidang non-geometris bentuknya tak beraturan, memiliki kesan tidak formal, santai, dan dinamis. Aplikasi unsur bidang pada kolase juga bisa berupa bidang datar (dua dimensi) dan bidang bervolume (tiga dimensi).

#### 2.2.4.2.4. Warna

Warna merupakan unsur rupa yang terpenting dan salah wujud keindahan yang dapat diserap oleh indra penglihatan manusia. Warna secara nyata dapat dibedakan menjadi warna primer sekunder, dan tersier. Unsur warna yang pada kolase dapat diwujudkan dari unsur cat, pita/rendah, kertas warna, kain warna-warni dan sebagainya.

#### 2.2.4.2.5. Bentuk

Bentuk dapat diartikan bangun, rupa, wujud. Bentuk dalam pengertian dua dimensi akan berupa gambar yang tak bervolume, sedang dalam pengertian tiga dimensi memiliki ruang dan volume. Bentuk juga bisa dibagi menjadi bentuk geometris dan non-geometris.

#### 2.2.4.2.6. Gelap-terang

Gelap terang adalah tingkatan *value* yang bisa terjadi antara hitam dan putih atau antara warna gelap dan warna terang. Dalam membuat karya kolase, unsur visual gelap-terang sangat penting untuk memberikan penonjolan pada unsur tertentu atau memberikan kesan kontraks, kesan ruang, kesan jauh dekat, dan kesan volume atau gempal.

#### 2.2.4.2.7. Tekstur

Tekstur merupakan nilai, sifat, atau karakter dari permukaan suatu benda seperti halus, kasar, bergelombang, lembut, lunak, keras, dan sebagainya. Tekstur secara visual dapat dibedakan menjadi tekstur **nyata** (terlihat kasar, diraba kasar) dan tekstur **semu (dilihat kasar, diraba halus)**. Unsur tekstur nyata pada kolase dapat berupa kapas, karung goni, kain sutra, ampelas, sabut kelapa, karet busa, dan sebagainya. Sedangkan tekstur semu dapat berupa hasil cetakan irisan belimbing, tekstur koin di kertas, tekstur anyaman bamboo di kertas, dan sebagainya.

### 2.2.4.3. Prinsip-prinsip Seni Rupa dalam Kolase

Prinsip rancangan penting diperhatikan dalam menata komposisi suatu kolase karena keindahan atau keunikan struktur dan keutuhan maknanya ditentukan oleh ketepatan dalam mengolah beragam unsur rupa sesuai prinsip

rancangan. Nilai-nilai estetis suatu karya seni dapat dirasakan melalui bentuk yang menarik, memuaskan, atau membangkitkan pengalaman visual tertentu, sehingga seseorang dalam penyusunan unsur-unsur visual meletakkannya sedemikian rupa dalam bidang datar, memadukan berbagai unsurnya, serta mengkomposisikannya agar mendapatkan hasil yang menarik dan memuaskan. Dalam hal ini, dapat dikatakan seseorang telah menggunakan sesuatu yang disebut prinsip-prinsip komposisi.

Prinsip-prinsip komposisi yaitu cara atau asas dalam mengatur, menata unsur-unsur rupa dan mengkombinasikannya dalam menciptakan bentuk suatu karya sehingga mengandung nilai-nilai estetis dan dapat membangkitkan pengalaman visual yang menarik (Sunaryo 2002:6). Pada umumnya prinsip-prinsip rupa tersebut adalah (1) Irama (2) keseimbangan (3) kesatuan (4) keserasian (5) dominasi (6) kesebandingan.

Dalam penyusunan unsur-unsur visual sehingga menjadi sebuah karya yang bermutu dan berkualitas, dalam pembuatan kolase harus memperhatikan prinsip-prinsip penyusunan unsur atau yang disebut prinsip-prinsip desain, antara lain:

### **1) Irama**

Irama merupakan perulangan unsur-unsur yang dilakukan secara teratur, atau secara terus-menerus (Aprilia 2012: 27). Irama dapat diciptakan dengan berbagai cara yaitu : (1) Repetitive atau irama yang diperoleh secara berulang atau monoton, (2) Alternative merupakan bentuk irama yang tercipta dengan cara perulangan unsur-unsur rupa secara bergantian, (3) Progressive menunjukkan perulangan dalam perubahan dan perkembangan secara berangsur-angsur atau bertingkat, dan (4) Flowing merupakan pengaturan garis-garis berombak, berkelok dan mengalir berkesinambungan.

### **2) Dominasi**

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran yang menonjol pada bagian tertentu dari suatu karya maka menjadikan pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan yang diutamakan. Dengan bagian yang penting menjadi lebih menonjol, maka pesan

yang disampaikan dari karya tersebut lebih mudah ditemukan bagi seseorang yang melakukan apresiasi (Sunaryo, 2002: 36).

### **3). Keseimbangan**

Keseimbangan merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan bobot akibat gaya berat dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga tersusun dalam keadaan seimbang. Tidak ada keseimbangan dalam suatu komposisi, membuat perasaan tak tenang dan kesetuhan komposisi terganggu, sebaliknya keseimbangan yang baik memberikan perasaan tenang dan menarik, serta menjaga keutuhan komposisi (Sunaryo, 2002: 39).

### **4). Kesatuan**

Kesatuan merupakan unsur yang paling mendasar dalam sebuah karya seni, karena kesatuan adalah tujuan akhir dan prinsip-prinsip desain yang lain. Sunaryo (2002:31) menyatakan bahwa tidak adanya kesatuan dalam satu tatanan mengakibatkan kekacauan/ruwet. atau cerai-berai tak terkoordinasi. Jika semua itu sampai terjadi maka yang dihasilkan tidak akan bagus dan mengakibatkan terganggunya keindahan suatu karya.

Hubungan antar unsur-unsur yang membentuk suatu karya harus baik sehingga tercipta karya yang bagus. Adapun hukum-hukum tentang kesatuan yang dilandasi atas asas-asas tentang pengamatan totalitas karya antara lain: (1) hukum kedekatan;(2) hukum kesamaan; (3) hukum bentuk (*closure*);(4) hukum keseimbangan; (5) hukum gerak bersama. Menurut Rondhi (2002) kesatuan mengandung arti bahwa unsur-unsur visual harus ditata sedemikian rupa sehingga tampak menyatu sesuai dengan tema tertentu. Jadi dapat disimpulkan bahwa kesatuan adalah isi pokok dari komposisi yakni perpaduan dari penerapan prinsip-prinsip komposisi seperti keserasian, keseimbangan, irama, dominasi, dan kesebandingan.

### **5). Keserasian**

Keserasian menurut dalam Sunaryo (2002:32) adalah prinsip mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok dengan yang lain dan terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Sementara Kartika (2007) mengartikan *harmony*

sebagai keselarasan merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat, jika unsur-unsur rupa dipadu secara berdampingan maka timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian. Jadi dengan perkataan lain keserasian dan keselarasan merupakan kecocokan antar bagian yang berdampingan dalam suatu keseluruhan karya seni dan tidak ada bagian yang saling berlawanan.

Menurut Graves dalam Sunaryo (2002) keserasian mencakup dua jenis, yaitu keserasian fungsi dan keserasian bentuk. Keserasian fungsi menunjukkan adanya keserasian antara objek-objek yang berbeda, karena berada dalam hubungan simbol, atau karena adanya hubungan fungsi. keserasian bentuk menunjukkan adanya keserasian raut, ukuran, warna, tekstur. dan aspek-aspek bentuk lainnya.

#### **6). Kesebandingan/ Proporsi**

Sidik (dalam Aprilia 2012: 31) menyatakan bahwa, pada prinsip proporsi membawa perupa untuk mempunyai kecermatan dalam menyusun unsur-unsur rupa agar tiap-tiap bagian memiliki keseimbangan ruang dan ukuran. Proporsi memiliki hubungan antar bagian atau bagian dengan keseluruhan, untuk mendapatkan keserasian. Kesebandingan terjadi adanya penyusunan unsur dengan keluasaan bidang gambar, dan harus sebanding.

#### **2.2.4.4. Teknik dan Metode Kolase**

Teknik dan alat yang digunakan untuk membuat kolase perlu disesuaikan dengan bahan bakunya, dikarenakan karakter setiap jenis bahan berbeda. Jenis alat dan teknik yang digunakan untuk membuat kolase berbahan alam berbeda dengan yang digunakan untuk membuat kolase berbahan sintetis. Secara umum, alat utama yang dibutuhkan adalah:

1. Alat potong: pisau, gunting, cutter, gergaji, tang, dan sebagainya
2. Bahan perekat: lem kertas, perekat vinyl, lem putih/PVC, lem plastic, jarum dan benang jahit, serta jenis perekat lainnya (d disesuaikan dengan jenis bahan).

Berbagai jenis kolase baik yang berbentuk dua dimensi dan tiga dimensi umumnya dibuat dengan teknik yang bervariasi seperti: teknik sobek, teknik gunting, teknik potong, teknik rakit, teknik rekat, teknik jahit, teknik ikat dan sebagainya. Dalam membuat kolase dapat memanfaatkan lebih dari satu teknik

untuk membuat karya kolase, bahkan teknik campuran bisa dieksplorasi menjadi sentuhan artistik pada karya kolase. (<http://belajar.kemdiknas.go.id/index5>).

Berbagai metode yang dipergunakan untuk membuat kolase antara lain :

1. Tumpang-tindih atau saling tutup (*overlapping*) merupakan metode kolase dengan cara menyusun kembali potongan kertas bekas secara tumpang tindih.
2. Penataan ruang (*spatial arrangement*)
3. Repetisi/perulangan (*repetition*)
4. Komposisi/kombinasi beragam jenis tekstur dari berbagai material

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Pemanfaatan kertas bekas sebagai media berkarya kolase dapat diterapkan dalam pembelajaran kolase dengan media kertas bekas pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak Kalimantan Barat. Pembelajaran dilakukan melalui tiga tahap yakni; perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan terdiri atas tujuan pembelajaran, materi atau bahan ajar, strategi pembelajaran, dan evaluasi. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yakni siswa mampu berkarya seni kolase sesuai dengan prosedur. Seluruh proses tersebut dilaksanakan dalam pengamatan terfokus 1 dan pengamatan terfokus 2. Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran berkarya kolase, diketahui siswa mampu membuat sket untuk desain kolase bertemakan flora, pengaplikasian teknik gunting dan rekat untuk berkarya kolase, penggunaan ragam warna pada daun untuk menciptakan kesan gelap terang pada karya kolase.

Hasil berkarya kolase dalam menggambar flora menghasilkan beberapa karya dengan total nilai 2640,3 dan nilai rata-rata kelas adalah 82,5. Berdasarkan aspek ide/ gagasan dalam menggambar ragam hias flora, siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila banyak yang memilih bentuk daun sebagai ide berkarya menggambar flora dengan persentase 37,5%. Aspek penguasaan teknik didominasi oleh siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat rapih yaitu sebanyak 12 siswa atau 37,5%. Berdasarkan aspek estetika visual siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila sudah termasuk kategori baik dalam menerapkan unsur dan prinsip seni rupa dalam membuat karya flora yaitu sebanyak 17 siswa atau sekitar 53,12%. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil bahwa kecenderungan siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sengah Temila berkarya kolase



dalam menggambar flora cenderung memilih warna biru sebagai *background* membuat karya flora dengan persentase 41% dari keseluruhan karya. Dari 32 hasil karya siswa dibagi menjadi 3 kategori; kategori berupa kategori sangat baik, baik dan cukup. Diketahui bahwa siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik 7 siswa atau 22%, siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori baik sebanyak 20 atau sebanyak 62,5%, serta terdapat pula 5 siswa (1,56%) mendapatkan nilai dengan kategori cukup.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pembelajaran kolase dengan media kertas lebih bermakna karena siswa melakukan sendiri kegiatan yang berhubungan dengan materi yang ada sehingga siswa dapat memahaminya, semoga guru berinovasi mengimplementasikan materi pembelajaran lain sebagai upaya memberikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: YumaPustaka & FKIP UNS.
- Syakir Muharrar dan Sri Verayanti 2002. “*Kreasi Kolase, Montase Mozaik Sederhana*”. Erlangga
- Choy, N. K. 1999. Strategi pengajaran dan pembelajaran kontekstual- REACT. Kinabu: Tech Prep.
- Nurhadi. 2003. *Pembelajaran Kontekstual dan penerapannya dalam kurikulum berbasis kompetensi*. Malang: UM. Press.
- Syafii, 2006. “Konsep Pembelajaran Seni Rupa”. *Handout*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- Syafi’i. “Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa”. *Jurusan Seni Rupa FBS Unnes*. Jurusan Seni Rupa,
- Uno, H.B. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Su giyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: YumaPustaka & FKIP UNS.
- Soehardjo, A.J. 2011. *Pendidikan Seni : Strategi Penataan dan Pelaksanaan Pembelajaran Seni*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Djamarah, Syaiful BAHRI. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjio. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Jogiyanto, 2008. *Metode penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Sugandi, A. 2006. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Soebandi, B. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Maulana Offse
- Rondhi, Moh dan Anton Sumartono. 2002. *Paparan Perkuliahan mahasiswa : Tinjauan Seni Rupa I*. Semarang: Unnes Press.
- Bastomi, Suwaji. 2003. Kritik Seni. *Bahan Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi . Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Salam, Sofyan. 2001. *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Makasar : Universitas Negeri Makasar
- Syamsudduha,St. 2012. Penggunaan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Lentera Pendidikan*. Vol.15. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alaudin Makasar.
- Depdiknas. 2006. Kurikulum Seni Budaya / KTSP . Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas.
- Ismiyanto, PC. S. 2003. Metode Penelitian, Handout Mata Kuliah Metode Penelitian. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- \_\_\_\_\_. 2009. GBPP – Silabus, RPP, dan Handout Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Susanto, Mikke. 2002. Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa. Yogyakarta: Kanisius.
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- , 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sunaryo, Aryo. 2002. Nirmana I. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- \_\_\_\_\_. 2009. Bahan Ajar Seni Rupa 1. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Iswidayati, Sri. 2010. Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Seni Budaya / KTSP*. Jakarta : Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni: Wacana, Apresiasi, dan Kreasi*. Yogyakarta :

## Pustaka Belajar.

- Garha, Oho dan Md Idris. 1978. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- ,2006. *Strategi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pamilu, Anik. (2007). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Djamarah, Syaiful BAHRI. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bastomi, S. 1985. *Berapresiasi Pada Seni Rupa*. Semarang: UNNES Press.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Soehardjo, A.J. 2011. *Pendidikan Seni: Strategi Penataan dan Pelaksanaan Pembelajaran Seni*. Malang: Bayu Media Publishing Anggota IKAPI.
- Azmi. 2008. Memahami Karya Seni Rupa Kontemporer Melalui Karya Semiotika. *Dalam Jurnal Seni Rupa FBS UNIMED*, 5(2) 2- 3
- <http://qoyyim.blogspot.com> diunduh tanggal 20 September 2019 pukul 9.00 WIB
- <http://amaliadomasp.blog.com> diunduh tanggal 7 Juli 2019 pukul 12.00 WIB