

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

Yesi Puspita Putri<sup>✉</sup>, Supatmo

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

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima Juni 2020  
Disetujui Agustus 2020  
Dipublikasikan  
September 2020

#### Keywords:

Learning Model, Seni  
Grafis, Hardboard.

### Abstrak

Tujuan penelitian ini ingin mendeskripsikan dan menjelaskan pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen, yang mencakup: (a) perencanaan pembelajaran; (b) pelaksanaan pembelajaran; dan (c) evaluasi pembelajaran dan pemilihan serta penerapan model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, penelusuran dokumen. Analisis data melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pelaksanaan pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen dilakukan melalui tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi; (2) Model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen guru menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*, dengan metode *Jigsaw*. Hasil karya seni grafis cukil *hardboard* menghasilkan karya kelas IX A skor terendah 60, skor tertinggi 93, skor rata-rata 78,3, dengan jumlah memenuhi KKM 24 siswa dan jumlah yang tidak memenuhi KKM 6 siswa. Kelas IX C skor terendah 67, skor tertinggi 93, skor rata-rata 83,23, dengan jumlah memenuhi KKM 28 siswa dan jumlah yang tidak memenuhi KKM 2 siswa. Kelas IX F skor terendah 67, skor tertinggi 93, skor rata-rata 83,26, dengan jumlah memenuhi KKM yaitu 27 siswa dan yang tidak memenuhi KKM 3 siswa. Kelas IX D skor terendah 70, skor tertinggi 93, skor rata-rata 79, dengan jumlah memenuhi KKM 29 siswa dan yang tidak memenuhi KKM 1 siswa, dikarenakan keluar. Kelas IX E skor terendah 70, skor tertinggi 93, skor rata-rata 81,2, dengan jumlah memenuhi KKM 29 siswa dan yang tidak memenuhi KKM 1 siswa kelas IX D SMP Negeri 1 Bawen.

### Abstract

The purpose of this research is to describe and explain the of learning graphic arts *hardboard* in class IX students of SMP Negeri 1 Bawen, which includes: (a) learning planning; (b) the implementation of learning; and (c) evaluation of learning and the selection and application of chunk art graphic learning models *hardboard* for grade IX students of SMP Negeri 1 Bawen. This research use descriptive qualitative approach. Data collection through observation, interviews, document searches. Data analysis through data reduction, data presentation, conclusion drawing and verification. The results of the study showed that (1) the implementation of the learning of chunk graphic arts *hardboard* in grade IX students of SMP Negeri 1 Bawen was carried out through the planning, implementation and evaluation stages. (2) The chunk of graphic art learning model *hardboard* in grade IX students of SMP Negeri 1 Bawen, the teacher applies the learning model *Problem Based Learning*, using the method *Jigsaw*. Chubby graphic artworks *Hardboard* produce class IX A works with the lowest score of 60, the highest score of 93, an average score of 78.3, with the number of students meeting the KKM of 24 students and the number of students not meeting the KKM of 6 students. Class IX C the lowest score is 67, the highest score is 93, the average score is 83.23, with the number of KKM students meeting 28 students and the number that does not meet the KKM 2 students. Class IX F the lowest score is 67, the highest score is 93, the average score is 83, 26, with a total of 27 KKM students and 3 students did not meet the KKM. Class IX D has the lowest score of 70, the highest score of 93, an average score of 79, with the number of students meeting the KKM 29 students and those who do not meet the KKM 1 student, due to leave. Class IX E has the lowest score of 70, the highest score of 93, an average score of 81.2, with the number of students meeting KKM 29 students and those who do not meet KKM 1 students of class IX D SMP Negeri 1 Bawen.

## PENDAHULUAN

Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Pertama. Mata pelajaran Seni Budaya memiliki empat bidang` yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater (Sugiarto & Lestari, 2020:100). Pada dasarnya pembelajaran seni rupa adalah sarana pengembangan pengalaman estetis siswa melalui bentuk kegiatan apresiasi dan kreasi. Dalam kegiatan apresiasi, pengalaman estetis siswa dikembangkan melalui pengamatan, penghayatan, dan penghargaan, sedangkan dalam kegiatan kreasi, melalui kemampuan memanfaatkan berbagai media seni (Syafi'i, 2006: 12). Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa selain berperan dalam pembentukan sikap, pembelajaran seni rupa juga memiliki andil dalam pengembangan keterampilan siswa melalui kegiatan berkarya seni rupa.

Seni pada hakikatnya adalah media untuk berekspresi, mengungkapkan isi atau pengalaman batin manusia yang bersifat artistik, dan berkaitan cipta-mencipta (Sugiarto, 2016: 17). Pendidikan seni di sekolah diberikan untuk menumbuhkan kepekaan rasa estetis dan artistik, sehingga terbentuk sikap kritis, apresiatif dan kreatif pada diri siswa secara menyeluruh. Sikap tersebut akan tumbuh pada diri siswa. Petty (dalam Ismiyanto, 2015: 30) menyatakan bahwa pendidikan seni pada dasarnya berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan berekspresi, berapresiasi, berkreasi, dan berekreasi.

Unsur yang paling dominan dalam kegiatan pembelajaran adalah kurikulum. Kurikulum merupakan rancangan pembelajaran pendidikan dan atau pembelajaran yang mencakupi komponen-komponen tujuan, bahan ajar, metode, dan evaluasi (Ismiyanto, 2015: 2). Komponen-komponen pada pembelajaran tersebut harus tercapai agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Materi pembelajaran dalam bahan ajar sebagai salah satu komponen yang harus ada pada kurikulum. Bahan ajar berisi materi yang akan disampaikan pada siswa. Bahan ajar bermuara pada KI dan KD yang telah disusun oleh Kemendikbud.

Pembelajaran dapat berlangsung baik dengan memperhatikan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan isi materi. Menurut Soetopo (dalam Nisa, 2017: 154) model pembelajaran adalah cara atau teknik

penyampaian materi pembelajaran yang harus dikuasai oleh guru, sehingga pada saat penggunaannya dapat menciptakan suasana interaksi yang edukatif. Model pembelajaran tersebut selalu digunakan dalam tiap proses belajar mengajar. Pentingnya berbagai model pembelajaran di sekolah perlu diperhatikan karena siswa memiliki perbedaan dalam kemampuan, bakat, minat, watak, ketahanan, dan semangat. Perbedaan gaya belajar juga merupakan faktor penting dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu diperlukan keberagaman dalam mengajar dengan menerapkan berbagai model pembelajaran. Upaya guru membuat situasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga mendorong siswa untuk belajar merupakan pengertian gambaran model pembelajaran. Hal ini ditegaskan Sukmadinata (dalam Sobandi, 2008: 172) bahwa model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.

Model pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat disesuaikan dengan karakter dalam kelas dan isi materi (Sugiarto, dkk., 2019: ). Model pembelajaran bisa dikombinasikan dengan beberapa model lain agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Bawen, model pembelajaran yang digunakan yaitu *Problem Based Learning*. Menurut Tan (dalam Rusman, 2010: 229), Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Tujuannya adalah untuk menjelaskan pembelajaran, mencakup pelaksanaan pembelajaran, evaluasi atau penilaian pembelajaran dan penerapan model pembelajaran.

Jika diamati, pembelajaran seni grafis di sekolah cukup jarang sekali diberikan, sebagaimana menurut pendapat Sumurung (2010: 2) menyatakan bahwa pembelajaran grafis jarang diberikan, padahal kegiatan berkarya seni grafis merupakan hak bagi siswa dalam pembelajaran seni, sehingga pembelajaran seni grafis dapat

menjadikan siswa memahami tentang seni grafis. Guru mata pelajaran sepertinya lebih memberikan sub materi tentang praktik menggambar dan melukis. Apabila dipelajari lebih jauh lagi pembelajaran seni grafis sangatlah penting.

Di SMP Negeri 1 Bawen, guru mata pelajaran seni budaya sudah memberikan sub materi tentang pembelajaran seni grafis. Pembelajaran seni grafis di SMP Negeri 1 Bawen tergolong baru diberikan, karena sebelumnya guru mata pelajaran lebih terfokus pada materi melukis dan menggambar. Pada perkembangannya pembelajaran seni rupa terbagi atas beberapa sub materi salah satunya adalah pembelajaran seni grafis. Pembelajaran seni grafis berlangsung di kelas XI, karena sudah tertera pada KD dan KI, bahwa salah satu Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas IX semester genap adalah membuat karya seni grafis dengan berbagai media dan teknik.

Teknik yang diajarkan di SMP Negeri 1 Bawen yaitu cetak tinggi dengan cukil kayu *woodcut* menggunakan *hardboard*. Cetak tinggi atau cukil merupakan teknik cetak yang paling sederhana dan relatif mudah dilakukan dibandingkan dengan teknik-teknik cetak (seni grafis) yang lain, seperti cetak dalam dan cetak datar. Cukil kayu *woodcut* adalah teknik seni grafis yang paling awal, merupakan salah satunya yang dipakai secara tradisional di Asia Timur. Seni cukil kayu disebut juga dengan istilah xilografi (*xylograhy*). Teknik cetak tinggi atau cukil menghasilkan gambar maupun tulisan melalui proses pencetakan dengan menggunakan permukaan lembar kayu, *linoleum*, *hardboard* atau *aret vinyl* yang dipahat atau dicukil sebagai acuan cetak atau plat ([dkv.binus.ac.id/Seni Cetak Tinggi](http://dkv.binus.ac.id/Seni%20Cetak%20Tinggi) diakses tanggal 18 Desember 2019).

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

pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* menggunakan teknik cetak tinggi dengan cukil kayu *woodcut*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dari penulisan ini yaitu mendeskripsikan dan menjelaskan pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen, yang mencakupi: (a) perencanaan pembelajaran; (b) pelaksanaan pembelajaran; dan (c) evaluasi pembelajaran dan pemilihan serta penerapan model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif menurut Creswell (dalam Romas et al., 2017: 10) merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Penelitian seni dalam kerangka kualitatif bertujuan untuk menggambarkan data artistik sebagaimana adanya (Sugiarto, 2015).

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

Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi, teknik wawancara, teknik penelusuran dokumen. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Umum SMP Negeri 1 Bawen

SMP Negeri 1 Bawen Kabupaten Semarang merupakan sekolah menengah pertama yang berdiri di Kecamatan Bawen. Sekolah ini berdiri sejak tanggal 7 November 1983 berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No .0472/C/1983. Sekolah ini memiliki luas bangunan kurang lebih 20.000 M<sup>2</sup>. SMP Negeri 1 Bawen merupakan sekolah yang masih cukup bagus. Secara fisik bangunan yang

ada di sekolah ini seluruhnya dalam kondisi baik dan sangat layak digunakan.

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

Berdasarkan data dokumen sekolah, SMP Negeri 1 Bawen diampu oleh 32 guru PNS, dan 9 guru honorer. Untuk tenaga administrasi terdapat 2 orang PNS (sebagai staf Tata Usaha dan Pesuruh), 4 orang tenaga administrasi, 1 orang tenaga perpustakaan, 3 orang tenaga kebersihan dan 2 orang satpam yang seluruhnya masih PTT

Berdasarkan data yang diperoleh tahun 2020, jumlah semua peserta didik SMP Negeri 1 Bawen pada Tahun Pelajaran 2019/2020 sebanyak 829 peserta didik yang terdiri atas 409 peserta didik laki-laki dan 420 siswa perempuan .

### **Pembelajaran Seni Budaya SMP Negeri 1 Bawen**

Berdasarkan observasi dan wawancara, guru mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 1 Bawen diampu oleh Bapak Suryanto S.Pd., M.Si, Mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 1 Bawen mencakupi Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari dan Seni Teater yang diampu oleh guru pada bidangnya masing-masing. Pada bidang Seni Rupa diampu oleh Bapak Suryanto S.Pd., M.Si, Seni Musik diampu oleh Bapak Mulyadi, A.Md., Seni Tari dan Teater diampu oleh Ibu Ocky Safira, S.Pd. Untuk alokasi waktu mata pelajaran Seni Budaya dalam 1 kali pertemuan mendapatkan waktu 3 jam pelajaran (3x40) menit.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Sukardi S.Pd, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bawen, dijelaskan bahwa sesuai dengan struktur Kurikulum 2013, kegiatan akademik dan nonakademik di SMP Negeri 1 Bawen terdapat 10

mata pelajaran kelompok A 3 mata pelajaran, dan kelompok B. Selain itu terdapat muatan lokal mencakup 44 mata SKS. Selanjutnya, kegiatan di SMP Negeri 1 Bawen mengacu ke struktur kurikulum tersebut, mencakup kegiatan kurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler. Untuk sarana pembelajaran meminta kepada B

apak Ibu guru memanfaatkan media dan sumber-sumber belajar lainnya, dengan mengaplikasikan model pembelajaran *cooperative* di kelas dan pengadaan media pembelajaran yang baru.

Faktor penghambat dapat kita lihat dari sisi sekolah, guru dan siswa. Dari sisi sekolah sarana prasarana yang dibutuhkan guru untuk menunjang proses pembelajaran belum tersedia secara optimal. Jika dilihat dari sarana prasarana, masih jauh dari standar tersebut. Kemudian jika dilihat dari sisi guru, kemauan dan kesiapan guru di dalam memanfaatkan media pembelajaran atau sarana yang ada di sekolah ini masih kurang. Begitu pula dari sisi siswa bahwa pemeliharaan sarana masih rendah.

SMP Negeri 1 Bawen telah menggunakan Kurikulum 2013 sekitar 5 tahun. SMP Negeri 1 Bawen pernah berhenti menggunakan Kurikulum 2013, setelah itu kembali ke Kurikulum 2006. Kemudian pada tahun 2016 kembali menggunakan Kurikulum 2013.

Terkait dengan pembelajaran seni rupa dengan materi seni grafis dari hasil wawancara dengan Bapak Suryanto, beliau menjelaskan bahwa untuk pembelajaran seni grafis dengan Kompetensi Dasar (KD) seni grafis tentang pemahaman, mencakup pengertian seni grafis, prosedur berkarya seni grafis, konsep-konsep tentang seni grafis, dan media yang bisa diaplikasikan. Kemudian prosedurnya adalah langkah-langkah seni grafis. Telah diberikan beberapa tayangan mulai dari cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar dan cetak saring. Pada KD keterampilan, untuk praktiknya tentang jenis cetak yang dilakukan adalah cetak tinggi. Media yang digunakan adalah cukil *hardboard*. Prosedur pertama yaitu membuat desain, pemindahan desain ke papan *hardboard*, proses pencukilan, proses mencetak, *finishing* dan yang terakhir dengan presentasi karya.

Pelaksanaan pembelajaran seni grafis pada Kompetensi Dasar (KD) 3 menggunakan

pendekatan *Problem Based Learning*. Dalam pendekatan ini siswa dihadapkan pada permasalahan tentang seni grafis, kemudian diminta untuk diskusi yaitu menggunakan diskusi *Jigsaw* dengan membentuk kelompok awal dan kelompok ahli. Selanjutnya, untuk praktik dengan kompetensi Dasar (KD) 4 dilaksanakan dengan pendekatan praktik berkarya, hasilnya berupa produk. Untuk hasil produknya berdasarkan hasil cetakan yang sudah dibuat siswa.

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

Pembelajaran seni budaya kelas IX di SMP Negeri 1 Bawen, dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan guru menyiapkan perangkat pembelajaran, di antaranya membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan media yang diperlukan. Tahap pelaksanaan meliputi tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Hal-hal yang dilakukan pada kegiatan pendahuluan di antaranya mengkondisikan kelas, mengucapkan salam, menyampaikan tujuan, dan menyampaikan apersepsi. Kegiatan inti berupa menyampaikan materi dan pemberian tugas kepada siswa. Kegiatan penutup di antaranya menyimpulkan materi pembelajaran, memberikan tugas atau mengumpulkan tugas, dan mengucapkan salam penutup.

Pada tahap evaluasi, guru melakukan beberapa model evaluasi, antara lain dengan melakukan model evaluasi uji tertulis dan uji praktik. Model uji tertulis digunakan guru dengan memberikan soal kepada siswa dengan bahasa tertulis berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan terkait dengan materi. Uji praktik dilakukan guru dengan memberikan tugas kepada siswa berupa pembuatan karya. Melalui evaluasi pembelajaran, guru dapat melihat keberhasilannya dalam mengajar. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Suryanto, beliau mengatakan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pembelajaran Seni Budaya kelas IX adalah 73.

Apabila terdapat siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM, maka siswa tersebut harus mengulang atau mengikuti ulangan remedial.

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

Tahap perencanaan, merupakan kegiatan sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada kelas IX SMP Negeri 1 Bawen, terlebih dahulu guru seni budaya menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP yang disusun berisi identitas sekolah, kelas/semester, alokasi waktu dan kompetensi dasar (KD) serta Indikator Pencapaian Kompetensi.

Pada penelitian ini menggunakan KD 3.3, yaitu memahami konsep dan prosedur karya seni grafis dengan beragam media dan teknik, dan KD 4.3, yaitu membuat karya seni grafis dengan beragam media dan teknik.

Kompetensi Inti (KI) pada materi seni grafis dijabarkan sebagai berikut: (1) menghargai dan menghayati ajaran yang dianutnya; (2) menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya; (3) memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata; (4) mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, berkarya, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.

Kompetensi Dasar (KD) 3.3 dan 4.3 yang dirujuk yaitu memahami konsep dan prosedur karya dan membuat karya seni grafis dengan beragam media dan teknik. Indikator Pencapaian Kompetensi yaitu pada Kompetensi Dasar 3.3, yaitu menjelaskan pengertian karya seni grafis, mengidentifikasi teknik karya seni grafis, mengidentifikasi berbagai alat dan media dalam

karya seni grafis, menjelaskan prosedur membuat karya seni grafis dengan teknik cukil. Kemudian pada Kompetensi Dasar (KD) 4.3 membuat karya seni grafis dengan teknik cukil, menyajikan hasil dari berkarya seni grafis dengan teknik cukil dalam bentuk pajangan di kelas.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran pada pertemuan pertama adalah sebagai berikut: (1) peserta didik menunjukkan sikap jujur dan disiplin dalam mengapresiasi karya seni grafis, (2) peserta didik dapat menjelaskan pengertian karya seni grafis dengan benar, (3) peserta didik dapat menjelaskan teknik dalam berkarya seni grafis dengan tepat, (4) peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis karya seni grafis dengan tepat, dan (5) peserta didik dapat mengidentifikasi alat dan media dalam berkarya seni grafis dengan tepat.

Setelah itu pada pertemuan kedua, tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) peserta didik dapat menjelaskan prosedur berkarya seni grafis teknik cukil dengan benar; (2) peserta didik dapat menerapkan teknik karya seni grafis dengan baik; (3) peserta didik dapat berkarya seni grafis pop up dengan baik; (4) peserta didik menunjukkan sikap menghargai orang lain dalam berkarya seni grafis; (5) peserta didik menunjukkan sikap jujur, (6) Setelah mengikuti demonstrasi berkarya seni grafis, peserta didik menunjukkan sikap disiplin. Kemudian pada pertemuan ketiga, tujuan pembelajaran adalah setelah melaksanakan kegiatan berkarya seni grafis peserta didik dapat menunjukkan sikap menghargai orang lain, menunjukkan sikap jujur, dan sikap disiplin.

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

Materi yang disampaikan kepada siswa adalah pengertian seni grafis, jenis-jenis seni grafis,

teknik-teknik berkarya seni grafis, alat dan bahan dalam berkarya seni grafis. Pertemuan kedua, prosedur berkarya seni grafis cetak tinggi, praktik berkarya seni grafis teknik cukil. Pertemuan ketiga, Praktik berkarya seni grafis cetak tinggi. Kemudian pertemuan keempat, apresiasi karya seni grafis teknik cukil.

Metode pembelajaran yang digunakan berupa ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan penugasan. Metode ceramah yang digunakan oleh guru dengan memaparkan materi. Metode tanya jawab digunakan untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Metode demonstrasi digunakan untuk menyampaikan materi berupa praktik berkarya, yakni demonstrasi praktik berkarya seni grafis cukil *hardboard* dengan teknik cetak tinggi. Metode penugasan digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam berkarya seni grafis cukil *hardboard*. Dengan diskusi *jigsaw* membentuk kelompok awal dan kelompok ahli. Pendekatan pembelajaran yang digunakan yaitu *Problem Based Learning*. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran seni grafis cukil adalah PPT seni grafis dan perangkat penampil, buku gambar A3, pensil, *hardboard*, alat cukil (*woodcut*), cat kayu, kertas A3. Sumber belajar berupa buku pegangan guru yang relevan, buku bahan ajar peserta didik kurikulum 2013 terkait yang relevan, *website* internet, dan lingkungan sekitar (Sugiarto, 2017). Kegiatan pelaksanaan pembelajaran terdiri atas kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan dilakukan dengan memberikan apresiasi dan motivasi, kemudian dilanjutkan kegiatan inti dengan mengamati, menanya, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Kegiatan penutup dilakukan dengan menyimpulkan bersama hasil pembelajaran yang telah dilakukan dan menutupnya dengan doa. Pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada tahap pelaksanaan yang berlangsung di kelas IX diambil secara random yaitu IX A, IX E, IX F, IX C, dan IX D. Pada tahap pelaksanaan pertama dilakukan pada kelas IX A dilaksanakan pada hari senin tanggal 20 januari 2020, lebih tepatnya dilaksanakan pukul 11.05 WIB sampai dengan pukul 13.35 WIB. Selanjutnya kelas IX E dilaksanakan pada hari selasa tanggal 21

Januari 2020, lebih tepatnya dilaksanakan pukul 10.35 WIB, kelas IX F dilaksanakan pada hari rabu 22 Januari 2020, lebih tepatnya dilaksanakan pukul 07.15 WIB, kelas IX C dan IX D dilaksanakan pada hari kamis 23 Januari 2020, lebih tepatnya pada pukul 07.15, setelah itu 11.05.

Tahap pelaksanaan pembelajaran seni grafis pada Kompetensi Dasar (KD) 3 menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* di mana siswa dihadapkan pada permasalahan tentang seni grafis, kemudian siswa diminta untuk diskusi yaitu dengan menggunakan *jigsaw* membentuk kelompok awal dan kelompok ahli. Berikut uraian kegiatan inti pembelajaran pada pengamatan.

Kegiatan Pendahuluan, tanggal 20 Januari 2020, tepatnya pukul 11.05 WIB bel tanda pergantian jam mengajar berbunyi. Guru dan peneliti masuk ke dalam ruang kelas IX. Guru terlebih dahulu mengkondisikan kelas. Setelah itu membuka pelajaran dengan salam, mengabsen kehadiran peserta didik, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru melanjutkan dengan memberikan apersepsi dan motivasi mengenai pembelajaran. Apersepsi dilakukan guru dengan memberikan pertanyaan terkait dengan materi. Adapun pertanyaannya yaitu, “sebelumnya sudah ada yang pernah mendengar atau tahu apa itu seni grafis?”, ujar guru. Kemudian siswa kelas IX menjawab “tidak tahu Pak”. Selanjutnya peneliti bertanya kembali, “apakah kalian pernah melihat percetakan sablon?”. Mendengar pertanyaan peneliti, kemudian salah satu siswa yang bernama putra menjawab, “tahu Pak, Ayah saya punya usaha percetakan sablon di rumah”. Kemudian guru menjawab, “kurang lebihnya seperti itu, seni grafis itu menyangkut dengan cetak mencetak”.

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



Gambar1. Guru menayangkan materi grafis di kelas

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

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



atau mengetahui karya seni grafis cukil *hardboard* dengan teknik cetak tinggi.



Gambar 2. Kegiatan diskusi siswa

Ketika siswa sudah mengamati video yang ditampilkan, kemudian guru seni budaya memberikan penjelasan kepada siswa terkait dengan video yang ditampilkan. Setelah itu guru menjelaskan tentang prosedur dalam berkarya seni grafis yaitu tahap (1) membuat desain pada kertas A3; (2) memindahkan desain ke papan *hardboard*; (3) setelah desain dipindahkan ke papan *hardboard* mulai mencukil; (4) kemudian mulai mencetak dan terakhir *finishing*. Setelah guru menjelaskan tentang prosedur berkarya seni grafis selesai, kemudian guru melakukan demonstrasi di depan siswa dengan membuat karya seni grafis cukil *hardboard* dengan cetak tinggi. Sebelum melakukan kegiatan demonstrasi, guru terlebih dahulu menyuruh siswa agar berkumpul. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa lebih jelas melihat dan memperhatikan cara berkarya seni grafis cukil *hardboard* dengan cetak tinggi.



Gambar 3. Demonstrasi oleh Guru Seni Budaya

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

Setelah kegiatan demonstrasi selesai, guru menghimbau siswa untuk kembali ke tempat duduk masing-masing. Mendengar himbauan dari guru,

dengan respon cepat siswa kelas kelas IX kembali ke tempat mereka masing-masing untuk melanjutkan kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan menanya dilaksanakan pada saat siswa telah mengamati contoh karya seni grafis atau di sela penyampaian materi. Dalam menjelaskan materi, guru mencoba untuk memberikan stimulus kepada siswa untuk bertanya terkait dengan apa yang mereka amati.

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



Gambar 4. Karya sket yang diaplikasikan pada *hardboard*

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

Setelah melalui pada proses pembuatan desain pada kertas A3 dan dipindahkan ke papan *hardboard*, tahap selanjutnya adalah dengan mencukil menggunakan alat cukil (*wood carving*) sesuai dengan desain yang sudah digambarkan pada papan *hardboard*.





Gambar 4. Proses mencukil hardboard

Gambar di atas merupakan proses pencukilan setelah desain dipindahkan ke papan *hardboard*. Tahap selanjutnya yaitu proses mencetak dengan teknik cetak tinggi. Alat yang digunakan dalam mencetak adalah rol karet dan cat.



Gambar 5. Proses rolling cat grafis

Gambar di atas merupakan proses siswa sedang mencetak setelah proses mencukil selesai. Terlihat pula aktivitas salah siswa yang sedang mencetak dengan serius agar hasilnya memuaskan. Pada sebelumnya guru memberikan contoh terlebih dahulu dalam proses mencetak, setelah itu siswa melanjutkan praktik sendiri. Kemudian tahap terakhir papan *hardboard* yang sudah dicetak diberi kertas A3 di atasnya setelah itu diroll fungsinya agar cat tersebut menempel pekat pada kertas. Setelah selesai diroll, kertas dilepaskan dari papan *hardboard*. Kemudian dijemur pada sinar matahari.

Kegiatan menalar dapat dilihat dari kegiatan siswa yang bertanya kepada guru terkait dengan permasalahan dan keluhan yang dihadapi siswa dalam proses berkarya seni grafis cukil *hardboard* dengan teknik cetak tinggi. Dalam proses pengamatan, pada umumnya terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam mencukil. Siswa tersebut bertanya kepada guru terkait dengan apa yang dikeluhkan dan guru mencoba menjelaskan apa yang menjadi kesulitan siswa. Dalam menjawab pertanyaan tersebut, guru mencoba bertanya kembali kepada siswa terkait dengan permasalahan

yang dihadapinya, sehingga siswa tersebut mulai menalar.

Beberapa pertanyaan yang diajukan siswa terkait kendala yang dihadapi selama proses mencukil, seperti cara mencukil agar tidak keblabasan, cat yang tidak merata atau pekat di kertas, perlunya pengulangan dalam proses pengecatan. Beberapa pertanyaan itu dijawab langsung oleh guru dengan harapan siswa dapat menerima dan menalar informasi yang telah diberikan guru secara langsung.

Pada tahap selanjutnya, guru melakukan komunikasi dengan siswa dengan cara berkeliling mengamati hasil karya siswa. Guru mengamati sekaligus menanyakan proses pembuatan karya. Agar terjadi komunikasi antara guru dengan siswa, ketika ada yang menanyakan saran, guru memberikan masukan.

Kegiatan penutup, setelah batas berkarya waktu sudah selesai, guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil karya yang mereka buat. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. Sebelum menutup pembelajaran, guru bertanya kepada siswa mengenai kesulitan-kesulitan yang dialami selama berkarya. Beberapa kesulitan yang dihadapi siswa, misalnya siswa mengalami kesulitan dalam proses mencukil karena alat cukil yang digunakan kurang tajam dan alat rol karet yang melendung yang menyebabkan catnya susah rata.

Setelah itu guru meminta salah satu siswa maju untuk mempresentasikan hasil karya mereka. Saat presentasi, hal yang harus diperhatikan meliputi pemilihan desain objek, bentuk yang diciptakan, komposisi, proses pembuatan karya, tahapan-tahapan dalam membuat karya, dan kajian estetika dan keunikan.



Gambar 6. Presentasi karya grafis oleh siswa

Gambar di atas merupakan siswa yang bernama Bayu Andriyan. Menurut Bayu, desain

yang dipilih karena mudah untuk dibuat atau dicetak. Tahapan yang pertama dalam membuat karya seni grafis yaitu membuat desain, kedua memindahkan desain ke papan *hardboard* dengan cara mencukil, yang ketiga mencetak desain dengan cat. Kesulitan yang dihadapi siswa tersebut yaitu menghilangkan rasa malas. Karya yang dibuat kurang unik dan sangat sederhana. Nilai estetikanya cukup rendah.

Setelah selesai melakukan kegiatan evaluasi presentasi karya, guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama. Evaluasi atau penilaian digunakan untuk mengetahui hasil akhir. Evaluasi yang digunakan pada pembelajaran seni grafis yaitu dengan memberikan soal tertulis dan melakukan presentasi pada waktu berkarya sudah selesai. Berikut dapat diuraikan kegiatan evaluasi pada pembelajaran grafis.

Evaluasi dalam pembelajaran dilakukan dengan beberapa model. Misalnya dengan uji tertulis, aplikasinya dengan memberikan soal kepada siswa dengan bahasa tertulis. Hal ini dapat dicontohkan pada saat setelah guru memaparkan materi sampai dengan praktik berkarya. Kemudian evaluasi dengan model presentasi hasil karya yang telah dibuat oleh siswa. Hal ini dapat dicontohkan pada saat siswa selesai membuat karya. Setelah itu guru meminta salah satu siswa untuk maju kedepan.

Melalui evaluasi pembelajaran, guru dapat melihat keberhasilan dalam mengajar. Guru dapat mengetahui bahwa tujuan dari pembelajaran sudah tercapai atau belum. Jika belum, perlu diadakan remidi atau ujian ulang. Biasanya siswa yang perlu untuk remidi atau ujian ulang adalah siswa yang nilainya belum mencapai nilai Kriteria Kelulusan (KKM). Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) adalah sebuah kriteria yang disepakati oleh tim MGMP SMP Negeri 1 Bawen tentang standar nilai minimal yang harus dicapai siswa untuk tiap mata pelajaran. KKM antara mata pelajaran yang satu dengan lainnya tidak sama. Untuk mata pelajaran seni rupa standar KKM nya adalah 73. Bila perolehan nilai siswa setelah melaksanakan ujian kurang dari 73, maka siswa tersebut wajib mengikuti remidi.

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

2,436 dengan rata-rata 81,2. Berikut lebih jelasnya disajikan tabel pensekoran.

Tabel 1. Tabel Skor Nilai Siswa

No	Kelas	Rerata	Memenuhi KKM	Belum Memenuhi KKM	Ket.
1.	IX A	78,3	24	6	-
2.	IX C	83,23	28	2	-
3.	IX F	83,26	27	3	-
4.	IX D	79	29	1	1 (Keluar)
5.	IX E	81,2	29	1	-

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

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

Pembelajaran berbasis masalah merupakan proses pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu masalah sebelum memulai proses pembelajaran. Siswa dihadapkan pada suatu masalah nyata yang memacu untuk meneliti, menguraikan, dan mencari penyelesaian (Hartono

dalam Nurdin, 2016: 221). Menurut Moffit (dalam Nurdin, 2016: 222) Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Sedangkan dalam jurnal yang ditulis oleh Sucipto (2017) dinyatakan bahwa, pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pendidikan yang berfokus pada kreativitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara siswa dengan kawan sebaya untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru (Bernfeld dalam Sucipto, 2017: 78). Thomas (dalam Sucipto, 2017: 78) mengemukakan bahwa prinsip pembelajaran berbasis proyek pada prosesnya mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Menurut Thomas dkk (dalam Rezeki et al., 2015: 74–81) pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa membangun pemikirannya dan keterampilan berkomunikasi. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) secara umum memiliki langkah yaitu *Planning* (perencanaan), *Creating* (implementasi) dan *Processing* (pengolahan).

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

menjadi para siswa yang otonom (Rusman dalam Nurdin, 2000: 225).

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

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

Tahapan Pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah terdiri atas orientasi siswa kepada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar,

membimbing penyelidikan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Terkait pada pembelajaran seni grafis di SMP Negeri 1 Bawen, di sini guru seni rupa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan metode *jigsaw* dengan membentuk kelompok awal dan kelompok ahli, di mana siswa dihadapkan pada suatu permasalahan terkait seni grafis, kemudian siswa diminta untuk berdiskusi. Berikut hasil wawancara dengan guru seni rupa yaitu Bapak Suryanto mengenai model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* di SMP Negeri 1 Bawen yang dilakukan pada hari jumat, tanggal 6 Maret 2020. "Kenapa saya memilih itu untuk seni grafis, karena pada dasarnya di lingkungan mereka anak-anak yang namanya seni grafis sudah sangat banyak hasil-hasil produknya. Sementara, anak-anak tidak tahu apa itu seni grafis, hanya tahu hasil produknya. Maka dari apa yang sudah mereka ketahui di lingkungan mereka, tentang hasil-hasil seni grafis harapannya agar mereka menjadi lebih paham tentang seni grafis itu sendiri di dalam aplikasinya sebagai karya seni rupa terapan. Dulu seni grafis itu adalah seni rupa murni, sejalan dengan perkembangan menjadi seni rupa terapan, karena diterapkan pada berbagai produk. Seperti pada souvenir, kaos, atau apapun itu yang sifatnya dengan teknik mencetak.

Maka dengan pembelajaran *Problem Based Learning*, dari anak yang sebelumnya hanya mengerti bahwa seni grafis dari produk jadinya saja, maka akhirnya siswa dapat memahami proses pembuatan seni grafis dengan berbagai media dan hasilnya. Sebagai contoh siswa dapat mengetahui sablon pada produk kaos yang diproduksi dengan menggunakan cetak saring. Jika berupa media massa atau koran dilakukan menggunakan cetak datar".

Pelaksanaan pembelajaran seni grafis pada Kompetensi Dasar (KD) 3 menggunakan pendekatan *Problem Based Learning*, di mana siswa dihadapkan pada permasalahan tentang seni grafis, kemudian diminta untuk diskusi yaitu menggunakan metode *Jigsaw* dengan membentuk kelompok awal dan kelompok ahli. Selanjutnya, untuk praktik dengan kompetensi (KD) Dasar 4 dilaksanakan dengan pendekatan praktik berkarya,

hasilnya berupa produk. Untuk hasil produknya berdasarkan hasil cetakan yang sudah dibuat siswa.

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

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam bab 4, dapat ditarik simpulan sebagai berikut, (1) Pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada kelas IX SMP Negeri 1 Bawen dilaksanakan melalui tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran terlebih dahulu. RPP dibuat berdasarkan silabus yang mengacu pada KI-KD. RPP terdiri dari kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, alokasi waktu, materi pembelajaran, sumber dan media pembelajaran, strategi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran; (2) Model pembelajaran seni grafis cukil *hardboard* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Bawen yaitu pembelajaran *Problem Based Learning*, dengan metode *Jigsaw*. Siswa dihadapkan pada suatu permasalahan terkait dengan seni grafis. Kemudian siswa diminta untuk berdiskusi. Selanjutnya untuk praktik dilaksanakan pendekatan praktik berkarya, hasilnya berupa produk; (3) Melalui proses pembelajaran ini, siswa mampu memahami dengan seksama definisi tentang seni grafis, proses penciptaannya dan berbagai jenis produk seni yang dihasilkan.

## DAFTAR PUTAKA

- Nurdin dan Adriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Nurdyansyah dan Amalia. 2015. *Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. 1, 1–8.
- Rezeki, R., Nurhayati, N., dan Mulyani, S. 2015. Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Disertai Dengan Peta Konsep Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Redoks Kelas X-3 SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2013 / 2014. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 4(1), 74–81.
- Romas, T., Tjetjep, R., dan Sri, I. 2017. *Makna Simbolis*

- dan Fungsi Tenun Songket Bermotif Naga pada Masyarakat Melayu di Palembang Sumatra Selatan. 6(1), 9–18.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sobandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Sucipto, H. 2017. Penerapan Model Project Based Learning berbantuan LKS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 1(1), 77–86. [http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual/article/download/10/10/](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/download/10/10/)
- Sugiarto, Eko. 2016. Humanisme pada Karya Mahasiswa Seni Rupa dan Implikasinya bagi Pengembangan Karakter Humanis di Perguruan Tinggi. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 10 (1), 11-20
- Sugiarto, E., Julia, J., Pratiwinindya, R. A., Prameswari, N. S., Nugrahani, R., Wibawanto, W., & Febriani, M. (2019, December). Virtual gallery as a media to simulate painting appreciation in art learning. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1402, No. 7, p. 077049). IOP Publishing.
- Sugiarto, Eko. 2015. Kajian Interdisiplin dalam Penelitian Pendidikan Seni Rupa: Substansi Kajian dan Implikasi Metodologis. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 9(1), 25-30
- Sugiarto, Eko. 2017. Kearifan Ekologis sebagai Sumber Belajar Seni Rupa: Kajian Ekologi Seni di Wilayah Pesisir Semarang. *Imajinasi: Jurnal Seni* 11 (2), 135-142
- Sugiarto, Eko, & Lestari, W. (2020). The Collaboration of Visual Property and Semarang Dance : A Case Study of Student Creativity in „ Generation Z.“ *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 10(12), 100–110
- Sumurung, Z. S. 2010. *Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi di SMP 2 Ambarawa* . Skripsi. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES. Tidak dipublikasikan.
- Syafi'i. 2006. "Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa". *Bahan Ajar Tertulis*. (Jurusan Seni Rupa FBS UNNES. Tidak dipublikasikan.