

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN SENI BUDAYA SUB MATERI SENI GRAFIS DITINJAU DARI HASIL KARYA SISWA KELAS IX SMP NEGERI 3 AMPEK ANGKEK

Maharani Haila¹, Yofita Sandra²

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat., Kec. Padang Utara

Email: maharanihaila0707@gmail.com

Submitted: 2022-12-29

Accepted: 2023-01-24

Published: 2023-03-10

DOI: 10.24036/stjae.v12i1.121219

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengungkapkan serta menjelaskan tentang bagaimana efektivitas pembelajaran seni budaya sub materi seni grafis berdasarkan hasil karya murid kelas IX SMP Negeri 3 ampek angkek. Pendekatan penelitian ini ialah kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yaitu menjawab pertanyaan terkait dengan objek penelitian yang berupa hasil karya grafis murid kelas IX tahun pelajaran 2020/2021. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis interaktif yaitu dengan mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data dan menarik simpulan. Pengecekan keabsahan temuan menggunakan teknik triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil karya grafis siswa kelas IX tahun pelajaran 2020/2021 rendah. Hal ini terlihat melalui siswa yang tidak berani bereksplorasi dalam berkarya dengan hasil karya yang kebanyakan mencetak bentuk daun, bunga dan pohon serta menggunakan teknik yang sama dengan contoh dari guru. Selain itu dari ide, kebanyakan karya yang siswa hasilkan mengenai objek alam seperti daun dan bunga. Sehingga karya kebanyakan menunjukkan tanda-tanda kesamaan. Pada proses pembuatan karya siswa cenderung menggunakan bentuk klise yang sama yang menunjukkan siswa meniru hasil karya temannya yang lain. Selain itu masih ditemukan karya siswa yang hasil cetakannya berantakan dan bahkan tidak sesuai dengan materi ajar menunjukkan tidak ada motivasi siswa dalam berkarya. Berdasarkan karya siswa di atas yang menunjukkan hasil rendah. Maka dapat diartikan efektivitas pembelajaran seni budaya sub materi seni grafis termasuk dalam kategori tidak efektif.

Kata kunci : Efektivitas pembelajaran, Seni budaya, Seni grafis, Hasil karya grafis



Pendahuluan

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk kegiatan antara guru maupun siswa yang dilakukan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sekolah sebagai salah satu wadah untuk mencari, mengembangkan serta membekali siswa dengan berbagai kompetensi yang bertujuan agar siswa mampu menyesuaikan dirinya terhadap perubahan yang ada. Sejalan dengan tujuan tersebut, maka proses pembelajaran di sekolah diharapkan mampu menjadikan siswa lebih berpartisipasi dan berperan aktif, agar bisa memberikan siswa pengalaman belajar nyata yang sesuai dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pendidikan itu sendiri serta dapat tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Selama dua tahun terakhir pembelajaran sempat berjalan tidak normal dikarenakan merebaknya virus Covid-19. Kegiatan pembelajaran secara keseluruhan terganggu karena adanya pembatasan gerak pendidik dan peserta didik di sekolah. Imbas Covid-19 membuat instansi pendidikan bergerak memindahkan teknis pembelajaran sebagian menjadi di rumah guna keselamatan bersama. Memang di tengah situasi ini metode daring (dalam jaringan) merupakan hal yang tepat dilakukan. Meski sebelumnya sekolah libur tetapi tuntutan dalam proses pembelajaran masih terlaksana dengan menggunakan metode daring.

Pembelajaran secara daring ialah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan perangkat komputer serta gadget dimana guru dan siswa berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan media komunikasi dan informasi. Pembelajaran ini bergantung pada kondisi jaringan internet yang menghubungkan antar perangkat guru dan siswa. Pembelajaran daring pada mata pelajaran seni budaya menimbulkan suatu permasalahan karena pembelajaran seni budaya mencantumkan konsep dan keterampilan yang memerlukan observasi dan tindakan, hingga siswa harus melihat dan mempraktekkan apa yang akan dipelajari. Namun metode daring telah menjadi model pembelajaran yang alternatif pada pola pembelajaran new normal. Selain itu pembelajaran seni budaya mempunyai materi praktikum yang bertujuan untuk menerapkan teori dan harus diamati langsung. Namun pada saat tiadanya pembelajaran tatap muka, siswa pun tidak dapat menerapkan materi secara langsung serta fokus pada pembelajaran terpecah. Hal tersebut berakibat kepada hasil belajar siswa menjadi kurang memuaskan.

Pembelajaran yang baik dimulai dari penguasaan guru terhadap materi pembelajaran dan guru harus bisa menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Sesuai dengan silabus pembelajaran seni budaya, materi seni grafis untuk kelas IX dipelajari pada semester ganjil yang terdapat pada KD.3.2 dan KD.4.2. Materi pembelajaran mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang wajib dikuasai siswa agar memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan. Guru dituntut untuk dapat menguasai setiap materi yang akan diajarkan serta mengembangkan materi tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru harus menjalankan tugasnya dengan efektif dan efisien agar mengakibatkan hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan observasi di SMP Negeri 3 Ampek Angkek diketahui bahwa guru yang mengajar seni budaya berasal dari Jurusan Sendratasik (tari). Sehingga dapat dikatakan guru yang bersangkutan memiliki pengetahuan yang minim dalam mengajar seni rupa.

Hal demikian berakibat selama proses pembelajaran berlangsung guru kurang menguasai materi yang akan diajarkan melainkan menjelaskan materi berdasarkan buku paket seni budaya. Karena pembelajaran bersifat *teacher centered*, guru yang menjadi lebih aktif dibanding siswa.

Guru merupakan kunci berhasilnya pembelajaran. Interaksi positif antar guru dengan peserta didik dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mengajar. Oleh sebab itu penulis melakukan penelitian untuk memperoleh gambaran pembelajaran seni budaya pada materi seni grafis di lapangan. Adapun dari faktor-faktor yang mempengaruhi rendah hasil belajar yaitu penggunaan metode pembelajaran. Guru harus mampu menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Metode mengajar ialah cara guru dalam berinteraksi dengan siswa pada proses pembelajaran. Guru dituntut agar dapat merancang, menyusun serta menggunakan metode pembelajaran yang tepat pada setiap materi pelajaran yang disampaikan, sehingga guru mampu menjalankan tugasnya dengan efektif, efisien, juga mengakibatkan hasil belajar siswa meningkat.

Temuan di lapangan, menunjukkan guru lebih sering menggunakan metode mengajar ceramah yang dimana guru berperan dominan dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa hanya diam mendengarkan tanpa diberi kesempatan untuk mengutarakan pendapatnya. Dampak dari hal tersebut proses pembelajaran menjadi kaku dan kurangnya variasi sehingga menyebabkan siswa menjadi jenuh dan minat siswa akan hilang dalam belajar. Setiap pembelajaran seni, guru dituntut untuk lebih kreatif salah satunya dalam menggunakan metode mengajar yang cocok agar siswa tertarik untuk belajar dan kreatif dalam berkarya.

Selain itu ketersediaan bahan dan alat untuk berkarya seni menjadi faktor pendukung dalam kelancarannya proses pembelajaran seni. Maka dari itu sekolah harus menyediakan bahan dan alat yang dibutuhkan dalam setiap pembelajaran baik itu pelajaran seni ataupun pelajaran lainnya. Hal itu dimaksudkan agar proses berkarya siswa sesuai dengan konsep yang dipelajarinya. Observasi awal masih memperlihatkan ketersediaan bahan dan alat dalam pembelajaran seni kurang memadai. Hal ini bisa dilihat saat siswa belajar seni grafis. Siswa diwajibkan untuk mencari bahan serta alat untuk berkarya sendiri. Hal ini bisa mempengaruhi proses pembelajaran yang dimana siswa enggan melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, serta terhambatnya proses pengembangan bakat siswa dan juga hasil belajar siswa kurang maksimal.

Pembelajaran yang baik ialah pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar. Semakin aktif siswa secara intelektual maka semakin bertambah pengalaman belajar siswa. Siswa yang melibatkan diri secara langsung akan lebih menghayati pembelajaran yang dilakukan. Dalam pembelajaran seni kegiatan tatap muka dalam kegiatan praktek mutlak diperlukan karena memperbesar peluang guru untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam berkarya seni. Kreativitas siswa dalam berkarya bisa diamati melalui kualitas karya yang dihasilkan, ide karya yang ditampakkan serta tahapan-tahapan siswa dalam berkarya. Siswa yang kreatif akan tampak jelas perbedaannya dengan siswa yang kurang kreatif. Maka dari itu proses pembelajaran seni diharapkan efektif dan efisien.

Temuan lain di lapangan, menunjukkan kreativitas dari siswa kelas IX SMP Negeri 3 Ampek Angkek kurang. Hal itu bisa diamati melalui hasil karya grafis siswa yang

monoton. Masih ada beberapa dari siswa dalam menciptakan karya grafis mengambil ide dari temannya sendiri. Sehingga karya yang dihasilkan siswa memiliki persamaan bentuk dan warna. Selain itu kesungguhan siswa dalam membuat karya grafis masih kurang dilihat melalui penggunaan klise bersamaan yang artinya siswa tidak mempersiapkan diri dengan baik dalam berkarya seni grafis. Hal itu berdampak kepada tidak optimalnya hasil karya yang siswa hasilkan.

Selanjutnya berdasarkan hasil karya dapat diamati benar dan salahnya tahap-tahap siswa dalam berkarya seni grafis. Adapun tahapan dalam berkarya seni grafis terbagi menjadi tiga tahap, yaitu: tahap membuat desain, tahap pembuatan klise dan tahap mencetak klise. Keseluruhan tahap tersebut harus dilalui oleh siswa agar terciptanya karya seni grafis yang benar.

Namun kenyataan yang ditemukan di lapangan siswa menyalah artikan antara seni lukis dan seni grafis. Yang dimana beberapa karya yang siswa hasilkan merupakan karya seni lukis bukan termasuk kepada karya seni grafis. Hal tersebut bisa diamati pada salah satu karya siswa dibawah ini.



Gambar 1. Karya FK

Sumber: Guru Seni Budaya SMP Negeri 3 Ampek Angkek

Temuan pada observasi awal Semester Genap siswa kelas IX Tahun Ajaran 2020/2021 di atas, terlihat jelas bahwa siswa FK menciptakan karya lukis dan bukan karya grafis. Yang dimana siswa tidak menerapkan tahapan dalam berkarya seni grafis. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran seni grafis di SMP Negeri 3 Ampek Angkek tidak berjalan efektif dan efisien. Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk melaporkan keadaan sesungguhnya dari pembelajaran seni budaya melalui hasil belajar seni grafis yang akan dibahas berdasarkan tiga sub komponen yaitu: kualitas eksplorasi, ide dan proses pembuatan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suseno, (2014:111), "Kematangan sebuah karya seni grafis dapat dinilai dari kualitas eksplorasi teknis sang seniman dan ide yang ditampilkan". Adapun hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi guru sebagai bahan evaluasi untuk melakukan perbaikan ataupun peningkatan kualitas pembelajaran seni budaya. Penulis mengangkat judul penelitiannya dengan "**Efektivitas Pembelajaran Seni Budaya Sub Materi Seni Grafis Ditinjau Dari Hasil Karya Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Ampek Angkek**".

Metode

Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kualitatif dengan menerapkan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif dilakukan dengan menjawab pertanyaan terkait dengan status objek penelitian atau menginformasikan keadaan sesungguhnya.

Subyek penelitian ialah siswa kelas IX dengan objek penelitian adalah hasil karya grafis tahun pelajaran 2020/2021. Sedangkan sumber data menggunakan sumber primer, yaitu sumber data yang langsung diterima dari sumber data/informan. Adapun informan pada penelitian ini ialah guru seni budaya dan siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Ampek Angkek. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara serta dokumentasi guna memperoleh sumber data primer. Pada teknik wawancara berisikan pertanyaan yang sesuai dengan panduan wawancara berupa komponen, sub komponen dan aspek yang diteliti. Dalam menganalisis data menggunakan teknik analisis interaktif, yaitu dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, menyajikan data (*display data*), dan menarik simpulan. Pengecekan keabsahan temuan menggunakan teknik triangulasi data, yaitu mengecek data dari berbagai cara maupun waktu. Teknik triangulasi data yang digunakan penelitian ini ialah triangulasi waktu, yaitu pengecekan keabsahan data yang diperoleh melalui wawancara atau menggunakan teknik lain dalam waktu yang beda.

Hasil

Sesuai dengan tujuan penelitian data yang didapatkan lalu *display* melalui tiga sub komponen yaitu kualitas eksplorasi, ide dan proses pembuatan. Tahap berikutnya melakukan analisis dengan menarik kesimpulan untuk mengetahui efektivitas dari pembelajaran seni budaya sub materi seni grafis.

Kualitas Eksplorasi.

Matang tidaknya suatu karya bisa dinilai melalui kualitas eksplorasi teknis dari seniman. Maksud kualitas eksplorasi disini adalah suatu tindakan menyelidiki serta mencari inovasi-inovasi baru tentang penggunaan bahan, alat juga teknik dalam berkarya, sehingga menghasilkan karya-karya baru yang unik dan inovatif. Dalam mengeksplorasi media berkarya bisa dilihat melalui dua sudut pandang yaitu mengeksplor bahan-bahan dengan teknik-teknik tertentu, atau hanya mengeksplor teknik dalam berkarya dengan bahan yang sudah sering digunakan. Namun melalui hasil karya siswa kelas IX SMP Negeri 3 Ampek Angkek terlihat kualitas eksplorasi bahan maupun teknik siswa dalam berkarya seni grafis terbilang **rendah**. Terlihat mayoritas siswa kebanyakan mencetak objek daun, bunga dan pohon serta banyak yang menggunakan teknik *relief print* sesuai dengan yang sudah dicontohkan guru. Berdasarkan hal tersebut bisa kita simpulkan bahwa siswa tidak berani untuk bereksplorasi dalam mencari dan menggunakan inovasi-inovasi baru terkait bahan juga teknik berkarya seni grafis. Hal ini juga bisa saja terjadi karena mereka meniru pembuatan karya temannya yang lain. Berikut contoh karya AA dan LF yang memiliki kesamaan dalam menghasilkan karya seni grafis:



Gambar 2. Karya LF



Gambar 3. Karya AA

Terlihat karya yang dihasilkan AA dan LF sama-sama mencetak objek daun dan menggunakan teknik mencetak yang sama. Berdasarkan kesamaan tersebutlah menjadikan kualitas eksplorasi dari siswa kelas IX SMP Negeri 3 Ampek Angkek termasuk dalam kategori tidak efektif.

Ide

Dalam membuat karya seni menentukan ide merupakan langkah awal yang dilakukan untuk membentuk karya sesuai dengan pemikiran yang diinginkan. Adapun ide merupakan gagasan ataupun hasil pemikiran seniman yang akan dituangkan dalam bentuk karya. Ide dalam karya seni bisa diamati melalui judul karya dan ide pokok (pokok soal) yang bisa berupa nilai estetis dan nilai kehidupan. Misalnya objek alam, alam kebendaan, suasana ataupun peristiwa.

Berdasarkan observasi karya siswa terlihat untuk judul karya, keseluruhan siswa tidak menuliskan judul pada karya mereka. Sehingga penulis tidak bisa mengetahui judul dari karya yang siswa buat. Namun dari ide terlihat karya yang siswa hasilkan cenderung mencetak objek alam seperti daun, bunga, dan pohon. Hal ini terjadi karena kurangnya motivasi dan kreativitas siswa untuk berkarya sehingga siswa hanya meniru apa yang telah dicontohkan guru ataupun meniru karya buatan temannya yang lain. Sehingga karya yang mereka hasilkan cenderung menunjukkan tanda-tanda kesamaan. Seperti contoh karya siswa di bawah ini:



Gambar 4. Karya AE



Gambar 5 Karya AN



Gambar 6 Karya AN



Gambar 7 Karya IA



Gambar 8 Karya YS



Gambar 9 Karya ZF

Berdasarkan karya siswa di atas, terlihat memiliki kesamaan dari segi objek yang dihasilkan yaitu objek alam berupa daun, bunga, dan pohon. Hal tersebut menunjukkan kreativitas siswa dalam menciptakan ide **rendah** dan termasuk dalam kategori **tidak efektif**.

Proses Pembuatan.

Dalam pembuatan karya seni grafis terdapat proses berkarya yang harus dilalui siswa agar menjadi karya yang sesuai dengan materi seni grafis. Adapun tahap dalam berkarya seni grafis terbagi menjadi tiga diantaranya, tahap membuat desain, tahap membuat klise dan tahap mencetak klise. Dalam membuat klise, ada klise yang harus diolah terlebih dahulu sebelum di cetak dan ada juga klise yang bisa langsung di cetak tanpa perlu di olah. Namun berdasarkan hasil karya grafis siswa kelas IX SMP Negeri 3 Ampek Angkek terlihat beberapa siswa tidak membuat desain klise dikarenakan kebanyakan siswa menggunakan klise yang siap jadi dan bisa langsung di cetak seperti cetakan daun. Namun ada juga beberapa siswa yang membuat klise daun dan bunga sendiri dengan mencukil ataupun memotongnya.

Pada tahap pembuatan klise, terlihat pada karya siswa menggunakan klise yang sudah jadi dan tanpa perlu diolah seperti cetakan daun. Namun ada juga siswa yang membuat klise dengan cara memotong dan mencukilnya sehingga menyerupai bentuk yang diinginkan. Seperti pada karya berikut ini:



Gambar 10. Karya SWF

Gambar 11. Karya M

Terlihat karya dari SWF merupakan salah satu contoh karya yang menggunakan klise dari alam yang sudah jadi dan bisa langsung di cetak. Klise yang digunakan SWF adalah klise daun. Namun pada karya M terlihat tahap pembuatan klise yaitu dengan cara dipotong dan dicukil sehingga menyerupai bentuk yang diinginkan. Adapun bentuk klise yang dibuat M adalah bentuk kelopak dan bentuk daun.

Tahap mencetak adalah tahap akhir dalam berkarya seni grafis. Pada tahap ini yang dilakukan adalah memindahkan warna dari klise yang sudah jadi dengan cara menekannya. Mencetak bisa dilakukan dengan menyatukan beberapa klise yang sudah siap dan berwarna agar membentuk objek sebenarnya yang diinginkan. Namun berdasarkan hasil karya grafis siswa kelas IX SMP Negeri 3 Ampek Angkek terlihat beberapa karya siswa menghasilkan cetakan yang tidak beraturan. Yang artinya tingkat motivasi siswa dalam membuat karya grafis **rendah**. Seperti contoh karya siswa di bawah ini:



Gambar 12. Karya R

Gambar 13. Karya AKJ

Terlihat karya yang dihasilkan siswa di atas menunjukkan tingkat keseriusan siswa dalam membuat karya **rendah**. Hasil cetakan daun yang dihasilkan R terlihat posisi daun satu dengan yang lainnya saling bertabrakan dan begitu pun dengan warna daun yang dicetak memperlihatkan siswa hanya memberikan satu warna pada daun dan

mencetaknya berulang kali. Sehingga hasil cetakan memperlihatkan warna yang pudar. Hal ini terjadi juga pada hasil karya dari AKJ yang memperlihatkan hasil cetakan dengan posisi yang berantakan. Selain itu media sebagai alas cetakan juga siswa menggunakan kain flanel yang seharusnya tidak digunakan. Berdasarkan hal inilah terlihat hasil dari mencetak karya seni grafis siswa kelas IX SMP Negeri 3 Ampek Angkek termasuk dalam kategori **tidak efektif**.

Keberhasilan siswa dalam membuat karya dengan baik dan sesuai dengan materi merupakan suatu ukuran keberhasilannya suatu pembelajaran yang efektif. Namun berdasarkan observasi karya siswa kelas IX SMP Negeri 3 Ampek Angkek penulis menemukan beberapa dari karya siswa yang tidak sesuai dengan materi berkarya seni grafis. Seperti karya berikut ini:



Gambar 14. Karya RFF



Gambar 15. Karya FK



Gambar 16. Karya LH

Karya siswa di atas menunjukkan bahwa pembelajaran seni grafis kelas IX tidak berjalan dengan efektif. Terlihat karya yang siswa buat tidak sesuai dengan materi yang diajarkan guru. Adapun karya yang siswa buat merupakan salah satu karya dari seni lukis dan bukan seni grafis. Dari karya RFF terlihat siswa berusaha membuat karya grafis menggunakan tinta dengan cara memercikkan tinta ke kertas. Namun hasil karya yang terjadi siswa malah membuat corak lukisan dari tinta. Melalui karya FK dan LH terlihat jelas karya yang dihasilkan merupakan karya lukisan dan bukan karya grafis. Siswa berusaha membuat karya grafis dengan membuat cetakan titik-titik dari korek kuping sehingga membentuk pohon. Namun karya yang dihasilkan siswa merupakan karya lukis. Berdasarkan hal tersebutlah terlihat beberapa dari siswa yang tidak memahami materi

berkarya seni grafis yang menjadikan efektivitas pembelajaran seni grafis di SMP Negeri 3 Ampek Angkek termasuk dalam kategori tidak efektif dan hasil yang diperoleh oleh siswa rendah.

Dari hasil penelitian yang telah didapat mengenai Efektivitas Pembelajaran Seni Budaya Sub Materi Seni Grafis Ditinjau Dari Hasil Karya Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Ampek Angkek. Ternyata di dalam pembelajaran seni grafis kelas IX TP 2020/2021 tidak berjalan dengan efektif terlihat melalui metode dan media yang guru gunakan tidak mendukung materi ajar. Serta kurangnya interaksi antara guru dan siswa pun menjadi faktor pembelajaran tidak efektif.

Berdasarkan analisis karya melalui tiga sub komponen yaitu kualitas eksplorasi, ide dan proses pembuatan. Dapat disimpulkan bahwa kualitas eksplorasi siswa dalam berkarya seni grafis rendah dikarenakan mayoritas kebanyakan siswa mencetak objek daun, bunga dan pohon serta menggunakan teknik relief print sesuai dengan yang sudah di contohkan oleh guru yang dapat disimpulkan siswa tidak berani untuk bereksplorasi mencari atau menggunakan inovasi-inovasi baru dalam mencetak karya grafis. seperti karya siswa di bawah ini:



Gambar 17. Karya LF

Gambar 18. Karya AA

Selain itu dalam menciptakan ide berkarya seni grafis, terlihat ide yang siswa gunakan cenderung hampir sama. Pokok soal yang siswa bahas cenderung mengenai objek alam seperti daun dan bunga. Selain itu banyaknya kemiripan dalam hasil karya siswa juga menunjukkan bahwa kreativitas ide siswa dalam berkarya **rendah**. Berikut contoh karyanya:



Gambar 19. Karya AE



Gambar 20. Karya AN

Pada proses pembuatan karya, siswa kebanyakan tidak membuat desain karena klise yang digunakan adalah klise jadi yang bisa langsung di cetak dan sebagian siswa langsung membentuk klise tanpa membuat desain terlebih dahulu. Selain itu saat mencetak klise, penulis masih menemukan karya siswa yang hasil cetaknya berantakan dan tidak beraturan. Yang menunjukkan motivasi siswa untuk berkarya seni grafis **rendah**. Seperti karya siswa di bawah ini:



Gambar 21. Karya R



Gambar 22. Karya AKJ

Dari hasil ini dapat dijelaskan secara rinci bahwasanya Efektivitas Pembelajaran Seni Budaya Sub Materi Seni Grafis Ditinjau Dari Hasil Karya Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Ampek Angkek termasuk dalam kategori tidak efektif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Efektivitas Pembelajaran Seni Budaya Sub Materi Seni Grafis Ditinjau Dari Hasil Karya Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Ampek Angkek”, maka disimpulkan bahwa: hasil karya grafis siswa kelas IX SMP Negeri 3 Ampek Angkek TP 2020/2021 **rendah**. Hal ini bisa dilihat melalui siswa yang tidak berani untuk bereksplorasi dalam berkarya dengan hasil karya yang kebanyakan siswa mencetak bentuk daun, bunga dan pohon serta menggunakan teknik yang sama dengan contoh

yang diberikan guru. Selain itu dari ide, kebanyakan karya yang siswa hasilkan mengenai objek alam seperti daun dan bunga. Sehingga karya yang siswa hasilkan kebanyakan menunjukkan tanda-tanda kesamaan. Pada proses pembuatan karya siswa cenderung menggunakan bentuk klise yang sama yang menunjukkan siswa meniru hasil karya temannya yang lain. Selain itu masih ditemukan karya siswa yang hasil cetakannya berantakan dan bahkan ada yang tidak sesuai dengan materi yang diajarkan menunjukkan tidak ada motivasi siswa dalam berkarya.

Berdasarkan hasil karya siswa di atas yang menunjukkan hasil **rendah**. Maka dapat diartikan efektivitas pembelajaran seni budaya sub materi seni grafis termasuk dalam kategori **tidak efektif**.

Tabel 1. Interpretasi Skor dan Efektivitas

No.	Rentang Skor	Interpretasi Skor	Kategori
1	70	Sangat Rendah	Sangat Tidak Efektif
2	70-79	Rendah	Tidak Efektif
3	80-89	Tinggi	Efektif
4	90-100	Sangat Tinggi	Sangat Efektif

Sumber: (Riduwan,2015)

Referensi

- Barlian, E. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: SUKABINA Press.
- Budwirman. (2012). *Seni, Seni Grafis, dan Aplikasinya Dalm Pendidikan*. Padang: UNP PRESS.
- Muktar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group).
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Suseno, B. A. (2014, Oktober). Eksistensi Seni Grafis Monoprint dalm Kesenirupaan Yogyakarta. *Journal of Urban Society's Arts, Vol 1 number 2*, 110-120.
- Tim Penyusun Buku Konsultasi Panasehat Akademis Jurusan Seni Rupa (2017). *Buku Konsultasi Penasehat Akademis*. Padang: Jurusan Seni Rupa.
- Tim Penyusun Buku Pedoman Akademik UNP . (2018/2019). *Buku Pedoman Akademik FBS UNP*. Padang: UNP.