

Pembelajaran Seni Rupa 2 Dimensi dengan Menggunakan Media Triplek pada Kelas XII di SMAN 2 Pekanbaru

by Ghina Salsabila

Submission date: 09-Jul-2024 02:55PM (UTC+0700)

Submission ID: 2414205677

File name: VOL.1_JULI_2024_HAL_151-160.docx (67.49K)

Word count: 3138

Character count: 20672



Pembelajaran Seni Rupa 2 Dimensi dengan Menggunakan Media Triplek pada Kelas XII di SMAN 2 Pekanbaru

Ghina Salsabila¹, Yahyar Erawati²

Program Studi Seni Pertunjukan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Indonesia

ghinasalsabila182@student.uir.ac.id, yahyar@edu.uir.ac.id

Alamat: Jl. Kaharuddin Nasution, Marpoyan Damai, Pekanbaru, Riau

Korespondensi penulis: ghinasalsabila182@student.uir.ac.id

Abstract: *This research aims to describe the implementation of cultural arts learning (two-dimensional fine arts) in class XII of SMAN 2 Pekanbaru. In this study, researchers used learning theory from E. Mulyasa (2013). This type of research is qualitative. The method used in this research is a qualitative descriptive method, namely observation, interviews and documentation. The author made observations and then interviewed several sources. The author reviews documentation regarding the information data that the author has obtained. This research was conducted at SMAN 2 Pekanbaru. The results of the research show that the implementation of cultural arts (two-dimensional fine arts) learning for class XII at SMAN 2 Pekanbaru is guided by the curriculum, syllabus and lesson plans. The curriculum used by SMAN 2 Pekanbaru in class XII is the 2013 curriculum which is implemented face to face. In preparing learning plans, arts and culture teachers are also guided by the 2013 curriculum which has been determined by the school and the syllabus is determined by the government and then adjusted to school conditions. The learning methods used are lecture, discussion, question and answer and practice methods. The media used when learning Fine Arts are worksheets (students), printed books, and the internet. The tools used by teachers in teaching and learning activities are whiteboards, markers and assessment sheets. The evaluation assessed by the Arts and Culture teacher is the completeness value of the assignment collection, knowledge value, and skills value.*

Keywords: *Learning, Two Dimensional fine Art, SMAN 2 Pekanbaru*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran seni budaya (seni rupa 2 dimensi) di kelas XII SMAN 2 Pekanbaru. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori pembelajaran E. Mulyasa (2013). Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Penulis melakukan pengamatan lalu melakukan wawancara beberapa narasumber. Penulis menelaah dokumentasi tentang data-data informasi yang telah penulis dapatkan. Penelitian dilakukan di SMAN 2 Pekanbaru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran seni budaya (Seni rupa dua dimensi) kelas XII di SMAN 2 Pekanbaru berpedoman pada kurikulum, silabus dan RPP. Kurikulum yang digunakan oleh SMAN 2 Pekanbaru pada kelas XII adalah kurikulum 2013 yang dilaksanakan dengan tatap muka. Dalam penyusunan rencana pembelajaran guru seni budaya juga berpedoman pada kurikulum 2013 yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah dan silabus ditentukan oleh pemerintah kemudian disesuaikan dengan keadaan sekolah. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktek. Media yang digunakan pada saat pembelajaran Seni Rupa adalah lembar kerja (siswa), buku cetak, dan internet. Alat yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar adalah papan tulis, spidol dan lembar penilaian. Evaluasi yang dinilai oleh guru Seni Budaya adalah nilai kelengkapan pengumpulan tugas, nilai pengetahuan dan nilai keterampilan.

Kata Kunci : Pembelajaran, Seni Rupa Dua Dimensi, SMAN 2 Pekanbaru

1. PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang memiliki hubungan erat dan tidak akan dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Belajar dan pembelajaran dikatakan sebagai sebuah bentuk edukasi yang dapat membuat adanya suatu interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, dengan bahan

Received: Mei 12, 2024; Revised: Juni 28, 2024; Accepted: Juli 05, 2024; Published: Juli 09, 2024;

* Ghina Salsabila, ghinasalsabila182@student.uir.ac.id

pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Menurut Nandang Kosasih dkk (2013:21) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran juga diartikan sebagai proses merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi secara sistematis agar mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya terjadi suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasikan, lalu menciptakan sebuah tujuan yang jelas. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”.

Menurut Syefriani. et al., (2019) . Pembelajaran adalah perpaduan dari dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peran seorang guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi antara pengajar itu sendiri dengan peserta didik, yang biasanya disebut sebagai proses mentransfer ilmu.

Sedangkan didalam proses pembelajaran tersebut terdapat interaksi edukatif antara siswa dan seorang pendidik untuk mencapai satu tujuan yang telah disusun didalam kegiatan belajar mengajar. Didukung oleh pernyataan Satria (2023) didalam proses belajar mengajar guru berperan kepada Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP), karena Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP) merupakan pedoman bagi guru dalam mengajar, dimana di dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sudah terdapat Standar Kompetensi (SK) yaitu : mengekspresikan diri melalui karya seni rupa. Seorang guru harus memiliki keterampilan khusus serta kesiapan agar mampu membimbing siswa dengan baik, salah satu caranya yaitu menyiapkan metode pembelajaran yang tepat agar dapat terciptanya suasana belajar yang nyaman bagi siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Didukung oleh pernyataan

guru seni budaya harus bisa memotivasi siswa mau mengikuti pembelajaran yang telah diberikan oleh guru, dengan adanya motivasi terhadap siswa tersebut bisa membangkitkan semangat belajarsiswa dengan cara berfikir lancar dan bisa mengembangkan kreativitas yang siswa punya dalam proses belajar, siswa yang bekerja sama dan mengeluarkan beragam ide-ide kepada teman kelompok belajar siswa untuk pemecahan masalah yang diberikan oleh guru kepada siswa kelas XI ipa 4 di SMA Negeri 2 Bangko Kabupaten Rokan Hilir Provinsi Riau

Menurut Rohman dan Amri (2013:63) Tujuan pembelajaran adalah untuk mencapai suatu perubahan perilaku atau kemampuan siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah aspek yang harus dipertimbangkan ketika

merencanakan suatu pembelajaran karena semua kegiatan pembelajaran akan mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar.

Menurut Rahyubi (2012:234) bahwa proses pembelajaran memiliki komponen meliputi tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, media dan evaluasi. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2011:59) proses pembelajaran merupakan suatu system yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berkesinambungan. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi, menurut Susanti et al.,(2018) evaluasi pembelajaran bukanlah hanya suatu rangkaian kegiatan tanpa makna, tetapi Evaluasi pembelajaran merupakan proses yang sistematis dari mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi untuk menentukan siswa dalam mencapai tujuan instruksional.

Pada setiap sekolah komponen-komponen tersebut digunakan sebagai alat untuk tercapainya tujuan dari proses pembelajaran. Menurut kemendikbud dalam Herry Widyastono (2014:201) menyatakan bahwa komponen dan sistematika RPP memuat: 1). Tujuan pembelajaran, 2) materi pembelajaran, 3) metode pembelajaran, 4) sumber belajar, dan 5) penilaian.

Pelaksanaan pembelajaran seni budaya pada kelas XII di SMAN 2 Pekanbaru sangat berpegang teguh pada Kurikulum, Silabus, RPP, evaluasi serta buku paket dan LKS guna menunjang proses belajar mengajar. Fokus utama pada penelitian di SMAN 2 Pekanbaru ialah pembelajaran seni rupa 2 dimensi. Menurut Rahayu dan Mahmud (2017:2) Seni rupa 2 dimensi adalah karya seni yang mempunyai dua sisi, yaitu sisi lebar dan sisi panjang. Seni rupa 2 dimensi tidak memiliki ruang karena tidak memiliki ketebalan atau ketinggian.

Waktu pertemuan tatap muka terbatas pada pembelajaran seni budaya di SMAN 2 Pekanbaru, yaitu 2x45 menit dalam satu pertemuan. Sumber belajar yang dijadikan acuan atau pedoman, antara lain: buku seni budaya, LKS seni budaya, dan internet. Adapun materi yang diajarkan pada pertemuan pertama dan kedua berupa memperkenalkan konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa 2 dimensi dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab serta diskusi. Setelah pemberian materi, siswa diberikan tes tertulis untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Sedangkan pada pertemuan kelima hingga pertemuan kedelapan, proses pembelajaran berupa pembuatan karya seni rupa 2 dimensi berdasarkan imajinasi dengan berbagai media dan teknik dengan menggunakan metode praktek.

Evaluasi atau penilaian yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya di SMAN 2 Pekanbaru berupa penilaian pengetahuan melalui tes tertulis yang diberikan sebagai evaluasi di pertemuan kedua serta di pertemuan kelima hingga pertemuan delapan dilakukan penilaian keterampilan yang dinilai dari kemampuan siswa, kreativitas dan hasil dari karya seni rupa 2 dimensi yang dibuat. Standar nilai KKM yang telah ditetapkan oleh SMAN 2 Pekanbaru sesuai dengan kelasnya yaitu Dalam pelajaran seni budaya kelas XII nilai standar yang harus dicapai siswa adalah 83. Untuk dapat mencapai KKM tersebut guru ikut serta membantu siswa dalam proses pembelajaran seperti memberikan motivasi yang dapat membangun minat belajar siswa terhadap seni rupa 2 dimensi, guru juga membimbing siswa dalam berkarya agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

Dari penjelasan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pembelajaran seni rupa dengan menggunakan media triplek pada kelas XII di SMAN 2 Pekanbaru” karena ingin mengetahui bagaimana berlangsungnya proses dalam pembelajaran seni rupa 2 dimensi. Penulis melihat fenomena yang terjadi di dalam lingkungan sekolah yang membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SMAN 2 Pekanbaru, sepengetahuan penulis masalah ini belum pernah diteliti sebelumnya, walaupun sudah ada tentu terdapat perbedaan didalam penelitiannya. Sehingga penulis ingin mendeskripsikan dan mendokumentasikan ke dalam bentuk tulisan ilmiah, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan untuk penulisan ilmiah selanjutnya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Definisi Pembelajaran

Menurut Abidin (2014:6) pembelajaran adalah sejumlah kegiatan yang dilakukan siswa untuk mencapai hasil belajar tertentu dibawah bimbingan, petunjuk dan motivasi guru. Pembelajaran adalah suatu proses dimana siswa secara aktif dan kreatif melakukan banyak kegiatan sehingga siswa benar-benar membangun pengetahuan dan mengembangkan kreativitasnya.

Perangkat Pembelajaran

Menurut E. Mulyasa (2013:65) terdapat beberapa perangkat pembelajaran, yaitu :

1. Kurikulum 2013

kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis kompetensi yang merupakan suatu konsep kurikulum yang menekankan pada pengembangan karakter dan kemampuan melakukan (kompetensi) tugas-tugas dengan standar perfomasi tertentu, sehingga hasilnya dapat dirasakan oleh siswa, berupa penguasaan terhadap seperangkat

kompetensi tertentu.

2. Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran dengan tema tertentu, yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran indikator, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar yang dikembangkan oleh setiap suatu pendidikan.

3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana pembelajaran yang pengembangannya mengacu pada suatu Kompetensi Dasar (KD) tertentu didalam kurikulum.

4. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplemenstasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal

5. Sarana dan Prasarana

Sarana adalah peralatan dan perlengkapapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, seperti gedung, ruang kelas, meja, kursi, serta ala-alat dan medi pengajaran.

6. Evaluasi

Evaluasi merupakan proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan, mendeskripsikan, menginterpretasikan dan menyajikan informasi tentang suatu program untuk dapat diguakan sebagai dasar membuat keputusan, menyusun kebijakan maupun menyusun program selanjutnya.

Definisi Seni Rupa 2 Dimensi

Menurut Soetedja, Zakaria Dkk (2016:6) seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki batas dua sisi, yaitu sisi panjang dan sisi lebar. Seni rupa dua dimensi tidak memiliki ruang karena tidak memiliki ketebalan atau ketinggian. Contoh karya seni rupa dua dimensi dalam kehidupan sehari-hari bisa di lihat pada dekorasi dinding.

Karya seni rupa dua dimensi biasa juga disebut visual art yaitu karya seni yang dapat dilihat dan mempunyai wujud nyata. Dalam berkarya seni rupa 2 dimensi, untuk mendapatkan hasil karya yang bagus atau memuaskan seseorang harus mengerti akan unsur-unsur yang terdapat dalam seni rupa 2 dimensi. Dalam menghasilkan karya seni rupa 2 dimensi terdapat berbagai macam jenis teknik yang dapat digunakan, salah satunya yaitu teknik seni lukis.

Unsur-unsur Seni Rupa 2 Dimensi

Menurut Pradita Ratna Arianti (2021:66) Terdapat beberapa unsur dalam karya seni rupa dua dimensi, yaitu:

1. Titik

Titik adalah unsur seni rupa 2 dimensi yang paling dasar karena titik tidak memiliki ukuran atau dimensi serta belum memiliki arti tertentu

2. Garis

Garis adalah unsur yang terbentuk dari dua titik yang dihubungkan. Garis merupakan batas limit dari suatu benda, benda, ruang, tekstur dan warna.

3. Bidang

Bidang berupa permukaan datar, suatu garis yang bertemu akan membentuk suatu bidang.

4. Bentuk

Bentuk dapat di artikan sebagai bangun (*shpae*) atau plastis (*form*). Bangun sendiri memiliki arti sebagai bentuk benda yang polos

5. Warna

Warna merupakan kesan yang ditimbulkan dari cahaya pada mata.

6. Tekstur

Tekstur merupakan kesan halus dan kasarnya suatu permukaan bidang, gambar maupun lukisan, atau dapat di artikan juga sebagai tinggi rendahnya permukaan suatu gambar atau lukisan.

7. Ruang

Ruang adalah unsur pokok dalam seni 3 dimensi seperti patung dan arsitektur

8. Gelap Terang

Gelap terang dapat terjadi karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang di terima oleh suatu objek dengan kata lain gelap terang merupakan akibat dari Cahaya.

Defenisi Seni Lukis

Seni Lukis merupakan salah satu karya seni dua dimensi, umumnya karya seni ini menggunakan media cat air, akrilik, tinta, cat minyak, cat warna dan lainnya yang dapat dituangkan pada media kertas, papan triplek, kanvas, dan dinding bangunan. Melukis merupakan praktek penggunaan cat, pigmen, warna atau medium lain ke suatu permukaan. Penggunaan medium biasanya diterapkan pada permukaan dengan sebuah kuas tapi obyek lain bisa digunakan.

Menurut Kartika (2004:56) Seni lukis adalah salah satu cabang seni rupa yang digunakan untuk mengungkapkan pengalaman estetis seseorang dengan menggunakan media seni rupa. Jadi seni rupa merupakan ungkapan pengalaman estetis yang diwujudkan dalam bentuk dua dimensional.

3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan dekriptif kualitatif. penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif adalah penelitian yang perlu mengamati, meninjau dan mengumpulkan informasi serta menggambarkan secara tepat. Maka menurut M Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur (2016:259) penelitian kualitatif merupakan penelitian khusus objek yang tidak dapat diteliti secara statistik atau cara kuantifikasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas XII SMAN 2 Pekanbaru sekitar kurang lebih dua bulan pada tanggal 20 Januari – 23 Maret 2024, Dimulai dari penentuan objek penelitian, observasi, pengajuan surat izin penelitian, penggalan data di lokasi penelitian, hingga pengolahan data. subjek penelitian untuk diwawancarai yaitu sebanyak 7 orang, diantaranya adalah 1 orang guru seni budaya yaitu Wiwit Candra Pertiwi dan 6 orang siswa kelas XII IPA 2, dengan 1 orang siswi perempuan dan 5 orang siswa laki-laki.

Data pada penelitian ini berasal dari data primer dan data sekunder. adapun data primer yang diperoleh yaitu dari hasil wawancara terstruktur peneliti dengan guru bidang studi yang mengajar seni rupa di kelas XII SMAN 2 Pekanbaru yaitu Wiwit Candra Pertiwi dan 6 orang siswa-siswi kelas XII dengan melakukan observasi pada saat pembelajaran seni rupa, kemudian yang berkenaan dengan bagaimana pembelajaran seni rupa di kelas XII, serta melampirkan dokumentasi disaat guru bidang studi mengajar seni rupa baik saat menyampaikan materi maupun saat praktek dalam pembelajaran seni rupa yang berdasarkan pada ketentuan kurikulum yang berlaku di SMAN 2 Pekanbaru. Hal ini dilakukan agar dapat memperkuat hasil penelitian.

Data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari sumber-sumber tertulis yang mampu mendukung kebenaran penelitian dalam permasalahan pembelajaran seni rupa 2 Dimensi kelas XII SMAN 2 Pekanbaru berupa kurikulum, silabus, RPP, dokumentasi hasil penelitian, foto-foto dalam proses pembelajaran seni rupa. Dan sumber-sumber tertulis yang mendukung

kebenaran penelitian ini adalah teori yang berdasarkan buku serta skripsi/jurnal tentang pembelajaran seni rupa.

Pada penelitian ini membahas mengenai perangkat pembelajaran yang digunakan guru seni budaya SMAN 2 Pekanbaru dalam proses pembelajaran pembuatan karya seni rupa 2 dimensi. Adapun perangkat pembelajaran digunakan adalah Kurikulum, Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Metode Pembelajaran, Sarana dan Prasarana dan Evaluasi.

Hasil pada penelitian ini didapatkan hasil sebagai berikut :

- a) Kurikulum 2013
SMAN 2 Pekanbaru sudah menjalankan konsep pembelajaran kurikulum 2013 yang mengarah pada proses pengembangan peserta didik menjadi pribadi yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan Masyarakat.
- b) Silabus
SMAN 2 Pekanbaru khususnya untuk kelas XII menggunakan silabus kurikulum 2013 dengan materi yang akan disampaikan oleh guru pada setiap pertemuan pembelajaran yang didalam silabusnya menggunakan kompetensi dasar, kompetensi dasar, materi pokok, kegiatan pembelajaran, alokasi waktu dan sumber belajar.
- c) RPP
Peneliti melihat bahwa sebelum memasuki ruang kelas dan sebelum melaksanakan proses pembelajaran, guru seni budaya telah mempersiapkan dan membawa perangkat pembelajaran berupa RPP dan Silabus yang berguna sebagai panduan guru tersebut dalam melakukan pengajaran didalam kelas. Berdasarkan RPP dan Silabus yang telah disiapkan, maka materi yang akan disampaikan juga sesuai dengan RPP dan silabus tersebut.
- d) Metode Pembelajaran
Metode merupakan strategi yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa sehingga ilmu tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Dalam observasi peneliti di SMAN 2 Pekanbaru, guru seni budaya yaitu Wiwit Candra Pertiwi S.Pd menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan praktik
- e) Sarana dan Prasarana
Pada proses pembelajaran seni budaya di SMAN 2 Pekanbaru sarana dan prasarana sudah cukup memadai untuk dapat menunjang proses pembelajaran. Ruang kelas yang

nyaman bagi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran serta kelengkapan fasilitas lainnya lainnya.

f) Evaluasi

Berdasarkan penelitian menyatakan bahwa pembelajaran seni rupa 2 dimensi pada kelas XII IPA 2 di SMAN 2 Pekanbaru berjalan dengan baik. Evaluasi yang dilakukan berupa hasil tes tertulis yang berisi soal-soal tentang pembelajaran seni rupa 2 dimensi, ataupun dapat berupa penilaian praktek yaitu penilaian hasil karya. Dalam perkembangannya, nilai siswa pada setiap pertemuan semakin meningkat namun terdapat beberapa diantara siswa yang sedikit mengalami penurunan nilai tetapi pada dasarnya nilai yang diperoleh pada setiap siswa sudah mencapai standar KKM yaitu 83 atau dengan kata lain seluruh siswa dinyatakan tuntas dalam pembelajaran seni budaya.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dalam proses pembelajaran seni budaya khususnya seni rupa dua dimensi didukung dengan beberapa komponen agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Komponen tersebut meliputi kurikulum 2013 (K13), Silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Metode pembelajaran, Sarana dan prasarana serta evaluasi. Kegiatan Pembelajaran seni budaya dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 Menit. Kemudian proses mengevaluasi pembelajaran yaitu dengan dilakukan pengambilan nilai siswa baik dengan tes tertulis dan tek praktek.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika aditama
- Amri, S., & Rohman, M. (2013). *Tujuan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pusaka Karya
- Ghony, M. Djunaidi & Fauzan. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Kartika,Dharsono dan Sony. 2004. *Kritik Seni. Bandung* : Rekayasa Sains.
- Kosasih, Nandang dan Dede Sumarna. (2013). *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta
- Mulyasa, 2013, *Pengembangan dan implentasi pemikiran kurikulum*. rosdakarya bandung
- Pradita Ratna Arianti, Indah Chrysanti Angge (2022) *Pembelajaran seni rupa dua dimensi pada media logam alumunium di SMA Muhammadiyah 4 di Surabaya*. Jurnal Seni Rupa, Vol. 9 No. 4, Tahun 2021, 63–72 <http://e/journal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Rahayu S. S., Mahmud. (2017). *Modul 1 Berkarya Seni Rupa 2 Dimensi*. Pusat Pengembangan

**PEMBELAJARAN SENI RUPA 2 DIMENSI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA TRIPLEK PADA
KELAS XII DI SMAN 2 PEKANBARU**

Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (PP PAUD dan Dikmas) Jawa Barat.

- Rahyubi, Heri. (2012:1). Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Majalengka: Referensi
- Satria, H. (2023). Pengajaran Seni Rupa Terapan Media Tanah Liat di kelas VII.4 SMP N 26 Pekanbaru Provinsi Riau. *Jurnal Koba*, 10(3), 28–38.
- Soetedja, Z. d. (2016). Seni Budaya. Jakarta: Kemendikbud.
- Susanti, D., Syefriani, S., & Rahayu, E. (2018). Evaluasi Pembelajaran Seni Tari pada Kelas VIIb SMP YLPI Perhentian Marpoyan Provinsi Riau. *Koba*, 5(2), 22–29.
- ¹ Syefriani S.Pd., M. P., Hj.Erawati, Yahyar S.Kar., M. S., & Rizqi, S. (2019). Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Seni Budaya Tari Kreasi Kelas XI SMA Negeri 2 Bangko Kabupaten Rokan Hilir Provinsi Riau. *Koba*, 6(1), 26–33.
- Widyastono Herry. 2014. Pengembangan Kurikulum di Era Otonomi Daerah. Jakarta: PT Bumi Aksara

Pembelajaran Seni Rupa 2 Dimensi dengan Menggunakan Media Triplek pada Kelas XII di SMAN 2 Pekanbaru

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

journal.uir.ac.id

Internet Source

4%

2

Submitted to Universiti Teknologi Petronas

Student Paper

2%

3

eprints.uny.ac.id

Internet Source

1%

4

repository.upi.edu

Internet Source

1%

5

id.scribd.com

Internet Source

1%

6

repository.uir.ac.id

Internet Source

1%

7

digilib.unila.ac.id

Internet Source

1%

8

jurnal.unimed.ac.id

Internet Source

1%

9

darinfitriyanis.wordpress.com

Internet Source

1%

10	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1 %
11	journal.unimar-amni.ac.id Internet Source	1 %
12	repo.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source	1 %
13	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	1 %
14	ejournal.unp.ac.id Internet Source	1 %
15	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	1 %
16	sinta3.ristekdikti.go.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1 %

Exclude bibliography Off

Pembelajaran Seni Rupa 2 Dimensi dengan Menggunakan Media Triplek pada Kelas XII di SMAN 2 Pekanbaru

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10