



IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SENI RUPA SECARA DARING BAGI SISWA KELAS XI DI SMA N 3 DEMAK

Dhini Nur Nazilah[✉], Supatmo

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Juli 2024

Disetujui: Agustus 2024

Dipublikasikan:
September 2024

Keywords:

*Online Learning,
Learning of Fine Arts,
Student Creativity.*

Abstrak

Pembelajaran seni rupa daring di SMA N 3 DEMAK menurut peneliti menarik untuk diteliti lebih lanjut, dengan rumusan masalah bagaimana pembelajaran daring berlangsung, bagaimana penerapan proses kreatif berkarya siswa, dan apa saja hambatan pembelajaran daring berlangsung. Tujuan penelitian ini adalah sebagai implementasi pembelajaran dan hasil berkarya siswa di SMA N 3 DEMAK. Penelitian ini dikaji dengan pendekatan diskriptif kuantitatif menggunakan data yang bersumber dari hasil observasi menggunakan pedoman observasi, wawancara menggunakan pedoman wawancara, dan dokumentasi menggunakan pedoman dokumen. Hasil penelitian ini didapatkan bahwa: 1) Materi mengacu pada KI, KD, dan kebutuhan siswa, pembelajaran menggunakan media pembelajaran daring menggunakan model pembelajaran ekspositorik dan eksperimen. Penugasan berupa praktek berkarya dan mengerjakan latihan seputar kesenirupaan. Evaluasi berupa pengumpulan karya seni rupa dan tes seperti UTS, UAS dan hasil karya siswa. Siswa sebelum berkarya membentuk rancangan seperti latar belakang, tujuan, sumber yang menginspirasi siswa, alat dan media apa yang mereka pilih, gagasan atau isi, maupun penyajian karya seni rupa. 2) Implementasi proses kreatif berkarya ditandai dengan siswa yang sudah mampu memahami pembelajaran seni rupa dan berkarya seni rupa. 3) Hambatan berupa sarana dan prasarana maupun disebabkan beberapa faktor. Hasil penelitian ini telah memuat tujuan penelitian diharapkan menjadi informasi serta masukan kepada pendidik dalam hal meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu pembelajaran daring kedepannya.

Abstract

According to researchers, online fine arts learning at SMA N 3 DEMAK is interesting to study further, with a problem formulation of how online learning takes place, how the creative process of student work is implemented, and what are the obstacles to online learning taking place. The aim of this research is to implement the learning and work results of students at SMA N 3 DEMAK. This research was studied using a quantitative descriptive approach using data sourced from observations using observation guidelines, interviews using interview guidelines, and documentation using document guidelines. The results of this research showed that: 1) The material refers to KI, KD, and student needs, learning using online learning media uses expository and experimental learning models. Assignments consist of practical work and doing exercises related to art. Evaluation takes the form of collecting works of fine art and tests such as UTS, UAS and student work. Before creating, students form plans such as background, goals, sources that inspire students, what tools and media they choose, ideas or content, and presentation of the work of art. 2) The implementation of the creative work process is characterized by students who are able to understand fine arts learning and create fine arts. 3) Barriers in the form of facilities and infrastructure or caused by several factors. The results of this research contain research objectives which are expected to provide information and input to educators in terms of improving the quality of learning and helping online learning in the future.

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dikatakan menjadi penentu keberhasilan pembangunan SDM atau sumber daya manusia, pendidikan digunakan untuk mengembangkan individu atau peserta didik untuk mencapai kebutuhan hidup, karena peserta didik merupakan individu perubahan bangsa yang membutuhkan bimbingan agar sesuai dengan arah dan tujuan dari pendidikan, dalam pendidikan di Indonesia salah satu tujuan ialah mengenai berfikir secara kreatif, hal ini merupakan salah satu dari beberapa tujuan yang tertera pendidikan nasional yang terdapat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menyatakan bahwa: “Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Menurut (Rudyanto, 2014: 42) kemampuan berkeaktifitas adalah salah satu dari tujuan pendidikan nasional yang harus dikembangkan, kemampuan berkeaktifitas diklasifikasikan dalam kompetensi tingkat atas (*high order competencies*) yang dianggap kelanjutan dari kompetensi tingkat dasar (*basic skills*). Sedangkan menurut (Ruzniar, 2018: 1) kemampuan berkeaktifitas ini membantu peserta didik dalam menerangkan dan menginterpretasikan beberapa pemahaman siswa sehingga dapat di capai penguasaan kemampuan dalam proses berfikir yang lebih baik, dan kemampuan menciptakan dalam proses kreativitas merupakan kemampuan yang paling atas dalam proses berfikir terutama dalam pembelajaran, seperti kemampuan siswa dalam menciptakan atau berkreasi yang memiliki tahapan yang berkesinambungan dalam menciptakan suatu hasil (*creating*), yang diawali dengan proses memproduksi gagasan awal dari suatu kejadian (*generating*), selanjutnya menciptakan jalan keluar dari permasalahan yang dapat diuji dari berbagai gagasan awal yang dihasilkan (*planning*), dan mengaplikasikannya menjadi suatu produk (*producing*). Pernyataan berikut mengindikasikan bahwa kemampuan berkeaktifitas adalah kemampuan yang penting untuk ditingkatkan. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkeaktifitas juga salah satu tujuan dari kurikulum 2013 yang tercantum dalam Permendikbud no 69 tahun 2013 tentang kurikulum 2013 sebagai berikut: “Mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat,

berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia”.

Kegiatan belajar mengajar yang efektif, inovatif, dan kreatif didapatkan salah satunya melalui guru, peran guru menurut (Widodo, 2018: 47) guru berperan untuk membimbing, mendampingi, dan memotivasi siswa dalam pembelajaran, sedangkan menurut (Rouf, 2018: 908) guru bukan lagi sebagai pusat belajar. Sehingga guru lebih berperan sebagai pengarah, pendorong dan pembimbing bagi para siswa. Sehingga siswa di kurikulum 2013 diharapkan mampu aktif dan kreatif mencari berbagai informasi terkait media pembelajaran, dikarenakan berkembangnya teknologi informasi yang sudah sangat dikuasai oleh siswa, teknologi yang dimanfaatkan dalam memudahkan proses informasi dan proses komunikasi saat ini, khususnya dalam terlaksananya proses belajar mengajar yang pada hasil final dirasa dapat menaikkan performa dari hasil belajar mengajar yang dilalui siswa serta meningkatkan mutu peserta didik secara tepat dalam hal penggunaan teknologi dan informasi sekarang. Dapat didapatkan pada era sekarang penggunaan akses internet sudah tersebar dipenjurus dunia dan menjadi kebutuhan setiap orang untuk mengakses informasi, terlebih saat proses kegiatan belajar mengajar (Chaidar, 2014: 187), Dari pernyataan berikut para pendidik harus cakap dalam memanfaatkan internet sebagai suatu media dan wadah dalam kegiatan pembelajaran mengajar, sebagai sumber materi belajar dan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

Saat ini berbagai belahan dunia sedang mengalami persebaran virus covid-19, tak terkecuali di Indonesia, sejak maret 2020 pemberlakuan sistem *work from home* pun menjadi jalan keluar sebagai pembatasan tatap muka untuk memutus rantai persebaran virus covid-19, sistem *work from home* pun menjadi solusi tetap berlangsungnya pembelajaran, salah satunya pembelajaran yang dilaksanakan di SMA N 3 DEMAK, dalam pelaksanaan pembelajaran di SMA N 3 DEMAK seluruhnya menggunakan sistem pembelajaran daring yang sebagian besar menggunakan aplikasi *Google Scoolar*, *Google Meet*, *Zoom Meet*, dan *Groub chat WhatsApp* sebagai media pembelajaran agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tetap berlangsung, salah satunya dalam pembelajaran mata pelajaran seni budaya khususnya seni rupa kelas XI di SMA N 3 DEMAK yang dilakukan secara daring, pemberian materi dan penugasan karya dilaksanakan sepenuhnya menggunakan media internet atau daring. Pelaksanaan pembelajaran daring di SMA N 3 DEMAK ini menurut asumsi peneliti memunculkan beberapa persoalan, terutama bagaimana proses

belajar mengajar, bagaimana siswa berkarya dalam kegiatan belajar mengajar selama pembelajaran daring melalui praktek berkarya, menurut peneliti memunculkan beberapa permasalahan yang dapat dikaji lebih lanjut, mengingat proses berkarya dalam pembelajaran siswa tidak dapat secara langsung didampingi oleh guru pengajar sehingga menimbulkan permasalahan tersendiri bahkan ketika pembelajaran tatap muka saja pembelajaran dan proses berkarya siswa menghadapi masalah tersendiri sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Hal-hal tersebut memungkinkan dapat digunakan menjadi suatu bahan evaluasi ke depannya dalam proses belajar mengajar seni rupa di SMA N 3 DEMAK guna mencapai tujuan Pendidikan secara optimal kedepannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengkaji mengenai implementasi pembelajaran dan hasil berkarya siswa di SMA N 3 DEMAK sehingga dipilih pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode penelitian kualitatif bersifat deskriptif adalah metode penelitian yang berorientasi pada fenomena yang ditemukan di lapangan. (Arikunto, 2010: 22) mengutip dari pernyataan (Moleong, 1998) mendeskripsikan mengenai metode kualitatif sebagai proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis atau lisan yang dicermati oleh peneliti, dan data-data yang diamati secara detail agar dapat ditangkap makna dalam data yang dihasilkan.

Menurut (Raco, 2018: 60) metode kualitatif adalah berupa deskriptif, yaitu data deskriptif yang mengandaikan data tersebut berupa teks tertulis dan dalam penyajiannya metode ini biasanya menggunakan kata kerja dan kata keterangan yang menggambarkan keadaan sebenarnya. Sehingga bertujuan untuk mendeskripsikan dan menguraikan bagaimana kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran seni rupa daring di SMA N 3 DEMAK dan hambatan dalam terlaksananya kegiatan belajar mengajar daring.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pembelajaran Seni Rupa Daring di SMA N 3 DEMAK

Kegiatan pembelajaran Seni Rupa daring di SMA N 3 Demak dilaksanakan pada Kelas XI Mipa, setiap minggunya berlangsung selama 1 pertemuan, setiap pertemuan berlangsung 2 jam pembelajaran dengan 1 jam pembelajarannya dilaksanakan selama 40 menit dikarenakan terdapat pengurangan jam pembelajaran, dengan jadwal pertemuan hari senin

untuk kelas XI Mipa 4 dengan jumlah 26 siswa, XI Mipa 5 dengan jumlah 29 siswa, XI Mipa 6 dengan jumlah 30 siswa, dan XI Mipa 7 dengan jumlah 27 siswa, sedangkan jadwal hari Rabu untuk XI Mipa 1 dengan jumlah 29 siswa, XI Mipa 2 dengan jumlah 28 siswa, dan XI Mipa 3 dengan jumlah 29 siswa.

Tahap awal dalam pembelajaran adalah tahap perencanaan yang dirumuskan sebelum guru melaksanakan kegiatan pembelajaran. Melalui tahap perencanaan pembelajaran guru mempersiapkan beberapa perangkat pembelajaran yang berisi silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat pada tiap semesternya, yang berisi tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi, media, alat dan sumber pembelajaran serta metode dan evaluasi hasil belajar siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di SMA Negeri 3 DEMAK berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan menjadi tiga tahapan yakni: kegiatan awal seperti salam pembuka, pemberian motivasi dan tujuan kegiatan pembelajaran, absensi dan lain-lain, lalu kegiatan inti penyampaian materi maupun kegiatan praktek berkarya pada pembelajaran seni rupa, dan kegiatan akhir yang berupa penyampaian kesimpulan, penyampaian bagaimana kegiatan pertemuan berikutnya, maupun pemberian tugas untuk peserta didik dengan alokasi waktu yang digunakan dalam pembelajaran daring di SMA N 3 DEMAK 40 menit, namun karena pembelajarannya dilakukan secara daring pelaksanaan pembelajaran terkesan fleksibel dan tidak sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran.

1. Pertemuan Pertama Pembelajaran Seni Rupa Daring di SMA N 3 DEMAK.

Pertemuan pertama merupakan pemberian teori kepada siswa dengan rangkain sebagai berikut, Pendahuluan: Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka, Mempersilahkan siswa mengisi absensi secara daring. Kegiatan inti: Guru membagikan materi berupa lembar pdf, dan link youtube untuk menerangkan kepada siswa mengenai materi 2 dimensi sehingga siswa dapat melihat, mengamati, membaca, menulis mendengar menyimak mengenai materi menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa 2 dimensi mendengarkan membaca materi dan ceramah dari guru. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi materi menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa 2 dimensi melalui grub WhatsApps. Peserta didik mendiskusikan dengan guru mengenai hasil pengamatannya dan memverifikasi

hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber. Kegiatan penutup: Mempersilahkan siswa mengamati beberapa karya di internet sebagai tugas mandiri, mengingatkan siswa mengenai absensi, salam penutup.

2. Pertemuan Ke-dua Pembelajaran Seni Rupa Daring di SMA N 3 DEMAK

Pertemuan ke-dua merupakan pemberian teori kepada siswa dengan rangkain sebagai berikut, Pendahuluan: Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka, Mempersilahkan siswa mengisi absensi secara daring. Kegiatan inti: Guru meberikan materi dan link *googlemeet*. Siswa melihat, mengamati, membaca, menulis mendengar menyimak dan mencari sumber bacaan lain mengenai materi Jenis, tema, fungsi dan nilai estetis karya seni dan modifikasi karya seni rupa 3 dimensi, guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi materi Jenis, tema, fungsi dan nilai estetis karya seni dan modifikasi karya seni rupa 3 dimensi melalui aplikasi *googleclassroom* maupun grub whatsapp, guru dan siswa mendiskusikan Jenis, tema, fungsi dan nilai estetis karya seni dan modifikasi karya seni rupa 3 dimensi, menyimpulkan bersama mengenai kegiatan pembelajaran. Kegiatan penutup: Mempersilahkan siswa mengamati beberapa karya di internet sebagai tugas mandiri. Mengingatn siswa mengenai absensi. Salam penutup.

3. Pertemuan Ke-Tiga Pembelajaran Seni Rupa Daring di SMA N 3 DEMAK.

Pertemuan ke-tiga merupakan kegiatan praktek berkarya dengan rangkaian sebagai berikut, Pendahuluan: Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka, Mempersilahkan siswa mengisi absensi secara daring. Kegiatan inti: Guru meberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi dipertemuan sebelumnya untuk memperdalam pengetahuan mengenai kegiatan berkarya seni rupa dua dimensi memodifikasi objek dengan stilasi, deformasi, distorsi, dan transformasi. Siswa dipersilahkan untuk berkarya menggunakan alat dan bahan yang telah disiapkan guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengkonsultasikan karya dengan guru, guru dan siswa melaksanakan apresiasi bersama. Kegiatan penutup: Mempersilahkan siswa untuk menyelesaikan karyanya jika belum selesai. Mengingatn siswa mengenai absensi dan meminta siswa jangan sungkan untuk berdiskusi di grub kelas. Salam penutup.

4. Pertemuan Ke-empat Pembelajaran Seni Rupa Daring di SMA N 3 DEMAK.

Pertemuan ke-empat merupakan kegiatan praktek berkarya dengan rangkaian pembelajaran sebagai

berikut, Pendahuluan: Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka, Mempersilahkan siswa mengisi absensi secara daring. Kegiatan inti: Guru meberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi dipertemuan sebelumnya untuk memperdalam pengetahuan mengenai kegiatan berkarya seni rupa dua dimensi memodifikasi objek menggambar potret wajah menjadi WPAP. Siswa dipersilahkan untuk berkarya menggunakan alat dan bahan yang telah disiapkan guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengkonsultasikan karya dengan guru, guru dan siswa melaksanakan apresiasi bersama. Kegiatan penutup: Mempersilahkan siswa untuk menyelesaikan karyanya jika belum selesai. Mengingatn siswa mengenai absensi dan meminta siswa jangan sungkan untuk berdiskusi di grub kelas. Salam penutup.

Yang terakhir yaitu tahap evaluasi atau penilaian, dalam kegiatan penilaian yang telah disiapkan guru di SMA N 3 DEMAK telah diuraikan sebagai berikut : (1) Penilaian Sikap Spritual dan Sosial, pada penilaian sikap dan keaktifan siswa selama pembelajaran daring, menurut penuturan Bapak Angga Amoriksa sebagai guru seni rupa SMA N 3 DEMAK salah satu penilaiannya dengan melihat antusias dalam kegiatan pembelajaran seni rupa daring dengan melihat siswa yang sering mengkonsultasikan tugasnya melalui grub kelas, jika setiap konsultasi siswa terdapat progres dan menerima setiap masukan dari guru maka akan mendapatkan *point* atau nilai tersendiri, dan mengamati bagaimana perilaku peserta didik yang dicatat dalam jurnal pengamatan. (2) Penilaian Pengetahuan, penilaian didasarkan berdasarkan penugasan LKS, UTS, dan UAS siswa yang terkait materi yang diajarkan. (3) Penilaian Ketrampilan, penilaian ketrampilan berdasarkan proses siswa saat praktik berkarya, produk yang dihasilkan, dan proyek, serta portofolio yang dibuat siswa yang dikumpulkan ketika UAS.

Karya Peserta Didik Sebagai Hasil Kegiatan Berkarya dalam Pembelajaran Seni Rupa Daring di Kelas XI Mipa SMA N 3 DEMAK

Kegiatan berkarya seni rupa 2 dimensi ini dilaksanakan pada pembelajaran ke 3 dan ke 4. Berikut analisis yang peneliti rumuskan pada pertemuan ketiga berdasarkan 35 sampel yang mana tiap kelas yang diambil 5 karya secara acak dari kelas XI MIPA 1 sampai XI MIPA 7, terdapat 15 siswa atau 42,86% yang membuat karya seni rupa dua dimensi modifikasi objek stilasi, sebanyak 7 siswa atau 20% yang membuat karya seni rupa dua dimensi modifikasi objek distorsi, 13 siswa atau 37,14 % membuat karya

seni rupa dua dimensi modifikasi objek transformasi. Pada pertemuan keempat berdasarkan 35 sampel yang mana tiap kelas yang diambil 5 karya secara acak dari kelas XI MIPA 1 sampai XI MIPA 7, terdapat 21 karya siswa atau 60% yang menggambar seni rupa dua dimensi potret wajah menjadi WPAP dengan model artis, 8 siswa atau 22,85% siswa yang menggambar seni rupa dua dimensi potret wajah menjadi WPAP dengan model tokoh atau pahlawan, 4 siswa atau 11,42% yang menggambar seni rupa dua dimensi potret wajah menjadi WPAP dengan model politik Indonesia, 1 siswa atau 2,85% yang menggambar seni rupa dua dimensi potret wajah menjadi WPAP dengan model atlet, dan 1 siswa atau 2,85% yang menggambar seni rupa dua dimensi potret wajah menjadi WPAP dengan model tokoh fiksi anime.



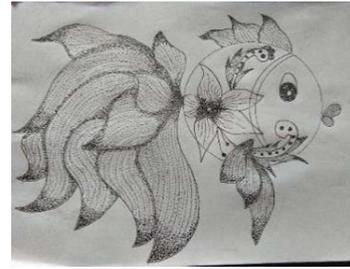
Gambar 1. Karya Alifah Muhti
Sumber: Dokumentasi Penulis

Karya pertemuan ke 3 siswa milik Alifah Muhti kelas XI MIPA 1 menggunakan jenis modifikasi stilasi dengan objek gambar biota laut ubur-ubur.



Gambar 2. Karya Rafika Desyilia A. R.
Sumber: Dokumentasi Penulis

Karya pertemuan ke 3 siswa milik Rafika Desyilia A R kelas XI MIPA 5 menggunakan jenis modifikasi transformasi dengan objek gambar penggabungan kuda laut, mamalia kuda, dan kupu-kupu



Gambar 3. Karya Nasrul Ulum
Sumber: Dokumentasi Penulis

Karya pertemuan ke 3 siswa milik Nasrul Ulum kelas XI MIPA 3 menggunakan modifikasi distorsi dengan objek gambar ikan



Gambar 4. Karya Diah Rahmawati
Sumber: Dokumentasi Penulis

Karya WPAP pertemuan ke 4 siswa milik Diah Rahmawati kelas XI MIPA 6 dengan objek gambar artis, menggunakan teknik plakat



Gambar 5. Karya Salsa Nur Fitriani
Sumber: Dokumentasi Penulis

Karya WPAP pertemuan ke 4 siswa milik Salsa Nur Fitriani kelas XI MIPA 2 dengan objek gambar tokoh politik, menggunakan teknik plakat.



Gambar 6. Karya Rahma Linda
Sumber: Dokumentasi Penulis

Karya WPAP pertemuan ke 4 siswa milik Rahma Linda kelas XI MIPA 3 dengan objek gambar pahlawan, menggunakan teknik plakat

Kegiatan berkarya tersebut dibekali dengan KD 3.1 yakni kompetensi pengetahuan atau dalam aspek kognitif sudah mengerti dan memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa 2 dimensi, dan menerapkan KD 4.1 Membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek, dengan membekali siswa dengan pengetahuan berkarya seni rupa dua dimensi diharap siswa mampu berkarya dalam pembelajaran seni rupa secara daring, dengan guru mengawasi kegiatan berkarya dari jarak jauh.

Hambatan Pembelajaran Seni Rupa Daring di SMA N 3 DEMAK

1. Kurangnya Keaktifan Selama Pembelajaran Daring.

Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar misal dalam pengisian daftar hadir, kegiatan konsultasi karya, dan kegiatan tanya jawab dalam pembelajaran seni rupa daring antara guru dan murid, siswa banyak yang tidak mengkonsultasikan karyanya kepada guru. hal ini disebabkan kurangnya kesadaran siswa dalam menyadari pentingnya pembelajaran seni rupa dan guru yang terlalu santai selama pembelajaran berlangsung.

2. Pemahaman Materi Siswa yang Kurang

Salah satu penghambat pembelajaran daring adalah siswa yang kurang memahami materi pembelajaran yang diajarkan, faktor penyebab siswa kurang memahami materi adalah sebagai berikut:

- 1) Ketidakhadiran siswa pada pertemuan kelas daring
- 2) Siswa malas untuk membaca kembali materi yang dibagikan guru melalui *googleclass*.

- 3) Kurang memahami arahan guru dan tidak ditanyakan kembali kepada guru dan memilih diam.
- 4) Guru yang tidak menanyakan keresahan atau kesulitan siswa dalam memahami materi kepada setiap siswa dan memilih menunggu siswa untuk bertanya.
- 5) Tugas mata pelajaran lain yang terlalu banyak membuat siswa tidak memiliki waktu luang untuk belajar materi.

3. Pemahaman Berkarya Siswa yang Kurang

Dalam pembelajaran seni rupa selain mempelajari materi terkait kesenirupaan juga praktek berkarya seni rupa, kurangnya kecakapan siswa dalam berpraktek seni rupa juga menjadi salah satu yang menjadi masalah setiap kegiatan belajar mengajar terutama ketika kegiatan belajar mengajar tidak diawasi langsung oleh guru, faktor penyebab siswa kurang memahami kegiatan berkarya adalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya demonstrasi yang diberikan guru sebagai acuan siswa berkarya
- 2) Kurangnya pendampingan guru dalam berkarya seni rupa
- 3) Banyak siswa yang tidak memiliki semangat, minat, dan bakat berkarya seni rupa.
- 4) Pembelajaran yang santai cenderung disepelekan oleh sebagian siswa untuk menunda-nunda tugas berkarya seni rupa
- 5) Belum efektifnya pertemuan selama pembelajaran daring.

4. Faktor Guru Mengajar

Salah satu penghambat pembelajaran daring adalah faktor guru yang mengajarkan pembelajaran seni rupa, berikut beberapa faktor penyebab siswa kurang memahami adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam pembelajaran seni rupa di SMA N 3 DEMAK kelas XI MIPA guru kurang menerangkan materi dan sebagian besar pemberian materi hanya membagikan lembar materi kesenirupaan melalui *googleclass* sehingga sebagian siswa merasa kurang dalam memahami materi.
- 2) Guru dalam memberikan contoh pengerjaan karya dirasa masih kurang oleh sebagian siswa sehingga siswa merasa kurang memahami cara pengerjaan yang baik dan benar.
- 3) Guru yang memberikan kelonggaraan dan mengkondisikan kelas dengan santai membuat siswa cenderung menyepelekan pembelajaran seni rupa.

PENUTUP

Dari hasil pembahasan penelitian yang peneliti dapatkan dapat disimpulkan sebagai berikut: proses kegiatan pembelajaran seni rupa secara daring bagi peserta didik kelas XI Mipa di SMA N 3 DEMAK diawali dengan proses perencanaan awal salah satunya menetapkan beberapa perangkat awal. Dalam proses kegiatan pembelajaran seni rupa yang dilaksanakan 4 kali pertemuan dengan 2 pertemuan membahas mengenai pengetahuan kognitif kesenirupaan, yaitu seni rupa dua dimensi dan seni rupa 3 dimensi, sedangkan 2 pertemuan lainnya adalah kegiatan berkarya siswa membuat karya seni 2 dimensi modifikasi objek menggunakan stilasi, deformasi, transformasi, distorsi, dan membuat karya seni rupa 2 dimensi gambar potret yang dimodifikasi menjadi WPAP. Dan pada tahap penilaian yang di rumuskan menjadi (1) Penilaian sikap spritual, sosial, dan keaktifan siswa selama pembelajaran daring. (2) Penilaian Pengetahuan, penilaian didasarkan berdasarkan penugasan LKS, UTS, dan UAS siswa yang terkait materi yang diajarkan. (3) Penilaian ketrampilan, penilaian ketrampilan berdasarkan proses siswa saat praktik berkarya, produk yang dihasilkan, dan proyek, serta portofolio yang dibuat siswa yang dikumpulkan ketika UAS.

Mengenai hasil karya siswa peserta didik sebagai implementasi pembelajaran seni rupa secara daring bagi siswa kelas XI di SMA N 3 Demak yang didapatkan peneliti sebagai berikut: dari sampel dipertemuan ketiga dan keempat dari kelas XI MIPA 1 sampai XI MIPA 2 terdapat beberapa siswa yang dapat berkarya dengan kreatif dan menerapkan kemampuan mereka dalam berkeaktifan yang diterapkan pada karyanya, yaitu dengan memodifikasi karya mereka pada pertemuan ketiga berdasarkan 35 sampel yang mana tiap kelas yang diambil 5 karya secara acak dari kelas XI MIPA 1 sampai XI MIPA 7, terdapat 15 siswa atau 42,86% yang membuat karya seni rupa dua dimensi modifikasi objek stilasi, sebanyak 7 siswa atau 20% yang membuat karya seni rupa dua dimensi modifikasi objek distorsi, 13 siswa atau 37,14 % membuat karya seni rupa dua dimensi modifikasi objek transformasi. Dan pada pertemuan keempat berdasarkan 35 sampel tiap kelas yang diambil 5 karya secara acak dari kelas XI MIPA 1 sampai XI MIPA 7, terdapat 21 karya siswa atau 60% yang menggambar seni rupa dua dimensi potret wajah menjadi WPAP dengan model artis, 8 siswa atau 22,85% siswa yang menggambar seni rupa dua dimensi potret wajah menjadi WPAP dengan model tokoh atau pahlawan, 4 siswa atau 11,42% yang

menggambar seni rupa dua dimensi potret wajah menjadi WPAP dengan model politikus Indonesia, 1 siswa atau 2,85% yang menggambar seni rupa dua dimensi potret wajah menjadi WPAP dengan model atlet, dan 1 siswa atau 2,85% yang menggambar seni rupa dua dimensi potret wajah menjadi WPAP dengan model tokoh fiksi anime.

Dalam pembelajaran seni rupa daring kelas XII MIPA di SMA N 3 DEMAK juga mengalami kendala dalam pelaksanaannya yang dirumuskan sebagai berikut: (1) Pembelajaran yang kurang efektif yaitu kurang memanfaatkan 2 jam full, (2) Kurangnya keaktifan menjadi salah satu penghambat pembelajaran seni rupa daring kelas XII MIPA di SMA N 3 DEMAK, (3) Pemahaman materi siswa yang kurang, (4) Pemahaman berkarya siswa yang kurang (5) Faktor guru yang terlalu santai dan longgar ketika mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (14th ed.; Rineka Cipta, ed.). Jakarta.
- Chaidar, H. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 184–192.
- Hanjaru, D. (2013). Pendekatan Kritik Seni Terhadap Ilustrasi Bertema Pendidikan Karya Joko Santoso. *Emerging Infectious Diseases*, 4(1), 1–7. [https://doi.org/10.1016/S0304-4017\(96\)01152-1](https://doi.org/10.1016/S0304-4017(96)01152-1)
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya* (1st ed.; Arita, ed.). <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Rouf, A. dan R. L. (2018). Peranan Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jombang. *Sumbula*, 3(2), 903–926.
- Rudyanto, H. E. (2014). Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 4(01), 41–48. <https://doi.org/10.25273/pe.v4i01.305>
- Ruzniar, R. (2018). *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Geometric Dissections Materi Segi Empat Di Ssekolah Menengah Pertama*. 1–14.
- Widodo, S. (2018). *Peran Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum 2013 Edisi Revisi*. 01(01).