

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Pendidikan seni pada dasarnya bertujuan memupuk dan mengembangkan sensitivitas, kreativitas, ekspresi, dan melatih imajinasi peserta didik. Atas dasar tujuan tersebut, pendidikan seni diharapkan dapat menunjang pertumbuhan peserta didik ke arah pembentukan pribadi yang utuh. Dengan pendidikan kesenian, hemisfer otak kanan peserta didik dapat dikembangkan sejalan dengan perkembangan hemisfer otak kirinya, sehingga perkembangan kedua belah otak peserta didik menjadi seimbang. Harapan akhir dari keseimbangan ini adalah tercapainya tiga kecerdasan yang saat ini mulai disadari sama pentingnya, yakni kecerdasan intelektual, emosional, dan kecerdasan spiritual.

Untuk mencapai tujuan tersebut, apresiatif dan produktif/penciptaan karya seni menjadi fokus dalam pendidikan seni. Dengan apresiasi berarti telah menumbuhkan sensitivitas peserta didik dalam memahami, menghargai dan menilai karya seni sebagai hasil budaya bangsa. Mencipta dengan proses kreatifnya menumbuhkan peserta didik untuk sensitif terhadap gejala yang ada di alam sekitar sebagai sumber ide, menumbuhkan kreativitas dalam mengolah ide, menumbuhkan ekspresi peserta didik dalam mencurahkan apa yang hendak dikomunikasikannya, dan melatih imajinasi peserta didik dalam menyajikan pesan dengan lambang atau bahasa visualnya. Dua kemampuan tersebut berdampak pula pada kemampuan dalam mengkritisi hasil proses kreatif. Pemahaman produktif dalam hal ini mencakup pula tentang bagaimana menyajikan hasil kreasi tersebut,

agar proses pembelajaran komunikasi dapat tercapai. Dalam hal ini Tjetjep (2003) mengatakan bahwa pendidikan kreasi bukanlah semata-mata kebutuhan individual, tetapi juga kebutuhan sosial dan budaya. Hal ini menunjukkan bahwa seni tidak hanya mempunyai sisi kebebasan, tetapi juga mempunyai keteraturan. Artinya, berkreasi seni merupakan suatu bentuk pengejawantahan dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, sekaligus aktualisasi diri dalam kehidupan bermasyarakat yang berpedoman pada aturan-aturan dan nilai-nilai sosial budaya yang didukungnya.

Berdasarkan paparan di atas, jelas bahwa pendidikan seni lebih menekankan pada pengembangan otak kanan, bukan otak kiri peserta didik. Namun demikian, pelaksanaan pendidikan seni selama ini tampaknya telah mengabaikan pengembangan otak kanan tersebut (seperti aspek-aspek imajinasi, estetika, intuisi, dan kreativitas, yang sesungguhnya potensial dalam diri manusia). Jika menengok praksis pendidikan seni di sekolah, proses pendidikan seni sering kali memenjarakan ide, imajinasi, dan kreativitas peserta didik. Pendidikan kesenian saat ini lebih menekankan pada pengembangan otak kiri peserta didik yang cenderung rasional. Dalam konteks ini Tjetjep (2003) berpendapat bahwa dalam pendidikan saat ini telah terjadi “rasionalisasi”. Pelaksanaan pendidikan seni menjadi sedemikian rasionalnya dan mengarah pada pendidikan kognitif yang tidak bercita rasa. Akibat yang lebih jauh, tidak mengherankan jika pendidikan seni semakin lama semakin tidak mendapat tempat yang layak dalam kurikulum pendidikan sekolah umum. Alasannya, karena

pendidikan seni kurang mendukung pendidikan rasional (karena sifat-sifatnya yang khas irasional).

Jika dilihat dari jenjangnya, pembelajaran kesenian sudah dilakukan sejak Sekolah Dasar (SD) dengan nama mata pelajaran Seni Budaya. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Seni Budaya di SD lebih kompleks dibandingkan dengan permasalahan yang ada pada pembelajaran Kesenian di SMP atau di SMA. Selain pembelajarannya yang rasional, tujuan pembelajaran kesenian yang tidak tercapai, juga masalah yang terkait dengan SDM atau guru yang mengajar Seni Budaya pada jenjang ini kebanyakan sekolah masih menggunakan guru kelas, bukan guru bidang studi, padahal pembelajaran kesenian memiliki karakteristik yang sangat berbeda dengan pembelajaran bidang studi yang lain. Permasalahan lain yang muncul sebagai dampak langsung dari keadaan SDM tersebut adalah pengembangan materi, pendekatan pembelajaran, dan sistem penilaian yang belum diorientasikan pada sasaran pembelajaran. Dengan keadaan tersebut, imajinatif, sensitif, dan kreatif sebagai sasaran pembelajaran Seni Budaya tampaknya menjadi semakin sulit untuk dicapai.

Untuk meningkatkan pembelajaran Seni Budaya di SD salah satunya adalah dengan pembinaan dan pelatihan secara rutin dan bertahap. Pada tahap ini kami menawarkan sebuah pelatihan dalam bentuk pengembangan materi yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan sensitivitas siswa SD.

B. Tinjauan Pustaka

1. Pendidikan seni rupa anak

Karya seni rupa bagi anak adalah sebagai media kegiatan untuk mengembangkan potensi jiwa dalam pengembangan diri (Affandi dan Dewobroto, 2004). Selanjutnya Affandi dan Dewobroto mengatakan bahwa pembinaan seni rupa anak pada dasarnya merupakan salah satu jalan untuk membentuk pribadi anak yang sensitif, kreatif, dan ekspresif. Sejalan dengan pendapat Affandi, Muharam (1993) mengatakan bahwa sasaran pendidikan seni rupa anak adalah: pengembangan ekspresi, imajinasi, sensitivitas, persepsi, dan kreativitas.

Setiap pengajaran dirancang untuk mencapai suatu tujuan. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan tentunya menggunakan suatu cara, strategi atau teknik atau disebut metode. Tujuan penggunaan metode pengajaran adalah untuk merencanakan dan melaksanakan cara-cara yang efektif untuk mencapai tujuan. Dasar pemilihan metode yang tepat adalah relevansinya dengan tujuan/sasaran yang dirumuskan. Ketepatan pemilihan metode ini indikatornya adalah kualitas hasil belajar siswa setelah menyelesaikan program.

Metode Bimbingan (*Directed Teaching*). Dalam metode bimbingan ini, guru menjelaskan cara/teknik sesuai dengan pengalamannya dan menguraikan langkah-langkah pelaksanaan yang baku. Sasaran utama pembelajaran dengan metode bimbingan adalah penguasaan teknis merancang, pengetahuan warna, teknik melukis, membuat huruf, menggambar, pengetahuan perspektif.

Seperti diungkapkan di atas bahwa sasaran pembelajaran dengan menggunakan metode bimbingan ini biasanya penguasaan teknik. Hal ini kurang

mendukung dalam pembelajaran seni rupa di SD yang sasarannya adalah pengembangan diri anak baik kreativitas, sensitivitas, maupun imajinasinya.

Metode bimbingan akan bermanfaat jika guru hanya memberikan bantuan terbatas dalam bentuk saran, peragaan atau cara lain dalam menjelaskan suatu informasi jika dibutuhkan siswa. Guru yang kreatif akan selalu mengantisipasi setiap kebutuhan siswa-siswanya sekaligus guru siap membantu hal-hal tertentu dan titik-titik yang paling efektif. Jika hal ini dilakukan dengan tepat akan memotivasi siswa dalam berkarya seni rupa.

Metode Ekspresi Bebas. Metode ekspresi bebas berlainan dengan metode bimbingan. Metode ekspresi bebas menekankan pada spontanitas siswa dalam berkarya, yang lahir dan bersumber dari diri siswa. Guru tidak mendominasi, seluruh kegiatan hanya terpusat pada gagasan siswa sendiri dalam bentuk ungkapan pribadi.

Yang dimaksud ekspresi bebas dalam konteks ini bukan semata-mata guru memberikan kebebasan yang mutlak/tanpa batas pada siswanya. Jika hal ini terjadi, maka hasilnya bukan kreativitas siswa yang berkembang, namun kekacauan. Dengan demikian guru dalam menggunakan metode ini harus hati-hati, jangan sampai memberikan kebebasan yang tanpa batas.

Ada beberapa batas dalam pelaksanaan metode ekspresi bebas, yakni: pertama, kebebasan dalam konteks ini tidak menolak bimbingan, artinya bahwa dengan menggunakan metode ini peran bimbingan masih diperlukan. Kedua, metode ini masih membutuhkan stimulasi dalam wujud motivasi pada setiap langkah kegiatan. Jika anak lepas dari bimbingan atau pengarahan dan motivasi,

anak cenderung akan mengulang-ulang kemampuannya yang telah dikuasainya, untuk menghindari kesulitan atau tantangan, dan akhirnya menjadi streatif.

Metode Pengajaran Inti (*Core Teaching*). Pelajaran inti yang dimaksud disini adalah sejumlah pelajaran yang memiliki nilai bagi suatu sasaran pendidikan.

Pelajaran seni sendiri memiliki pelajaran inti yang tercantum dalam tujuan-tujuan atau sasaran pendidikan. Untuk suatu periode/masa tertentu, pengajaran seni memiliki sasaran tertentu pula, misal apresiasi. Pencapaian sasaran apresiasi tidak harus dengan satu kegiatan, seperti membahas karya seni, tetapi dapat dilakukan dengan berkarya, widyawisata, koleksi, dan sebagainya. Dalam hal ini, kegiatan-kegiatan tersebut akan dapat menumbuhkan apresiasi anak.

Metode Korelasi (*Correlated Teaching*). Korelasi dalam konteks ini adalah menghubungkan materi pembelajaran seni rupa dengan kebutuhan siswa atau materi lain yang sudah dan akan dipelajari anak. Dengan demikian, metode korelasi ini akan menimbulkan motivasi.

Cara kerja metode ini adalah mencari motivasi dan insentif apa saja yang dibutuhkan siswa bagi pelaksanaan suatu kegiatan seni. Artinya pengetahuan apa saja yang dibutuhkan, telah dipelajarinya atau apa saja yang telah kajinya dalam bidang studi lain yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan seni. Misal menggambar manusia dibutuhkan atau dikorelasikan dengan pelajaran biologi.

Guru seni rupa yang akan menggunakan pendekatan ini sebelum merancang pengajaran harus melakukan pengamatan terlebih dahulu pada siswa,

pelajaran-pelajaran apa saja yang telah diperolehnya yang mungkin dapat memperkaya khasanah gagasannya. Sasaran tingkat utama pendekatan/metode ini adalah wawasan.

Metode Integrasi. Dalam pengajaran seni metode integrasi dimaksudkan mengajar seni dengan melibatkan totalitas seluruh pengalaman kreativitas. Seluruh materi/ mata pelajaran (agama, sosial, ekonomi, dan budaya) yang pernah dipelajarinya akan berintegrasi atau berpengaruh pada kreativitas dalam berolah seni rupa.

Dengan proses integrasi tersebut siswa mengidentifikasi dirinya dengan menanggapi keseluruhan lingkungan dan pengalamannya. Konsep integrasi akan berhasil bila nilai-nilai dan kaitan dari situasi nampak jelas hubungannya.

Pengayaan bahan pelajaran, pengalaman yang bermakna, motivasi yang tepat dan bimbingan yang terampil dalam penggunaan sumber adalah jalan menuju integrasi, baik individu maupun sosial.

Pelajaran seni harus berusaha dan membantu perkembangan siswa dengan sehat. Guru yang baik dan cerdas akan mampu menyajikan suatu pelajaran seni dalam berbagai jenis pengalaman. Seperti pengalaman estetik, pengalaman mental, pengalaman emosional, dan pengalaman persepsi.

Dalam perspektif yang lain, Affandi dan Dewobroto (2004) mengatakan bahwa pembinaan seni rupa pada anak melalui lima tahapan, yakni motivasi, peragaan, pelatihan, pemantauan, dan pemaparan.

2. Jenis karya seni rupa

Ditinjau dari beberapa aspek, seni rupa dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok.

a. Berdasarkan fungsinya:

(1) Seni Murni (*fine art*), yakni seni yang penciptaannya tidak mempertimbangkan fungsi atau tidak untuk difungsikan, misalnya seni lukis, patung, dan seni grafis.

(2) Seni Terap (*applied art*), yaitu seni yang penciptaannya mempertimbangkan fungsi, misalnya kria, kerajinan (kerajinan kulit, logam, tekstil, keramik, dan kayu), dan desain.

b. Berdasarkan dimensinya:

(1) Karya seni rupa dua dimensi (*dwi matra*), yaitu karya yang memiliki ukuran panjang dan lebar, misalnya lukisan.

(2) Karya seni rupa tiga dimensi (*tri matra*), yakni karya seni rupa yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi/tebal/ketebalan, sehingga dapat dilihat dari berbagai arah, misalnya karya patung.

c. Berdasarkan cabangnya:

(1) Seni lukis, yaitu karya seni rupa yang merupakan suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan kedalam bidang dua dimensi dengan menggunakan garis, warna, bidang, dan tekstur.

- (2) Seni patung, seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensi.
- (3) Seni grafis adalah seni murni dalam bentuk dua dimensi yang pembuatannya dengan proses dicetak printing/grafis)
- (4) Seni kria adalah cabang seni rupa yang sangat memerlukan kekriyaan (*craftsmanship*) yang tinggi misalnya ukir kayu, seni keramik, dan tekstil, logam, dan kulit.
- (5) Seni ilustrasi adalah seni gambar atau lukis yang diabadikan untuk kepentingan lain, yaitu memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, misalnya cerpen di majalah atau uraian tentang jantung manusia pada pelajaran biologi atau kedokteran.
- (6) Desain interior ialah seni yang mempersoalkan tentang tata ruang dalam, seperti menata elemen-elemen (perabot dan dekorasi) ruang tamu.
- (7) Desain eksterior (tata ruang luar), misal taman halaman rumah.
- (8) Desain grafis atau desain komunikasi visual adalah cabang seni rupa yang dimanfaatkan untuk komunikasi dalam bentuk atau secara visual, misal iklan di majalah, televisi, brosur, baliho dan beberapa iklan di media cetak lainnya.

3. Kertas Seni

Banyak hal yang dapat diciptakan dari kertas seni (*handmade paper*). Akan tetapi, pada dasarnya unsur kreativitas dan pengalaman estetika pembuatnya (kreator) merupakan modal utama dalam menciptakan beberapa olahan karya seni.

Sebelum kertas seni ini diolah tentunya harus dapat dipilah fungsi dan kegunaannya. Dalam hal ini, kertas seni dapat digolongkan kedalam dua fungsi.

(1) Kertas seni sebagai media ekspresi (murni). Fungsi ini dapat terjadi jika kertas yang diolah ditujukan untuk ungkapan perasaan (ekspresi) mulai dari rupa, warna, tekstur, barik, suara dan berbagai ungkapan lainnya dari kertas. Jadi, disini berlaku seni untuk seni. Sebagai contoh ialah seni lukis, seni grafis, seni patung, dan seni kontemporer lainnya. (2) Kertas seni sebagai media pakai (terapan). Fungsi kedua ini dapat terjadi jika lembaran kertas seni dirancang dan diolah dalam beragam aplikasi kebutuhan manusia (benda fungsional). Sebagai contoh ialah kertas, surat, sertifikat, amplop, kartu ucapan/undangan, map, aneka kemasan, wadah-wadahan, serta kemungkinan kegunaan lainnya. Yang akan dibahas dalam hal ini adalah kertas seni sebagai media terapan dalam pembuatan seni patung saja. Ini disebabkan karena cara pembuatan tampilan karya kertas seni sebagai media ekspresi (murni) tergantung dari cara seniman dalam membuatnya.

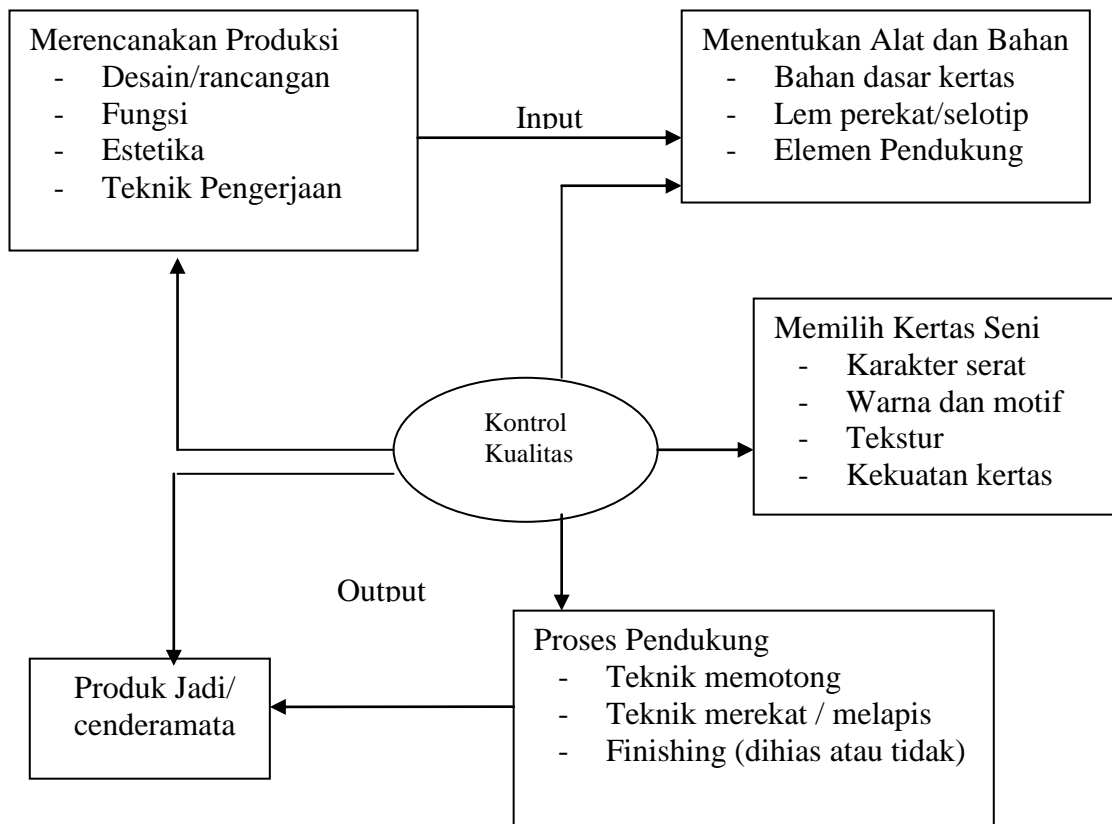
Dalam hal memilih kertas seni yang akan digunakan hendaknya disesuaikan dengan benda-benda cenderamata yang akan dibuat. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan yang baik. Tujuannya ialah untuk lebih sederhana dan efisien dalam memproduksi cenderamata dari kertas seni agar tidak terbuang

percuma. Kita dapat memilih kertas seni mulai dari tampilan, warna, tekstur, serat dan kekuatan (lentur, robek, dan sebagainya) kertas itu sendiri.

Apabila kita sudah bisa menentukan pilihan kertas mana yang akan dipakai, tentunya nilai dari souvenir yang akan dihasilkan bisa mampu memberikan makna estetis. Apabila cenderamata yang akan dibuat akan dikomersilkan atau dijual maka selain tampilannya harus memikat harganya pun harus ditentukan dengan baik.

Cara memilih kertas seni ini akan berpengaruh terhadap kualitas cenderamata yang akan dihasilkan dan kemampuan pembuatnya, apakah kreatif atau tidak? Tentunya kalau cenderamata yang dihasilkannya dapat diterima oleh masyarakat pemakai (apresiator) maka pembuatnya akan mendapatkan penghargaan tersendiri (prestise) dari masyarakat sehingga karya-karya yang dihasilkannya pun akan layak diperhitungkan.

Untuk lebih memudahkan memilih kertas seni berdasarkan jenis produk cenderamata yang akan dibuat maka hal-hal yang akan dibuat maka hal-hal yang harus diperhatikan antara lain : (1) jenis bahan dasar atau material kertas seni, (2) cara pembuatan kertas seni apakah manual atau pabrikan, (3) tampilan kertas seni disesuaikan dengan rencana produk yang akan dibuat seperti tekstur, motif, serat, warna natural, warna pancy, (4) kekuatan kertas (lentur, mudah robek, dan lain-lain), serta (5) ukuran kertas (panjang, lebar, tebal, tipis, gramatu, dan lain-lain)



Gambar 1 Skema Produksi

Pada dasarnya, peralatan untuk membuat cenderamata kertas seni relatif sederhana dan mudah didapat, antara lain : (1) *cutter* dan gunting untuk memotong (manual), (2) lem putif PVC atau kanji yang dimasak untuk perekat, (3) penggaris besi ukuran 30 cm untuk mengukur dan memotong kertas agar rapi, (4) penggaris siku untuk mengukur kepresisian serta, (5) pensil atau bolpoin.

Seperti sudah dijelaskan bahwa kertas seni dapat dijadikan beragam aplikasi benda fungsional seperti kertas, surat, amplop, kartu ucapan, aneka kemasan, wadah-wadahan, dan lain-lain. Untuk dapat membuat produk-produk

tersebut diperlukan material (bahan baku) kertas seni dan material pendukung sesuai rancangan desain. Setelah bahan dan material pendukung tersedia barulah pekerjaan pengukuran dan pemotongan kertas dapat dilakukan berdasarkan pola. Pola dapat dibuat sejak awal perancangan atau langsung dirakit sesuai pola yang sudah jadi.

Cara pembuatan kreasi produk kertas seni ini dapat didasarkan pada proses perakitannya. (1) Berdasarkan Prosesnya. Berdasarkan prosesnya pengolahan produk kertas seni menjadi cenderamata terbagi atas dua cara, yaitu cara manual dan cara semimanual. Disebut cara manual karena perancangan dan pembuatan cenderamata tanpa sentuhan mesin. Cara manual ini dapat dilakukan oleh setiap orang. Sementara cara semimanual dikerjakan dengan menggunakan mesin *press* sederhana (mesin *hand press*). Dengan cara ini maka pembuatannya akan lebih efisien, lebih cepat, serta ukuran lebih presisi dan seragam. Tentu saja hasil akhirnya lebih optimal dan kapasitas produksinya lebih banyak. (2) Berdasarkan Perakitannya. Berdasarkan perakitannya artinya pola-pola desain sudah terbentuk menjadi bentuk benda fungsional yang dirancang sebelumnya. Sebagai contoh kotak perhiasan *frame* (bingkai foto), amplop, tempat pensil, dan sebagainya.

C. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan analisis situasi di atas permasalahan tentang pembelajaran Seni Budaya di SD dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pencapaian tujuan pembelajaran Seni Budaya di SD.

2. Pengembangan materi praktek Seni Budaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam mata pelajaran tersebut.
3. Pendekatan dan metode pembelajaran Seni Budaya di SD.
4. Sistem penilaian proses dan hasil belajar Seni Budaya di SD.

Dari beberapa masalah yang telah teridentifikasi, pada kegiatan ini difokuskan pada masalah yang ke dua, yakni pengembangan materi pembelajaran Seni Budaya di SD. Pengembangan materi praktek pada kegiatan ini dibatasi pada pengembangan materi praktek pembuatan seni patung dengan media kertas. Dengan demikian, dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: Bagaimana membina dan melatih pembuatan seni patung dengan media kertas di SDN I Kalasan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam membuat seni patung dengan media kertas?

D. Tujuan Kegiatan

1. Meningkatkan kemampuan guru bidang Seni Budaya dalam mengembangkan perencanaan pembelajaran dengan materi praktek pembuatan seni patung dengan menggunakan media alternatif (kertas).
2. Meningkatkan kemampuan guru bidang Seni Budaya dalam mengembangkan proses pembelajaran dengan materi praktek pembuatan seni patung dengan menggunakan media alternatif (kertas).
3. Menghasilkan karya yang inovatif dengan media inovatif, sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam membuat karya seni dan dapat mengembangkan kreativitas dan sensitivitas peserta didik.

E. Manfaat Kegiatan

Dengan adanya program pembinaan ini diharapkan bermanfaat bagi guru-guru Seni Budaya di SDN I Kalasan Yogyakarta dalam meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi praktek, khususnya seni patung dengan media kertas. Sedangkan bagi siswa kegiatan ini dapat bermanfaat dalam menggali alternatif bahan atau media lain dalam mengembangkan seni patung, sehingga kreativitas dan sensitivitas dalam penggunaan media dapat tercapai.

BAB II METODE KEGIATAN PPM

A. Khalayak Sasaran Kegiatan PPM

Sasaran kegiatan ini adalah guru dan siswa sekolah dasar. Sekolah dasar menjadi pilihan dengan dasar atau asumsi bahwa pembelajaran seni pada sekolah dasar masih dilakukan oleh guru kelas, bukan guru bidang studi. Jika dikaji lebih jauh pembelajaran seni memiliki karakteristik tersendiri yang tidak dimiliki oleh mata pelajaran yang lain, sehingga dalam pembelajaran seni tersebut memerlukan kemampuan khusus yang tidak dimiliki oleh guru kelas. Dengan asumsi tersebut, guru seni di sekolah dasar perlu dilatih secara kontinyu agar memiliki kemampuan dan pengalaman yang memadai untuk mengajarkan seni.

Pelaksanaan kegiatan ini difokuskan di SD Negeri I Kalasan Yogyakarta dengan melibatkan kepala sekolah dan tiga orang guru Kerajinan Tangan dan Kesenian atau Seni Budaya.

B. Metode Kegiatan PPM

Materi pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi tiga, yakni materi berstruktur, tidak berstruktur, dan menstruktur (Tabrani dalam Suryahadi dan Nusanti, 2001). Materi-materi tersebut tentunya harus dirinci dan dijabarkan menjadi materi pokok dan uraian materi. Mulayasa (2004) mengatakan bahwa penjabaran materi pokok perlu memperhatikan kriteria: *validity*, *significance*, *utility*, *learnability*, dan *interest*.

Materi yang dikembangkan dalam konteks ini adalah materi untuk pembinaan ekspresi, imajinasi, sensitivitas, dan kreativitas. Soedarso (1973)

mengatakan bahwa pembinaan ekspresi adalah pembinaan yang berhubungan dengan proses pengungkapan perasaan atau keasikan jiwa. Oleh karena itu pembinaan ekspresi harus menggunakan metode tertentu yang sesuai dengan jiwa anak. Selain itu, menurut Soedarso perlu adanya sarana ekspresi yang efisien untuk melahirkan ekspresi yang sesuai. Ekspresi anak tentunya akan berbeda dengan ekspresi orang dewasa. Anak biasanya lebih bebas dalam berekspresi, karena anak relatif belum banyak pengetahuan tentang aturan-aturan/norma-norma yang mengikatnya. Karena ketidaktahuan itulah anak cenderung lebih bebas dan leluasa dan tidak takut salah, sehingga terkesan jujur dan spontan (Muharam, 1993).

Pembinaan seni rupa pada anak menurut Affandi dan Dewobroto (2004) melalui lima tahapan, yakni motivasi, peragaan, pelatihan, pemantauan, dan pemaparan. Kelima tahapan pembelajaran tersebut dalam kegiatan PPM ini dikemas dengan metode pendampingan. Metode pendampingan dalam hal ini dilakukan dengan cara pelaksana PPM mendampingi guru dalam merancang pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan mengevaluasi hasil pembelajaran seni patung dengan media kertas.

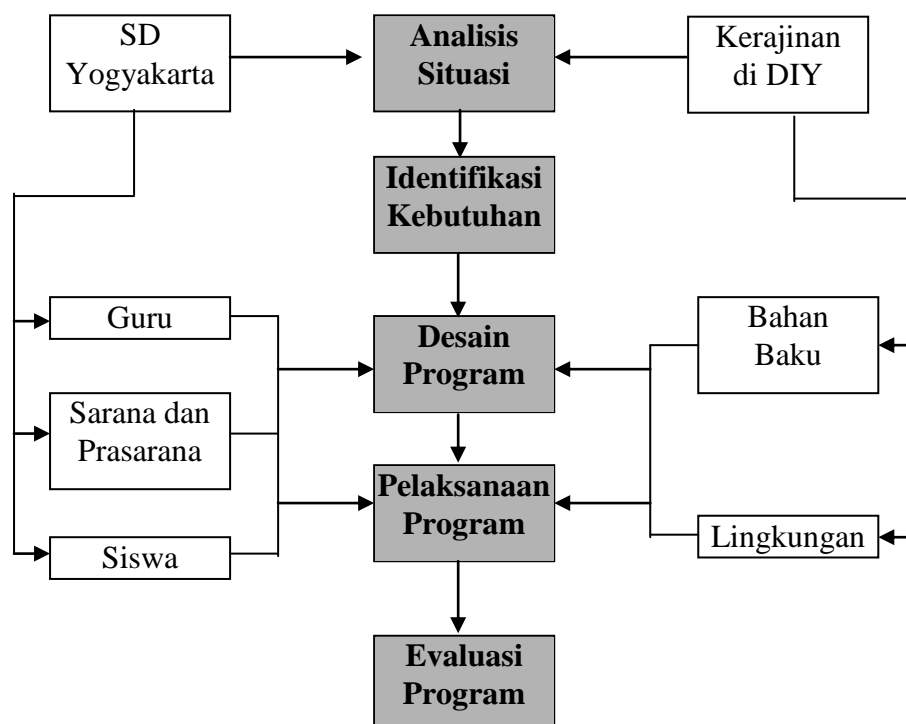
C. Langkah-langkah Kegiatan.

Metode yang digunakan dalam memecahkan masalah di atas, melalui tahapan berikut:

1. Analisis situasi / studi kelayakan baik yang terkait dengan permasalahan sekolah maupun lingkungan.

2. Identifikasi kebutuhan dan permasalahan yang ada di sekolah.
3. Perencanaan program dengan mempertimbangkan aspek sarana prasarana, guru, siswa, bahan baku, dan kebutuhan pasar.
4. Pelaksanaan program kegiatan.
5. Evaluasi program. Rancangan evaluasi pada kegiatan ini didasarkan pada tujuan kegiatan, yakni, kemampuan, motivasi guru dalam mengembangkan materi, dan motivasi siswa dalam membuat karya. Instrumen yang digunakan dalam evaluasi ini adalah *check list*, observasi, angket, dan *performace test*.

Secara rinci tahapan tersebut dapat divisualisasikan dengan gambar sebagai berikut:



Gambar 2. Skema Langkah Kegiatan Pengabdian

D. Faktor Pendukung dan Penghambat

Setelah dilakukan identifikasi terhadap beberapa faktor yang terkait dengan pelatihan seni patung dengan media kertas, terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat, yakni:

1. Faktor Pendukung

- a. Guru di SD Negeri I Kalasan ini pernah melakukan pembelajaran pembentukan dengan media kertas (bubur kertas), sehingga pengalaman tersebut membantu dan memudahkan guru dalam mengikuti proses pelatihan ini.
- b. Pembuatan patung kertas ini tidak memerlukan keahlian siswa secara khusus, sama halnya dengan membentuk dengan media lunak lainnya.
- c. Pelatihan pembuatan patung dari kertas ini tidak membutuhkan sarana yang spesifik. Dengan kata lain sarana yang digunakan untuk pembuatan patung kertas ini sangat sederhana dan sekolah siap dengan sarana tersebut.
- d. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum berbasis kompetensi yang salah satu kompetensi kreasinya adalah membentuk, sehingga pelaksanaan pelatihan ini sejalan dengan kurikulum yang berlaku.
- e. Dukungan lain adalah lingkungan yang kondusif, yakni Yogyakarta sebagai kota pariwisata dan Yogyakarta juga sebagai kota seni. Kehadiran Kraton, Prambanan, SMIK, SMSR, ISI, dan beberapa tempat wisata serta perguruan tinggi seni lainnya sangat mendukung terhadap

sikap positif masyarakat dan siswa terhadap seni, sehingga pembelajaran seni dapat berjalan dengan baik.

2. Faktor Penghambat

- a. Guru yang mengampu/memembina mata pelajaran kesenian dan keterampilan kerajinan di sekolah dasar adalah guru kelas, bukan guru bidang studi. Hal ini akan sedikit menghambat dalam melakukan pengembangan materi yang sesuai dengan mata pelajaran kesenian, memilih metode yang tepat, dan menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam melakukan penilaian karya seni sebagai hasil belajar karena guru memiliki pengalaman berkarya yang kurang memadai).
- b. Jumlah siswa yang terlalu besar mengakibatkan guru atau pendamping kesulitan dalam melakukan pendekatan individual.
- c. Jika dikaitkan dengan sarana, sekolah umum (baik SD, SMP, maupun SMA) di Indonesia pada umumnya tidak memiliki laboratorium atau studi seni secara khusus, sehingga jika menggunakan kelas umum, memerlukan perlakuan khusus agar tidak membuat kotor ruangan dan tidak mengganggu mata pelajaran lain setelah mata kesenian dan kerajinan/mata pelajaran berikutnya
- d. Sistem pendidikan di Indonesia pada umumnya kurang respek terhadap pembelajaran kesenian dan kerajinan. Hal ini menyebabkan pembelajaran kesenian dan kerajinan dilaksanakan ala kadarnya.

- e. Kurikulum sekolah umum masih menyediakan alokasi waktu untuk pelajaran kesenian dan kerajinan hanya dua jam. Hal ini menghambat dalam pembelajaran praktek berkarya yang rata-rata dapat diselesaikan dengan empat jam mata pelajaran.
- f. Faktor penghambat yang terakhir adalah lingkungan yang terkait dengan asumsi masyarakat termasuk orang tua peserta didik kurang mendukung terhadap pembelajaran kesenian dan kerajinan.

BAB III

PELAKSANAAN KEGIATAN PPM

Seperti dijelaskan di awal bahwa kegiatan pelatihan pembuatan patung kertas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri I Kalasan yang berlokasi di Dusun Krajan, Desa Tirtomartani, Kecamatan Kalasan, Kabupaten Sleman atau Jl.. Jogja – Solo KM 9, tepatnya di depan kantor Kecamatan Kalasan. Kegiatan ini melibatkan 87 orang peserta didik (41 peserta didik kelas V dan 46 peserta didik kelas VI), 3 guru Seni Budaya, serta kepala sekolah.

Kegiatan PPM ini dilaksanakan dengan model pelatihan yang diberikan pada guru Seni Budaya dengan metode demonstrasi yakni pelatih mendemonstrasikan secara langsung dalam bentuk pembelajaran pada peserta didik. Adapun hasil pelaksanaan kegiatan PPM dapat dijelaskan sebagai berikut.

A. Menyusun Persiapan Pembelajaran Seni Patung dengan Media Kertas

Pelatihan menyusun persiapan pembelajaran seni patung dengan media kertas mengacu pada pedoman penyusunan silabus. Dengan demikian, persiapan pembelajaran dalam hal ini adalah persiapan silabus dan rencana pembelajaran untuk mengajar seni patung dengan media kertas. Silabus dan rencana pembelajaran tersebut berdasarkan kurikulum KTSP (2006) mata pelajaran Seni Budaya untuk kelas VI yang dicobakan pada kelas V dan kelas VI.

1. Silabus Pembelajaran SENI BUDAYA

Penyusunan silabus dilakukan oleh guru yang dibimbing langsung oleh pelatih (pelaksanaan kegiatan PPM)

a. Standar Kompetensi

Kemampuan menganalisis, mengapresiasi, berkarya dan memamerkan karya seni rupa berdasarkan gagasan seni Nusantara dan mancanegara

b. Kompetensi Dasar

Peserta didik mampu membuat patung dengan gagasan kreatif berdasarkan bentuk, warna, tekstur dengan berbagai teknik berdasarkan seni Nusantara dan mancanegara

c. Uraian Materi

Materi diurutkan berdasarkan tingkat kesukaran dalam pembentukan (dari yang termudah dalam membentuknya hingga yang sulit dalam membentuknya).

- 1) Pembentukan patung binatang berbentuk lingkaran (siput dan kura-kura)
- 2) Pembentukan patung binatang bersayap (capung, belalang, dan kupu-kupu).
- 3) Pembentukan patung binatang berkaki empat (sapi, kerbau, dan kucing)

d. Kegiatan Pembelajaran

- 1) Mengamati binatang
- 2) Mengamati gambar binatang
- 3) Praktek membentuk patung binatang
- 4) Praktek mewarna patung binatang

e. Indikator

- 1) Membuat bentuk (membentuk) dasaran patung binatang dengan bahan kertas koran, kawat bendrat, dan benang.
- 2) Menyempurnakan bentuk dengan menempelkan kertas pada seluruh dasaran.
- 3) Mem-*finishing* dan mewarnai patung binatang.

f. Penilaian

- 1) Teknik penilaian: unjuk kerja
- 2) Bentuk instrumen Skala bertingkat (*rating scale*).

g. Alokasi Waktu

6 x 80' (x 2 kelas)

h. Sumber bahan

Model yang telah disediakan pelatih

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

SD : SD Negeri I Kalasan
Mata Pelajaran : Seni Budaya
Kelas/semester : VI dan V/1

a. Standar Kompetensi

Kemampuan menganalisis, mengapresiasi, berkarya dan memamerkan karya seni rupa berdasarkan gagasan seni Nusantara dan mancanegara

b. Kompetensi Dasar

Peserta didik mampu membuat patung dengan gagasan kreatif berdasarkan bentuk, warna, tekstur dengan berbagai teknik berdasarkan seni Nusantara dan mancanegara

c. Indikator

- 1) Membuat bentuk (membentuk) dasaran patung binatang dengan bahan kertas koran, kawat bendrat, dan benang.
- 2) Menyempurnakan bentuk dengan menempelkan kertas pada seluruh dasaran.
- 3) Mem-*finishing* dan mewarnai patung binatang.

d. Alokasi Waktu

6 x 80' (x 2 kelas)

e. Tujuan Pembelajaran

- 1) Peserta didik dapat menyiapkan bahan dan peralatan pembuatan patung dengan bahan kertas.
- 2) Peserta didik dapat membentuk dasaran patung binatang dengan bahan kertas koran, kawat bendrat, dan benang.

- 3) Peserta didik dapat menyempurnakan bentuk dengan menempelkan kertas pada seluruh dasaran.
- 4) Peserta didik dapat membuat *finishing* karya sesuai dengan desain, fungsi dan bahan.

f. Materi ajar

- 1) Pembentukan patung binatang berbentuk lingkaran (siput dan kura-kura)
Bahan: kertas koran bekas, kawat bendrat, lem putih atau PVC, paku, benang wool, kertas ersat, kertas BC indah putih, cat tembok putih, dan sande warna
Alat: Gunting, palu, tang, jarum kasur, *cutter*, spidol, kuas gambar no 12, kuas gambar no 5, dan meteran
Teknik: dipilin, diikat dengan kawat, diikat dengan benang, dan tempel/lem
Finishing: cat plakat dengan motif dekoratif yang didasari dengan cat tembok putih, diberi motif dan warna, difiksasi dengan lem.
- 2) Pembentukan patung binatang bersayap (capung, belalang, dan kupu-kupu).
Bahan: kertas koran bekas, kawat bendrat, lem putih atau PVC, paku, benang wool, kertas ersat, kertas BC indah putih, cat tembok putih, dan sande warna
Alat: Gunting, palu, tang, jarum kasur, *cutter*, spidol, kuas gambar no 12, kuas gambar no 5, dan meteran
Teknik: dipilin, diikat dengan kawat, diikat dengan benang, dan tempel/lem
Finishing: cat plakat dengan motif dekoratif yang didasari dengan cat tembok putih, diberi motif dan warna, difiksasi dengan lem.
- 3) Pembentukan patung binatang berkaki empat (sapi, kerbau, dan kucing)

Bahan: kertas koran bekas, kawat bendrat, lem putih atau PVC, paku, benang wool, kertas ersat, kertas BC indah putih, cat tembok putih, dan sande warna

Alat: Gunting, palu, tang, jarum kasur, *cutter*, spidol, kuas gambar no 12, kuas gambar no 5, dan meteran

Teknik: dipilin, diikat dengan kawat, diikat dengan benang, dan tempel/lem

Finishing: cat plakat dengan motif dekoratif dan didasari dengan cat tembok putih, diberi motif dan warna, difiksasi dengan lem.

g. Metode Pembelajaran

- 1) Presentasi
- 2) Demontrasi
- 3) Pemberian tugas

h. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan pertama

Pembentukan patung binatang berbentuk lingkaran

- Kegiatan Pendahuluan
 - Presentasi
 - Penyiapan bahan alat
 - Teknik pembuatan patung dengan media kertas
- Kegiatan inti
 - Membentuk dasaran patung binatang berbentuk lingkaran
 - Mengikat bentuk dasaran dengan kawat dan benang
 - Konsultasi dan bimbingan bentuk dasaran
 - Melapisi atau menyempurnakan bentuk patung
- Penutup
 - Evaluasi bentuk dan kinerja
 - Kritik dan saran
 - Penugasan pengamatan bentuk binatang bersayap di rumah.

Pertemuan kedua

Pembentukan patung binatang bersayap

- Kegiatan Pendahuluan
 - Presentasi
 - Penyiapan bahan alat
 - Teknik pembuatan patung dengan media kertas
- Kegiatan inti
 - Membentuk dasaran patung binatang bersayap
 - Mengikat bentuk dasaran dengan kawat dan benang
 - Konsultasi dan bimbingan bentuk dasaran
 - Melapisi atau menyempurnakan bentuk patung
- Penutup
 - Evaluasi bentuk dan kinerja
 - Kritik dan saran
 - Penugasan pengamatan bentuk binatang berkaki empat di rumah.

Pertemuan ketiga

Pembentukan patung binatang berkaki empat

- Kegiatan Pendahuluan
 - Presentasi
 - Penyiapan bahan alat
 - Teknik pembuatan patung dengan media kertas
- Kegiatan inti
 - Membentuk dasaran patung binatang berkaki empat
 - Mengikat bentuk dasaran dengan kawat dan benang
 - Konsultasi dan bimbingan bentuk dasaran
 - Melapisi atau menyempurnakan bentuk patung
- Penutup
 - Evaluasi bentuk dan kinerja
 - Kritik dan saran

Penugasan desain dekorasi untuk patung berbentuk lingkaran, bersayap, dan berkaki empat di rumah.

Pertemuan keempat

Membuat dasaran finishing

- Kegiatan Pendahuluan
Penyiapan bahan alat dan karya yang akan *difinishing*
- Kegiatan inti
Merapikan sobekan kertas
Membuat dasaran *finishing*
Pengeringan dasaran *finishing*
Konsultasi dan bimbingan dasaran *finishing*
Meratakan cat dengan cara mencat ulang.
- Penutup
Evaluasi dasaran finishing dan kinerja
Kritik dan saran

Pertemuan kelima

Mem-finishing patung

- Kegiatan Pendahuluan
Penyiapan karya yang akan *difinishing*
Penyiapan bahan alat
Teknik *finishing* patung dengan media kertas
- Kegiatan inti
Membuat sket dekorasi pada *body* patung
Mewarnai dekorasi paatung dengan teknik plakat
Pengeringan *finishing* (dekorasi)
Konsultasi dan bimbingan *finishing*
Melapisi hasil *finishing* dengan lem putih.
- Penutup
Evaluasi *finishing* dan kinerja
Kritik dan saran

Pertemuan keenam

Pemaparan dan evaluasi

- Kegiatan Pendahuluan
 - Penyiapan karya yang akan dievaluasi
 - Penyiapan angket
- Kegiatan inti
 - Menata karya di dalam kelas
 - Membuat label karya
 - Menilai dan Membahas / mengulas beberapa karya yang dianggap paling baik
- Penutup
 - Penilaian akhir

i. Sumber bahan:

Model yang telah disediakan pelatih

j. Penilaian

- 1) Teknik penilaian: unjuk kerja
- 2) Bentuk instrumen Skala bertingkat (*rating scale*).
- 3) Instrumen:

Buatlah patung kura-kura/siput dari bahan kertas dengan teknik manual dengan tangan, ukuran, teknik, dan *finishing* sesuai pilihan!

Buatlah patung capung/kupu-kupu dari bahan kertas dengan teknik manual dengan tangan, ukuran, teknik, dan *finishing* sesuai pilihan!

Buatlah patung sapi/domba/kuda dari bahan kertas dengan teknik manual dengan tangan, ukuran, teknik, dan *finishing* sesuai pilihan!

Kriteria penilaian menggunakan penilaian proses dan hasil karya.
Penilaian proses dibobot 30% dan penilaian hasil dibobot 70%

Contoh Rubrik penilaian

No	Tahap	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
	Proses	<ul style="list-style-type: none"> • kelancaran dalam penuangan ide 					
		<ul style="list-style-type: none"> • keberanian dalam bertindak 					
		<ul style="list-style-type: none"> • keterampilan dalam menggunakan media 					
	Produk	Indikator tingkat kreativitas					
		<ul style="list-style-type: none"> • keanekaan tingkat unsur-unsur motif, objek, figur, warna, dan sebagainya 					
		<ul style="list-style-type: none"> • kemampuan penataan komposisi unsur-unsur 					
		<ul style="list-style-type: none"> • kebaruan dan keaslian tampilan 					
		Indikator tingkat kebebasan berekspresi					
		<ul style="list-style-type: none"> • ketegasan dalam garis dan warna 					
		<ul style="list-style-type: none"> • keberanian dalam mengorganisasikan unsur-unsur 					
		Indikator tingkat keterampilan teknik					
		<ul style="list-style-type: none"> • keindahan hasil karya sesuai dengan media yang digunakan 					
		<ul style="list-style-type: none"> • kecermatan dalam penyelesaian 					
Jumlah							
Jumlah Keseluruhan							
Skor/Nilai = Jumlah keseluruhan x 2							

B. Pelaksanaan (Pembelajaran) Pembuatan Patung dengan Media Kertas

Dalam pelatihan ini ada dua capaian sebagai dampak dari pelaksanaan pelatihan: pertama, memberikan gambaran secara nyata (dalam bentuk praktek) kepada guru tentang cara mengajar pembuatan patung dengan media kertas. Kedua, mmeberikan kemampuan pada peserta didik dalam membuat patung dengan media kertas.

1. Materi Pembelajaran

a Bahan dan alat

Bahan yang digunakan dalam pembuatan patung dengan media kertas ini terdiri atas:

1) Kertas koran bekas

Kertas koran bekas digunakan sebagai bahan utama, yakni untuk pembentukan bodi patung. Jumlah atau banyaknya kertas yang digunakan disesuaikan dengan besarnya patung yang dibuat.

2) Kawat bendrat

Kawat bendrat digunakan untuk mengikat bagian bodi patung, agar kertas mudah dibentuk, sehingga bentuk yang diinginkan dapat dicapai. Sama halnya dengan kertas, jumlah atau panjangnya kawat yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan (besar dan tingkat kerumitan patung yang dibuat. Kawat bendrat ini dapat juga digunakan sebagai rangka patung yang diisi dan dilapisi dengan kertas.

3) Lem putih atau PVC

Lem putih/lem PVC/lem kayu digunakan untuk merekatkan kertas dalam proses penyempurnaan bentuk patung.

4) Paku

Paku yang digunakan ialah paku yang berukuran dua inci dan digunakan untuk mengkontruksi/menyambung bagi patung dengan bagian alas atau vusteg. Pak digunakan juga untuk memperkuat kaki patung (khususnya patung yang berkaki empat/panjang).

5) Benang wool

Penggunaan benang wool sama dengan penggunaan kawat bendrat. Oleh karena sifat dan karakteristik benang wool berbeda dengan kawat bendrat, maka benang wool digunakan untuk mengikat pada bagian lekukan dan tidak digunakan untuk menopang bodi patung, seperti kaki dan sayap.

6) Kertas ersat

Kertas ersat digunakan untuk membuat sayap baik sayap kupu-kupu maupun capung. Namun demikian, kertas ersat ini dapat digunakan juga untuk melapisi bagian luar patung, untuk mengikat bentuk secara keseluruhan dan mempermudah dalam pelapisan cat.

7) Cat tembok putih

Penggunaan cat tembok putih adalah untuk *finishing*, baik dalam dasaran *finishing* maupun sebagai pencampur sande, sehingga warna merkat pada bagian yang diwarnai. Oleh karena itu cat yang digunakan sebaiknya cat yang mengandung emulsi, agar memiliki daya rekat yang baik.

8) Sande warna

Sande digunakan sebagai pewarna dalam proses *finishing*.

Sedangkan alat yang digunakan terdiri atas:

1) Gunting

Gunting digunakan untuk memotong dan merajang kertas dalam proses pembentukan, baik membentuk dasaran maupun menyempurnakan bentuk patung.

2) Palu

Palu digunakan untuk memukul kertas agar padat, paku, dan bagian ujung kawat bendrat.

3) Tang

Tang digunakan untuk memotong dan mengikat kawat bendrat.

4) Jarum kasur

Penggunaan jarum kasur dikaitkan dengan penggunaan benang wool, yakni dalam proses pembentukan patung.

5) *Cutter*

Cutter digunakan untuk mengurangi/mengiris bentuk yang dianggap melebihi bentuk yang diinginkan. Dengan kata lain *cutter* ini digunakan dalam proses penyempurnaan bentuk dan dalam merapikan sisa-sisa kertas pada bodi patung.

6) Spidol

Spidol digunakan untuk membuat sket motif dalam proses *finishing*.

7) Kuas gambar no 12

Kuas gambar nomor 12 digunakan untuk memberikan cat dasar pada patung.

8) Kuas gambar no 5

Kuas gambar nomor 5 digunakan untuk memberi warna motif pada patung.



Gambar 3 bahan dan alat pembuatan patung dengan media kertas

b. Proses Pembuatan patung dengan media kertas

Pembuatan patung dengan media kertas dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut.

1) Pembentukan

Pembentukan pada tahap awal ini merupakan pembentukan dasaran patung. Pembentukan dasaran patung dilakukan dengan cara: meremas dan memadatkan kertas koran, menyatukan kertas koran yang sudah padat sehingga mencapai ukuran dan bentuk yang diinginkan dan mengikatnya dengan kawat bendrat atau benang wool, serta penambahan bahan pada bagian yang dianggap kurang atau belum mencapai bentuk yang diinginkan. Pada proses pembentukan dasaran ini pengikatan kertas satu dengan lainnya hanya mengandalkan kawat bendrat atau benang wool, belum menggunakan lem sebagai perket.

Sebagaimana dijelaskan pada perencanaan pembelajaran, bahwa patung yang dibuat terdiri atas binatang dengan bentuk dasar lingkaran, bersayap, dan berkaki empat, maka proses pembentukan dasaraan ini dibedakan dan disesuaikan dengan bentuk patung tersebut. Tingkat kesulitan proses pembentukan dasaran pada materi ini diurutkan dari yang termudah hingga yang paling sulit, yakni dari pembentukan dasaran binatang yang memiliki bentuk dasar lingkaran (kura-kura, siput, dan sejenisnya), patung binatang bersayap (capung dan kupu-kupu), dan pembentukan dasaran binatang berkaki empat (sapi).

2) Penyempurnaan bentuk

Bentuk dasaran yang sudah menggambarkan bentuk binatang tertentu disempurnakan dengan cara melapisi seluruh badan patung dengan sobekan kertas dan direkatkan dengan lem. Pelapisan badan

patung tersebut dilakukan secara bertahap, sehingga seluruh badan patung terlapisi semua. Setelah pelapisan selesai dilakukan pengecekan untuk melihat kesempurnaan bentuk. Jika pada bagian tertentu masih memerlukan penambahan bentuk, pelapisan dilakukan secara berulang pada bagian tersebut hingga mencapai bentuk yang sempurna.

Langkah terakhir dalam pembentukan ini adalah pelapisan lem pada seluruh badan patung agar kertas tidak mudah mengelupas. Pelapisan lem tersebut dilakukan secara merata dan tipis agar proses *finishing* dapat dilakukan dengan mudah.

3) *Finishing*

Bentuk patung yang sudah dianggap sempurna dan sudah kering (lemnya kering) diberi cat dasaran berwarna putih dengan menggunakan cat tembok. Fungsi cat dasaran ini adalah untuk meratakan bagian permukaan patung dan menyamakan warna (warna kertas bekas memiliki warna yang berbeda karena jenis, usia, dan warna tinta cetak yang berbeda). Dengan demikian, pemberian cat dasaran akan memudahkan pemberian warna motif pada proses selanjutnya.

Setelah cat dasaran kering, membuat sket dekorasi pada badan patung, sket ini akan menentukan motif dekorasi. Sket tersebut diberi warna dengan menggunakan cat tembok putih yang dicampur dengan sande warna. Cat tembok yang digunakan sebaiknya cat tembok yang mengandung emulsi.



Gambar 4 Suasana Proses Pembuatan Patung dengan Media Kertas

2. Pendekatan Pembelajaran Pembuatan Patung

Mengacu pada konsep UNESCO (dalam Djohar, 2003: 35) pengalaman belajar dapat diperoleh melalui empat pilar kegiatan belajar, yakni *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, *learning to live together*. Keempat pilar kegiatan belajar (pengalaman belajar) tersebut dalam pembelajaran patung dapat diimplementasikan sebagai berikut: (a) belajar untuk mengetahui merupakan langkah awal dalam pembelajaran seni patung, yakni belajar untuk mengetahui arti, jenis, fungsi, gaya, isme, media, dan teknik, (b) belajar untuk berbuat merupakan esensi dari pembelajaran seni patung. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa pembelajaran seni patung pada hakekatnya adalah pembelajaran untuk melatih pengalaman estetis peserta didik dengan melalui berkarya seni patung, (c) belajar untuk membentuk jati

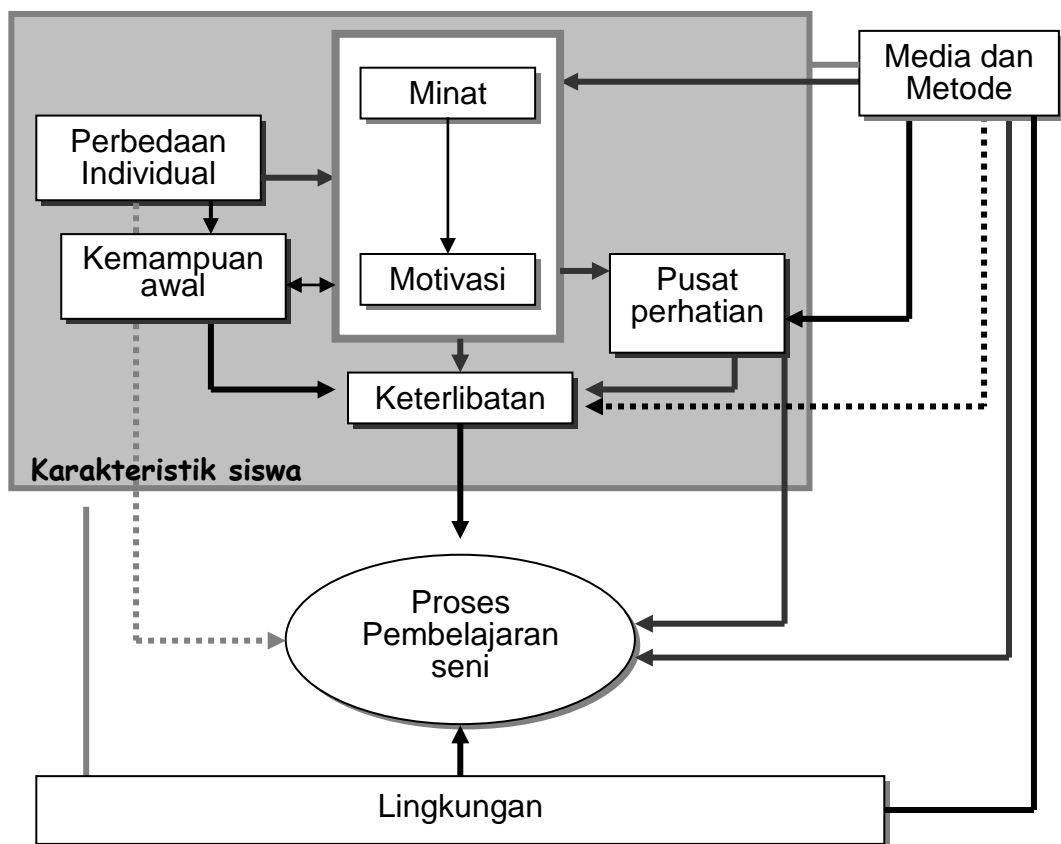
diri dalam seni sangat tampak dengan adanya corak atau gaya pribadi, dan (d) belajar untuk bersama, yakni pembelajaran dalam bentuk penugasan kelompok dan dapat pula dilakukan dengan belajar menyajikan atau pameran karya seni patung dalam. Dengan demikian, empat pilar dalam kegiatan belajar konsep UNESCO tersebut dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan dalam pembelajaran seni patung.

Jika ditinjau dari model pendekatan yang konvensional, yakni pendekatan individual dan klasikal, pembelajaran seni patung lebih banyak menekankan pada pendekatan Individual. Pendekatan individual merupakan pendekatan yang tepat untuk pembelajaran seni patung terutama pembelajaran mencipta/berkarya seni patung. Seni patung merupakan curahan jiwa seseorang yang memiliki gaya pribadi atau individu yang khas, sehingga nilai-nilai individual dan subjektif sangat menonjol dalam berkarya seni patung. Atas dasar ini pendekatan individual merupakan alternatif pendekatan yang tepat digunakan dalam pembelajaran seni patung.

Selain itu pembelajaran seni harus memperhatikan *life skills*, *CTL*, dan *Mastery Learning*. Sedangkan metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni diantaranya: (1) penerangan melalui metode ceramah, (2) membuka dialog dengan metode tanya jawab, (3) mencari alternatif dengan metode diskusi, (4) mengalami dengan metode demonstrasi, (6) meningkatkan keterampilan dengan metode latihan, dan (7) menguji kemahiran dengan metode penugasan.

3. Proses Pembelajaran Seni Patung yang Interaktif

Mengacu pada pendapatnya Usman (2002: 21- 33) tentang kondisi belajar mengajar yang efektif dan Hamalik (2003: 155-200) tentang implelementasi pengajaran. Menurut Usman pembelajaran yang efektif sedikitnya ada lima varibel yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik, yakni melibatkan peserta didik, menarik minat dan perhatian peserta didik, membangkitkan motivasi, prinsip individualitas, dan peragaan dalam pembelajaran. Sedangkan Hamalik berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif dapat didekati dengan pengajaran berbasis motivasi, pengajaran berbasis aktiivitas, pengajaran berbasis perbedaan individual, dan pengajaran berbasis lingkungan. Pembelajaran seni dalam konteks KBK, tentunya harus memperhatikan variabel-variabel tersebut. Berikut ini digambarkan variabel yang saling terkait, sehingga tercapainya keberhasilan pembelajaran seni dalam konteks KBK.



Gambar 5 keterkaitan variabel yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran seni

Berdasarkan bagan tersebut komponen atau variabel yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran seni pada dasarnya saling terkait. Namun demikian, untuk kepentingan pembahasan berikut ini dikaji secara terpisah.

a. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dengan berbagai metode

Dalam konteks KBK, peserta didik dipandang sebagai subjek pembelajaran, oleh karena itu salah satu ciri dari pembelajaran seni berbasis kompetensi adalah pembelajaran siswa aktif atau yang dikenal CBSA sebagai kebalikan dari DDCH (duduk, diam, catat, hafal) atau CMGA (cara mengajar guru aktif). Atas dasar peserta didik aktif inilah, kegiatan pembelajaran lebih

ditunjukkan pada kegiatan peserta didik. Aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran seni lebih dikenal dengan istilah pengalaman belajar. Pengalaman belajar pada dasarnya menunjukkan aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik dalam berinteraksi dengan objek belajar untuk mencapai kemampuan memahami, menghargai karya seni, menemukan ide, mengembangkan gagasan, memvisualkan gagasan dengan medium, mempresentasikan dan memamerkan karya seni, mendeskripsikan, menganalisis, menginterpretasikan, dan menilai karya seni. Pengalaman belajar peserta didik dapat dipilih sesuai dengan kompetensi tersebut, dapat dicapai di dalam kelas dan luar kelas. Dengan demikian, guru bukan merupakan segala sumber dalam pembelajaran seni. Misal untuk mencapai kompetensi menemukan ide, peserta didik belajar dengan mengunjungi pameran, membaca buku, atau berdiskusi dengan teman sekelas dan observasi.

Zamroni (2000:31) mengatakan bahwa guru bukan merupakan satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator, sehingga pernyataan guru masih bersifat hipotetikal yang masih dapat diuji kebenarannya oleh peserta didik. Banyak aktivitas yang bisa dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran seni, seperti menggambar, mengobservasi, mencatat, membuat sketsa, beres eksperimen, dan menyelidiki gambar-gambar atau bentuk-bentuk lainnya. Selain itu, peserta didik juga perlu dilibatkan dalam proses pengamatan terhadap masalah pribadi, realitas sosial, tema-tema universal, fantasi, dan imajinasi. Dengan demikian subjek pendidikan (peserta didik dan guru) harus aktif dalam proses pembelajaran.

Agar peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran seni, Usman (2002: 31-32) mengatakan ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki keterlibatan peserta didik tersebut, di antaranya: (1) luangkan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan belajar mengajar, (2) tingkatkan partisipasi peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan menuntut respon yang aktif dari peserta didik. Gunakan

berbagai teknik mengajar, motivasi, serta penguatan, (3) masa transisi antara berbagai kegiatan dalam mengajar hendaknya dilakukan secara cepat dan luwes, (4) berikan pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai, (5) usahakan agar pengajaran dapat lebih menarik minat peserta didik. Untuk itu guru harus mengetahui minat peserta didik dan mengaitkannya dengan bahan dan prosedur pengajaran, (6) kenalilah dan bantulah peserta didik yang kurang terlibat. Selidiki apa yang menyebabkannya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan partisipasi anak tersebut, (7) siapkanlah peserta didik secara tepat. Persyaratan awal apa yang diperlukan anak untuk mempelajari tugas belajar yang baru, dan (8) sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individu peserta didik. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan peserta didik untuk berperan secara aktif dalam kegiatan belajar.

b. Menarik minat dan perhatian peserta didik dengan media, materi, dan pernyataan yang jelas

Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, minat peserta didik merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar peserta didik. Menurut Sumadi (1989: 10) Kalau seseorang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, maka tidak dapat diharapkan bahwa ia akan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut. Sebaliknya kalau seseorang mempelajari sesuatu dengan penuh minat, maka dapat diharapkan bahwa hasilnya akan lebih baik. Karena itu, persoalan yang biasa timbul ialah bagaimana mengusahakan agar hal yang disajikan sebagai pengalaman belajar seni menarik minat peserta didik. Untuk menumbuhkan minat belajar yang sudah ada guru perlu menggunakan berbagai pendekatan, memilih materi dan media secara tepat.

Selain minat, pusat perhatian (*centre of interest/focusing*) peserta didik juga harus diarahkan oleh guru. Dalam proses pembelajaran ada dua tipe perhatian, yakni perhatian terpusat (terkosentrasi) dan perhatian terbagi (tidak terkosentrasi). Dalam hal ini penggunaan media, sumber belajar, dan pernyataan guru memiliki peranan dalam menentukan pusat perhatian peserta didik. Dalam proses pembelajaran seni sering terjadi ketidakjelasan pernyataan guru menyebabkan perhatian peserta didik terbagi, misal pernyataan guru tentang warna “lukisan ini warnanya mentah”. Dengan pernyataan tersebut, peserta didik akan sulit menentukan apa yang harus dipelajari, mana yang mentah, apa yang dimaksud mentah, dan seterusnya. Lain halnya jika guru mengatakan “warna hijau ini perlu dicampur putih agar intensitasnya lemah”, peserta didik akan terkosentrasi pada warna hijau yang ditunjuk oleh gurunya.

c. Membangkitkan motivasi peserta didik dengan model atau pemberian contoh

Tugas guru adalah membangkitkan motivasi peserta didik sehingga ia mau melakukan kegiatan belajar. Motivasi dapat timbul dalam diri individu (motivasi intrinsik) dan dapat pula timbul akibat pengaruh dari luar dirinya (motivasi ekstrinsik). Motivasi ekstrinsik inilah yang mudah disentuh. Ada beberapa cara untuk membangkitkan motivasi ekstinsik peserta didik dalam pembelajaran seni, diantaranya: (1) memberikan ulasan terhadap beberapa karya yang dianggap baik hasil ciptaan peserta didik atau mengulas perkembangan kemampuan peserta didik yang dianggap baik. Dengan ulasan ini akan menciptakan kompetisi antar peserta didik untuk meningkatkan prestasi hasil belajar, (2) menentukan kompetensi dan indikator keberhasilan setiap tatap muka dan menyampaikannya pada peserta didik, (3) rumusan indikator pencapaian tersebut harus jelas dan bermakna bagi peserta didik, (4) menilai karya peserta didik seobjektif mungkin, dan (5) menjadikan guru

sebagai model. Hal ini sangat perlu, karena kompetensi guru dalam penguasaan materi akan memberi keyakinan pada peserta didik bahwa gurunya mampu. Oleh karena itu kemampuan guru dalam berolah seni akan memberikan motivasi. Untuk itu guru harus sering berlatih membuat sket, minimal membuat sket di papan tulis, sehingga kemampuan guru terbaca dan teruji ketika memberikan contoh sket di papan tulis.

d. Perhatikan perbedaan individual peserta didik

Salah satu masalah dalam pendekatan belajar mengajar adalah masalah perbedaan individu. Menurut Mursell (dalam Usman, 2002: 30) perbedaan individual dapat dicermati dari dua sudut, yakni secara vertikal dan kualitatif. Perbedaan secara vertikal pada dasarnya merupakan perbedaan individu yang terkait dengan masalah kemampuan/intelegensi. Sedangkan perbedaan kualitatif terletak pada bakat dan minat peserta didik. Dengan demikian, guru harus mengenali perbedaan individu peserta didiknya baik dari sisi kemampuan, intelegensi, maupun perbedaan bakat dan minat peserta didik.

Dikaitkan dengan konsep KBK, pembelajaran seni harus *mastery learning*, maka perbedaan individu harus diperhatikan agar pembelajaran di akhiri secara tuntas mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tersebut, guru harus memberikan remedial pada peserta didik yang mengalami keterhambatan atau lamban dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Sebaliknya guru juga harus memberikan pengayaan bagi peserta didik yang memiliki kemampuan, minat, motivasi, bahkan bakat yang lebih di bandingkan kemampuan rata-rata dalam kelas.

e. Menggunakan media dalam pembelajaran agar materi menjadi konkrit dan jelas

Agar pembelajaran menjadi konkrit, menarik perhatian dan minat peserta didik, serta tidak mudah dilupakan, maka diperlukan media

pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus cermat dan mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media dapat didasarkan pada dua hal pokok, yakni substansi pembelajaran dan teknik penggunaan. Secara rinci pemilihan penggunaan media, guru harus memperhatikan: kompetensi dan indikator yang hendak dicapai, materi yang disampaikan, dan metode yang digunakan. Selain itu juga harus mempertimbangkan kemampuan guru, kemampuan peserta didik, serta lingkungan (sarana dan situasi pembelajaran).

f. Kaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan

Lingkungan dapat dijadikan sumber, sarana belajar dan sekaligus media dalam pembelajaran seni. Secara psikis dan pedagogis lingkungan telah membentuk pribadi peserta didik, baik yang terkait dengan tingkah laku, motivasi, minat, maupun kemampuan dalam berapresiasi dan berolah seni. Oleh karena itu, pembelajaran akan efektif jika dikaitkan dan atau sejalan dengan lingkungan (lingkungan yang kondusif) di mana pembelajaran dilaksanakan. Mengacu pada pendapat Hamalik (2003: 197) tentang pengajaran yang berpusat pada masyarakat, aspek yang dijadikan dasar untuk mengaitkan materi dengan lingkungan adalah: (1) pembelajaran harus berorientasi pada kebutuhan masyarakat (termasuk di dalamnya menentukan kompetensi), (2) pembelajaran bertujuan untuk memperbaiki kehidupan masyarakat, (3) kegiatan belajar memadukan antara kegiatan yang serba di lingkungan masyarakat dengan materi yang bersumber dari guru dan buku teks, (4) strategi pembelajaran meliputi: praktik industri, karya wisata, dan survei lingkungan. Secara fisik, lingkungan yang berupa sarana dan prasarana juga sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Selain itu pendekatan *Contextual Teaching and Learning* akan terlaksana jika materi pembelajaran dikaitkan dengan lingkungan. Sangatlah sulit penyampaian materi tentang

batik dan membatik pada lingkungan tidak terdapat batik (minimal sarana dan prasarana kurang memadai).

C. Karya yang dihasilkan

Karya yang dihasilkan dalam pelatihan ini terdiri atas karya yang dihasilkan oleh guru dan karya yang dihasilkan oleh peserta didik. Karya yang dihasilkan oleh guru berupa silabus dan perencanaan pembelajaran. Sedangkan karya yang dihasilkan peserta didik berupa patung binatang, yakni patung kura-kura, siput, kupu-kupu, capung, dan sapi. Patung-patung tersebut dikerjakan secara berkelompok. Adapun jumlah patung yang dihasilkan adalah sebanyak 12 patung. Jika dikaji lebih jauh patung yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta didik memiliki motivasi yang tinggi. Hal ini ada beberapa yang memacu motivasi tersebut, yakni: materi dan media yang relatif menyenangkan yang dapat dikerjakan secara enjoy, pemberian media (contoh) yang nyata dan langkah-langkah kerja yang jelas, sehingga peserta didik dapat melakukan dengan mudah apa yang diinstruksikan oleh pelatih.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Menyusun Persiapan Pembelajaran Seni Patung dengan Media Kertas

Pelatihan menyusun persiapan pembelajaran seni patung dengan media kertas mengacu pada pedoman penyusunan silabus yang terdiri atas silabus dan rencana pembelajaran. Silabus dan rencana pembelajaran tersebut berdasarkan kurikulum KTSP (2006) mata pelajaran Seni Budaya untuk kelas VI yang dicobakan pada kelas V dan kelas VI dengan standar kompetensi kemampuan menganalisis, mengapresiasi, berkarya dan memamerkan karya seni rupa berdasarkan gagasan seni Nusantara dan mancanegara, dan kompetensi dasar Peserta didik mampu membuat patung dengan gagasan kreatif berdasarkan bentuk, warna, tekstur dengan berbagai teknik berdasarkan seni Nusantara dan mancanegara. Sedangkan materinya diurutkan berdasarkan tingkat kesukaran dalam pembentukan (dari yang termudah dalam membentuknya hingga yang sulit, yakni pembentukan patung binatang berbentuk lingkaran, bersayap, dan berkaki empat. Kegiatan pembelajaran meliputi: mengamati binatang dan gambar binatang, praktek membentuk patung binatang, dan praktek *finishing* patung binatang. Hasil pembelajaran dinilai dengan teknik unjuk kerja dan menggunakan bentuk instrumen skala bertingkat (*rating scale*). Pembelajaran patung tersebut dilaksanakan dalam 8 tatap muka yang terdiri atas 2 tatap muka untuk menyusun silabus dan rencana pembelajaran, dan 6 tatap muka untuk praktek pembuatan patung 6 x 80' (x 2 kelas). Sedangkan media/sumber bahan yang digunakan adalah Model yang telah disediakan pelatih.

2. Pelaksanaan (Pembelajaran) Pembuatan Patung dengan Media Kertas

Dalam pelatihan ini ada dua capaian sebagai dampak dari pelaksanaan pelatihan: pertama, memberikan gambaran secara nyata (dalam bentuk praktek)

kepada guru tentang cara mengajar pembuatan patung dengan media kertas. Kedua, memberikan kemampuan pada peserta didik dalam membuat patung dengan media kertas.

Materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran terdiri atas bahan dan alat (kertas koran bekas, kawat bendrat, lem putih atau PVC, paku, benang wool, kertas ersat, cat tembok putih, sande warna, gunting, palu, tang, jarum kasar, *cutter*, spidol, suas no 12 dan 5) serta proses pembuatan (pembentukan dasaran, penyempurnaan bentuk, dan *Finishing*: cat dasaran dan pemberian motif dengan warna)

Pendekatan pembelajaran pembuatan patung dengan media kertas ini Mengacu pada konsep UNESCO (*learning to know, learning to do, learning to be, learning to live together*). Pendekatan individual dan klasikal yang didominasi atau menekankan pada pendekatan Individual. Selain itu pembelajaran seni harus memperhatikan *life skills, CTL, dan Mastery Learning*. Sedangkan metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni diantaranya: (1) penerangan melalui metode ceramah, (2) membuka dialog dengan metode tanya jawab, (3) mencari alternatif dengan metode diskusi, (4) mengalami dengan metode demonstrasi, (6) meningkatkan keterampilan dengan metode latihan, dan (7) menguji kemahiran dengan metode penugasan.

3. Karya yang Dihasilkan

Karya yang dihasilkan dalam pelatihan ini terdiri atas karya yang dihasilkan oleh guru dan peserta didik. Karya yang dihasilkan oleh guru berupa silabus dan perencanaan pembelajaran. Sedangkan karya yang dihasilkan peserta didik berupa patung binatang, yakni patung kura-kura, siput, kupu-kupu, capung, dan sapi yang berjumlah sebanyak 12 patung. Dari karya tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki motivasi yang tinggi.

B. Saran

1. Berdasarkan hasil pelatihan menyusun silabus dan rencana pembelajaran, guru Guru Seni Budaya sebaiknya dapat mengembangkan materi yang inovatif terkait dengan media seni yang akan dikembangkan, sehingga dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada.
2. Proses pembelajaran dengan pendekatan dan metode yang variatif dapat memotivasi peserta didik dalam membuat karya seni, oleh karena itu Guru Seni Budaya sebaiknya dapat menggali dan memadukan beberapa pendekatan dan metode yang sesuai dengan materi yang disampaikan.
3. Bentuk, tema, dan media karya seni yang dikembangkan dalam materi pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kesenangan/kegemaran peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi dan Dewobroto (2004) *Mengenal Seni Rupa Anak: Pedoman Seni Rupa Anak bagi orang tua dan guru*. Yogyakarta: Gama Media
- Bastomi, Suwaji. (1992). *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Beal, Nancy and Miller, GB. (2001) *The Art of Teaching Art to Children in School and at Home*. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Brittain, W.L. (1979) *Creativity, Art, and the Young Child*. New York: Macmillan Publishing Co., Inc.
- Chapman, L.H (1978) *Approaches to Art in Education*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- Djohar (2003) *Pendidikan Strategik: Alternatif untuk Pendidikan Masa Depan*. Yogyakarta: Lesfi.
- Duane and Prebel, S. (1967). *Art Form An Introduction to The Visual Arts*. California: Dickenson Publishing Company, Inc.
- Feldman E.B. (1967). *Art As Image And Idea*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Hamalik, Oemar (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni
- _____ (2001) *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Lowry, B. (1966) *The Visual Experience*. New York: Harry N. Abrams, Inc.
- Mcfee, JK. (1970) *Preparation for Art*. Belmont, California: Wadsworth Publishing Company. Inc.
- Muharam E. (1993) *Pendidikan Seni II Seni Rupa*. Jakarta: Depdikbud.
- Mukninan (2003) *Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Makalah Disampaikan pada Seminar PPL berdasarkan KBK. Yogyakarta,
- Mulyasa (2004) *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Suryahadi, AA. dan Nusanti, Irene (2001) *Pendidikan Seni*. Yogyakarta: PPPG Kesenian.

- Sahman, H. (1993). *Mengenalinya Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Soedarso Sp. (1987) *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana
- Suryabrata, Sumadi (1989). *Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Susanto, Mike (2002) *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius
- Suwarsih Madya (2003) “Pendidikan Berbasis Kompetensi dan Berwawasan Moral”. *Kedaulatan Rakyat* 19 Mei, hal. 10.
- Tjetjep Rohendi Rohidi (2003) *Pendidikan Seni dalam Pendidikan Masyarakat Bhineka Tunggal Ika*. Makalah Disampaikan pada Seminar Nasioanl dan Temu Alumni dalam Rangka Dies XXXIX UNY. Yogyakarta, .
- Usman, M.U. (2002) *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosdakarya Offset.
- Zamroni (2000) *Paradigma Pendidikan Masa Depan*. Yogyakarta: Bigraf Publishing.

LAMPIRAN

1. Daftar Peserta Pelatihan

a. Peserta Didik

1) Kelas V

No	No. Induk	Nama
1.	2651	Bayu Setiawan
2.	2720	Deni Aristiawan
3.	2732	Suryo Widodo Pratama
4.	2735	Theresia Erni Prasiti
5.	2736	Della Hasryan
6.	2737	Angger Dimas Assidiqie
7.	2738	Aida Raihana Zukira
8.	2739	M. Rifki Ardiansyah
9.	2741	Rahmad Saparudin
10.	2742	Febby Sukarini
11.	2744	Elisa Meidawati
12.	2745	Amalia Rahma Putri
13.	2746	Abdul Latif Dwi Prasetyo
14.	2747	Agi Resa Ramadhan
15.	2748	Helga Arabella
16.	2749	Hendri Sukoco
17.	2752	Fikri Fachri Hidayat
18.	2753	Eva Aprilia San Ashlih
19.	2754	Prabawa Hadi Atmaja
20.	2755	M. Riyan Harya Putra
21.	2756	Lia Wahyu Kurniawati
22.	2757	Rifki Maulana Pratama
23.	2758	Wulandari
24.	2760	Krisna Adi Wibawa
25.	2761	M. Ikhsan Arifin
26.	2762	Aditya Widya Pratama
27.	2763	Yamar Risaldi
28.	2764	Hanifah Titiananingsih
29.	2765	Bagus Setiawan
30.	2766	Widho Nurhidayah
31.	2767	M. Gadhing Bintang Pratama
32.	2768	Agnes Devina
33.	2769	Andraine Arkensi Febriansa
34.	2770	Tyas Ari Wibawa
35.	2771	Ilham Nur Arif
36.	2772	Bagus Yusuf Kurniawan
37.	2773	Narida Reza Prasetya

No	No. Induk	Nama
38.	2774	Vivian Kusuma Wardani
39.	2779	Basyar Adnan
40.	2905	Ridza Chairunnisa
41.	2906	Irfan Ilhami Hazar

2) Kelas VI

No	No. Induk	Nama
1.	2627	Fauzi Wiranto saputro
2.	2644	Syarif Sarjiyanto
3.	2686	Ardhya Tama
4.	2687	Devi Anggraini
5.	2688	Aulia Maris Syah Putri
6.	2689	Nimas Wiraswari KU
7.	2690	Aprilia Kartika YR
8.	2691	Nadia Anindhya
9.	2692	Gilang Nur Aji P
10.	2693	M. Ikhsan Kusuma Jati
11.	2694	Anisa Gusna Mayasari
12.	2695	Luthfi Dimas Prasetya
13.	2696	M. Farhan Arfiansah
14.	2697	Dyaning Septianan KD
15.	2698	Baby Ista Pranoto
16.	2699	Putri Titis Nastiti
17.	2701	Denani Fitria Putri
18.	2702	Harun Pradada CP
19.	2703	Nurfia Nurul Khotimah
20.	2704	Afrizal Nur Tarmizi
21.	2705	Rista Syahwati Nadila
22.	2706	Jalu Tama Rota M
23.	2707	Mizan Danar Jati
24.	2708	Kumala Prabawati
25.	2709	Yenisa Risky Hawa
26.	2710	Felix Kusuma WS
27.	2711	Paramita Marta Devi
28.	2713	Narista Prabhaswari
29.	2714	Fiqri Helda Mudoko
30.	2715	Alfin Dinas Tio
31.	2716	Bagus Setyo Tamtomo
32.	2717	Basori Dwi Kurniawan
33.	2719	Adam Ramadhan
34.	2721	Enggar Setiawan

No	No. Induk	Nama
35.	2723	Hendi Wijayanton
36.	2724	Inggar Yulianti P
37.	2725	Lilis Cahaya Wati
38.	2726	M Irfan
39.	2727	Mamik Wijaya
40.	2728	Ragita Shinta Devi
41.	2729	Rini DwiAstuti
42.	2730	Setiawan Jalu P
43.	2731	Stephanus Ervan Dwi H
44.	2777	Erna Putri Yanyi
45.	2822	Baharudin Yusuf Irham M
46.	2823	Suwardi Fajar Anggoro

b. Guru dan Kepala Sekolah

No	Nama	Jabatan
1.	Drs. Lanjar Riyanto	Kepala Sekola
2.	Landung Hardono	Guru Kelas V
3.	F. Sukialfini	Guru Kelas VI
4.	Kuwat	Guru Bidang Studi

2. Foto Kegiatan PPM

3. Surat Kontrak Kegiatan PPM

L. Organisasi Pelaksana

1. Ketua Pelaksana:
 - a. Nama dan Gelar Akademik : Edin Suhaedin Purnama Giri, M.Pd.
 - b. Pangkat/Golongan/NIP : Penata Muda Tk I/IIIb/132243651
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - d. Bidang Keahlian : Desain Produk
 - e. Fakultas/Program Studi : FBS/Pendidikan Seni Kerajinan
 - f. Waktu yang disediakan : 3 jam/minggu
2. Anggota Pelaksana I:
 - a. Nama dan Gelar Akademik : Drs. Darumoyo Dewojati
 - b. Pangkat/Golongan/NIP : Penata Muda Tk I/IIIb/
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - d. Bidang Keahlian : Seni Patung
 - e. Fakultas/Program Studi : FBS/Pendidikan Seni Kerajinan
 - f. Waktu yang disediakan : 2 jam/minggu
3. Anggota Pelaksana II:
 - a. Nama dan Gelar Akademik : Iswahyudi, M.Hum.
 - b. Pangkat/Golongan/NIP : Pembina/VIa/
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
 - d. Bidang Keahlian : Sejarah Seni Rupa
 - e. Fakultas/Program Studi : FBS/Pendidikan Seni Kerajinan
 - f. Waktu yang disediakan : 2 jam/minggu

1. Daftar Pustaka

BIMBINGAN DAN PELATIHAN KERAJINAN BENDA PAJANG DENGAN TEKNIK PRINTING DI SLTP 4 YOGYAKARTA

Drs. Darumoyo Dewojati
Edin Suhaedin Purnama Giri, M.Pd.
Drs. Mardiyatmo

ABSTRAK

Bimbingan dan pelatihan kerajinan benda pajang dengan teknik printing di SLTP 4 Kodya Yogyakarta bertujuan meningkatkan kemampuan guru bidang keterampilan kerajinan dalam membimbing siswa untuk pelaksanaan program sekolah keterampilan. Tujuan lain yang hendak dicapai adalah menumbuhkan jiwa kewirausahaan dalam diri siswa.

Pelaksanaan program ini melalui tahapan: 1) analisis situasi sekolah dan dunia kerajinan, 2) identitas kebutuhan, 3) perencanaan program, 4) pelaksanaan dan 5) evaluasi. Sedangkan metode yang digunakan dalam bimbingan dan pelatihan adalah metode penugasan dan pendekatan individual.

Program bimbingan dan pelatihan tersebut dilakukan dalam waktu 56 jam (8 x 7 jam). Karya yang dihasilkan berupa sarung bantal multiwarna sebanyak 10 set (40 karya) dan 40 karya sat warna. Siswa tampaknya lebih antusias terhadap program bimbingan tersebut, karena bahan dan alat yang digunakan relatif baru. Selain itu bentuk-bentuk yang dikembangkan oleh tim sesuai dengan usia anak SLTP. Dari paparan tersebut, tampak bahwa guru harus kreatif inovatif terhadap permasalahan baru termasuk media. Guru juga harus memperhatikan aspek psikologi siswa, sehingga materi yang diberikan tidak menjenuhkan, tetapi memberikan motivasi pada siswa untuk menemukan dan menghasilkan karya-karya baru yang layak jual.

Kata kunci: Sekolah Mitra, Kerajinan, Benda Pajang, Printing

**PELATIHAN SENI PATUNG KERTAS DI SDN 1 KALASAN
YOGYAKARTA**

Edin Suhaedin Purnama Giri, M.Pd.
Drs. Darumoyo Dewojati
Iswahyudi, M. Hum.

