

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN TEKNIK MENGGAMBAR BENTUK DENGAN METODE MENIRU PADA PESERTA DIDIK KELAS X JURUSAN KRIYA KULIT SMK NEGERI 1 KALASAN: REFLEKSI PENERAPAN EXPERIENTIAL LEARNING

THE DEVELOPMENT OF TECHNICAL SKILL TO STILL LIFE DRAWING USING THE IMITATION METHOD IN GRADE X STUDENTS OF LEATHER CRAFT DEPARTMENT SMK NEGERI 1 KALASAN: APPLICATION REFLECTION OF EXPERIENTIAL LEARNING

Oleh : Dian Rakhmawati, NIM: 12206244022, E-mail: a6000dian@gmail.com, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *experiential learning* yang tercermin dalam pengembangan kemampuan teknik menggambar bentuk dengan metode meniru pada peserta didik kelas X Jurusan Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas X Kriya Kulit. Peneliti mendapatkan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian ini yaitu (1) guru mengadopsi RPP MGMP dengan silabus Kurikulum 2013; (2) pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu menggambar bentuk dengan metode meniru foto; (3) hasil pembelajaran yaitu karya gambar bentuk dengan kategori sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. Peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya sesuai dengan langkah-langkah *experiential learning* dengan presentase 76-86%; (4) pembelajaran menggambar bentuk secara langsung mencerminkan *experiential learning* dengan proses dan hasil pembelajaran yang bervariasi bergantung pada kemampuan peserta didik dalam mengolah pengalaman belajar, yang didukung dengan minat dan motivasi belajar.

Kata Kunci: *Menggambar bentuk, Experiential Learning.*

ABSTRACT

This study aims to describe experiential learning which is reflected in the development of the technical skill to still life drawing with the imitation method in grade X students of Leather Craft Department of SMK Negeri 1 Kalasan. This research is a qualitative descriptive study with the research subjects being teachers and students in grade X of Leather Craft. The researcher obtained data from the results of this study through observation, interviews, documentation, and questionnaires. The results of this study are; (1) the teacher adopts the RPP from MGMP with the 2013 curriculum syllabus; (2) learning is carried out in accordance with the needs of students, namely still life drawing by imitating photos; (3) learning outcomes, namely still life artworks that are very good, good, good enough, and not good. Students can develop their skill in accordance with the experiential learning steps with the percentage of 76-86%; (4) learning to still life drawing directly reflects the experiential learning with learning processes and results that vary depending on the students' ability to process learning experiences, which is supported by interest and motivation to learn.

Keywords: *Still life drawing, Experiential Learning*

PENDAHULUAN

Menurut UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, salah satu jenis dari pendidikan menengah yaitu Sekolah Menengah Kejuruan. Bidang keahlian kriya kulit merupakan salah satu bidang keahlian yang ada di SMK. Menurut Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah No. 330/D.D5/KEP /KR/2017 praktik menggambar bentuk merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik di bidang keahlian kriya kulit. Praktik menggambar bentuk pada bidang ini bertujuan untuk memahami bentuk yang dapat membantu peserta didik untuk dapat mendesain karya yang akan diciptakan dalam wujud nyata.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SMKN 1 Kalasan terhadap pembelajaran menggambar bentuk, dapat diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang belum menguasai praktik menggambar bentuk yang disebabkan bahwa peserta didik belum memahami aspek praktik menggambar bentuk. Kurangnya pembelajaran menggambar saat berada di jenjang SMP merupakan salah satu penyebab pengetahuan mereka belum memadai. Penyebab lain dari permasalahan tersebut yaitu fasilitas belajar yang dimiliki oleh mereka tidak lengkap. Dengan berbagai keterbatasan peserta didik, guru harus mampu memilih strategi pembelajaran agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Dalam proses pembelajaran menggambar bentuk di Kelas X Kriya Kulit, guru menggunakan foto sebagai objek gambar yang akan ditiru. Metode pembelajaran ini disebut sebagai metode meniru. Metode ini sangat tepat

dipilih oleh guru karena sudah sesuai dengan kompetensi inti ketrampilan bidang keahlian kriya kulit, yaitu dapat menunjukkan ketrampilan mempersepsi dengan cara memahami bentuk dan meniru objek yang ada didalam foto.

Menggambar bentuk dengan metode meniru menuntut peserta didik untuk dapat meniru foto dengan hasil karya yang semirip-miripnya, sehingga berpengaruh pada pengembangan kemampuan teknik menggambar bentuk oleh peserta didik. Keadaan tersebut mengandalkan peserta didik untuk dapat belajar berdasarkan pengalaman. Pendekatan pembelajaran berdasarkan pengalaman dapat mencerminkan *experiential learning*, yaitu proses belajar berdasarkan pada pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran (Fathurrohman, 2015: 129). Pembelajaran berbasis pengalaman merupakan pembelajaran yang dikembangkan dan dibentuk oleh peserta didik yang diperoleh melalui berbicara, mendengar, melihat, dan meraba yang dapat divisualisasikan dengan praktik menggambar.

Dengan pembelajaran berbasis pengalaman, masing-masing peserta didik akan menerima situasi dan permasalahan yang berbeda. Masing-masing peserta didik dituntut untuk dapat memecahkan permasalahan secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan pengalaman yang dimiliki oleh mereka. Dalam pendidikan seni, pembelajaran melalui pengalaman belajar yang timbul dari permasalahan atau tekanan psikologis disebut sebagai habitus. Habitus merupakan hasil keterampilan yang tidak disadari, kemudian berkembang menjadi suatu kemampuan

alamiah, sehingga dapat memperbaiki kemampuan (Pamadhi, 2012: 121).

Kemampuan menggambar bentuk dengan metode meniru yang dikembangkan dengan pengalaman belajar sejalan dengan pendapat Ki Hajar Dewantara tentang konsep 3N, yaitu *niteni niroake nambahi*. *Niteni* merujuk pada kemampuan mengamati. *Niroake* memiliki makna meniru dan *nambahi* berarti menambahkan (Suroso, 2012: 52-58). Pada kegiatan *niroake* dan *nambahi*, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan teknik menggambar berdasarkan pengalaman belajar, sehingga peserta didik tidak hanya meniru melainkan dapat memperbaiki, menambah, mengurangi, dan mengolah sesuatu yang ditiru.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan kondisi alami mengungkapkan situasi apa adanya dan tidak dibuat-buat (dalam Prastowo, 2012: 186). Data penelitian berupa kata-kata yang berkaitan dengan persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, hasil pembelajaran dan proses pengembangan kemampuan teknik menggambar bentuk yang mencerminkan *experiential learning*.

Waktu dan Tempat Penelitian

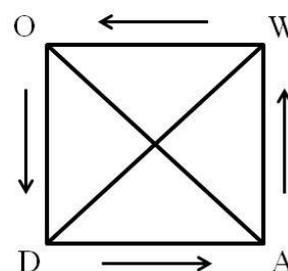
Penelitian dilaksanakan di Kelas X Kriya Kulit SMKN 1 Kalasan. Penelitian pada semester ganjil dilaksanakan pada 10 Agustus-12 September 2015, dan 17-19 Oktober 2016. Penelitian pada semester genap dilaksanakan

pada 19 April-24 Mei 2016. Penyebaran angket dilaksanakan pada 12-17 April 2017.

Sumber Data Penelitian

Sumber data primer diperoleh melalui wawancara dengan 12 peserta didik Kelas X Kriya Kulit, dan guru mata pelajaran seni budaya. Sumber data sekunder berupa buku, dokumen, sumber lain yang relevan.

Teknik Pengumpulan Data



Gambar 1: Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Dari gambar 1 dapat dijelaskan bahwa keempat teknik tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan untuk dapat mengetahui kebenaran data, sehingga peneliti mencoba menghubungkan dan membandingkan data yang telah diperoleh dari masing-masing teknik pengumpulan data. Apabila ditemukan data yang tidak sesuai dari teknik pengumpulan data yang berbeda, maka peneliti akan menghapus data tersebut. Peneliti hanya menggunakan data yang memiliki kesesuaian antar teknik pengumpulan data.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif,. Peneliti ikut terjun langsung dalam proses pembelajaran di kelas, peneliti berperan sebagai guru sekaligus teman yang dapat dipercaya.

Peneliti melakukan observasi tentang persiapan, pelaksanaan, hasil pembelajaran Kemudian data digali melalui wawancara terhadap 12 peserta didik yaitu tentang cara peserta didik dalam mengembangkan kemampuan teknik menggambar bentuk. Wawancara terhadap guru seni Budaya untuk memperoleh informasi persiapan, dan pelaksanaan pembelajaran Dokumentasi yang diambil pada penelitian ini terkait berkas-berkas penting yang berhubungan dengan penelitian, antara lain daftar peserta didik, bahan ajar seni budaya, silabus, dan RPP. Kuesioner ditujukan kepada 12 peserta didik Kelas X Kulit. Kuesioner untuk mengumpulkan data tentang pengembangan kemampuan teknik menggambar bentuk dengan metode meniru yang mencerminkan *experiential learning*.

Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian ini pengecekan keabsahan data dilakukan dengan cara ketekunan pengamatan dan triangulasi. Ketekunan pengamatan dilakukan untuk mendapatkan data lebih akurat terkait fokus masalah. Triangulasi sumber, dilakukan dengan cara peneliti melakukan teknik wawancara dengan pedoman wawancara yang sama pada sumber yang berbeda. Triangulasi teknik dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data berarti merangkul data sesuai fokus permasalahan, dan membuang yang tidak perlu. Reduksi data fokus mengkaji persiapan, pelaksanaan, hasil pembelajaran, dan pengembangan kemampuan teknik menggambar bentuk dengan metode meniru yang mencerminkan *experiential learning*.

Penyajian data, yaitu data yang sudah ditetapkan kemudian disusun secara teratur dan terperinci agar mudah dipahami, kemudian dianalisis sehingga diperoleh deskripsi tentang tujuan penelitian. Tahap terakhir yaitu kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap ini dibuat kesimpulan tentang hasil data yang diperoleh sejak awal penelitian. Kesimpulan ini masih memerlukan adanya verifikasi sehingga hasil yang diperoleh benar-benar valid. Ketiga komponen tersebut saling berkaitan dan dilakukan secara *continue* mulai dari awal, saat penelitian berlangsung, sampai akhir laporan.

HASIL DATA DAN PEMBAHASAN

Persiapan Pembelajaran Menggambar

Persiapan pembelajaran menggambar di Kelas X Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan terlaksana dengan kurang baik, sebab guru tidak menyusun RPP secara mandiri baik di semester ganjil maupun di semester genap. Pada persiapan pembelajaran di semester ganjil Guru hanya mengadopsi RPP dari MGMP. RPP digunakan untuk setiap Kompetensi Dasar dan Indikator yang digunakan untuk 1-4 kali pertemuan, alokasi waktu 8x45 menit yang didalamnya memiliki tema dan topik yaitu teori dan praktek berkarya seni rupa dua dimensional. Guru tidak menyadari bahwa RPP yang

diadopsi merupakan RPP yang seharusnya digunakan oleh Jurusan Seni Lukis SMK. Pada perencanaan pembelajaran semester genap guru sama sekali tidak menyusun RPP.

Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar

Pembelajaran menggambar dilaksanakan tanpa terpacu pada RPP, pembelajaran dilaksanakan dengan mempertimbangkan aspek-aspek yang dibutuhkan oleh peserta didik yang memiliki kemampuan menggambar terbatas. Dalam praktek menggambar, guru menggunakan metode meniru foto. Metode yang dipilih oleh guru sudah sesuai dengan KI dan KD untuk Jurusan Kriya Kulit yang tercantum didalam Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Dalam hal ini guru tidak menyadari bahwa pilihan metode pembelajaran yang dipilih olehnya sangat tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan SKL menggambar bentuk untuk Jurusan Kriya Kulit.

Dalam proses pembelajaran menggambar, guru sangat mengandalkan teknis menggambar dengan menyusun prosedur yang harus dilaksanakan oleh peserta didik. Prosedur tersebut yaitu: (1) membuat garis bantu sebelum membuat sketsa dengan goresan pensil tipis; (2) peserta didik wajib konsultasi kepada guru terkait kemiripan sketsa; (3) peserta didik harus meniru warna sesuai dengan contoh yang ditiru dengan menggunakan pensil warna. Dalam perkembangannya ada peserta didik yang disiplin, adapula yang tertekan dan tidak menikmati proses pembelajaran tersebut.

Hasil Pembelajaran dan Pengembangan Kemampuan Teknik Menggambar Bentuk : Pencerminan *Experiential Learning*.

Pengembangan kemampuan teknik menggambar bentuk dengan metode meniru pada peserta didik kelas X Kriya Kulit secara langsung telah mencerminkan langkah-langkah *experiential learning*. *Experiential learning* yang terjadi dikelas ini bukanlah suatu kesengajaan yang direncanakan oleh guru, melainkan suatu situasi pembelajaran yang secara langsung terjadi akibat dari aktivitas belajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik yang secara tidak sadar *experiential learning* mengalir apa adanya.

Dari hasil angket yang telah diberikan kepada peserta didik dapat disimpulkan bahwa secara umum peserta didik di Kelas X Kriya Kulit sudah mampu mengembangkan kemampuan teknik menggambar bentuk dengan sesuai dengan prosedur dari guru dan sesuai dengan langkah-langkah *experiential learning* dengan presentase 76-86%.

Langkah-langkah *experiential learning* menurut Sukmadinata dan Erliana (2012: 140-141) antara lain pengalaman konkrit, pengamatan reflektif, konseptualisasi abstrak dan percobaan aktif. Langkah pengalaman konkrit terjadi apabila peserta didik melakukan pengamatan secara berulang-ulang terhadap objek yang akan digambar agar dapat menghafal karakter objek yang akan ditiru. Langkah pengamatan reflektif terjadi apabila peserta didik melakukan beberapa tahapan, yaitu pengamatan dan pemeriksaan; analisis; evaluasi.

Kegiatan pengamatan dan pemeriksaan meliputi pengamatan secara lebih teliti tentang prinsip dan teknik menggambar bentuk. Prinsip menggambar bentuk menurut Setyobudi, dkk (2007: 27-29) yaitu prinsip: perspektif, proporsi, komposisi, gelap terang, dan bayangan. Tahap berikutnya yaitu peserta didik mampu menganalisis, menyusun dan melaksanakan kegiatan menggambar secara urut dan rinci yang dimulai dari pembuatan sketsa hingga penyelesaian karya atau tahap mewarnai.

Tahap evaluasi yang dialami oleh peserta didik bervariasi bergantung pada pengalaman belajar yang dimiliki oleh mereka. Tahap ini tercermin disaat mereka mampu memahami kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya. Mereka akan berusaha meningkatkan potensi belajar, dan mengurangi kesalahan yang telah dilakukan.

Tahap konseptualisasi abstrak, yaitu kemampuan peserta didik untuk menyimpulkan berbagai kegiatan yang telah dilakukan oleh mereka. Tahap ini akan memudahkan peserta didik untuk memahami keseluruhan inti kegiatan yang telah dilaksanakan. Langkah terakhir dalam pembelajaran berbasis pengalaman yaitu percobaan aktif. Percobaan aktif tercermin disaat peserta didik dapat melaksanakan apa yang telah disimpulkan pada tahap sebelumnya (konseptualisasi abstrak).

Hasil Pembelajaran berupa gambar bunga kamboja, gambar sekumpulan bunga, gambar sekeranjang buah dan gambar buah bebas. Pada pembahasan berikutnya akan dijelaskan secara rinci terkait pengembangan kemampuan teknik menggambar bentuk yang mencerminkan

experiential learning yang dibagi menjadi empat kategori yaitu sangat baik, baik, cukup baik dan kurang baik. Berbagai kategori tersebut dibedakan dari kuantitas waktu dalam penyelesaian karya dan kualitas karya yang dihasilkan oleh peserta didik.

Kategori Sangat Baik



Gambar 2: Bunga Kamboja
Karya Alvian, Ani, dan Nabila

Kategori sangat baik diberikan kepada Ani, Alvian, dan Nabila. Mereka selalu melaksanakan tahap pengalaman konkrit, pemeriksaan, dan analisis dari penciptaan karya pertama hingga terakhir. Tahap evaluasi pada penciptaan gambar bunga kamboja yaitu mereka masih kesulitan dalam menggambar, sehingga objek yang diciptakan terlihat kaku dengan arsiran belum menunjukkan kesan tiga dimensi. Pada penciptaan karya ini (gambar 2), mereka mampu membuat sketsa tipis, namun sulit dalam membentuk objek. Tahap percobaan aktif terlaksana disaat mereka menggunakan garis bantu sebelum membuat sketsa pada proses penciptaan karya berikutnya, sehingga dapat mempermudah mereka dalam menciptakan gambar yang mirip dengan foto dan mudah dalam menentukan prinsip gambar bentuk.



Gambar 3: Sekumpulan Bunga
Karya Ani, Alvian, dan Nabila

Pada penciptaan gambar sekumpulan bunga (gambar 3) Ani mengalami kesulitan dalam memberi gradasi gelap pada karyanya. Kekurangan pada karya Alvian yaitu kertas gambarnya nampak kotor, karena ia tidak mampu menjaga kebersihan karya. Kekurangan pada karya Nabila yaitu hasil warna karya terlihat kusam karena pensil warna yang digunakan berkualitas kurang baik. Ani, Alvian, dan Nabila semakin mampu dalam meniru foto sebab mereka menggunakan garis bantu sebelum membuat sketsa.

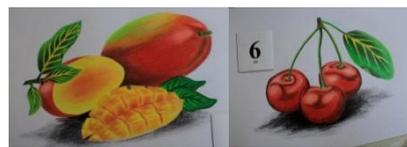
Tahap percobaan aktif terlaksana jika Ani lebih berhati-hati dalam mengarsir warna gelap pada penciptaan karya berikutnya. Percobaan aktif pada Alvian yaitu disaat ia mampu menjaga kebersihan karya pada penciptaan karya berikutnya. Percobaan aktif pada Nabila yaitu saat ia menggunakan pensil warna dengan kualitas yang lebih baik lagi, agar warna yang dihasilkan pada karya berikutnya terlihat lebih segar dan tidak kusam.



Gambar 4: Sekeranjang Buah Karya Ani, Alvian, dan Nabila

Pada penciptaan gambar 4, Ani masih kesulitan dalam menentukan prinsip perspektif. Nabila dan Alvian mampu menciptakan gambar yang mirip dengan contoh foto namun pewarnaan yang diciptakan tidak seimbang (detail sebelah). Alvian sudah mampu menjaga kebersihan kertas gambarnya, sebab ia mencoba memberi alas tisu sesuai arahan guru. Percobaan aktif yang dilakukan oleh Ani yaitu disaat ia lebih teliti dalam menciptakan prinsip perspektif pada

karya berikutnya. Percobaan aktif Alvian dan Nabila tercermin apabila mereka dapat lebih teliti dalam menciptakan keseimbangan warna.



Gambar 5: Buah Mangga dan Ceri Karya Ani

Pada penciptaan gambar buah mangga, Ani mengalami kesulitan dalam menyatukan gradasi dua warna yang berbeda pada, ia terlalu pekat dalam memberikan warna gelap. Sedangkan pada gambar buah ceri diciptakan oleh Ani dengan sangat baik.



Gambar 6: Rambutan Karya Alvian, dan Jeruk Karya Nabila

Alvian mencoba menggambar dengan mengkombinasikan imajinasi dan meniru foto buah rambutan menjadi bentuk objek baru (gambar 6). Namun objek batang yang diciptakan berdasarkan imajinasi belum menunjukkan kesan tiga dimensi, Nabila sudah mampu menciptakan objek semirip mungkin dengan contoh gambar. Namun ia belum mampu menciptakan gradasi warna gelap. Percobaan aktif pada Ani saat ia tidak memberi warna terlalu pekat pada objek ceri. Percobaan aktif pada Alvian saat mampu mengkombinasi imajinasi dan contoh foto yang ditiru. Percobaan aktif Nabila yaitu saat ia mampu menciptakan gradasi gelap yang halus.

Kategori Baik



Gambar 7: Bunga Kamboja
Karya Aisyah, Gumirlang, dan Rizal

Kategori baik diperoleh Aisyah, Gumirlang dan Rizal. Mereka melaksanakan tahap pengalaman konkrit, pemeriksaan, dan analisis dari penciptaan karya pertama hingga terakhir dengan baik. Aisyah, Gumirlang, Rizal sulit dalam meniru objek (gambar 7), sebab mereka belum mengasah kemampuan menggambar secara lebih dalam. Mereka mengalami kesulitan dalam menciptakan kesan tiga dimensi. Untuk mengatasi berbagai kesulitan tersebut, Gumirlang mencoba bimbingan dengan guru, Aisyah bimbingan dengan ayahnya, dan Rizal bimbingan dengan kakaknya. Pada penciptaan karya ini, Rizal menggunakan garis tebal pada objek gambar yang diciptakan olehnya. Hasil karya yang diciptakan oleh Aisyah nampak kotor.

Tahap percobaan aktif yang dialami oleh Aisyah, Gumirlang dan Rizal tercermin disaat mereka mampu meniru foto semirip mungkin pada proses penciptaan karya berikutnya. Mereka hendaknya sering latihan menggambar agar goresan pensil tidak kaku. Rizal hendaknya tidak memberi garis pembatas tebal pada objek gambar. Percobaan aktif pada Aisyah terjadi apabila ia mampu menjaga kebersihan karya pada penciptaan karya berikutnya.



Gambar 8: Sekumpulan Bunga Karya

Aisyah, Gumirlang, dan Rizal

Pada penciptaan gambar sekumpulan bunga, Gumirlang mampu meniru foto yang dicontoh olehnya. Namun ia belum berhasil mewarnai *background* dengan rapat dan rapi, karena pensil warna yang digunakan olehnya tumpul dan ia malas untuk meruncingkannya. Aisyah belum mampu menciptakan gambar sekumpulan bunga (gambar 8) yang mirip dengan contoh gambar, sebab ia tidak menggunakan garis bantu sebelum membuat sketsa. Aisyah sudah berhasil menjaga kebersihan kertas gambarnya. Pada penciptaan gambar sekumpulan bunga, Rizal sudah tidak memberikan garis pembatas objek seperti pada penciptaan karya sebelumnya. Warna yang diciptakan olehnya masih terlihat monoton sebab ia belum berani bereksperimen warna.

Tahap percobaan aktif Aisyah tercermin disaat ia mulai menggunakan garis bantu sebelum membuat sketsa. Percobaan aktif Rizal tercermin saat ia berani dalam berkesperimen warna. Hendaknya ia terus latihan mengasah kemampuan mewarnainya, agar hasil warna yang diciptakan olehnya terlihat lebih kaya atau tidak monoton. Percobaan aktif tercermin disaat Aisyah, Gumirlang, dan Rizal mulai berlatih dalam menciptakan gradasi warna gelap pada *background* agar hasil karya berikutnya dapat diciptakan dengan lebih baik lagi. Percobaan aktif Gumirlang tercermin disaat ia mempersiapkan pensil warna yang akan digunakan untuk mewarnai. Hendaknya ia tidak malas untuk menyiapkan pensil warna, agar dalam proses pewarnaan karya berikutnya ia tidak mengalami kesulitan yang sama



Gambar 9: Sekeranjang Buah
Karya Aisyah, Gumirlang, dan Rizal

Aisyah, Gumirlang dan Rizal sudah mampu menciptakan gambar sekeranjang buah (gambar 9) yang mirip dengan contoh gambar. Hal ini disebabkan bahwa mereka menggunakan garis bantu (sesuai dengan prosedur guru) sebelum membuat sketsa. Mereka mampu menciptakan arsiran warna yang rapat dan halus, sehingga dapat menimbulkan kesan tiga dimensi. Kekurangan yang muncul pada karya Rizal yaitu objek buah pisang nampak belum mirip dengan contoh gambar. Ia belum mampu menciptakan *shadow* dengan baik.

Kekurangan pada karya Aisyah dan Gumirlang yaitu warna objek buah pisang yang diciptakan oleh mereka tampak monoton sebab mereka belum menggunakan variasi warna dalam satu objek. Percobaan aktif tercermin saat Rizal berani dan percaya diri dalam proses penyelesaian karya tanpa harus terus bertanya dan konfirmasi kepada guru. Percobaan aktif Aisyah dan Gumirlang tercermin disaat mereka berani dalam memberikan variasi teknik arsir dan variasi warna, agar hasil karya yang diciptakan tampak semakin detail.



Gambar 10: Buah Bebas Karya
Aisyah, Gumirlang, dan Rizal

Gambar buah jeruk yang diciptakan oleh Aisyah tampak belum tuntas, karena ia belum pandai mengelola waktu penciptaan karya.

Pewarnaan buah belimbing yang diciptakan oleh Gumirlang belum memberikan *highlight* dan *shadow* sesuai foto yang ditiru, sebab motivasi belajarnya menurun sehingga ia malas untuk memaksimalkan karya. Rizal percaya diri dan berani dalam mewarnai gambar buah apel. Sebab hasil warna yang diciptakan olehnya nampak spontan dan pekat. Percobaan aktif pada Aisyah saat ia mampu mengelola waktu berkarya dengan baik sehingga hasil karya dapat diselesaikan dengan tuntas. Percobaan aktif pada Rizal saat ia tetap meningkatkan kemampuan mewarnai. Percobaan aktif pada Gumirlang saat ia mau meningkatkan motivasi dan minat belajarnya. Sehingga kemampuan menggambarinya dapat lebih baik lagi

Kategori Cukup Baik



Gambar 11: Bunga Kamboja
Karya Arifa, Esti, dan Yunita

Kategori cukup baik diberikan kepada Arifa, Esti dan Yunita. Pada penciptaan gambar bunga kamboja, mereka masih kesulitan dalam meniru objek, sebab pengetahuan dan kemampuan praktek menggambar yang dimiliki oleh mereka belum memadai. Komposisi gambar terlihat tidak seimbang, sehingga mereka mencoba menambahkan elemen gambar untuk memperbaiki kekurangannya. Hal tersebut dilakukan oleh Arifa dan Esti berdasarkan kemauannya sendiri, sedangkan Yunita mendapat inspirasi dari Ani. Bentuk objek bunga kamboja yang diciptakan oleh mereka nampak kaku karena terdapat garis

pembatas tebal pada objek. Mereka kesulitan dalam menciptakan kesan tiga dimensi.

Percobaan aktif yang dialami oleh Arifa, Esti dan Yunita tercermin disaat mereka mampu menciptakan bentuk objek yang lebih *luwes* dan tidak memberikan garis pembatas objek tebal pada proses penciptaan karya berikutnya. Percobaan aktif terjadi disaat mereka mau melaksanakan prosedur menggambar yang diberikan guru sehingga mereka dapat lebih mudah dalam meniru gambar.



Gambar 12: Sekumpulan Bunga
Karya Arifa, Esti, dan Yunita

Arifa, Esti dan Yunita telah melaksanakan prosedur menggambar yang disusun oleh guru dan mereka cukup mampu menciptakan kesan tiga dimensi pada masing-masing objek sekumpulan bunga. Namun mereka belum berhasil dalam mewarnai *background* sehingga objek terlihat tidak menyatu. Bentuk objek yang diciptakan oleh mereka belum mirip seutuhnya dengan contoh gambar. Ada beberapa objek yang nampak lebih besar dan ada pula yang nampak lebih kecil dari contoh yang ditiru.

Tahap percobaan aktif yang dialami oleh Arifa, Esti dan Yunita yaitu di saat mereka tetap melaksanakan prosedur menggambar yang telah disusun oleh guru. Percobaan aktif yang lain yang akan dilakukan oleh Arifah, Esti dan Yunita yaitu disaat mereka mau bereksperimen memberi warna gelap. Percobaan aktif timbul di saat mereka mampu menciptakan objek gambar semirip mungkin dengan contoh gambar yang ditiru baik ukuran maupun bentuknya.



Gambar 13: Sekeranjang Buah
Karya Arifa, Esti, dan Yunita

Esti dan Yunita telah melaksanakan prosedur menggambar yang disusun oleh guru pada penciptaan gambar sekeranjang buah, sedangkan. Prinsip proporsi belum diciptakan dengan baik karena ukuran buah pisang yang diciptakan oleh Esti dan Yunita nampak lebih besar dari keranjang. Prinsip *shadow* pada karya Esti juga belum terwujud dengan baik karena ia belum berhasil menciptakan gradasi warna gelap yang halus. Kemampuan meniru yang dimiliki oleh Arifa, Esti, dan Yunita cukup berkembang dengan baik dan mereka cukup berhasil menciptakan kesan tiga dimensi

Percobaan aktif yang dialami oleh Arifa pada penciptaan karya sekeranjang buah yaitu saat dia mau lebih bersabar dalam mewarnai objek dengan menggunakan pensil warna. Percobaan aktif tercermin pada Esti yaitu disaat ia mampu memperbaiki prinsip *shadow* pada hasil karya berikutnya. Hal ini dapat diperbaiki jika mereka mengasah kemampuan membuat gradasi warna gelap. Percobaan aktif tercermin jika Esti dan Yunita mampu menciptakan karya dengan proporsi yang lebih baik lagi.



Gambar 14: Buah Bebas
Karya Arifa, Esti, dan Yunita

Esti, Arifa dan Yunita mau melaksanakan prosedur menggambar yang disusun oleh guru

pada penciptaan gambar buah bebas. Kemampuan praktek mewarnai oleh Arifa dan Yunita berkembang semakin baik. Sebab mereka mau terus berlatih dan bersabar belajar mewarnai. Esti dan Yunita belum bisa membagi waktu proses penyelesaian karya dengan baik. Hal ini mengakibatkan pewarnaan karya yang dilakukan oleh mereka belum tuntas. Esti merupakan peserta didik yang berani bertanya namun takut untuk mencoba suatu yang baru dalam berkarya. Sehingga hasil karya yang diciptakan olehnya nampak kaku. Yunita mampu menciptakan kesan tiga dimensi dengan pewarnaan yang detail sebab ia selalu belajar mewarnai bersama Ani.

Percobaan aktif tercermin saat Arifa mau mempertahankan motivasi belajar mewarnai dengan menggunakan pensil warna sebab potensi mewarnai yang dimilikinya berkembang dengan baik. Percobaan aktif pada Esti dan Yunita yaitu disaat mereka mampu mengelola waktu berkarya secara maksimal pada proses penciptaan karya berikutnya. Sehingga hasil karya yang diciptakan oleh mereka dapat diselesaikan dengan tuntas. Percobaan aktif pada Esti saat ia tetap mencari informasi, dan meningkatkan keberaniannya dalam praktek berkarya rupa.

Kategori Kurang Baik



Gambar 15: Bunga Kamboja Karya Defta, Fifi, dan Frisca

Kategori kurang baik diberikan kepada Defta, Fifi dan Frisca. Mereka belum

sepenuhnya melaksanakan tahap pengamatan reflektif, pemeriksaan dan analisis karya. Mereka membuat sketsa bunga kamboja dengan goresan pensil tebal yang ditumpuk dengan spidol sehingga gambar yang diciptakan oleh mereka nampak kaku. Mereka belum mampu menggambar bunga kamboja tepat di tengah bidang gambar Untuk mengantisipasi hal tersebut mereka menambahkan elemen daun dan ranting. Namun dari penambahan elemen tersebut, menyebabkan gambar yang diciptakan oleh mereka seperti gambar ornamen. Pewarnaan pada karya ini nampak kasar belum menciptakan kesan tiga dimensi.

Percobaan aktif pada Defta, Fifi, dan Frisca yaitu disaat mereka mampu membuat sketsa dengan goresan pensil tipis tanpa memberi spidol pada garis pembatas objek. Percobaan aktif tercermin di saat mereka mau mengamati karakter objek sehingga mereka dapat meniru gambar semirip mungkin dengan contoh, hendaknya mereka terus berlatih menggambar agar goresan pensil yang diciptakan nampak lebih luwes.



Gambar 16: Sekumpulan Bunga Karya Defta, Fifi, dan Frisca

Pengembangan kemampuan membuat sketsa pada penciptaan gambar sekumpulan bunga yang dilakukan oleh Defta, Fifi dan Frisca mengalami kemajuan. Sebab mereka sudah tidak menggunakan goresan pensil tebal untuk menciptakan sketsa, melainkan dengan goresan pensil tipis. Mereka juga sudah tidak membatasi objek dengan spidol. Pada

penciptaan gambar sekumpulan bunga, Fifi cukup mampu meniru bentuk objek, namun ia terlalu berani memberikan warna hitam pada *background* dengan arsiran warna yang terlihat tergesa-gesa, warna pada bagian objek terlihat pucat karena ia belum serius dalam mewarnai gambar. *Background* yang diciptakan Frisca dan nampak kasar dan kurang rapi. Objek pada hasil karya Defta terlihat belum menyatu sebab ia tidak memberi warna gelap pada *background*.

Percobaan aktif tercermin di saat Defta, Fifi, dan Frisca mampu meniru objek gambar semirip mungkin dengan foto yang akan ditiru pada penciptaan karya berikutnya. Percobaan aktif tercermin disaat mereka mampu mewarnai *background* dengan lebih baik lagi agar dapat memunculkan prinsip *unity* pada hasil karya mereka. Hendaknya mereka melatih kesabaran dalam mewarnai dengan menggunakan pensil warna. Percobaan aktif tercermin saat Fifi dan Frisca bersungguh-sungguh dalam menciptakan karya agar hasilnya dapat lebih maksimal.



Gambar 17: Sekeranjang Buah Karya Defta, Fifi, dan Frisca

Pengembangan kemampuan teknik menggambar sekeranjang buah oleh Defta, Fifi, dan Frisca berkembang dengan semakin baik. Hal ini terjadi karena mereka mau melaksanakan prosedur menggambar yang telah disusun oleh guru. Bentuk objek yang diciptakan oleh mereka sudah cukup mirip dengan contoh gambar Prinsip-prinsip menggambar bentuk sudah tercipta dengan

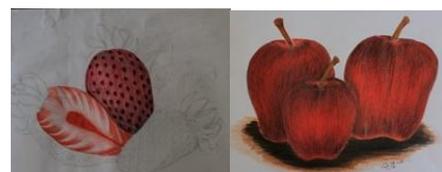
cukup baik. Pada penciptaan gambar sekeranjang buah, Frisca berhasil menemukan teknik baru dalam membuat sketsa, teknik tersebut hampir mirip dengan teknik menjiplak. Teknik ini diperolehnya dari hasil coba-coba.

Kegiatan percobaan aktif tercermin di saat Defta, Fifi dan Frisca mampu mempertahankan kualitas gambarnya yang semakin baik. Hal ini disebabkan bahwa mereka mau melaksanakan prosedur menggambar yang disusun oleh guru.



Gambar 18: Buah Bebas Karya Defta dan Frisca

Kemampuan menggambar bentuk buah bebas yang dimiliki oleh Defta, Fifi, dan Frisca semakin menurun. Karena hasil karya yang diciptakan oleh mereka tidak sebaik hasil karya sebelumnya. Hal ini disebabkan bahwa mereka tidak menikmati proses penciptaan karya, yang dilakukan oleh hanya sekedar tanggung jawab menyelesaikan tugas. Mereka tidak meniru bentuk objek secara utuh, ada beberapa objek yang sengaja diubah karena mereka malas untuk menggambar objek yang rumit. Kemampuan mewarnai yang dimiliki oleh mereka semakin menurun. Sebab mereka belum ahli dalam mewarnai dengan waktu yang singkat.



Gambar 19: Buah Bebas Karya Fifi

Percobaan aktif pada Defta, Fifi, dan Frisca disaat mereka lebih sabar dan teliti dalam meniru foto, agar karya yang diciptakan dapat

lebih mirip. Tahap ini tercermin disaat mereka dapat mengembangkan kemampuan mewarnai dengan cepat, hal tersebut dapat dilakukan dengan cara terus latihan mewarnai. Percobaan aktif tercermin saat mereka mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar menggambar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu:

1. Guru mengadopsi atau copy paste RPP dari MGMP untuk persiapan pembelajaran di semester ganjil, Sedangkan pada semester genap, guru sama sekali tidak menyusun RPP. Pembelajaran dilaksanakan dengan melanjutkan materi pembelajaran pada semester gasal yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik.
2. Pelaksanaan pembelajaran menggambar bentuk dilaksanakan dengan mempertimbangkan aspek-aspek yang dibutuhkan oleh peserta didik sesuai dengan KI dan KD Jurusan Kriya Kulit yaitu menggambar bentuk dengan metode meniru foto. Pelaksanaan praktek menggambar disusun secara sistematis oleh guru dalam bentuk prosedur menggambar yang wajib dilaksanakan oleh peserta didik. Guru sangat mengandalkan kemampuan teknis menggambar dengan disiplin dan teratur.
3. Hasil pembelajaran menggambar bentuk memiliki kekurangan yaitu gambar kurang detail atau kurang mirip dengan objek yang ditiru. Adapula kelebihan pada hasil karya tersebut, yaitu peserta didik mampu

menambahkan atau mengembangkan gambar yang ditiru. Hal ini sesuai dengan konsep 3N Ki Hadjar Dewantara dan konsep Habitus Seni oleh Hajar Pamadhi. Peneliti mengelompokkan hasil karya menjadi kategori sangat baik, baik, cukup baik dan kurang baik. Dari hasil angket, secara umum peserta didik dapat mengembangkan kemampuan menggambar sesuai *experiential learning* dengan presentase 76%-86%.

4. Menggambar bentuk dengan metode meniru mengandalkan peserta didik untuk dapat mengolah kemampuan teknik menggambar berdasarkan pengalaman belajar. Dengan pengalaman belajar, peserta didik diarahkan untuk dapat mengamati, menganalisis, mengevaluasi, menyimpulkan sekaligus merefleksi kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh mereka. Proses dan hasil belajar yang diciptakan oleh peserta didik bervariasi bergantung pada kemampuan peserta didik dalam mengolah pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah *experiential learning*. Semakin tinggi motivasi belajar, dan semakin pandai peserta didik dalam mengolah pengalaman belajar, maka semakin cepat dan berkualitas pula hasil karya yang diciptakan oleh mereka.

Saran

Saran peneliti setelah melakukan penelitian, antara lain :

1. Sudah seharusnya guru menyusun RPP secara mandiri yang disesuaikan dengan yang bukan bidangnya, karena setiap kompetensi keahlian memiliki tujuan

pembelajaran menggambar bentuk yang berbeda-beda. masing-masing program studi keahlian sehingga pembelajaran lebih terencana dan dapat mencapai tujuan. SKL (Standar Kompetensi Lulusan).

2. Pelaksanaan pembelajaran menggambar bentuk hendaknya dilaksanakan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sesuai dengan program studi keahlian masing-masing. Pembelajaran jangan dilaksanakan dengan menggunakan RPP
3. Alokasi waktu pembelajaran hendaknya lebih diperhatikan agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan RPP. Guru hendaknya lebih tegas pada peserta didik yang malas menggambar, sehingga alokasi waktu pembelajaran dikelas dapat berjalan sesuai rencana.
4. *Expeiriential learning* hendaknya diterapkan dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni rupa. Karena pendidikan seni merupakan pendidikan yang mengembangkan ketrampilan, sehingga sangat cocok dilakukan dengan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman. Dengan menerapkan

metode ini, pembelajaran menggambar akan lebih terarah sehingga dapat mencapai tujuan yang lebih maksimal. Guru hendaknya memberikan edukasi kepada peserta didik bahwa dalam menciptakan sebuah karya, peserta didik benar-benar membutuhkan pengalaman belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Pamadhi, Hajar. 2012. *Pendidikan Seni (Hakikat Kuriulum Pendidikan Seni Habitus Seni, dan Pengajaran Seni Anak)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Prastowo, Andi. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif: dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Setyobudi, dkk. 2007. *Seni Budaya Untuk SMP Kelas VII*. Jakarta : Erlangga
- Sukmadinata, Nana Syaodih dan Erliany. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suroso. 2011. "Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang Belajar dan Pembelajaran". *Scholaria Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 1, Vol.1*, hlm. 51-58.