

## Eduarts: Journal of Arts Education

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>

### IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN GAMBAR BENTUK BERBASIS APLIKASI ZOOM MEETING DAN GOOGLE CLASSROOM PADA SISWA SMA NEGERI 1 BANTARBOLANG KELAS X MIPA 1 SEMESTER GASAL TAHUN AJARAN 2020/2021

**Nabila Fiska Radevi, Triyanto**

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

#### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima : Juli 2021

Disetujui : Aguustus 2021

Dipublikasikan : September 2021

*Keywords:*

Distance Learning  
Shape Drawing,  
Zoom Meeting,  
Google Classroom

#### Abstrak

Implementasi pembelajaran model jarak jauh secara serempak telah dilaksanakan di seluruh Indonesia setelah masuknya virus varian baru mematikan yang masuk mulai Maret 2020 yang merupakan tantangan baru bagi lembaga pendidikan. Tujuan dalam penelitian ini adalah proses dan hasil implementasi pembelajaran gambar bentuk berbasis aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* pada siswa/i SMA Negeri 1 Bantarbolang Kelas X MIPA 1 Semester Gasal Tahun Ajaran 2020/2021. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dengan jenis observasi partisipan terkendali dan didukung dengan teknik wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, pembelajaran gambar bentuk kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang menggunakan kurikulum 2013 dengan alokasi 2x jam pembelajaran per 45 menit dengan model pembelajaran jarak jauh serta media pembelajaran aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* yang dibantu juga oleh fitur aplikasi *Whatsapp Group* dengan model dan metode yang digunakan adalah model pembelajaran *Discovery Based Learning* dan metode pembelajaran diskusi dan tanya jawab secara daring. Implementasi pembelajaran gambar bentuk dilaksanakan meliputi tiga tahapan, yaitu: kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan, dan kegiatan evaluasi. Kedua, hasil implementasi pembelajaran gambar bentuk berupa karya gambar bentuk siswa/i kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang yang dibagi menjadi: (1) patokan nilai karya 86-100 dikelompokkan ke kategori gambar sangat bagus yang ada 7 orang siswa/i dengan persentase 20%, untuk nilai karya 76-85 dikelompokkan ke kategori gambar bagus dengan 17 orang siswa/i dan persentasenya 48,6%, untuk nilai karya kurang sama dengan 75 dikelompokkan ke kategori gambar kurang dengan 11 orang siswa/i dan persentasenya 31,4%; (2) model gambar bentuk yang digunakan mayoritas menggunakan model tumbuhan dengan persentase 62,9%, model hewan dengan persentase 17,1%, model geometris dengan persentase 14,3%, serta model figur dengan persentase 5,7%.

#### Abstract

*Simultaneously the implementation of distance learning has been carried out throughout Indonesia after the entry of a new deadly virus variant that entered in March 2020 which is a new challenge for educational institutions. The purpose of this research is the process and results of implementing image learning based on Zoom Meeting and Google Classroom applications for students of SMA Negeri 1 Bantarbolang Class X MIPA 1 Odd Semester for the Academic Year 2020/2021. Approaches and research methods using a qualitative approach with descriptive research methods. The research target subjects were students of class X MIPA 1 Odd Semester for the Academic Year 2020/2021 SMA Negeri 1 Bantarbolang with the help of virtual classroom media, namely: Zoom Meeting and Google Classroom. The data collection technique used observation with the type of controlled participant observation and was supported by interview and documentation techniques. The results of this study are as follows. First, picture learning in the form of class X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang using the 2013 curriculum with an allocation of 2x learning hours per 45 minutes with a distance learning model and learning media for Zoom Meeting and Google Classroom applications which are also assisted by the Whatsapp Group application feature with models and methods. The method used is the Discovery Based Learning learning model and the online discussion and question-and-answer learning method. The implementation of form drawing learning includes three stages, namely: planning activities, implementation activities, and evaluation activities. Second, the results of the implementation of form drawing learning are in the form of drawings of students of class X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang which are divided into: (1) the benchmark value of the work of 86-100 is grouped into the category of very good pictures, there are 7 students with a percentage 20%, for the value of 76-85 works are grouped into the category of good pictures with 17 students and the percentage is 48.6%, and for the value of the work less than 75, it is grouped into the category of images less with 11 students and the percentage is 31.4%, and (2) the shape drawing model used mostly uses a plant model with a percentage of 62.9%, animal models with a percentage of 17.1%, geometric model with a percentage of 14.3% and a figure model with a percentage of 5.7%.*

© 2021 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6625

□ Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: nawang@unnes.ac.id

## PENDAHULUAN

Kasus COVID-19 terdeteksi masuk ke Indonesia dimulai dari tanggal 2 Maret 2020 hingga awal bulan Desember 2020. Dinyatakan lebih dari 543 ribu kasus dengan lebih dari 17 ribu korban jiwa dengan rata-rata kematian 150 korban jiwa tiap harinya dengan urutan ke-20 negara tertinggi total kasus di seluruh dunia (WHO, 2020). Dengan adanya wabah penyakit pandemik yang meningkat tiap harinya, pemerintah membuat aturan baru yang menyebabkan dampak di berbagai bidang, khususnya bidang pendidikan.

Pendidikan dibuat dari usaha manusia untuk refleksi kebudayaan yang sejiwa dengan sifat kebudayaan yang ada (Triyanto, 2017: 123). Pendidikan mempunyai berbagai peran strategis untuk meningkatkan sumber daya manusia yang merupakan salah satu dari ideologi Indonesia yang disusun dalam Pancasila dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan dari pendidikan telah ditetapkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mencakupi kekuatan spiritual agama, pengendalian dan kepribadian diri, pengetahuan yang berlimpah, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam lingkup bermasyarakat. Keterampilan yang dibutuhkan ada berbagai macamnya, khususnya dalam keterampilan dalam berseni. Pendidikan seni mempunyai peran penting bagi pendidikan dengan melihat keseimbangan hingga pengembangan aspek rasional-emosional dan intelektual-sensibilitas. Dengan demikian, peran yang dimiliki menjadikannya sebagai media pengembangan kepribadian dan kreativitas siswa/i.

Penerapan pendidikan pada masa wabah penyakit pandemik ini menyebabkan pro dan kontra di berbagai kalangan, khususnya dalam penerapan *social distancing* yang menyebabkan pendidikan di Indonesia menggunakan model pembelajaran jarak jauh berbasis aplikasi konferensi video, yaitu aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom*.

Gambar bentuk merupakan salah satu materi pelajaran Seni Budaya sub bagian Seni Rupa yang diajarkan di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang. Dalam menggambar bentuk, siswa/i dilatih dalam mengoordinasikan mata dan tangan sebagai sebuah kemampuan dasar dalam menggambar (Syakir dan Mujiono, 2007: 7-10).

Dengan demikian, gambar bentuk merupakan sebuah dasar ilmu utama untuk mengetahui berbagai aspek dasar bentuk sebuah objek atau benda lainnya yang ada di kegiatan menggambar (Sunaryo, 2009: 24). Untuk mendapatkan hasil gambar bentuk dengan hasil yang optimal dan menarik pengalaman visualisasi siswa/i diperlukan unsur seni rupa atau unsur visual yang merupakan salah satu bagian dari menggambar bentuk, yaitu: garis, raut (bidang dan bentuk), ruang, tekstur dan warna (Sahman, 1993). Selain dari unsur visualnya, adanya prinsip dalam menggambar bentuk juga diperlukan, yaitu: prinsip model, perspektif, struktur, gelap-terang, cahaya, bayangan, proporsi, dan komposisi (Syakir dan Mujiono, 2007: 37). Dengan adanya gambar bentuk sebagai salah satu materi pelajaran Seni Budaya sub bagian Seni Rupa bisa menambahkan kegiatan kreatif yang berguna bagi siswa/i. Kegiatan kreatif yang dimaksud adalah proses penciptaan melalui berbagai tahapan, seperti menumbuhkan daya imajinasi untuk mendapatkan gagasan yang mempunyai makna hingga menjadi konsep ide dan menuangkannya melalui keterampilan dengan memanipulasi media sampai menjadi sebuah karya orisinal yang dapat dilihat melalui indra (Triyanto, 2017: 64).

Dengan melihat keadaan yang telah dipaparkan di atas, ide baru muncul yang dimuatkan dalam penelitian ini dengan judul “Implementasi Pembelajaran Gambar Bentuk Berbasis Aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* Pada Siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang kelas X MIPA 1 Semester Gasal Tahun Ajaran 2020/2021”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses implementasi pembelajaran gambar bentuk berbasis aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* dan menganalisis hasil data selama proses implementasi pembelajaran berlangsung di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang Semester Gasal Tahun Ajaran 2020/2021.

## METODE PENELITIAN

Masalah yang dikaji dalam penelitian adalah hasil dari implementasi pembelajaran gambar bentuk berbasis aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* di SMA Negeri 1 Bantarbolang. Berdasarkan permasalahan tersebut, pendekatan

yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif.

Subjek penelitian adalah siswa/i kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang Semester Gasal Tahun Ajaran 2020/2021. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bantarbolang yang beralamatkan di Jalan Raya Kaliruyung, Kecamatan Bantarbolang, Kabupaten Pemalang, Provinsi Jawa Tengah. Sasaran penelitian berfokus pada proses implementasi pembelajaran gambar bentuk berbasis aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* dan hasil karya menggambar bentuk.

Data dalam penelitian ini menggunakan dua data, yaitu: (1) Data Primer (yang didapatkan langsung tanpa perantara) berupa data yang berkaitan dengan data implementasi pembelajaran gambar bentuk berbasis aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* pada siswa Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang Semester Gasal Tahun Ajaran 2020/2021; dan (2) Data Sekunder (yang didapat melalui perantara atau dokumen) berupa data sekunder utama dalam penelitian ini berupa hasil karya siswa/i kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang Semester Gasal Tahun Ajaran 2020/2021 dalam berkarya menggambar bentuk. Data sekunder lainnya meliputi dokumen sekolah SMA Negeri 1 Bantarbolang yang meliputi data lokasi, kondisi lingkungan, data sarana-prasarana, data guru dan karyawan, silabus dan RPP untuk pembelajaran seni rupa, dan data siswa/i kelas X MIPA 1, serta literatur yang relevan untuk menunjang penelitian. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Gambaran Umum SMA Negeri 1 Bantarbolang**

SMA Negeri 1 Bantarbolang yang menjadi tempat penelitian implementasi pembelajaran gambar bentuk berbasis aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* merupakan salah satu Sekolah Mengenah Atas di Kecamatan Bantarbolang, Kabupaten Pemalang. Lokasi SMA Negeri 1 Bantarbolang berjarak sekitar 13 km dari pusat kota Kabupaten Pemalang menuju ke arah selatan melalui jalan raya Provinsi yang menghubungkan kabupaten Pemalang ke Purwokerto.

Sekolah ini didirikan tahun 2003 dengan luas tanah ± 13.225 m<sup>2</sup> dan luas bangunan 9.000 m<sup>2</sup>. Kondisi dan jumlah fasilitas sarana penunjang pembelajaran di SMA Negeri 1 Bantarbolang sudah cukup memadai dan dalam keadaan baik, seperti ruang kelas, UKS, tata usaha, BK, kepala sekolah, guru, olahraga, pramuka, multimedia, ruang OSIS, perpustakaan, laboratorium IPA dan komputer; lapangan basket, sepakbola, volly, masjid, kantin, KM/WC Guru dan siswa; serta gudang.

SMA Negeri 1 Bantarbolang memiliki tenaga pendidik berjumlah 64 orang termasuk kepala sekolah dengan tenaga pendidik berjenis kelamin laki-laki sebanyak 28 orang dan 36 orang berjenis kelamin perempuan, serta pendidikan terakhir didominasi oleh Sarjana S1 sebanyak 62 orang dan S2 sebanyak 3 orang dengan masa kerja sebagian besar di atas 10 tahun. Staf tata usaha sebanyak 21 orang dengan 3 pegawai tetap PNS dan orang pegawai tidak tetap meliputi pegawai staf kantor 9 orang, petugas keamanan 5 orang, dan petugas kebersihan 4 orang. Jumlah siswa/i SMA Negeri 1 Bantarbolang pada tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 1017 siswa/i dengan total jumlah siswa/i kelas X sebanyak 356 orang meliputi siswa 148 orang dan siswi 208 orang, kelas XI sebanyak 331 orang meliputi siswa 139 orang dan siswi 192 orang dan kelas XII sebanyak 330 orang meliputi siswa 129 orang dan siswi 201 orang. Setiap tingkatan kelas dibagi menjadi 10 kelas.

Interaksi sosial antar-sesama warga lingkup juga dilakukan untuk terciptanya kesejahteraan dan kenyamanan antar-individu atau kelompok dalam lingkup SMA Negeri 1 Bantarbolang. Interaksi sosial yang terjalin dibagi menjadi enam, yaitu interaksi sosial kepala sekolah dan guru, interaksi sosial antar guru, interaksi sosial guru dan siswa, interaksi sosial guru dan staf tata usaha, interaksi sosial antar siswa/i, dan interaksi sosial antar masyarakat sekolah.

### **Proses Implementasi Pembelajaran Gambar Bentuk Berbasis Aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* SMA Negeri 1 Bantarbolang Kelas X MIPA 1 Semester Gasal Tahun Ajaran 2020/2021**

Implementasi pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Bantarbolang menggunakan kurikulum 2013 dengan alokasi jam pelajaran pada

masa pandemi COVID-19 dilaksanakan dua jam pelajaran atau  $2 \times 45$  menit dalam satu kali pertemuan per minggu. Penggunaan aplikasi *Google Classroom* menjadi aplikasi utama dalam implementasi pembelajaran seni rupa, sedangkan aplikasi *Zoom Meeting* dilakukan dengan alokasi waktu satu kali pertemuan per dua atau per tiga minggu.

Implementasi pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Bantarbolang bisa disetarakan dengan kurikulum pembelajaran seni rupa di SMP dikarenakan sumber daya manusia di lingkungan sekitar SMA Negeri 1 Bantarbolang masih belum maju sehingga masih perlu bimbingan untuk lebih mengerti dasar seni rupa dengan baik dan benar. Namun demikian, kualitas pembelajaran seni rupa yang diberikan tetap dimaksimalkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kegiatan pembelajaran yang dimulai oleh guru seni rupa SMA Negeri 1 Bantarbolang meliputi tiga tahapan, yaitu: (1) kegiatan perencanaan; (2) kegiatan pelaksanaan; (3) kegiatan evaluasi.

## 1. Kegiatan Perencanaan

Dalam kegiatan perencanaan menyiapkan perangkat perencanaan dalam bentuk program tertulis seperti program tahunan (prota), program semester (promes), silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Setiap program tertulis di atas diperiksa dan disahkan oleh kepala sekolah SMA Negeri 1 Bantarbolang.

Program Tahunan merupakan perencanaan yang berisi indikator, seperti identitas sekolah, mata pelajaran, peminatan SMA, kelas, Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), tatap muka, dan keterangan. Program tahunan pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Bantarbolang pada Tahun Ajaran 2020/2021 berisikan delapan materi pembelajaran yang diambil dari dua golongan KD silabus kurikulum, yaitu KD teori dan KD keterampilan berkarya dengan dilaksanakan secara 36 minggu efektif pembelajaran dengan keterangan 19 minggu efektif untuk semester gasal dan 17 minggu efektif untuk semester genap serta sudah termasuk dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, ujian tengah semester dan ujian akhir semester.

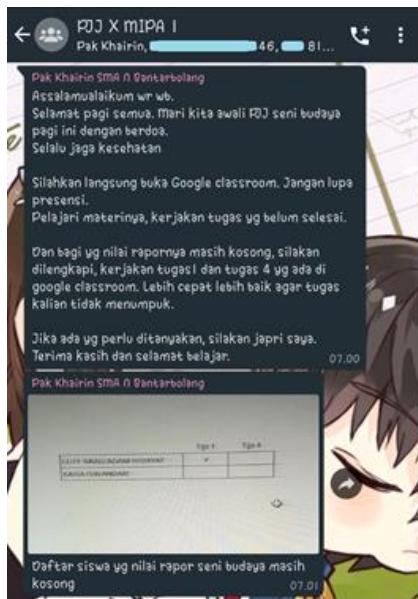
Program Semesteran SMA Negeri 1 Bantarbolang Semester Gasal Tahun Ajaran 2020/2021 dilaksanakan antara bulan Juli-Desember 2020 dengan jumlah minggu yang terhitung adalah 27 minggu dengan keterangan 19 minggu efektif pembelajaran dan 8 minggu tidak efektif dengan materi yang disampaikan meliputi 2 materi yaitu karya 2D dan karya 3D dengan melihat model.

Silabus yang menjadi acuan untuk mengembangkan sebuah RPP dengan memuat beberapa indikator yaitu nama sekolah, identitas mata pelajaran, peminatan SMA, kelas, semester, alokasi waktu, KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, materi pokok, ruang lingkup selama pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dirancang oleh guru setiap sekali pertemuan dengan acuan silabus yang salah satunya memuat model dan metode pembelajaran. Implementasi pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Bantarbolang menggunakan model pembelajaran *Discovery Based Learning* dengan metode pembelajaran diskusi dan tanya jawab secara daring melalui kelas virtual, *Zoom Meeting* dan *Google Classroom*, serta pembelajaran praktik.

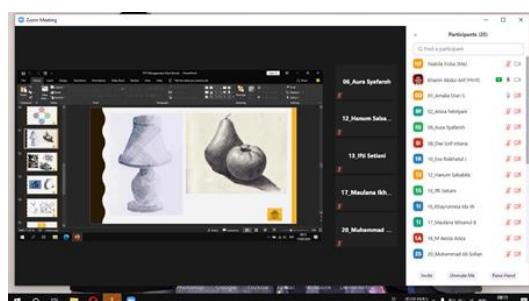
## 2. Kegiatan Pelaksanaan

Dalam kegiatan pelaksanaan dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru menyampaikan salam serta doa melalui tambahan aplikasi sebagai alat bantu komunikasi untuk menginformasikan adanya pembelajaran berbasis aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom*, yaitu aplikasi *WhatsApp Group*. *WhatsApp Messenger* atau sering disebut dengan *WhatsApp* adalah sebuah aplikasi perangkat lunak dengan fitur pesan, telepon, dan percakapan video menggunakan bantuan jaringan internet yang dapat digunakan di beberapa sistem operasi yang berbeda seperti tersedianya di *smartphone* untuk berkomunikasi yang memiliki fitur unik lainnya yaitu untuk berbagi arsip data berupa informasi kontak teks dokumen, foto, video, dan *voice note* (Fattah, 2015: 117).

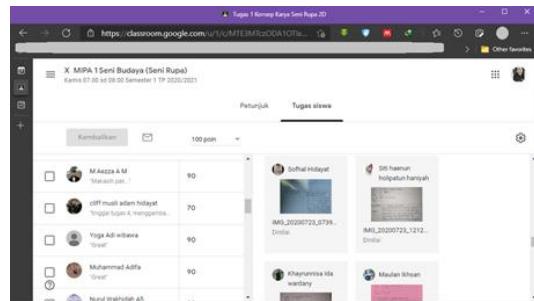


**Gambar 1 :** Kegiatan Pendahuluan Pembelajaran Gambar Bentuk di Kelas X MIPA 1 Dengan Bantuan Aplikasi WhatsApp

Kegiatan inti dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu tahapan stimulasi, tahapan identifikasi masalah, tahapan pengumpulan data, tahapan pembuktian, dan tahapan menarik simpulan. Kegiatan inti pada kelas virtual *Zoom Meeting* dan kelas virtual *Google Classroom* juga dibedakan satu sama lainnya. Berikut adalah contoh perbedaan kegiatan inti kelas virtual *Zoom Meeting* dan kelas virtual *Google Classroom* pembelajaran gambar bentuk di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang Semester Gasal Tahun Ajaran 2020/2021.



**Gambar 2 :** Implementasi Pembelajaran Gambar Bentuk Berbasis Aplikasi *Zoom Meeting* di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang



**Gambar 3 :** Penugasan Teori dan Keterampilan siswa/i Kelas X MIPA 1 Seni Rupa di kelas virtual *Google Classroom*

Kegiatan penutup diawali dengan memeriksa kembali siswa/i yang telah mengikuti pembelajaran gambar bentuk dengan bentuk nilai apresiasi, kemudian, diakhiri dengan ucapan salam dan beberapa informasi lainnya melalui aplikasi *WhatsApp Group* kelas.

### 3. Kegiatan Evaluasi

Dalam kegiatan evaluasi dilakukan dalam dua evaluasi, yaitu evaluasi pengetahuan dan evaluasi keterampilan sesuai dengan KD yang tertulis di RPP dengan berbagai IPK di dalamnya untuk menguasai pembelajaran gambar bentuk. Evaluasi pengetahuan mengambil kriteria penilaian dengan melihat aspek, yaitu: (1) Ketepatan analisis; (2) Penggunaan bahasa analisis; (3) Kesesuaian dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).

Evaluasi keterampilan dibagi menjadi dua tahapan yaitu tahapan sket dan tahapan mewarnai atau tahapan penyempurnaan. Tahapan-tahapan yang diberikan pada evaluasi keterampilan berguna untuk melihat proses berkarya siswa/i kelas X MIPA 1 dalam membuat karya gambar bentuk. Kriteria penilaian yang dianalisis dari karya siswa/i dalam evaluasi keterampilan meliputi kerapian gambar, ukuran gambar, kesesuaian konsep, unsur, prinsip, dan teknik gambar bentuk, dan kreasi orisinal gambar.

Setelah mengikuti secara langsung implementasi pembelajaran gambar bentuk berbasis aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang, terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang ada salah satunya adalah ramah lingkungan dengan penghematan limbah kertas, sedangkan kekurangan yang ada adalah akses internet yang belum semua daerah merata dengan baik dan lancar.

## Hasil Implementasi Pembelajaran Gambar Bentuk Berbasis Aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* di SMA Negeri 1 Bantarbolang Kelas X MIPA 1 Semester Gasal Tahun Ajaran 2020/2021

Hasil implementasi pembelajaran gambar bentuk berbasis aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* di SMA Negeri 1 Bantarbolang kelas X MIPA 1 Semester Gasal Tahun Ajaran 2020/2021 mengambil dari evaluasi keterampilan menggambar. Dalam proses evaluasi keterampilan menggambar diadakan dua tahapan, yaitu tahapan sket dan tahapan mewarnai atau tahapan penyempurnaan.

Dalam tahapan sket, siswa/i telah diarahkan oleh guru seni rupa yaitu Bapak Khairin untuk mengerjakan dan mengumpulkannya di kelas *Google Classroom*. Tidak semua siswa/i mengumpulkan tahapan sket dikarenakan berbagai alasan, salah satunya siswa/i tersebut lupa mendokumentasikan gambar tersebut. Peneliti yang telah meminta izin kepada Bapak Khairin untuk menganalisis gambar siswa/i pada tahapan sket dengan melihat aspek estetika visual, seperti penggunaan unsur visual, prinsip-prinsip dalam gambar bentuk, dan media yang digunakan pada hasil karya tahapan sket siswa/i kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang. Untuk penggunaan unsur visual yang akan analisis meliputi garis, raut (bidang dan bentuk), ruang, tekstur, dan warna. Selanjutnya, untuk prinsip-prinsip gambar bentuk yang ada di hasil karya siswa/i akan dianalisis dengan melihat model, perspektif, struktur, gelap-terang, proporsi, dan komposisinya. Kemudian, untuk media dalam menggambar bentuk yang akan dianalisis umumnya dibagi menjadi tiga bagian, yaitu alat, bahan dan teknik. Semua hasil karya tahapan sket yang telah dikumpulkan oleh siswa/i dianalisis secara deskriptif.

Setelah tahapan sket dikerjakan oleh siswa/i langsung memulai ke tahapan akhir, yaitu tahapan mewarnai atau tahapan penyempurnaan. Tahapan mewarnai atau tahapan penyempurnaan yang telah dilakukan oleh siswa/i merupakan hasil karya siswa/i dalam pembelajaran menggambar gambar bentuk di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang. Sama seperti pada tahapan sket, siswa/i mengerjakan dan mengumpulkannya di kelas *Google Classroom* sesuai dengan arahan guru seni rupa, Pak Khairin. Setelah hasil karya siswa/i

telah terkumpul semua, Pak Khairin memberikan nilai setiap tugas-tugas siswa/i di *Google Classroom* dengan melihat aspek penilitian dari Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang telah disusun di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Peneliti juga melanjutkan analisis dengan melihat dari aspek estetika visualnya, seperti penggunaan unsur visual, prinsip-prinsip dalam gambar bentuk, dan media yang digunakan pada hasil karya siswa/i. Karya siswa/i yang telah dianalisis pada tahapan sket, dalam tahapan mewarnai atau tahapan penyempurnaan hanya perlu melanjutkan unsur visual, prinsip, dan media gambar bentuk yang telah ditambahkan pada karya siswa/i di tahapan mewarnai atau tahapan penyempurnaan. Semua hasil karya tahapan mewarnai atau tahapan penyempurnaan yang telah dikumpulkan oleh siswa/i dianalisis secara deskriptif.

Analisis karya juga melihat dari data nilai dan pengelompokan model karya yang dibuat siswa/i. Berikut hasil dari kedua analisis ada dalam tabel di bawah ini.

No	Nilai	Kategori	Jumlah	%
1.	86-100	Sangat Bagus	7	20%
2.	76-85	Bagus	17	48,6%
3.	$\leq 75$	Kurang	11	31,4%
<b>TOTAL</b>			<b>35</b>	<b>100%</b>

**Tabel 1 :** Nilai Kategori Gambar Karya Siswa/i pada Pembelajaran Gambar Bentuk Berbasis Aplikasi *Zoom Meeting* di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang

No	Model	Jumlah	%
1.	Tumbuhan	22	62,9%
2.	Hewan	6	17,1%
3.	Figur	2	5,7%
4.	Geometris	5	14,3%
<b>TOTAL KARYA</b>		<b>35</b>	<b>100%</b>

**Tabel 2 :** Penggunaan Model Karya Siswa/i pada Pembelajaran Gambar Bentuk Berbasis Aplikasi *Zoom Meeting* di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang

Setelah semua bagian dianalisis, maka diperoleh kesimpulan dari tahap-tahap hasil karya gambar bentuk siswa/i kelas X MIPA 1 sesuai dengan banyaknya penggunaan unsur visual, prinsip, serta media dalam menggambar gambar bentuk, hasil keseluruhan dari dua tahapan yang telah dikumpulkan oleh siswa/i, dan kerapian dalam

pengaplikasian media menggambar dengan membaginya menjadi tiga kategori, yaitu: (1) Kategori Sangat Bagus; (2) Kategori Bagus; dan (3) Kategori Kurang dengan setiap kategori diambil tiga sampel karya siswa/i X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang.

Untuk memberikan simpulan dalam pembagian karya siswa/i kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bantarbolang masuk ke dalam berbagai kategori, peneliti dibantu oleh pakar seni rupa lainnya yaitu Bapak Murhono selaku guru seni rupa di SMA Negeri 1 Comal, Pemalang. Bersama beliau, peneliti menentukan tiga sampel per kategori sesuai dengan penilaian yang telah ditentukan sebelumnya. Berikut adalah kategori kesimpulan dari keseluruhan analisis karya siswa/i X MIPA 1 Semester Gasal Tahun Ajaran 2020/2021 dalam pembelajaran menggambar gambar bentuk di SMA Negeri 1 Bantarbolang.

### 1) Kategori Sangat Bagus

No	Nama Siswa (Presensi)	Hasil Karya
1.	Harum Salsabila (12)	

No	Nama Siswa (Presensi)	Hasil Karya
2.	Amalia Dian Sulistiyan (1)	

No	Nama Siswa (Presensi)	Hasil Karya
3.	Nur Amanah Zaen (24)	

### 2) Kategori Bagus

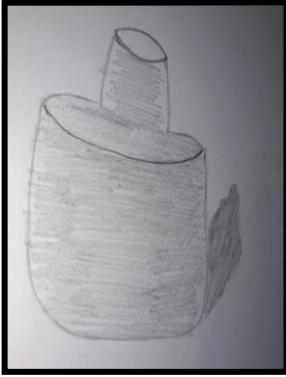
No	Nama Siswa (Presensi)	Hasil Karya
1.	Ira Aprilianingrum (14)	

2.	M. Aeza Aziza (18)	
----	--------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

3.	Eva Roikhatul Jannah (10)	
----	---------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------

### 3) Kategori Kurang

No	Nama Siswa (Presensi)	Hasil Karya
1.	Arjunafa Alfinoor (4)	

2.	Yogi Galih Wibowo (34)	
3.	Mukhrizal Ifani (21)	

Keseluruhan hasil karya gambar bentuk dari implementasi pembelajaran gambar bentuk berbasis aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* di SMA Negeri 1 Bantarbolang kelas X MIPA 1 Semester Gasal Tahun Ajaran 2020/2021 menghasilkan 35 karya dari 35 siswa/i. Keseluruhan hasil karya siswa/i tersebut dideskripsikan peneliti sesuai dengan aspek-aspek yang telah ditentukan sebelumnya pada kedua tahapan menggambar gambar bentuk. Berikut ini peneliti mengambil satu contoh hasil analisis karya gambar bentuk dengan kategori sangat bagus, bagus, dan kurang.

**Kategori Sangat Bagus :** Setelah melalui analisis dan perundingan dengan pakar seni rupa, maka terpilihlah tiga sampel karya yang masuk dalam kategori sangat bagus, salah satunya adalah Harum Salsabila (12).

Karya yang telah dibuat oleh Harum Salsabila digambar pada media kertas ukuran A3 dengan media pensil. Ia merupakan salah satu siswi yang tidak mengumpulkan gambar pada tahapan sket. Karya yang ditampilkan terlihat jelas model dari gambar bentuk yang diinginkan, yaitu sebuah bangunan beserta pemandangan sekitarnya dan sebuah pohon palem. Penilaian dari unsur visual yang digunakan pada gambar di atas

menggunakan unsur visual garis, raut (bidang dan bentuk), ruang dan tekstur.

Unsur garis yang diperlihatkan dominan digunakan untuk memberi aksen gelap terang untuk berbagai sisi yang dirasa memiliki prinsip gelap terang serta memberikan aksen raut yang memberitahukan sebuah bidang dan bentuk tertentu dari model yang dilihat. Unsur raut yang diperlihatkan adalah bentuk sebuah bangunan lantai dua dengan adanya bentuk atap dan di atas atap masih ada bentuk tiang dan pagar tembok untuk menahan bangunan lantai dua yang telah dibangun sebelumnya di lantai satu. Dikelilingi bangunan, adanya raut bentuk sebuah pohon palem, tiga buah tong sampah bentuk silinder, dua buah pot dengan adanya tumbuhan daun di dalamnya, kumpulan helai daun yang ada disisi kiri-kanan pohon palem, serta bentuk kubus yang menutupi bagian bawah batang pohon palem. Unsur ruang yang diperlihatkan adalah keseluruhan dari ruang bangunan, tong sampah, pot daun, serta bentuk kubus yang menutupi bagian bawah batang pohon palem. Unsur tekstur yang diperlihatkan menggunakan teknik nyata dikarenakan penggunaan media kertas gambar A3 dan media pensil yang permukaannya halus ketika diraba sesuai dengan penglihatan hasil karya dengan indra mata yang terlihat halus. Indra mata dan indra peraba memiliki kesamaan bahwa karya di atas bertekstur halus yang tergolong dalam teknik nyata.

Prinsip gambar bentuk yang digunakan pada karya di atas menggunakan prinsip perspektif, struktur, gelap-terang, cahaya dan bayangan, proporsi, dan komposisi. Prinsip perspektif yang digunakan adalah perspektif dua titik lenyap sesuai dengan penglihatan indra mata normal manusia dengan model gambar bentuk yang digambar di atas. Prinsip gelap-terang dan bayangan dalam karya di atas menggunakan teknik arsir *hatching* dan *scribbling* dengan sorot cahaya menghadap lurus ke depan model gambar bentuk. Prinsip proporsi yang diperlihatkan adalah dari proporsi bentuk pohon palem dan proporsi bentuk yang menutupi bagian bawah batang pohon palem, proporsi bentuk tong sampah dan proporsi bentuk pot daun, dan keseluruhan bentuk bangunan dengan bentuk sekeliling bangunan yang sudah sesuai dengan perbandingan proporsi normal dari bentuk nyata. Prinsip komposisi yang diperlihatkan

adalah keseluruhan dari karya di atas dari tata letak model, penggunaan gradasi gelap terang dan bayangan yang menarik, serta proporsi yang sesuai dengan perbandingan bentuk nyata. Teknik media yang digunakan dominan menggunakan teknik arsir.

**Kategori Bagus :** Setelah melalui analisis dan perundingan dengan pakar seni rupa, maka terpilih tiga sampel karya yang masuk dalam kategori bagus, salah satunya adalah Ira Aprilianingrum (14).

Karya yang telah dibuat oleh Ira Aprilianingrum digambar pada media kertas ukuran A3 dengan media pensil pada tahapan sket dan krayon pada tahapan mewarnai atau penyempurnaan. Ia merupakan salah satu siswi yang mengumpulkan gambar pada tahapan sket. Karya yang ditampilkan terlihat jelas model dari gambar bentuk yang diinginkan yaitu sebuah tanaman berbunga yang ada di pot. Dengan menilai dari unsur visual yang digunakan pada keseluruhan tahapan, gambar di atas menggunakan unsur visual garis, raut (bidang dan bentuk), ruang, warna dan tekstur.

Unsur garis yang diperlihatkan digunakan untuk memberi aksen gelombang ruang pada helai bunga. Unsur raut yang diperlihatkan adalah bentuk sebuah tanaman yang ada di pot dengan adanya tiga bunga beserta batangnya dan beberapa helai daun dan tangkai daun yang tumbuh di batang bunga. Unsur ruang yang diperlihatkan adalah ruang yang ada pada pot yang diisi dengan tanah untuk menegakkan tanaman bunga tersebut. Unsur warna yang diperlihatkan adalah pengaplikasian untuk warna bunga menggunakan warna gradasi jingga-kuning kejinggaan, warna tangkai bunga menggunakan warna coklat, warna helai daun yang menggunakan warna gradasi hijau tua-muda, dan warna pot bunga yang menggunakan warna coklat tua-muda. Unsur tekstur yang diperlihatkan menggunakan tekstur nyata untuk tahapan sket dan tekstur semu untuk tahapan mewarnai atau penyempurnaan dikarenakan perbedaan penggunaan media pada kedua tahapan. Tekstur nyata dinyatakan bahwa penggunaan media kertas gambar A3 dan media pensil yang permukaannya halus dengan hasil penggunaan yang halus ketika diraba sesuai dengan penglihatan hasil karya dengan indra mata yang terlihat halus, sedangkan tekstur semu

dinyatakan bahwa penggunaan media kertas gambar A3 dan media krayon yang permukaannya halus dengan hasil penggunaan krayon yang kasar ketika diraba tidak sesuai dengan penglihatan hasil karya dengan indra mata yang terlihat halus.

Prinsip gambar bentuk yang digunakan keseluruhan tahapan pada karya di atas menggunakan prinsip perspektif, struktur, dan gelap-terang. Prinsip perspektif yang digunakan adalah perspektif dua titik lenyap sesuai dengan penglihatan indra mata normal manusia dengan model gambar bentuk yang digambar di atas. Prinsip struktur yang digunakan adalah dengan bentuk kubus sebagai bantuan untuk menggambar pot bunga dan bentuk bulat sebagai bantuan untuk menggambar bunga. Teknik media yang digunakan dominan menggunakan teknik arsir (gradasi), serta untuk bagian tangkai bunga menggunakan teknik blok.

**Kategori Kurang Bagus :** Setelah melalui analisis dan perundingan dengan pakar seni rupa, maka terpilihlah tiga sampel karya yang masuk dalam kategori kurang bagus salah satunya adalah Arjuna Alfinoor (4).

Karya yang telah dibuat oleh Arjuna Alfinoor digambar pada media kertas ukuran A3 dengan media pensil warna. Ia merupakan salah satu siswa yang tidak mengumpulkan gambar pada tahapan sket. Karya yang ditampilkan terlihat jelas model dari gambar bentuk yang diinginkan yaitu sebuah burung yang hinggap di ranting. Dengan menilai dari unsur visual yang digunakan, gambar di atas menggunakan unsur visual garis, raut (bidang dan bentuk), warna dan tekstur.

Unsur garis yang diperlihatkan dominan digunakan untuk memberi aksen tulang daun dan aksen sayap burung. Unsur raut yang diperlihatkan adalah bentuk burung yang kakinya hinggap di ranting serta dikelilingi oleh empat helai daun ukuran relatif kecil dan kumpulan banyak daun yang tumbuh di batang daun dengan arah yang tak beraturan. Unsur warna yang diperlihatkan adalah pengaplikasian untuk warna helai daun yang menggunakan warna hijau tua, warna kumpulan banyak daun menggunakan warna gradasi hijau tua-muda, warna batang daun yang menggunakan warna coklat, dan warna burung yang menggunakan warna hijau muda dengan bagian dada dan perut berwarna jingga, bagian ekor berwarna hitam, serta bagian kaki, paruh dan

pinggiran sayap berwarna kuning. Unsur tekstur yang diperlihatkan menggunakan tekstur nyata dikarenakan penggunaan media kertas gambar A3 dan media pensil warna yang permukaannya halus dengan hasil penggunaan yang halus ketika diraba sesuai dengan penglihatan hasil karya dengan indra mata yang terlihat halus. Indra mata dan indra peraba memiliki kesamaan bahwa karya di atas bertekstur halus yang tergolong dalam tekstur nyata.

Prinsip gambar bentuk dalam tahapan akhir yang digunakan pada karya di atas menggunakan prinsip perspektif, struktur, gelap-terang, dan komposisi. Prinsip perspektif yang digunakan adalah perspektif dua titik lenyap sesuai dengan penglihatan indra mata normal manusia dengan model gambar bentuk yang digambar di atas. Prinsip struktur yang digunakan adalah dengan bentuk bulat sebagai bantuan untuk menggambar kepala burung dan bentuk elips sebagai bantuan untuk menggambar badan burung. Prinsip gelap-terang dalam karya di atas menggunakan teknik gradasi warna. Prinsip komposisi yang diperlihatkan adalah keseluruhan dari karya di atas dari tata letak model dan penggunaan warna dan gradasi warna yang menarik. Teknik media yang digunakan adalah dominan menggunakan teknik blok serta bagian kumpulan banyak daun menggunakan teknik arsir (gradasi).

## PENUTUP

Implementasi pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Bantarbolang menggunakan model pembelajaran jarak jauh untuk mendukung adanya program *social distancing* setelah masuknya varian virus baru yang mematikan, yaitu COVID-19. Untuk melaksanakan model pembelajaran jarak jauh, SMA Negeri 1 Bantarbolang menggunakan media ruang kelas virtual yang tidak sesuai dengan RPP dikarenakan menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* sebagai membangun inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Google Classroom* tetap berjalan seperti yang ada di RPP yang dibantu oleh aplikasi *WhatsApp* dengan fitur *WhatsApp Group*.

Implementasi pembelajaran gambar bentuk berbasis aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* pada siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang kelas X MIPA 1 Semester Gasal Tahun Ajaran 2020/2021 dilaksanakan meliputi

tiga tahapan, yaitu: kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan, dan kegiatan evaluasi. Dalam kegiatan perencanaan telah diatur dalam perangkat perencanaan dalam bentuk program tertulis, seperti: program tahunan (prota), program semester (promes), silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Selanjutnya, dalam kegiatan pelaksanaan menggunakan model pembelajaran *Discovery Based Learning* dan metode pembelajaran diskusi dan tanya jawab, serta praktik secara daring melalui media ruang kelas virtual. Langkah-langkah dalam memulai kegiatan pelaksanaan dimulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Kemudian, dalam kegiatan evaluasi dilakukan dalam dua versi, yaitu evaluasi teori dan evaluasi keterampilan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang telah tertulis di RPP. Dalam kegiatan penyampaian materi pembelajaran, interpretasi pemahaman guru tentang gambar berdasarkan model yang telah tertera di RPP merupakan istilah dari gambar bentuk serta pemahaman guru tentang gambar bentuk sendiri ialah gambar yang berbentuk, bukanlah usaha untuk mengungkapkan secara tepat sebuah objek benda yang terlihat dari model gambar bentuk secara langsung.

Hasil implementasi pembelajaran gambar bentuk berbasis aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* di SMA Negeri 1 Bantarbolang kelas X MIPA 1 Semester Gasal Tahun Ajaran 2020/2021 berupa karya gambar bentuk dengan dua tahapan, yaitu: tahapan sket dan tahapan mewarnai atau tahapan penyempurnaan. Keseluruhan tahapan dalam berkarya gambar bentuk dianalisis dengan melihat aspek estetika visual, seperti penggunaan unsur visual, prinsip-prinsip dalam menggambar bentuk dan media yang digunakan untuk membuat karya gambar bentuk disimpulkan dengan membaginya menjadi tiga kategori, yaitu: (1) Kategori Sangat Bagus; (2) Kategori Bagus; dan (3) Kategori Kurang dengan menganalisis dari yang dibagi menjadi: (1) patokan nilai karya, yaitu untuk nilai karya 86-100 dikelompokkan ke kategori gambar sangat bagus yang ada 7 orang siswa/i dengan persentase 20%, untuk nilai karya 76-85 dikelompokkan ke kategori gambar bagus dengan 17 orang siswa/i dan persentasenya 48,6%, dan untuk nilai karya kurang sama dengan 75 dikelompokkan ke kategori gambar kurang dengan 11 orang siswa/i dan persentasenya 31,4%, dan (2)

model gambar bentuk yang digunakan mayoritas menggunakan model tumbuhan dengan persentase 62,9%, model hewan dengan persentase 17,1%, model geometris dengan persentase 14,3%, serta model figur dengan persentase 5,7%.

## DAFTAR PUTAKA

- Fattah, S. F. 2015. The Effectiveness of Using WhatsApp Messenger as One of Mobile Learning Techniques to Develop Student's Writing Skills. *Journal of Education and Practice*, Vol.6 No.32.
- Pratiwinindya, R. A., & Triyanto, T. (2019). THE EXPERIENTIAL EVALUATION OF BLENDED LEARNING IN AESTHETICS SUBJECT. In PROCEEDING Conference on the Environmental Conservation through Language, Arts, Culture and Education (CECLACE 2019) (Vol. 1, No. 1, pp. 33-39).
- Sahman, H. 1993. Mengenali Dunia Seni Rupa: Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sunaryo, Aryo. 2009. "Bahan Ajar Seni Rupa 1". *Hand Out Jurusan Seni Rupa*, FBS Unnes Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- Syakir, & Mujiyono. 2007. *Diklat Gambar I - Buku Ajar Jurusan Seni Rupa*. Semarang: FBS UNNES Press.
- Triyanto, 2017. *Spirit Ideologis Pendidikan Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- WHO. 2020. *WHO Coronavirus (COVID-19) Dashboard*. Data Table Situation by Country, Territory & Area of Coronavirus (COVID-19): <https://covid19.who.int/table>. Diakses pada 1 Desember 2020.