

**PERANCANGAN MATERI PEMBELAJARAN BERKARYA
SENI KRIYA LOGAM BAHAN LIMBAH ANORGANIK
PADA SISWA KELAS VIII DI MTsN BARAKA
KECAMATAN BARAKA KABUPATEN ENREKANG**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh
HASMAN
10541064113

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
2019**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-86613 Makassar2, Fax. (0411)-860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Hasman**, NIM **105410 641 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 094/Tahun 1440 H/2019 M, tanggal 18 Juni 2019 M / 14 Syawal 1440 H, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu tanggal 29 Juni 2019.

Makassar, 14 Syawal 1440 H
18 Juni 2019

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abdul Khaman Rahim, SE., M.M.
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Dosen Penguji : 1. Makmun, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Muh. Faisal, M.Pd.
3. Dr. Tangsi, M.Sn.
4. Nurul Inayah Anis Kamah, S.Pd, M.Sn.



Disahkan oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin no.259, tlp.(0411)866132, Fax.(0411)-860132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Hasman
Nim : 10541 0641 13
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Dengan Judul : Perancangan Materi Pembelajaran Berkarya Seni Kriya Logam Bahan Limbah Anorganik Pada Siswa Kelas VIII di MTsN Baraka Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, Juni 2019

Pembimbing I:

Pembimbing I:


Dr. Sukarman B., M.Sn
NIP : 196608111992031005

Pembimbing II:


Dr. Tatensi, M.Si
NIP : 196412311991031030

Mengetahui:

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi
Pendidikan Seni Rupa


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM: 860 973


Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn
NIDN: 1968 0519 1991 03 1006



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hasman
Stambuk : 1054 1064113
Prodi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Perancangan Materi Pembelajaran Berkarya Seni Kriya Logam
Bahan Limbah Anorganik Pada Siswa Kelas VIII.1 di MTsN
Baraka Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan didepan tim penguji adalah asli karya saya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, April 2019
Yang Membuat Pernyataan

Hasman



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hasman
Stambuk : 1054 1064113
Prodi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi ini (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi saya, akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian ini seperti pada butir 1, 2, 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, April 2019
Yang Membuat Perjanjian

Hasman

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Selalu ada harapan bagi mereka yang sering
berdo'a selalu ada jalan bagi mereka yang sering berusaha.

PERSEMBAHAN

kupersembahkan karya yang sederhana ini
untuk orang-orang yang kucintai sepanjang masa,
sebagai wujud cinta dan baktiku
kepada Bapak dan Ibu serta saudara-saudaraku.
yang senantiasa mengiringi doa dalam setiap langkahku.



KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT, Karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dengan segala keterbatasan penulis dapat menyelesaikan skripsi yang jauh dari kesempurnaan ini. Tak lupa pula penulis mengirimkan shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW. Rasul yang telah memperjuangkan dan membimbing umatnya dari peradaban jahiliyah menuju peradaban Islam.

Dalam penyusunan proposal hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan, penulis mengalami beberapa hambatan dan kesulitan. Namun berkat do'a dan dukungan dari beberapa pihak yang membantu sehingga hambatan dan kesulitan dapat teratasi. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak.

Terkhusus penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua penulis, Tahir dan Jawaria yang senantiasa melimpahkan cinta, kasih sayang, ketulusan, motivasi dan arahan yang tak terhingga kepada penulis.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Ayahanda Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., MM. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Ayahanda Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas dan

Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Ayahanda Dr. A. Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn. selaku Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar, Ayahanda Dr. Sukarman, M.Sn selaku Dosen pembimbing I yang juga membimbing dan mengarahkan dari penulisan Skripsi hingga berakhirnya studi, Ayahanda Dr. Tangsi M.Sn selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya serta memberikan masukan serta arahan dalam proses penyusunan skripsi, Kepala Sekolah Madrasah Tsanawiyah Baraka yang telah memberikan izin penelitian, Nifhadi S.Pd selaku guru mata pelajaran seni budaya Madrasah Tsanawiyah Baraka yang telah memberikan bantuan serta arahan selama penelitian. Khususnya kedua orang tua saya, Ayanda Tahir dan Ibunda Jawaria yang telah tulus memberikan cinta dan kasih sayangnya yang tiada henti-henti untuk saya anaknya sehingga sampailah tujuan saya. Rekan-rekan seperjuangan Mahasiswa dan semua pihak yang tak sempat disebut satu demi satu yang telah ikut membantu penulis dalam rangka penyelesaian studi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu sangat dibutuhkan berbagai masukan berupa kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Makassar, September 2018

Penulis

ABSTRAK

Hasman. 2018. Perancangan Materi Pembelajaran berkarya seni kriya logam bahan limbah anorganik pada siswa kelas VIII di MTsN Baraka kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. Sukarman, M.,Sn dan pembimbing II Dr. Taangsi. M.Sn.

Masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang materi pembelajaran seni kriya logam bahan limbah anorganik untuk siswa kelas VIII di MTsN Baraka kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk materi ajar seni logam bahan limbah anorganik pada siswa kelas VIII di MTsN Baraka kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertahap. Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif dengan menggunakan 5 tahap, akan tetapi sehubungan dengan penelitian ini hanya sampai pada tahap perancangan maka tahap ke empat dan ke lima tidak dilaksanakan. Berikut tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Analisa (*Analysis*), (2) Desain/ perancangan (*design*) (3) Pengembangan (*Development*),

Hasil penelitian berupa (1) observasi dengan melakukan wawancara (2) pembuatan materi ajar yang berdasarkan hasil observasi (3) validasi materi ajar oleh ahli diperoleh rata-rata 8,5% sehingga termasuk dalam kategori layak di uji coba (4) setelah dilakukan validasi materi ajar di revisi berdasarkan arahan dari validator ahli.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan materi ajar seni kriya logam bahan limbah anorganik pada siswa kelas VIII di MTsN Baraka kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang yang dirancang dinyatakan berhasil dan layak.

Kata Kunci: Perancangan Materi Pembelajaran berkarya seni kriya logam bahan limbah anorganik

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBNG	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitan	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	5
A. Kajian Pustaka	6
B. Kerangka Pikir	24
BAB III METODE PENGEMBANGAN	26
A. Fokus Penlitian	26
B. Jenis dan Lokasi Penelitian	26
C. Prosedur Penelitian	26
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN.....	29
A. Hasil Penelitian	29
B. Pembahasan Hasil Penelitian	35

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN.....40
A. Kesimpulan.....40
B. Saran41

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kuda Berlari	12
Gambar 2.2. Motif Bunga	12
Gambar 2.3. Motif Burung dan Bunga	13
Gambar 2.4. Potret Wanita.....	13
Gambar 2.5. Motif Burung Merak	14
Gambar 2.6. Kerangka Berfikir	25
Gambar 2.7. Diagram Falidasi	35



DAFTAR TABEL

Table 1.1. Nilai Validator Ahli	33
Table 1.2. Persentase Nilai Validator Ahli	35



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membuat barang dari kerajinan logam bukanlah hal yang baru bagi masyarakat Indonesia. Karya seni kriya dalam kehidupan umat manusia merupakan salah satu sarana pemenuhan kebutuhan hidup. Karya seni kriya memiliki kekhasan tersendiri karena seni kriya merupakan suatu karya cipta manusia yang di dasari rasa estetis sesuai apa yang diinginkan oleh manusia itu sendiri. berkesenian erat kaitannya dengan kreativitas apalagi bagi setiap siswa yang di tuntut untuk kreatif bukan hanya di Sekolah tapi di lingkungan masyarakat

Penggunaan bahan logam yang digunakan bagi siswa yang kerap membuat siswa terbebani dalam pemenuhan bahan itu sendiri menjadikan Sekolah atau siswa itu menghambat dalam membuat sebuah karya seni kria logam, apalagi di Sekolah-Sekolah yang jauh dari perkotaan yang ada di daerah daerah atau pelosok merasa kesulitan untuk mendapatkan bahan logam yang biasa digunakan bahkan siswa merasa terbebani oleh masalah biaya yang ditanggung dalam pengadaan bahan logam untuk membuat karya seni kriya logam tersebut.

Mengacu pada ide atau kreativitas yang harus dikembangkan untuk memecahkan sebuah masalah maka muncul ide untuk pengolahan limbah anorgani berbahan logam untuk menggantikan bahan yang dipakai oleh siswa serta hasil dan kualitas yang dihasilkan tidak kalah bagus dengan bahan logam yang biasanya dibeli.

Limbah adalah salah satu masalah yang harus ditanggulangi bagi setiap daerah, limbah merupakan buangan atau sisa yang dihasilkan dari suatu proses atau kegiatan dari industri maupun domestik (rumah tangga). Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 101 tahun 2014, limbah adalah sisa suatu usaha dan/atau kegiatan. Bila dilihat dari senyawa kimiawi maka dapat dibedakan menjadi limbah organik dan limbah anorganik, yang disebabkan akibat adanya buangan oleh masyarakat dari berbagai lokasi diberbagai daerah.

Salah satu unsur yang ikut menentukan di dalam keberhasilan pembelajaran seni rupa adalah berkreasi seni kriya terapan. Banyak hal-hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru seni rupa agar siswanya dapat berkreasi seni kriya terapan dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran seni rupa siswa diharapkan mampu berkeaktifitas dalam berkarya seni rupa. Salah satu langkah yang dilakukan adalah dengan membuat rancangan pengembangan materi pembelajaran berkarya seni kriya logam berbahan limbah anorganik.

Permasalahan-permasalahan yang ada di atas membuat peneliti termotivasi untuk melakukan perancangan pembelajaran bagi siswa untuk dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran mereka. Dengan didasari ilmu seni yang lebih mengarah pada suatu yang bersifat kerajinan maka timbul ide untuk memadukan hal tersebut. Bahkan dengan adanya perancangan materi bagi sekolah yang memanfaatkan bahan limbah anorganik akan lebih bermanfaat bagi lingkungan dan menambah kreatifitas bagi siswa.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisikan suatu masalah pokok yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian. Meskipun di sisi lain masih banyak kendala-kendala yang harus diatasi demi peningkatan mutu dari produk yang akan dihasilkan. Berangkat dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dijadikan fokus penelitian ini, yakni” bagaimana merancang materi pembelajaran seni kriya logam berbahan limbah anorganik pada siswa kelas VIII.1 di MTsN. Baraka.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan materi pembelajaran seni kriya logam serta meringankan siswa (material) dalam berkarya seni kriya logam pada siswa kelas VIII.1 di MTsN Baraka yang siap untuk diujicobakan kepraktisan dan keefektivannya.

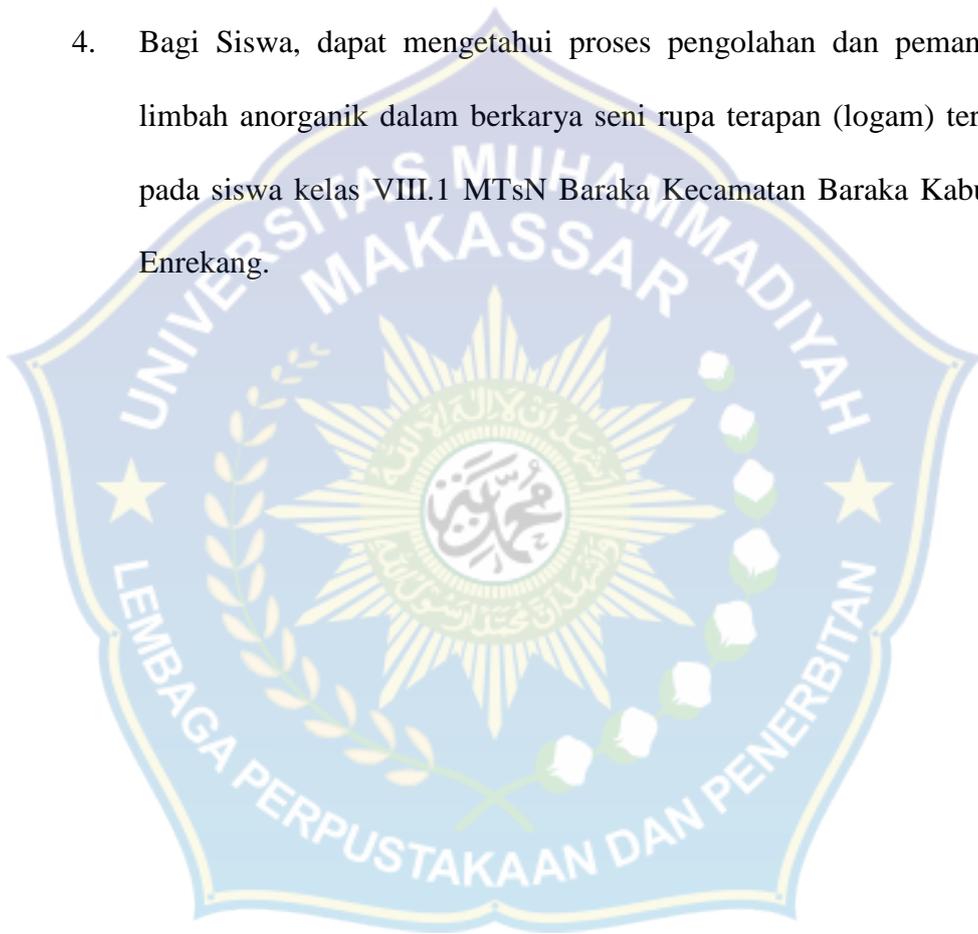
D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mendapatkan hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan penulis dan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman serta pengetahuan dalam bidang penelitian dan penulisan. Di samping itu, peneliti juga dapat memahami konsep dan proses dalam melakukan penelitian tentang pengolahan limbah anorganik.
2. Bagi tenaga pengajar, hasil penelitian dari proses pengembangan materi pembelajaran berkarya seni kriya logam dari hasil pemanfaatan

limbah anorganik diharapkan dapat memberikan sumbangan/masukan untuk meningkatkan kreativitas dalam mengajarkan siswa terutama dalam bidang seni rupa terapan.

3. Bagi Institusi Universitas Muhammadiyah Makassar, dapat memberi bahan kajian bagi peneliti dalam pemanfaatan limbah anorganik.
4. Bagi Siswa, dapat mengetahui proses pengolahan dan pemanfaatan limbah anorganik dalam berkarya seni rupa terapan (logam) terutama pada siswa kelas VIII.1 MTsN Baraka Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Perancangan Materi Pembelajaran

a. Pengertian Merancang

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia bahwa perencanaan adalah proses, cara, pembuatan merencanakan (Merancang). Merancang adalah merumuskan suatu konsep dan ide yang baru atau memodifikasi konsep dan ide yang sudah ada dengan metode yang baru dalam usaha memenuhi kebutuhan manusia, konsep tersebut adalah proses mempersiapkan kegiatan secara sistematis yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu (Hamzah B. uno: 2008).

Berkaitan dengan pengertian perencanaan pembelajaran, menurut Branch (2009), perencanaan pembelajaran adalah “suatu sistem yang berisi prosedur untuk mengembangkan pendidikan dengan cara yang konsisten dan sistematis untuk bahan dan aktifitas pembelajaran, sumber informasi dan evaluasi”.

b. Pengertian materi ajar

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri atas pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur) keterampilan dan sikap atau nilai.

Kata “bahan ajar” dalam kamus besar bahasa Indonesia (2003:87) berarti segala sesuatu yang dapat atau dijadikan pedoman atau pegangan untuk mengajar, ini adalah acuan kompetensi belajar untuk melaksanakan proses pembelajaran siswa di Sekolah tersebut maksimal sesuai kurikulum yang berlaku.

Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Mulyasa (2006: 96) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber ajar yang dapat diartikan sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran (bahan ajar pendidikan/2016/1017).

Menurut Degeng dan Miarso (dalam Haling, 2007: 12) bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilaksanakan sistematis dimana setiap komponen saling berpengaruh. Dalam proses secara implisit terdapat kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajar menaruh perhatian pada bagaimana membelajarkan pembelajaran dan lebih menekankan pada cara untuk mencapai tujuan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang

c. Tujuan dan Manfaat Materi Ajar

Menurut Depdiknas (2008: 10) “tujuan penyusunan bahan ajar, yakni: (1). menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, sekolah, dan daerah; (2). membantu

siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar; dan (3) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran”.

Menurut Depdiknas (2008: 9) manfaat penulisan bahan ajar dibedakan menjadi dua macam, yaitu manfaat bagi guru dan siswa. Manfaat bagi guru yaitu:

1. Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa,
2. Tidak lagi tergantung pada buku teks yang terkadang sulit diperoleh,
3. Bahan ajar menjadi lebih kaya, karena dikembangkan dengan berbagai referensi,
4. Menambah khazanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar,
5. Bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa karena siswa merasa lebih percaya kepada gurunya,
6. Diperoleh bahan ajar yang dapat membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran,
7. Dapat diajukan sebagai karya yang dinilai mampu menambah angka kredit untuk keperluan kenaikan pangkat, dan
8. Menambah penghasilan guru jika hasil karyanya diterbitkan.

Selain manfaat bagi guru ada juga manfaat bagi siswa yaitu:

1. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik,
2. Siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan guru, dan.

3. Siswa mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.

d. Prinsip-Prinsip Materi Pembelajaran

Merancang bahan ajar tentu perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran. Menurut Gafur yang ditulis oleh Sugiarto. (2010) menjelaskan bahwa beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar atau materi pembelajaran di antaranya meliputi prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan. Ketiga penerapan prinsip-prinsip tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1) Relevansi: keterkaitan, ada kaitan

Artinya ada kaitan, hubungan, atau bahkan ada jaminan bahwa bahan ajar yang dipilih itu menunjang tercapainya kompetensi yang dibelajarkan (KD, SK). Cara termudah ialah dengan mengajukan pertanyaan tentang kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Dengan prinsip dasar ini, guru akan mengetahui apakah materi yang hendak diajarkan tersebut materi fakta, konsep, prinsip, prosedur, aspek sikap atau aspek *psikomotorik* sehingga pada gilirannya guru terhindar dari kesalahan pemilihan jenis materi yang tidak relevan dengan pencapaian SK dan KD.

2) Konsistensi

Artinya ada kesesuaian (jumlah/banyaknya) antara kompetensi dan bahan ajar; jika kompetensi dasar yang ingin dibelajarkan mencakup keempat keterampilan berbahasa, bahan yang dipilih/dikembangkan juga mencakup keempat hal itu.

3) Kecukupan: memadai keluasannya, kecukupannya

Artinya bahan ajar yang dipilih ada jaminan memadai/ mencukupi untuk mencapai kompetensi yang dibelajarkan; tidak terlalu sedikit sehingga kurang menjamin tercapainya KD/SK. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai SK dan KD. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.

e. Prosedur Perancangan Materi Pembelajaran

1) Analisis kebutuhan

Kegiatan ini dilakukan untuk mengkaji berbagai persoalan yang terkait dengan perancangan sumber belajar di Sekolah berdasarkan tuntutan karakteristik setiap mata pelajaran dalam kurikulum berbasis kompetensi, baik dari sisi kompetensi yang harus dimiliki, maupun dari segi materi ataupun bahan yang akan disampaikan kepada anak didik. Di samping itu, analisis kebutuhan didasarkan atas masukan-masukan dari para pengelola dan pelaksana pembelajaran yang meliputi; kepala sekolah, pengawas, guru dan siswa. Analisis difokuskan kepada kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam merancang sumber belajar, termasuk kemampuan-kemampuan yang dipersyaratkan berkenaan dengan merancang sumber belajar.

- 2) Penetapan sumber belajar Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan.

Langkah selanjutnya adalah menetapkan sumber belajar yang akan digunakan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengkaji berbagai teori dan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, kemudian menyusun konsep dan konstruksinya, aplikasi, serta implementasinya. Konsep dan konstruk yang telah tersusun akan dijadikan rujukan dalam menetapkan sumber belajar.

- 3) Pengembangan sumber belajar

Pengembangan sumber belajar ini, dilakukan dengan cara mengkaji dan meneliti berbagai masukan yang berasal dari penetapan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, hasil dari pengembangan tersebut dapat dijadikan bahan bagi kegiatan revisi penggunaan sumber belajar. Hasil revisi ini, kemudian menjadi rujukan untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

- 4) Evaluasi sumber belajar

Kegiatan ini melihat kriteria keberhasilan dalam merancang sumber belajar dan mengevaluasi pelaksanaan penggunaan sumber belajar. Dengan evaluasi, kita dapat mengamati kekurangan-kekurangan dari sumber belajar tersebut. Sehingga, ada suatu perbaikan untuk mencapai sumber belajar yang lebih baik, yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan.

2. Seni Kriya Logam

a. Pengertian Seni Kriya Logam

Kriya logam adalah seni kerajinan atau keterampilan untuk membuat sesuatu menjadi barang-barang yang memiliki nilai guna dengan menggunakan logam sebagai medianya. Adapun karya yang dihasilkan berupa karya seni 2 dimensi (lukis logam) atau 3 dimensi (patung logam). Adapun media logam yang biasa digunakan dalam pembuatan karya-karya kriya logam menggunakan media alimunium, kuningan, dan tembaga.

Pada dasarnya, kerajinan logam ini menampilkan karya seni relief dan gambar dengan berbagai motif dan tema yang pada umumnya hampir memiliki kesamaan dengan motif-motif relief lain terutama motif pada seni relief ukir. Sehingga saat ini hasil dari kerajinan logam ini digunakan sebagai ornamen untuk menghiasi suatu tempat atau memperindah suatu ruangan, bukan sekedar untuk peralatan rumah tangga.

b. Contoh Seni Kriya Logam

Beberapa contoh seni kriya logam di bawah ini dengan menggunakan teknik repose atau teknik ketok dengan berbagai macam objek gambar yang bisa dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Kuda berlari
(<https://www.google.com>)



Gambar 2. Motif bunga
(<http://emaamudi.blogspot.co.id/2017/10/kriyalogam.html>)



Gambar 3. Motif burung dan bunga
(<http://emaamudi.blogspot.co.id/2017/10/kriyalogam.html>)



Gambar 5. Potret wanita
(<http://emaamudi.blogspot.co.id/2017/10/kriylogam.html>)



Gambar 6. Motif burung merak
(<https://www.google.com>)

c. Alat dan Bahan

Proses pembuatan karya seni kriya logam diperlukan alat dan bahan sesuai dengan karya seni yang akan kita buat atau hasil karya yang diinginkan seperti halnya dengan karya seni kriya logam baik yang berbentuk dua dimensi atau karya tiga dimensi. Alat dan bahan yang diperlukan seperti

1. Lembaran bahan logam seperti aluminium, kuningan dll
2. Balpoin yang sudah tidak terpakai atau yang sudah habis tintanya
3. Kertas dan pensil untuk membuat sketsa/desain
4. Gunting untuk memotong logam
5. Papan tripleks untuk alas logam dalam proses pembuatan karya seni kriya tersebut

d. Teknik pembuatan seni kriya logam dengan pemanfaatan limbah anorganik.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya seni kriya logam dalam pemanfaatan limbah anorganik yaitu teknik ketok atau biasa disebut totol, tekstur yang dihasilkan oleh totolan dari alat yang digunakan mengikuti pola desain yang akan membentuk sebuah gambar yang timbul sesuai yang diinginkan.

Pengertian teknik ketok timbul Dalam dunia barat sama dengan "*Repousse* (*r p s* '), adalah teknik menghiasi permukaan logam dengan teknik tekan dari arah dalam dan disepakati dari belakang dengan tangan. Dan dalam makna yang sebenarnya *repouse* berarti *Repousse*, diterapkan pada gaya ornamen logam diperoleh dengan mengarahkan keluar hingga desain menjadi cembung, dan terbentuk relief. Kemudian dihiasi dengan pola relief yang dibuat dengan menekan atau memalu pada sisi sebaliknya. *Repousse* bekerja dengan teknik ornamentasi logam dalam, dengan menekan atau memalu pada sisi sebaliknya. Proses ini berulang sampai tercapai bentuk yang di inginkan (Hudisunaryo, 1982).

3. Pengertian Limbah Anorganik

Menurut Soekarman (1983) sampah digolongkan menjadi 2, yaitu sampah organik dan sampah anorganik. Sampah organik yaitu sampah yang mudah membusuk seperti sisa makanan, sayuran, daun-daun kering, dan sebagainya, sampah ini dapat diolah lebih lanjut menjadi kompos. Sedangkan sampah anorganik yaitu sampah yang tidak mudah membusuk, seperti plastik wadah pembungkus makanan, kertas, plastik mainan, botol dan gelas minuman, kaleng, kayu dan sebagainya. Adanya limbah anorganik seperti kaleng minuman yang begitu banyak ditemukan disekitar kita maka dapat memunculkan ide untuk

membuat sebuah karya seni rupa terapan guna untuk mengurangi sampah/ limbah-limbah yang ada, serta melatih siswa untuk berfikir kreatif terhadap penanganan limbah-limbah yang ada sehingga dapat meningkatkan rasa cinta terhadap lingkungan sekitar.

4. Model Penelitian

a. Rancangan Materi Pembelajaran Model Kemp

Kemp *et al.*(1994), pengembangan bahan ajar merupakan suatu siklus yang kontinum. Pengembangan bahan ajar model ini dapat dimulai dari langkah manapun sesuai dengan siklus tersebut. Oleh karena itu, model pengembangan bahan ajar Kemp ini dapat memberi kesempatan kepada para pengembang untuk dapat memulai dari langkah manapun sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Beberapa langkah dalam penyusunan bahan ajar (dalam Kemp *et al*, 1994), yaitu sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah Pembelajaran (*Instructional Problems*). Mengidentifikasi adanya kesenjangan antara tujuan dalam kurikulum yang berlaku dengan fakta yang terjadi dilapangan.
2. Analisis Karakteristik Siswa (*Leaner Characteristics*). Mengetahui karakteristik siswa yang meliputi ciri, kemampuan, dan pengalaman baik individual maupun berkelompok.
3. Analisis Tugas (*Task Analysis*). Merinci isi mata pelajaran dalam bentuk garis besar untuk menguasai isi bahan kajian atau mempelajari keterampilan yang mencakup keterampilan *kognitif*, keterampilan *psikomotor*, dan keterampilan sosial.

4. Merumuskan Indikator (*Instructional Objectives*). Mendesain kegiatan pembelajaran, kerangka kerja dalam mengevaluasi hasil belajar siswa dan panduan siswa dalam belajar.
5. Menyusun Materi Pembelajaran (*Content Sequencing*). Mengurutkan isi pokok bahasan berdasarkan pengetahuan prasyarat, familiaritas, kesukaran, minat serta perkembangan siswa.
6. Strategi Pembelajaran (*Instructional Strategies*). Memilih strategi belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan.
7. Pemilihan Media atau Sumber pembelajaran (*Instructional Delivery*). Tujuan dari langkah ini adalah untuk memilih media atau sumber pembelajaran sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada penggunaan sumber pembelajaran dan media yang dipilih.
8. Instrumen Penilaian (*Evaluation Instrument*). Menyusun instrumen penilaian untuk menilai hasil belajar yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran khusus yang telah dirumuskan sehingga kriteria yang digunakan adalah penilain acuan patokan.
9. Sumber Pembelajaran (*Instructional Resources*). Melihat ketersediaan secara komersial, biaya pengadaan, waktu untuk menyediakannya serta menyenangkan bagi siswa dalam membuat media atau sumber pembelajaran.
10. Pelayanan Pendukung (*Support Services*). Menentukan keberhasilan pengembangan bahan ajar dengan memperhatikan ketersediaan anggaran,

fasilitas, bahan, perlengkapan, kemampuan staf, pengajar, perancang pembelajaran, pakar, dan lain sebagainya.

11. Evaluasi Formatif (*Formative Evaluation*). Penilaian yang dilakukan setiap selesai satu unit proses pembelajaran untuk memberi informasi kepada pengajar atau tim pengembang seberapa baik program ini mencapai sasaran.

12. Penilaian Sumatif (*Summative Evaluation*). Penilaian yang digunakan untuk menilai sejauhmana tujuan instruksional telah dicapai di akhir program pembelajaran.

13. Revisi Perangkat Pembelajaran (*Revision*). Mengevaluasi dan memperbaiki perangkat pembelajaran yang dikembangkan. secara terus menerus pada setiap langkah pengembangannya.

b. Rancangan Materi Pembelajaran Model Gagne dan Briggs Gagne & Briggs (dalam Effendi, 2012:[http:// saipuleffendiipunk. blogspot.com](http://saipuleffendiipunk.blogspot.com))

Menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar berorientasi pada rancangan sistem yang dilaksanakan oleh pengembang sehingga mengutamakan prinsip keselarasan antara tujuan yang akan dicapai, strategi untuk mencapai, dan evaluasi keberhasilan. Beberapa langkah dalam pengembangan bahan ajar menurut *Gagne & Briggs* yaitu:

1. Analisis dan identifikasi kebutuhan
2. Penetapan tujuan umum dan khusus
3. Identifikasi alternatif cara memenuhi kebutuhan
4. Merancang komponen dari sistem

5. Analisis (a) sumber-sumber yang diperlukan (b) sumber-sumber yang tersedia (c) kendala-kendala
 6. Kegiatan untuk mengatasi kendala
 7. Memilih atau mengembangkan materi pelajaran
 8. Merancang prosedur penelitian murid
 9. Uji coba lapangan : evaluasi formatif dan pendidikan guru
 10. Penyesuaian, revisi dan evaluasi lanjut
 11. Evaluasi sumatif, dan
 12. Pelaksanaan operasional.
- c. Rancangan Materi Pembelajaran Model Borg dan Gall.
- Brog & Gall (dalam Aka, 2013:<http://belajarpendidikanku.blogspot.com>) menyatakan bahwa pengembangan ajar merupakan usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang dipakai dalam penelitian. Beberapa langkah dalam mengembangkan bahan ajar menurut Brog & Gall adalah.sebagai berikut:
1. Melakukan Penelitian dan Pengumpulan Informasi (*Research and Information Collecting*). Mengumpulkan sumber rujukan, melakukan pengamatan kelas serta mengidentifikasi permasalahan di lapangan.
 2. Melakukan Perencanaan (*Planning*). Mengidentifikasi dan mendefinisikan keterampilan, penetapan tujuan, penentuan urutan dan uji coba pada skala kecil.
 3. Mengembangkan Bentuk Awal Produk (*Develop Preliminary Form of Product*). Menyiapkan materi pembelajaran, menyusun buku pegangan, dan perangkat evaluasi.

4. Melakukan Uji Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*). Melakukan uji coba tahap awal, dilakukan pada 1-3 sekolah menggunakan 6-12 subjek.
5. Melakukan Revisi Produk Utama (*Main Product Revision*). Merevisi produk utama berdasarkan masukan dan saran dari hasil uji coba lapangan awal.
6. Melakukan Uji Lapangan untuk Produk Utama (*Main Field Testing*). Melakukan uji coba lapangan utama, dilakukan terhadap 5-15 Sekolah, dengan 30-300 subjek.
7. Melakukan Revisi Produk Operasional (*Operational Product Revision*). Merevisi produk operasional berdasarkan saran dan masukan hasil uji coba lapangan utama.
8. Melakukan Uji Lapangan terhadap Produk Final (*Operational Field Testing*). Melakukan uji coba lapangan operasional, dilakukan sampai 10-30 Sekolah, melibatkan 40-200 subjek.
9. Melakukan Revisi Produk Final (*Final Product Revision*). Merevisi produk final berdasarkan hasil uji lapangan sebagai upaya perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan.
10. Diseminasi dan Implementasi (*Dissemination and Implementation*). Penyampaian hasil pengembangan (proses, program, produk) kepada para pengguna yang professional melalui forum pertemuan atau menuliskan dalam jurnal atau dalam bentuk buku atau *handbook*.

d. Rancangan Materi Pembelajaran Model Hannafin dan Peck

Model Hannafin dan Peck adalah model desain pembelajaran yang terdiri dari pada tiga fase (Hannafin& Peck, 1988). Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase. Model ini lebih berorientasi produk, berikut tahapan dari model Hannafin dan Peck (dalam Aka, 2013:<http://belajarpendidikanku.blogspot.com>) yaitu:

1) Fase pertama.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Termasuk di dalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran.

2) Fase kedua

Fase ini yaitu fase desain, informasi dari fase analisis dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Fase desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Salah satu dokumen yang dihasilkan dalam fase ini adalah dokumen *story board* yang mengikuti urutan aktivitas pembelajaran berdasarkan keperluan pelajaran dan objektif media pembelajaran seperti yang diperoleh dalam fase analisis keperluan.

3) Fase ketiga

Fase pengembangan dan implementasi, terdiri dari penghasilan diagram alur, pengujian, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif. Dokumen *story board* akan dijadikan landasan bagi pembuatan diagram alir yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran. Untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan seperti kesinambungan link, penilaian dan pengujian dilaksanakan pada fase ini. Model Hannafin dan Peck (1988) menekankan proses penilaian dan pengulangan harus mengikut sertakan proses-proses pengujian dan penilaian media pembelajaran yang melibatkan ketiga fase secara berkesinambungan..

e. Rancangan Materi Pembelajaran Model ADDIE

Salah satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik adalah model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADIDE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri (Rusyani, 2009: <http://file.upi.edu>). Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan sebagai berikut (Mulyatiningsih, 2012: <http://staff.uny.ac.id> dan Sujarwo, 2012:12).

1) Analisis (Analisa)

Analisa yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Oleh karena itu, *output* yang akan

kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau *profile* calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

2) Desain/Perancangan (*Design*)

Tahap awal yaitu merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic*). Selanjutnya menyusun tes, yang didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kemudian menentukan strategi pembelajaran dan media yang tepat. Semua itu tertuang dalam suatu dokumen bernama *blue-print* yang jelas dan rinci.

3) Pengembangan (*Development*)

★ Pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan.

4) Implementasi/Eksekusi (*Implementation*)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang dibuat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

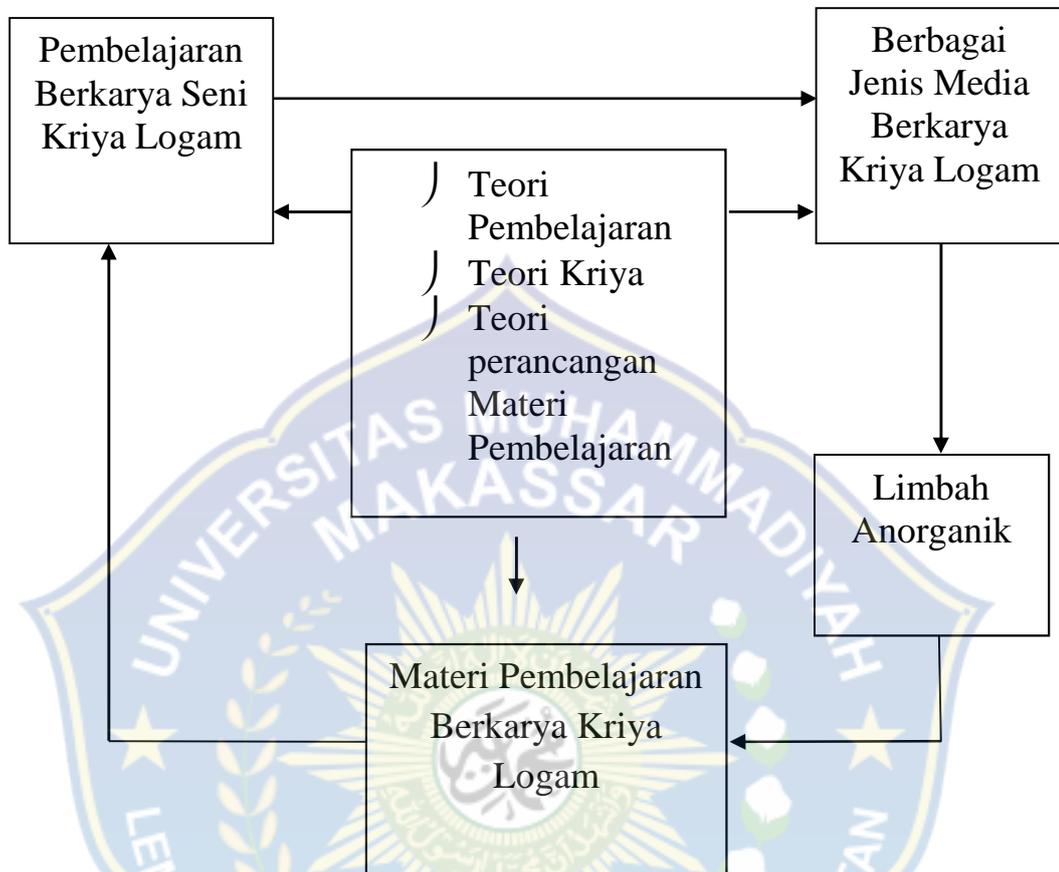
5) Umpan balik (*Evaluation*)

Evaluasi sebenarnya tidak hanya dilakukan diakhir tetapi disetiap tahap. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Evaluasi sumatif dari model ADDIE merupakan proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran.

B. Kerangka Pikir

Dengan melihat beberapa konsep atau teori yang telah diuraikan pada kajian pustaka, maka dapat dibuat kerangka pikir atau skema yang dapat dijadikan sebagai acuan konsep berfikir tentang konsep pembuatan seni kriya dengan memanfaatkan limbah anorganik yang ada di lingkungan sekitar pada siswa kelas VIII.1 MTsN Baraka Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Berdasarkan skema yang telah digambarkan di bawah maka dapat diuraikan hubungan masing-masing bagian antara satu dengan yang lain.

Dengan melihat konsep yang telah diuraikan di atas maka gambar kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 7. Skema Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Fokus Penelitian

Penelitian ini fokus pada perancangan materi pembelajaran kriya logam bahan limbah anorganik pada siswa kelas VIII.1 di MTsN Baraka Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.

B. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian perancangan yang maksud merancang materi pembelajaran kreasi kriya logam bahan limbah anorganik, untuk siswa kelas VIII.1 di MTsN Baraka. Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.

2. Lokasi Penelitian

Oleh karena penelitian ini tergolong penelitian perancangan yang dibatasi sampai pada tahap perancangan, maka lokasi penelitian adalah di Kampus atau di Studio.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur perancangan materi pembelajaran berkarya seni kriya logam bahan limbah anorganik pada siswa kelas VIII.1 di MTsN Baraka Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang ini mengacu pada satu model pengembangan, model ADDIE dengan alasan lebih praktis lebih mudah dipahami serta lebih muda

diterapkan dalam mata pelajaran yang berbasis praktik. Dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Analisa (*Analysis*)

salah satu bahan yang digunakan dalam berkarya seni kriya logam ini sangat sulit dijangkau oleh siswa baik itu harga ataupun cara mendapatkannya maka diperlukan solusi untuk melakukan pengolahan limbah anorganik dalam berkarya seni kriya yang sama. Serta perlunya kreativitas yang tinggi untuk memanfaatkan bahan yang ada di sekitar kita untuk mempermudah proses pembelajaran yang memiliki nilai guna.

2. Desain/Perancangan, (*Design*)

a. Perumusan tujuan

Dalam pengembangan materi pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan solusi pada proses pembelajaran seni kriya logam, berupa alat dan bahan

b. Perumusan materi pembelajaran

Salah satu keunggulan dalam pengembangan materi pembelajaran ini yaitu dapat memudahkan dalam proses berkarya serta dapat dijadikan sebagai panduan dalam proses pengajaran bagi siswa. Secara garis besar materi yang akan dikembangkan berupa pengertian dan penyajian alat dan bahan, teknik pengolahan, motif yang akan dibuat serta langkah-langkah dalam pembuatan seni kriya logam dari limbah anorganik.

3. Pengembangan (*Development*)

Draf yang telah dirancang atau didesain kemudian difalidasi oleh pakar dengan cara meminta untuk memberikan masukan atau koreksi terhadap draf, berdasarkan hasil koreksi itu kemudian dilakukan perbaikan. Oleh karena penelitian hanya sampai pada tahap pengembangan, maka tidak dijelaskan implementasi dan evaluasi.



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Kebutuhan

a. Analisis Keadaan Mata Pelajaran

Pencermatan penulis terhadap keadaan mata pelajaran yang ada di Madrasah Tsanawiyah Negeri Barakah, terkait mata pelajar seni kriya khususnya pada seni kriya logam pada kelas 2 atau kelas VIII. Selama ini dianggap belum efektif terlaksana menurut tuntutan kurikulum SK dan KD. Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran seni kriya logam, bahwa siswa hanya mendapatkan teori sedangkan kurikulum menuntut pembelajaran melakukan praktek berkarya terhadap seni kriya logam dengan berbagai pilihan teknik. Hal itu disebabkan karena sulitnya mendapatkan bahan logam untuk media pembelajaran, serta mahalnya biaya yang diperlukan untuk melakukan pengadaan bahan tersebut. Karna belum adanya materi pembelajaran seni kriya logam yang dimiliki oleh sekolah, maka kondisi pembelajaran belum tepat sasaran. Hal ini menyebabkan mata pelajaran tersebut (seni kriya logam) yang mestinya dipraktekkan tidak terlaksana, sehingga siswa sulit untuk memahami seni kriya logam itu sendiri. Permasalahan ini menggambarkan perlunya perancangan materi pembelajaran seni kriya logam berbahan limbah anorganik untuk mempermudah siswa dalam proses belajar mengajar.

b. Analisis Keadaan Siswa

Siswa dalam belajar seni kriya logam khususnya kelas VIII belum mendapatkan pemahaman yang cukup tentang mata pelajaran seni kriya logam. Selain itu, siswa juga kesulitan memperoleh material/bahan alternative yang murah untuk digunakan mata pelajaran seni kriya logam tersebut. Dampaknya siswa tidak mempraktekkan secara langsung pembuatan seni kriya logam. Pemahaman teori yang diberikan tanpa melakukan sebuah praktek, menjadikan siswa berfikir secara ngambang karena teori yang mereka dapatkan tidak di tuangkan secara langsung.

2. Hasil Perancangan materi Pembelajaran Seni Kriya Logam Bahan Limbah Anorganik

Perancangan materi untuk pembelajaran seni kriya logam pada kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri barakah dilakukan sesuai dengan kompetensi mata pelajaran seni rupa, khususnya Kompetensi Dasar dalam berkarya seni kriya logam. Proses perancangan materi pembelajaran yang dimaksud di atas memperhatikan prinsip-prinsip Perancangan materi pembelajaran seperti Relevansi (keterkaitan antara materi ajar dengan kompetensi) , Konsistensi dan kecukupan (materi yang di uraikan tidak kurang dan tidak berlebihan dari segi kualitas dan sasaran kompetensi yang dicapai). Materi pembelajaran seni kriya logam dengan bahan limbah anorganik dirancang dengan mengacu kepada tujuan pembelajaran yang dijabarkan berdasarkan kompetensi diatas, utamanya kompetensi keterampilan. Selama ini kompetensi keterampilan dinilai belum terlaksana disekolah tersebut.

Adapun rancangan materi secara garis besar yaitu:

1. Seni kriya logam
2. Limbah anorganik
3. Pemanfaatan limbah anorganik
4. Berkarya kriya logam berbahan limbah anorganik
5. Teknik berkarya seni kriya logam bahan limbah anorganik

Menurut Depdiknas (2008:10) “tujuan penyusunan bahan ajar, yakni:

1. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, sekolah, dan daerah;
2. Membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar; dan
3. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran”.

Dengan melihat teori yang ada diatas maka telah dibuat silabus dan sebuah rancangan proses pembelajaran serta materi ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan judul yang ada, untuk mempermudah siswa dalam proses belajar terutama dalam pembelajaran seni kriya logam, bukan cuman siswa tapi guru juga dapan terbantu dengan adanya materi ini terutama yang ada di daerah-daerah yang kesulitan untuk memdapatkan bahan logam. Maka dirancanglah teori pembelajaran seni kriya logam dengan memanfaatkan limbah anorganik.

Berdasarkan prinsip-prinsip yang dikemukakan pada bab 2 maka hasil perancangan dengan mengacu pada kompetensi yang ingin dicapai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan maka disusunlah sebuah materi pembelajaran dengan mengacu pada silabus dan RPP.

3. Hasil Validasi

Berdasarkan pada penelitian yang hanya sampai pada tahap perancangan dan tidak dilakukan tahap uji coba, maka penyajian data hanya terdiri dari satu macam, yaitu penyajian data hasil validasi ahli yang diperoleh dari lembar validasi. Untuk melihat validitas materi, maka disajikan indikator penilaian. Validasi materi dilihat dari empat aspek dan setiap aspek memiliki beberapa indikator seperti:

- a. Indikator pembelajaran
 - 1) Pembelajaran mudah dipahami
 - 2) kejelasan pembelajaran sebagai pedoman materi yang dikembangkan
 - 3) uraian isi materi mudah dipahami
- b. Indikator penyajian isi
 - 1) Berpusat pada siswa (penyajian materi bersifat interaktif yang memotifasi siswa untuk belajar aktif dan mandiri)
 - 2) Mengembangkan kemampuan berfikir siswa
 - 3) Kejelasan contoh yang disertakan
- c. Indikator ketepatan isi
 - 1) Kegunaan bahasa yang baik dan benar
 - 2) Kejelasan susunan kalimat
 - 3) Cara pengguna alat dan bahan disajikan secara jelas dan tepat
 - 4) Penjelasan tentang proses pembuatan karya seni disajikan secara jelas dan mudah

d. Indikator soal evaluasi

- 1) Bahasa mudah dipahami
- 2) Kualitas soal sesuai dengan tingkat siswa SMP/ MTsN
- 3) Mengembangkan kemampuan berfikir siswa

Kriteria skala penilaian sebagai berikut

1: sangat kurang baik 2: kurang baik 3: cukup baik

4: baik 5: sangat baik

Data Validasi Ahli

Tabel 1.1. Analisis data validator terhadap materi hasil validasi

No	Nama Validator	Aspek												
		Indikator Pembelajaran			Indikator Penyajian Isi			Indikator Ketepatan Isi				Indikator Soal Evaluasi		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3
1	Dr. Sukarman, M.Sn	5	4	4	5	4	5	3	3	4	4	5	5	4
2	Dr. Tangsi, M.Sn	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4

Data diperoleh dari hasil validasi terhadap modul yang dilakukan oleh 2 validator yang terdiri dari 2 dosen jurusan seni rupa. Identitas validator dapat dilihat selengkapnya pada lampiran 3. Data penilaian validator terhadap modul materi Seni Kriya Logam Bahan Limbah Anorganik disajikan pada Tabel 4.1, Lembar validasi dapat dilihat pada lampiran 2.

Hasil penilaian validator ahli terhadap materi secara umum sudah baik namun masih ada saran perbaikan terhadap beberapa bagian materi tersebut. Beberapa catatan yang diperoleh dari hasil validasi materi tersebut adalah:

Validator pertama

1. Beberapa uraian perlu diperbaiki konsep dan struktur kalimat serta pengetikannya (lihat koreksian)
2. Apabila hal di atas telah diperbaiki maka produk (materi) dinyatakan valid dan dapat digunakan

Validator kedua

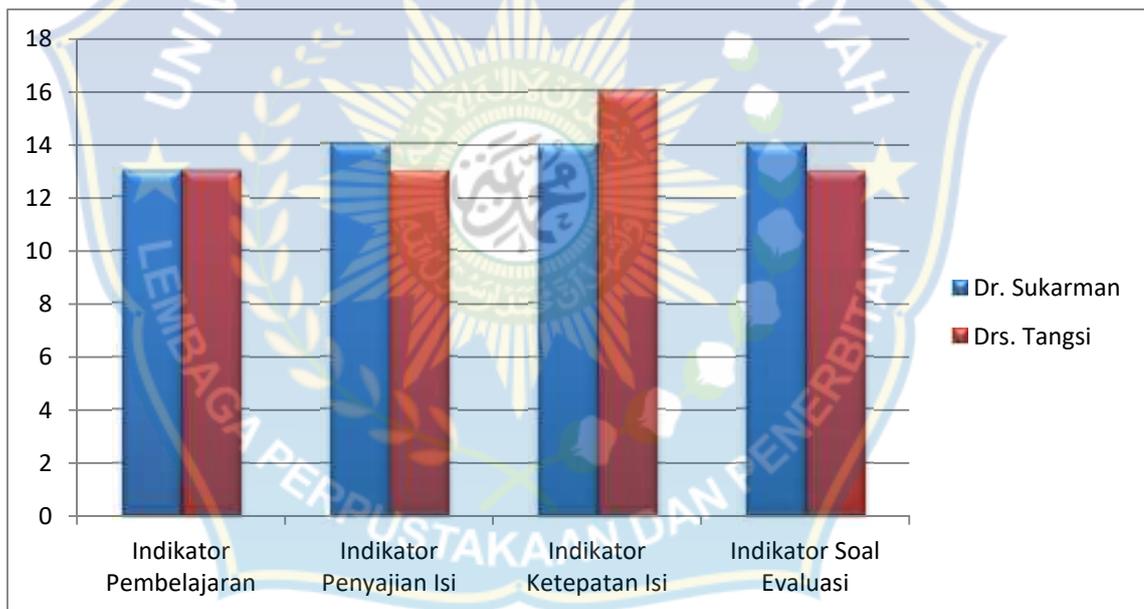
1. Materi seni kriya yang dikembangkan dipandang “baik” untuk digunakan di lapangan

Analisis data hasil validasi

Berdasarkan data pada Tabel 1.2 diperoleh hasil perhitungan kriteria penilaian validator yang disajikan pada Tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.2. hasil persentase nilai validator ahli

N O	Nama Validator	Aspek															Jumlah Total	Persentase (%)							
		Indikator Pembelajaran			Jumlah	Rata-rata	Indikator Penyajian Isi			Jumlah	Rata-rata	Indikator Ketepatan Isi				Jumlah			Rata-rata	Indikator Soal Evaluasi	Jumlah	Rata-rata			
		1	2	3			1	2	3			1	2	3	4										
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3											
1	Dr. Sukarman	5	4	4	13	4.3	5	4	5	14	4.7	3	3	4	4	14	3.5	5	5	4	14	4.7	5	5	85%
2	Drs. Tangsi	5	4	4	13	4.3	4	4	5	13	4.3	4	4	4	4	16	4.0	5	4	4	13	4.3	5	5	85%



B. Pembahasan Hasil Penelitian

Bagian ini berupaya membahas hasil penelitian yang dikemukakan sebelumnya pada bagian A berdasarkan teori acuan sebagaimana dikemukakan pada bab dua, meliputi pembahasan hasil analisis kebutuhan dan pembahasan hasil perancangan.

1. Pembahasan Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil amatan analisis dan pembahasan terhadap keadaan pembelajaran terhadap siswa MTsN Baraka kelas VIII di atas memberikan keyakinan bahwa mata pelajaran tersebut seperti yang digambarkan pada poin A di atas, yakni belum mencapai sasaran sesuai tuntutan kurikulum yang sebenarnya. Dimana siswa harusnya sudah mampu melakukan praktek pada pembelajaran tersebut. Minimal siswa mengetahui praktek dasar dari proses berkarya sesuai pada tuntutan SK dan KD. Konsekuensi berikutnya adalah secara otomatis kegiatan pembelajaran memerlukan perangkat pendukung untuk memaksimalkan upaya pencapaian kompetensi tersebut. Salah satunya adalah materi pembelajaran. Hal itu mendasari hasil analisis yang menyatakan perlunya pengembangan kompetensi dan materi pembelajaran dari seni kriya logam.

Hasil analisis tersebut di atas dipandang terpercaya karna dilakukan berlandaskan teori yang menegaskan perlunya perancangan materi untuk mencapai suatu kompetensi dari suatu proses pembelajaran, sebagai bagian dari pengembangan kurikulum. Dengan melihat kembali pada kurikulum yang ada pada kelas VIII semester dua pada tingkat Sekolah Menengah Atas yaitu, “membuat karya kriya logam dengan memanfaatkan berbagai teknik dan corak”. Dengan

dasar tersebut dan hasil analisa di lapangan maka hal tersebut merupakan dasar yang kuat sehingga perlu ditindak lanjuti.

2. Pembahasan Hasil Perancangan

Setelah siswa mempelajari hasil perancangan materi tersebut, diharapkan mampu melakukan praktikum terhadap mata pelajaran seni kriya logam. Dimana rumusan tersebut berdasarkan prinsip prinsip sesuai yang dijelaskan oleh Gafur (1994) yang ditulis oleh Sugiarto (2010) terdapat pada bab dua tersebut yaitu:

a. Relevansi: keterkaitan, ada kaitan

Artinya ada kaitan, hubungan, atau bahkan ada jaminan bahwa bahan ajar yang dipilih itu menunjang tercapainya kompetensi yang dibelajarkan (SK dan KD). Cara termudah ialah dengan mengajukan pertanyaan tentang kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Dengan prinsip dasar ini, guru akan mengetahui apakah materi yang hendak diajarkan tersebut materi fakta, konsep, prinsip, prosedur, aspek sikap atau aspek *psikomotorik* sehingga pada gilirannya guru terhindar dari kesalahan pemilihan jenis materi yang tidak relevan dengan pencapaian SK dan KD.

b. Konsistensi

Artinya ada kesesuaian (jumlah/banyaknya) antara kompetensi dan bahan ajar; jika kompetensi dasar yang ingin dibelajarkan mencakup keempat keterampilan berbahasa, bahan yang dipilih/dikembangkan juga mencakup keempat hal itu.

c. Kecukupan: memadai keluasannya, kecukupannya;

Artinya bahan ajar yang dipilih ada jaminan memadai/ mencukupi untuk mencapai kompetensi yang dibelajarkan; tidak terlalu sedikit sehingga kurang menjamin tercapainya KD/SK. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai SK dan KD. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.

Berlandaskan teori diatas maka penelitian ini sudah dikatakan sebagai penelitian yang terpercaya berdasarkan teori. Namun demikian materi yang ada tetaplah harus divalidasi oleh ahli untuk dapat meyakinkan keabsahan materi tersebut sebelum diuji cobakan, untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan materi tersebut.

3. Pembahasan Hasil Validasi

Berdasarkan penjelasan pada bab 3 bahwa penelitian ini hanya sampai pada tahap perancangan saja. Sehingga data dalam penulisan ini hanya satu saja yaitu data hasil validator ahli yang terdiri dari lembar validasi. Hasil validasi yang didapatkan dari validator ahli kemudian dijumlahkan dan didapatkan hasil rata ratanya yaitu:

- a. Indikator pembelajaran memiliki nilai rata-rata 4,3 dan 4,3
- b. Indikator penyajian isi memiliki nilai rata-rata 4,7 dan 4,3
- c. Indikator ketepatan isi memiliki nilai rata-rata 3,5 dan 4,0
- d. Indikator soal evaluasi memiliki nilai rata-rata 4,7 dan 4,3

Dari hasil persentase yang didapatkan yaitu 85% maka kriteria tersebut, (materi) yang dikembangkan tidak perlu di revisi lagi dengan catatan bahwa setelah dilakukan perbaikan sesuai pada catatan validator. Maka pada saat dilakukan perbaikan materi yang telah dikembangkan sudah layak untuk di aplikasikan di lapangan.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian dan perancangan materi pembelajaran ini menghasilkan produk media pembelajaran seni budaya dalam proses pengolahan limbah anorganik dalam berkarya seni kriya logam yang dikemas dalam bentuk modul pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan yang mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan modifikasi dari model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*).

Model pengembangan ADDIE menggunakan 5 tahap akan tetapi penelitian ini hanya sampai pada tahap perancangan maka yang dituliskan dibawah ini hanya terdiri dari:

1. *Analysis* (Analisa)

Analisa yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas.

2. *Desain/Perancangan* (*Design*)

Tahap awal yaitu merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic*).

3. *Pengembangan* (*Development*)

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan.

Materi yang dibahas pada produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini adalah seni kriya logam MTsN/SMP. Media pembelajaran ini bisa digunakan dan membantu siswa dalam belajar. Terdapat praktek dan tes evaluasi sebagai penunjang konsep dan dikerjakan secara individu dan kelompok sebagai pengukur keberhasilan dari standar kompetensi yang diharapkan.

Pengembangan media pembelajaran ini divalidasi oleh validator ahli. Hasil validasi dari dosen validator menunjukkan bahwa perancangan media pembelajaran seni budaya atau seni kriya logam dalam pemanfaatan limbah anorganik berbasis multimedia interaktif ini valid/ layak untuk digunakan di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Baraka. Hal ini dibuktikan dengan validasi dari ahli.

Hasil analisis data dari angket validator I mendapat persentase 85% dan validator II mendapat 85%, yang artinya produk pengembangan valid/ layak untuk digunakan atau diaplikasikan di lapangan.

B. Saran

Supaya produk pengembangan media pembelajaran seni kriya logam pemanfaatan limbah anorganik berbasis multimedia interaktif dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran yang terkait, diantaranya :

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran Seni kriya logam pemanfaatan limbah anorganik berbasis multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik diharapkan mengikuti dan membaca petunjuk yang ada dalam media pembelajaran dengan seksama sehingga ketika masuk dalam program tes benar-benar sudah *ready*.
2. Peserta didik diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait yang lain, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.
3. Siswa diharapkan mengerjakan semua perintah, latihan-latihan soal dan mempraktekkan cara pembuatan karya, sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang baik.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi-materi lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih *komprensif*,
2. Produk yang dikembangkan tidak hanya digunakan secara *offline* namun bisa dikembangkan dengan sistem *online*, sehingga siswa bisa mengakses dan menggunakan media pembelajaran tanpa harus meng*copy software* media pembelajaran. Namun kesemuanya itu harus mempertimbangkan

karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga produk yang dihasilkan memang benar-benar tepat guna.



DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, Suwadji. 2000. *Seni Kriya Seni*. Semarang: UNNES Press.
- Bell, Gedler, Margare. 1991. *Belajardan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali.
- Haling, Abd, dkk. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- H. Mayaasari, buyung rumingkang.2009. *Intisari Seni Budaya Untuk SMP/MTS*. Bandung: Pustaka setia.
- Ibrahim dan Nana Syaodih. 1996. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2006. “*Kurikulum Yang Disempurnakan Pengembangan Standar. Kompetensi dan Kompetensi Dasar*”, Bandung: PT.Remaja.
- Prawiladilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Cetakan kedua. Jakarta. Prenada Media Group.
- Sagala, S. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Soekarman. 1983. *Pemanfaatan Tinja dan Sampah DKI Jakarta untuk Menunjang Pembangunan Nasional*. Jakarta. CV. Era Swasta.
- Syamsuri, Syukri, dkk. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar.
- Tjetjep Rohendi Rohidi. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang. Cipta Prima Nusantara CV.
- [Http//2013//Belajar Pendidikanku.blogspot.com](http://2013//Belajar Pendidikanku.blogspot.com). Diakses pada tanggal 30 mei 2018.
- [Http// Model-Desain-Pembelajaran-Kemp Blogspot.com](http:// Model-Desain-Pembelajaran-Kemp Blogspot.com). Diakses pada tanggal 30 mei 2018.
- <Http://Saipuleffendiipunk.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 30 mei 2018.
- <http://Belajar Pendidikanku.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 30 mei 2018.
- <Http://www.informasi-pendidikan.com/>. Diakses pada tanggal 30 April 2018.

[Htps://triobbcc.com/2015/01/ Latar-Belakang-Sejarah-dan-Pengertian-Seni-Kriya Logam.Html](https://triobbcc.com/2015/01/Latar-Belakang-Sejarah-dan-Pengertian-Seni-Kriya-Logam.Html).Diakses pada tanggal 31 mei 2018.

[Http://Bahanajarpendidikan.blogspot.co.id/2016/2017/Pengertian-Bahan-ajar-serta jenisjenis.html](http://Bahanajarpendidikan.blogspot.co.id/2016/2017/Pengertian-Bahan-ajar-serta-jenisjenis.html). Diakses Padatanggal 2 Mei 20018.

[Http//Psikologi Belajar Rineka Cipta. 2011:23](http://Psikologi%20Belajar%20Rineka%20Cipta.2011:23)). Diakses pada Tanggal 1 Mei 2018.





LAMPIRAN



KOMPETENSI DASAR

**Sekolah Menengah Pertama (SMP)/
Madrasah Tsanawiyah (MTs)**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2013**

**KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SENI BUDAYA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)/MADRASAH
TSANAWIYAH (MTs)**

KELAS: VIII

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1 Mengapresiasi keragaman dan keunikan karya seni daerah-daerah di Indonesia sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan dan memiliki rasa bangga terhadap bangsa dan tanah air
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	1.1 Menampilkan sikap apresiatif (menyukai, menghargai, memuji, dan membanggakan) terhadap keunikan (ciri-ciri yang menjadi daya tarik) gagasan, bentuk, teknik dan fungsi dalam karya seni rupa seni kriya dua dan tiga dimensi 1.2 Menerapkan prinsip kerjasama dalam berteater, menari, penampilan musik ansambel dan vokal group
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.1 Memahami konseptual, operasional dan sintesis seni rupa 3.2 Memahami teknik mengubah lagu secara sederhana 3.3 Mengidentifikasi keunikan gerak tari kreasi tradisi dan tari kreasi non tradisi berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari 3.4 Memahami teknik pemeranan 3.5 Memahami pertunjukkan teater tradisional
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung,	4.1 Membuat gambar model dengan beragam bahan dan teknik 4.2 Membuat gambar ilustrasi dengan teknik manual maupun digital 4.3 Membuat karya kriya logam dengan memanfaatkan berbagai teknik dan corak 4.4 Membuat karya tapistri dengan memanfaatkan berbagai teknik dan corak 4.5 Mengubah musik modern Indonesia untuk disajikan secara unisono atau perseorangan

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori</p>	<p>(menggubah dengan membuat notasi dan iringan menggunakan akor pokok)</p> <p>4.6 Menggubah musik modern Indonesia untuk disajikan dalam bentuk vokal grup atau kelompok (menggubah dengan membuat notasi dan iringan menggunakan akor pokok)</p> <p>4.7 Menampilkan musik modern Indonesia untuk disajikan secara perseorangan (menggubah dengan membuat notasi dan iringan menggunakan akor pokok)</p> <p>4.8 Menampilkan hasil gubahan musik modern Indonesia untuk disajikan secara kelompok (menggubah dengan membuat notasi dan iringan menggunakan akor pokok)</p> <p>4.9 Merangkai gerak tari kreasi tradisi berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari</p> <p>4.10 Memperagakan gerak tari kreasi tradisi berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari</p> <p>4.11 Merangkai gerak tari kreasi non tradisi berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari</p> <p>4.12 Memperagakan gerak tari kreasi non tradisi berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari</p> <p>4.13 Menerapkan teknik olah tubuh, olah suara, dan olah rasa yang mengacu pada sumber budaya tradisi</p> <p>4.14 Mengembangkan cerita teater dari sumber budaya tradisi</p> <p>4.15 Merancang dan Mempertunjukan teater gaya teater tradisional</p>



Aspek : Seni Rupa
 Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Barombong
 Kelas : VIII (delapan)
 Kompetensi Inti

- KI 1 : Menanggapi, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menghargai perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, rasa ingin tahu, percaya diri, dan motivasi internal, toleransi, gotong royong dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
 KI 3 : Memahami dan menerapkan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.
 KI 4 : Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.3 Membuat karya kriya logam dengan memanfaatkan berbagai teknik dan corak	Membuat karya seni kriya logam dengan pemanfaatan limbah anorganik	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">) Melihat contoh gambar seni kriya logam) Membaca buku tentang konsep dan prosedur pembuatan kriya logam berbahan limbah anorganik <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none">) Menanyakan media seperti apa yang dapat digunakan dalam membuat kriya logam bahan limbah anorganik) Menanyakan teknik yang digunakan dalam berkarya seni kriya logam dengan pemanfaatan limbah anorganik <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none">) Mendiskusikan pembuatan kriya logam bahan limbah anorganik 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none">) Observasi. <p>Tentang perilaku peserta didik dalam hal kerjasama, kedisiplinan, kebersihan, penuh perhatian dalam berkarya seni kriya logam.</p> <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none">) Penugasan <p>Membuat ringkasan tentang kriya logam dari bahan limbah anorganik</p>	6 JP	<ul style="list-style-type: none">) Informasi melalui internet) Buku-buku lain yang relevan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p> <ul style="list-style-type: none">)] Mencari makna pengolahan limbah anorganik dalam berkarya)] Bereksperimen dengan pengolahan limbah anorganik <p>Menalar/Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none">)] Membandingkan konsep dan prosedur kriya logam bahan limbah anorganik yang berkembang dalam kehidupan sosial budaya di masyarakat <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none">)] Membuat karya seni kriya dari bahan limbah anorganik)] Menyampaikan hasil pengumpulan dan simpulan informassi yang diperoleh)] Mempersentasikan secara lisan atau tulisan mengenai karya yang dikerjakan </p>	<p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none">)] Projek <p>Membuat karya seni kriya logam dari bahan limbah anorganik</p>		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: MTsN Baraka
Mata Pelajaran	: Seni Budaya(Seni Rupa)
Materi Pokok	: Seni Kriya
Kelas/Semester	: VIII/ Genap
Alokasi Waktu	: 2 x Pertemuan (6 JP)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, kolaboratif), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba ,mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ Teori

B. Kompetensi Dasar (KD)

KD	INDIKATOR	NILAI KARAKTER
4.3. Membuat karya kriya logam dengan memanfaatkan berbagai teknik dan corak) Mampu menjelaskan dan membuat karya seni kriya logam dengan memanfaatkan limbah anorganik) Religius) Nasionalis) kolaboratif) Mandiri

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, peserta didik di harapkan mampu :

1. Menjelaskan pengertian seni kriya logam
2. Menjelaskan pengertian limbah anorganik
3. Menjelaskan pemanfaatan limbah anorganik
4. Menuliskan berbagai alat dan bahan dalam berkarya seni kriya logam dalam pemanfaatan limbah anorganik
5. Menjelaskan prosedur berkarya dalam pemanfaatan limbah anorganik
6. Menjelaskan Teknik-teknik berkarya seni kriya logam dalam pemanfaatan limbah anorganik

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler
 - a. Menjelaskan definisi dan contoh-contoh gambar seni kriya logam bahan limbah anorganik
 - 1) Pengertian kriya logam dan limbah anorganik:

- a. Kriya logam adalah seni kerajinan atau keterampilan untuk membuat sesuatu menjadi barang-barang yang memiliki nilai guna dengan menggunakan logam sebagai medianya
- b. Sedangkan limbah anorganik yaitu sampah yang tidak mudah membusuk, seperti plastik wadah pembungkus makanan, kertas, plastik mainan, botol dan gelas minuman, kaleng, kayu dan sebagainya

2) Fungsi pemanfaatan limbah anorganik dalam berkarya

Yaitu menyampaikan pesan secara singkat dengan menggunakan kata dan gambar

3) Teknik-teknik seni kriya logam dalam pemanfaatan limbah anorganik adalah

- Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya seni kriya logam dalam pemanfaatan limbah anorganik yaitu teknik ketok atau ropouse

4) Bahan dan alat dalam berkarya seni kriya logam bahan anorganik

- 1.) Lembaran bahan logam
- 2.) Balpoin
- 3.) Kertas dan pensil
- 4.) Gunting
- 5.) Papan tripleks

2. Materi Pembelajaran Pengayaan

- a. Apresiasi gambar seni kriya logam
- b. Proses berkarya seni kriya logam
- c. Tugas berkarya seni kriya logam

3. Materi Pembelajaran Remedial

- a. Review materi pembelajaran reguler
- b. Tugas berkarya seni kriya logam

E. Metode Pembelajaran

Saintifik dengan pembelajaran berbasis proyek

F. Media,Alat dan Bahan

1. Media :

- 1.) gambar-gambar contoh gambarseni kriya logam
- 2.) video tentang prosedur menggambar poster
- 3.) objek

2. Alat :

- 1.) Lembaran bahan logam
- 2.) Balpoin
- 3.) Kertas dan pensil
- 4.) Gunting
- 5.) Papan tripleks

G. Sumber Belajar:

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Buku Guru Seni Budaya untuk SMP/Mts Kelas VIII. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Hal. ...).
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Seni Budaya untuk SMP/MTsN Kelas VIII. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Hal 122 s/d 135)

H. Langkah- langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama : 3 JP

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

Dalam kegiatan pendahuluan guru :

- 1) Memimpin peserta didik berdoa dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa (religious)
- 2) Sebelum memulai pelajaran, peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya (nasionalisme)
- 3) Mempersiapkan buku siswa dan buku catatan untuk mengikuti pelajaran. (mandiri)
- 4) Mengawasi kegiatan pembelajaran dengan melakukan apersepsi
- 5) menunjukkan beberapa contoh karya seni kriya logam untuk diamati dan ditanggapi peserta didik.(mandiri)
- 6) menjelaskan manfaat pengolahan limbah anorganik dalam kehidupan sehari-hari.
- 7) Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, cakupan materi, dan kegiatan belajar yang akan dilakukan.
- 8) menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Kegiatan inti (95 menit)

Pada kegiatan inti peserta didik didampingi guru melakukan langkah-langkah:

- 1) Peserta didik membaca buku siswa dan mengamati contoh-contoh gambar seni kriya logam bahan limbah anorganik (mandiri)
- 2) Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang konsep dan prosedur pembuatan kriya logam bahan limbah anorganik.(gotong Royong)
- 3) Peserta didik membaca secara cermat Buku Siswa dan sumber-sumber yang lain, mengamati tayangan gambar , serta berdiskusi kelompok untuk memahami pengetahuan tentang keunikan, media (bahan dan alat), dan proses berkarya seni kriya berbahan limbah anorganik. (mandiri)

- 4) Peserta didik menggunakan data yang diperoleh melalui pengamatan contoh gambar seni kriya logam, membaca buku dan sumber lain, mengamati tayangan gambar serta diskusi kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang menggambar poster (gotong royong)
- 5) Mempresentasikan jawaban-jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tentang konsep dan prosedur menggambar seni kriya oleh masing-masing kelompok dalam diskusi kelas. (gotong royong)

c. Kegiatan Penutup (10 menit)

Pada kegiatan penutup guru :

- 1) bersama-sama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran tentang seni kriya.
- 2) memberikan beberapa pertanyaan secara lisan tentang konsep dan prosedur dalam pembelajaran seni kriya logam.
- 3) bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai.
- 4) memberikan tugas peserta didik untuk menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk praktik berkarya seni kriya logam pemanfaatan bahan limbah anorganik
- 5) membimbing peserta didik untuk berdoa dan mengucapkan salam penutup.

2. Pertemuan Kedua : 3 JP

a.Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

Dalam kegiatan pendahuluan guru :

- 9) Memimpin peserta didik berdoa dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa (religious)
- 10) Sebelum memulai pelajaran, peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya (nasionalisme)
- 11) Mempersiapkan buku siswa dan buku catatan untuk mengikuti pelajaran. (mandiri)
- 12) Mengawali kegiatan pembelajaran dengan melakukan apersepsi
- 13) menunjukkan beberapa contoh karya seni kriya logam untuk diamati dan ditanggapi peserta didik.(mandiri)
- 14) menjelaskan manfaat kompetensi menggambar poster dalam kehidupan sehari-hari.
- 15) Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, cakupan materi, dan kegiatan belajar yang akan dilakukan.
- 16) menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

b.Kegiatan inti (95 menit)

Pada kegiatan inti peserta didik didampingi guru melakukan langkah-langkah:

- 6) Merancang langkah-langkah berkarya seni kriya logam, yaitu seni pemanfaatan limbah anorganik(mandiri)
- 7) Peserta didik mengamati alam sekitar atau mengamati gambar pada buku siswa tentang seni kriya logam.(mandiri)
- 8) Peserta didik membuat kriya logam bahan limbah anorganik. (kolaboratif)
- 9) Mempresentasikan hasil karya seni kriya logam bahan limbah anorganik di

kelas untuk diapresiasi oleh peserta didik lainnya. (kolaboratif)

c. Kegiatan Penutup (10 menit)

Pada kegiatan penutup guru :

- 6) bersama-sama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran tentang seni kriya logam bahan limbah anorganik.
- 7) memberikan beberapa pertanyaan secara lisan tentang konsep dan prosedur pembuatan kriya logam bahan limbah anorganik secara umum kepada peserta didik.
- 8) bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai.
- 9) memberikan tugas peserta didik untuk menyiapkan bahan dan alat gambar yang akan digunakan untuk praktik berkarya seni kriya logam pemanfaatan bahan limbah anorganik pada pertemuan kedua.
- 10) membimbing peserta didik untuk berdoa dan mengucapkan salam penutup

1. Penilaian

a. Kompetensi Sikap

- 1) Teknik Penilaian : observasi
- 2) Instrumen : lembar observasi (*Lampiran 1*)

b. Kompetensi Pengetahuan

- 1) Teknik Penilaian : tes tertulis
- 2) Instrumen : tes uraian (*Lampiran 2*)

c. Kompetensi Keterampilan

- 3) Teknik Penilaian : praktik
- 4) Instrumen : lembar tugas (*Lampiran 3*)

2. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

11) Pembelajaran remedial dan pengayaan dilakukan dengan pekerjaan rumah dalam berkarya seni kriya logam pemanfaatan bahan limbah anorganik dengan teknik yang sama secara mandiri.



Sekolah :

Kelas / Semester :

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)

Kelas :

Tahun Pelajaran :

Periode Pengamatan :.....

Petunjuk !

- a. Amati perkembangan sikap siswa dengan menggunakan instrumen jurnal pada setiap pertemuan
- b. Isi jurnal dengan menuliskan sikap atau perilaku siswa yang menonjol baik yang positif maupun yang negatif
- c. Fokus penguatan karakter disiplin dan tanggung jawab

No.	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1				
2				
3				
4				

A. Rubrik Penilaian dan Konversi Nilai

- a. Penyelesaian dilakukan berdasarkan rubrik berikut.

Rubrik Penilaian

Indikator	Skor	Kriteria
Menunjukkan penghayatan terhadap keindahan karya seni kriya logam	A	5 indikator teramati
Menunjukkan penghayatan terhadap proses berkreasi seni kriya logam bahan limbah anorganik	B	4 indikator teramati
Memberikan apresiasi terhadap karya seni kriya logam bahan limbah anorganik hasil kreasi orang lain	C	3 indikator teramati
Menggunakan bahan dan alat dengan tertib dalam berkarya seni kriya logam bahan limbah anorganik	D	1 atau 2 indikator teramati
Melaksanakan praktik berkreasi seni kriya logam bahan limbah anorganik dengan sungguh-sungguh		

- b. Nilai sikap = skor yang diperoleh
 c. Nilai sikap kemudian dikonversikan ke dalam predikat dengan acuan berikut.

Sikap	
Nilai	Predikat
86-100	A
71-85	B
56-70	C
< 56	D

Lampiran 2

INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN

A. Petunjuk Umum

1. Instrumen ini digunakan untuk Penilaian Harian

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar : 3.1 Memahami konsep dan prosedur pembuatan kriya logam bahan anorganik

Indikator Pengetahuan :
Menjelaskan Dengan singkat sejarah perkembangan seni kriya logam
Mendeskripsikan dengan singkat tentang limbah anorganik
Menjelaskan pengertian seni kriya logam
Menuliskan berbagai bahan dan alat dalam berkarya seni kriya logam
Mendeskripsikan prosedur dalam pembuatan seni kriya logam bahan limbah anorganik

C. Kisi-kisi dan Soal

No	Indikator	Nomor Butir
1.	Menjelaskan pengertian dan sejarah perkembangan seni kriya logam	1
2.	Mendeskripsikan tentang limbah anorganik	2
3.	Menjelaskan berbagai jenis pemanfaatan limbah anorganik	3
4.	Menuliskan berbagai alat dan bahan dalam berkarya seni kriya logam	4
5.	Mendeskripsikan prosedur dalam pembuatan seni kriya logam bahan limbah anorganik	5
6.	Menjelaskan teknik dalam pembuatan seni kriya logam bahan limbah anorganik	6

Jumlah

6

BERKARYA SENI KRIYA LOGAM DENGAN BAHAN LIMBAH ANORGANIK

Dalam berkarya, sangatlah diperlukan kreativitas dan imajinasi untuk mendukung keberhasilan dan kesuksesan sebuah karya yang di buat. Seni tidak pernah membatasi kita dalam menentukan sebuah bahan yang akan kita olah. Untuk menjadikan suatu bahan itu sendiri menjadi yang lebih berharga atau memiliki nilai seni yang tinggi, dan bermanfaat bagi kita dan lingkungan masyarakat. Pada pembelajaran kali ini, kita akan mencoba untuk membuka wawasan dalam berkaryaseni kriya logam yang memiliki dampak positif pada lingkungan dengan memanfaatkan limbah anorganik. Diharapkan dalam berkarya seni dengan memanfaatkan limbah anorganik mampu membangun kreativitas dalam pembelajaran sekaligus memberikan solusi terhadap masalah lingkungan.

Sebelum berkarya, perlu dipahami pengertian limbah anorganik dan kriya logam serta langkah-langkah dalam berkarya untuk memudahkan kita dalam berkarya, seperti pada penjelasan dibawah ini.

A. Seni Kriya Logam

1. Pengertian Kriya Logam

Ditinjau dari bahasanya, kriya logam berasal dari kriya dan logam, kriya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, (1990 : 467) kriya adalah pekerjaan (kerajinan) tangan. Logam dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, (1990 : 529) logam adalah mineral yang tidak tembus pandang; dapat menjadi penghantar panas dan arus listrik (besi, timah, timbel, baja, emas, perak, tembaga, aluminium, nikel); metal.

Timbul Haryono (2002) berpendapat bahwa seni kriya adalah cabang seni yang menekankan pada keterampilan tangan yang tinggi. Dalam proses pengerjaannya seni kriya berasal dari kata kriya (bahasa Sansekerta) yang berarti 'mengerjakan', dari akar kata tersebut kemudian menjadi karya, kriya dan kerja. Dalam arti khusus adalah mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau obyek yang bernilai seni. Dalam pergulatan mengenai asal muasal kriya, Soedarso Sp (2000) memnemukakan bahwa kriya belum lama dipakai dalam bahasa Indonesia; perkataan kriya itu berasal dari bahasa sansekerta yang dalam kamus Winter diartikan sebagi 'damel' atau membuat". Sementara menurut I Made Bandem (2000) di dalam Bahasa Indonesia berarti pekerjaan (keterampilan tangan). Di dalam bahasa Inggris disebut *craft* berarti energi atau kekuatan. Pada kenyataannya bahwa seni kriya sering dimaksudkan sebagai karya yang dihasilkan karena *skill* atau keterampilan seseorang.

Seni kerajinan atau seni kriya adalah seni yang menuntut seseorang agar kreatif dalam menggunakan segala sesuatu yang berada di sekitarnya, baik berupa benda yang berasal dari alam maupun benda yang sudah tidak terpakai lagi untuk dijadikan suatu karya seni yang mempunyai nilai guna maupun sebagai bahan pajangan semata.

Seni kriya atau seni kerajinan adalah cabang seni yang memerlukan kekriyaan yang tinggi sehingga hampir-hampir senimannya tidak sempat berekspresi secara baik. Misalnya ukiran kayu, anyam-anyaman, seni kerajinan logam (emas dan perak) dan sebagainya (Wahid, 1984:18)

2. Sejarah Singkat Kriya Logam

Sejarah kriya logam dimulai pada saat manusia belum mengenal tulisan, tepatnya pada zaman logam yang memunculkan budaya perundagian atau juga budaya logam (perunggu, emas, dan besi) disebabkan di Indonesia itu tidak dilewati oleh kebudayaan tembaga. Merupakan suatu jenis kebudayaan dari masyarakat pra-sejarah yang menggunakan logam pembuatan benda-benda serta juga seni kriya logam untuk dapat melengkapi hidupnya. Walaupun benda kriya logam yang dibuat itu tidak terlalu banyak, sebab pada masa itu belum terdapat alat serta juga bahan yang banyak. Namun hasil karya yang dibuat pada zaman logam itu tidak kalah bagusnya pada seni kriya masa moderen sekarang ini. Karena seni kriya pada waktu itu memiliki nilai seni serta juga bernilai sejarah. Kebudayaan tersebut diperkirakan mulai berkembang sekitar 500 SM. Contohnya seperti peninggalan seni kriya logam pada zaman logam yang bisa dilihat antara lain kapak corong, camndrasa, nekara, moko, topeng emas, serta bejana. (<http://pendidikan.co.id>.)

Di Indonesia sendiri puncak dari zaman peradaban teknologi api adalah dengan ditemukannya logam, setelah sebelumnya melewati zaman batu yang disebut dengan masa paleolitikum dan masa neolitikum kemudian manusia memasuki zaman logam. Manusia harus mampu menghasilkan pemanasan tinggi untuk peleburan logam, dalam peradaban Asia Barat teknologi logam berkembang ditengarainya dengan adanya dominasi bahan logam dari mulai zaman tembaga, perunggu sampai dengan zaman besi. Pada sekitar tahun 4000 SM, barulah manusia menemukan tembaga yang dapat dicampur dengan logam lain (timah dan arsenic atau timbal) sehingga memperoleh paduan logam yang berkualitas lebih baik dari pada tembaga. Sekitar tahun 2000 SM, sejalan dengan perkembangan teknologi api baru manusia menemukan besi. Di Indonesia tidak mengenal sistem pembagian tiga zaman peradaban manusia (aman tembaga, zaman perunggu dan zaman besi) kebudayaan logam Indonesia langsung masuk ke zaman perunggu besi. Pengaruh kebudayaan yang didapat adalah pengaruh

kebudayaan dongson Vietnam, hasil kriya antara lain adalah nekara, kapak dan perhiasan.

Berikut ini contoh gambar peninggalan seni kriya logam pada zaman logam yaitu:



Gambar 1. KapakCorong

Sumber : <http://meimpunelecessit.blogspot.com/2014/06/seni-rupa-nusantara.html>



Gambar 2. Nekara

Sumber : <http://meimpunelecessit.blogspot.com/2014/06/seni-rupa-nusantara.html>



Gambar 3. Cendrasa

Sumber : <http://meimpunelecessit.blogspot.com/2014/06/seni-rupa-nusantara.html>

3. Contoh Seni Kriya Logam

Seni kriya logam merupakan hasil kerajinan tangan yang diolah menggunakan bahan dasar logam, baik yang berupa tiga dimensi ataupun dua dimensi. Karya seni kriya logam tiga dimensi pada umumnya selain memiliki nilai keindahan juga terdapat nilai fungsi didalamnya atau nilai pakai seperti pada perabot rumah tangga. Sedangkan karya seni kriya logam dua dimensi lebih kepada nilai keindahannya. Dibawah ini terdapat beberapa contoh seni kriya logam yang sifatnya berupa karya relief dengan bentuk dua dimensi yang terbuat dari plat logam



Gambar 4. Kuda berlari

Sumber: <https://www.google.com>



Gambar 5. Motif bunga
Sumber: <https://www.google.com>



Gambar 6. Motif burung merak
Sumber: <https://www.google.com>

B. Limbah Anorganik

1. Pengertian Limbah Anorganik

Kata limbah biasanya juga disepadankan dengan kata sampah. Meskipun memiliki sedikit perbedaan namun limbah anorganik umumnya juga disebut dengan sampah anorganik. Limbah anorganik juga merupakan bagian dari sampah yang berasal dari bahan-bahan anorganik dimana proses dan pembuatannya menggunakan suatu teknologi. Berdasarkan Undang-Undang No. 18 Tahun 2008, sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia dan/atau proses alam yang berbentuk padat. Pengelolaan sampah dimaksudkan adalah kegiatan yang sistematis, menyeluruh, dan berkesinambungan yang meliputi pengurangan dan penanganan sampah. Berdasarkan sifat fisik dan kimianya sampah dapat digolongkan menjadi:

1. Sampah yang mudah membusuk disebut/terurai sampah organik seperti sisa sayuran, sisa daging, daun dan lain-lain;
2. Sampah yang tidak mudah membusuk/terurai disebut sampah anorganik seperti plastik, karet, logam, sisa bahan bangunan dan lain-lain;
3. Sampah yang berupa debu/abu; dan
4. Sampah yang berbahaya (B3) bagi kesehatan, seperti sampah berasal dari industri dan rumah sakit yang mengandung zat-zat kimia dan agen penyakit yang berbahaya.

Sampah atau limbah anorganik adalah limbah yang dihasilkan dari bahan-bahan non-hayati, baik berupa produk sinterik maupun hasil proses teknologi pengolahan bahan tambang, atau sumber daya alam dan tidak dapat diuraikan oleh alam. Contohnya: botol plastik, tas plastik, kaleng.

Penulis PS (2008) mengatakan bahwa sampah anorganik (sampah kering), yaitu sampah yang tidak mudah membusuk, seperti plastik wadah pembungkus makanan, kertas, plastik mainan, botol dan gelas minuman, kaleng, dan sebagainya. Sampah jenis ini tidak dapat terdegradasi secara alami oleh alam. Walaupun demikian, sampah ini dapat dijadikan sampah komersil atau sampah yang laku dijual untuk dijadikan produk lainnya. Apabila diolah lebih lanjut dapat menghasilkan keuntungan. Selain dijual sampah anorganik dapat diolah menjadi barang hiasan rumah tangga, peralatan rumah tangga, dan bahan dalam pembuatan karya seni rupa. Beberapa sampah anorganik yang dapat dijual dan diolah menjadi produk baru adalah plastik wadah pembungkus makanan, botol dan gelas bekas minuman, kaleng, kaca, dan kertas, baik kertas koran, HVS, maupun karton.

2. Jenis Limbah Anorganik

Secara sederhana, jenis limbah atau sampah dapat dibagi berdasarkan sifatnya yaitu limbah organik dan limbah anorganik. Namun kali ini fokus pembahasan hanya pada pengolahan limbah anorganik, dimana limbah anorganik secara umum yaitu limbah yang tidak dapat terurai seperti karet, plastik, kaleng, kaca dan juga gelas plastik bekas minuman. Limbah anorganik ada yang biasa diolah kembali/daur ulang (*recycle*) dan ada juga yang tidak dapat didaur ulang kembali. Mengaitkan pembahasan berkaitan dengan seni maka yang akan kita bahas lebih lanjut adalah limbah anorganik yang dapat di daur ulang. Karena limbah tersebut tidak bisa terurai oleh alam maka salah satu hal yang dilakukan adalah mengolah bahan tersebut menjadi sebuah karya seni yang bernilai dan bermanfaat. Limbah-limbah seperti yang disebutkan diatas begitu banyak berserakan dilingkungan sekitar.limbah anorganik terdiri dari dua jeni yaitu limbah anorganik lunak (plastic, kemasan minuman dan makanan, kain perca dll) dan limbah anorganik keras (kaleng, kaca, ban bekas dll). Adapun contoh-contoh limbah anorganik tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 7. Tumpukan limbah anorganik dari botol plastik
Sumber: <http://www. Google. com>



Gambar 8. Tumpukan limbah anorganik dari Plastik makanan
Sumber:<http://www. Google. Com>



gambar 9. Tumpukan limbah anorganik dari kaleng bekas
Sumber:<http://www. Google. Com>



Gambar 10: Limbah anorganik dari ban bekas
Sumber:<http://www. Google. Com>



Gambar 11: limbah anorganik dari botol kaca
Sumber:<http://www. Google. Com>

3. Pemanfaatan Limbah Anorganik

Seiring berkembangnya teknologi yang ada, maka penumpukan sampah juga semakin bertambah selama manusia masih ada. Sekilas, sampah menjadi momok yang sangat menakutkan akibat dampak negatif yang ditimbulkannya. Pengolahan limbah lewat kreatifitas dengan cara mendaur ulang dengan menciptakan sebuah hasil karya seni baik berupa tiga dimensi ataupun dua dimensi memang tidaklah menghilangkan semua limbah anorganik yang ada. Tetapi minimal dengan adanya pengolahan limbah lewat karya seni mampu mengurangi limbah, dan mampu

menghasilkan uang lewat hasil karya seni yang dibuat. Limbah anorganik dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan berbagai jenis benda-benda kerajinan yang bernilai komersil dengan cara mendaur ulang (*recycle*) dan menggunakan kembali (*reusable*). Seperti pada contoh gambar dibawah ini:

a. Daur Ulang (*recycle*)

Daur ulang adalah mengolah barang yang tidak terpakai menjadi barang baru, atau proses untuk menjadikan suatu bahan bekas menjadi bahan baru dengan tujuan mencegah adanya sampah yang sebenarnya dapat menjadi sesuatu yang berguna (tim penulis PS)



Gambar 13. Kerajinan kursi dari ban bekas
Sumber:<http://www. Google. Com>



Gambar 13: Lampu hias dari botol bekas

Sumber:<http://www. Google. Com>



Gambar14: Kerajinan tas limbah palstik
Sumber:<http://www. Google. com>



Gambar 15: Lampu hias dari pipa paralon
Sumber: Dokumentasi Muhammad Isbar Maret 2019



Gambar 16: Cover buku dari jeans bekas
Sumber: <http://www. Google. com>

Istilah reusable ini merupakan sebuah tindakan untuk menggunakan berbagai sampah yang bersifat anorganik. Sampah-sampah tersebut ketika sudah tidak dipakai lagi, maka tidak perlu dibuang sehingga tidak menjadi limbah yang mengotori lingkungan sekitar. Pemanfaatannya bisa dipakai kembali tanpa harus dibuang. Pemanfaatannya bisa digunakan untuk kepentingan lainnya, sehingga barang tersebut tidak menjadi sampah karena memiliki manfaat yang penting bagi keperluan manusia lainnya.



Gambar 17. Tempat alat tulis dari limbah minuman Starbucks

Sumber: <http://www. Google. com>



Gambar 18. Tempat sampah dari drum bekas

Sumber: <http://www. Google. com>

C. Berkarya Kriya Logam Bahan Limbah Anorganik

1. Persiapan Alat dan Bahan

Sebelum mengolah limbah dan melakukan proses berkarya dengan memanfaatkan limbah anorganik, terlebih dahulu kita akan mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan/digunakan dalam proses pembuatan karya. Diantaranya sebagai berikut:

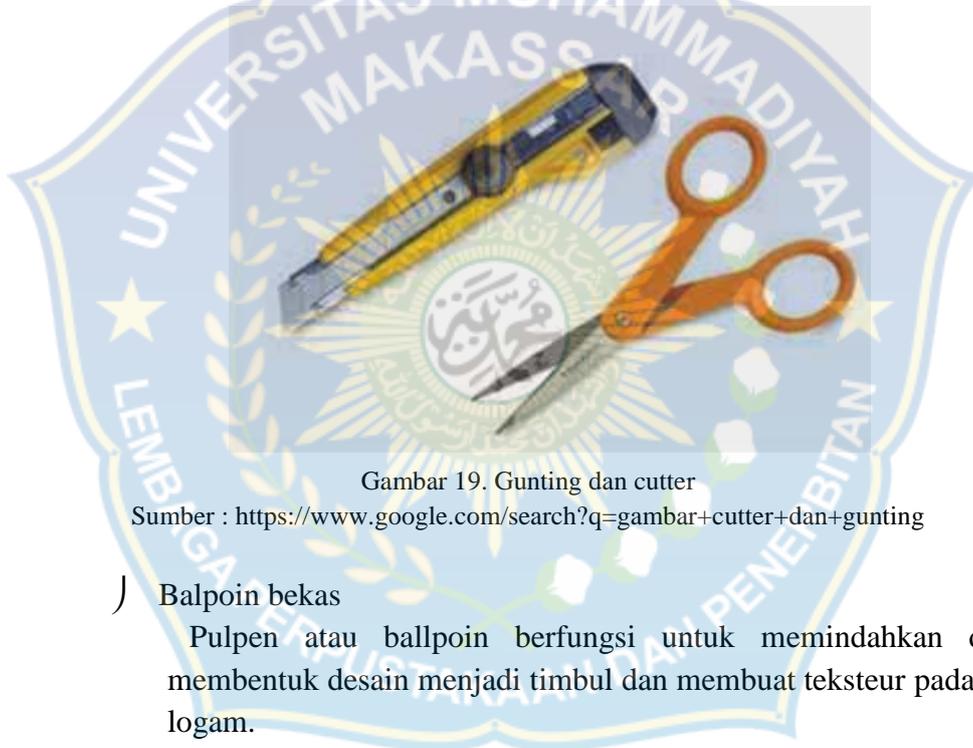
a. Alat

Beberapa alat yang digunakan dalam berkarya seni kriya logam bahan limbah anorganik adalah sebagai berikut:

1. Gunting/cutter
2. Pulpen bekas
3. Pensil
4. Penghapus

) Gunting/cutter

Gunting dan cutter berfungsi sebagai alat pemotong kaleng bekas. Dalam pemotongan kaleng sebaiknya menggunakan gunting logam, tapi klw tidak ada gunting biasa juga bias digunakan



Gambar 19. Gunting dan cutter

Sumber : <https://www.google.com/search?q=gambar+cutter+dan+gunting>

) Balpoin bekas

Pulpen atau ballpoin berfungsi untuk memindahkan desain, membentuk desain menjadi timbul dan membuat tekstur pada bahan logam.



Gambar 20. Pulpen

Sumber : <https://www.google.com/search?q=gambar+pulpen+snowman>

) Pencil

Pensi berfungsi untuk membuat desain awal yang ingin dibuat.



Gambar 21. Pencil

Sumber :<https://www.google.com/search?q=gambar+pencil>

) Penghapus

Penghapus berfungsi untuk menghapus garis pensil ketika terjadi kesalahan dalam membuat desain.



Gambar 22. Penghapus

Sumber: <http://www.Google.com>

b. Bahan

Adapun bahan-bahan yang disiapkan dalam pembuatan seni kriya logam bahan limbah anorganik adalah sebagai berikut:

1. Kertas
2. Kaleng sampah anorganik
3. Papan tripleks/sterovom

) Kertas

Kertas berfungsi sebagai media untuk membuat desain awal yang akan dipindahkan nantinya ke lembran logam.



Gambar 24 : Kertas
Sumber: <http://www. Google. com>

) Kaleng sampah anorganik

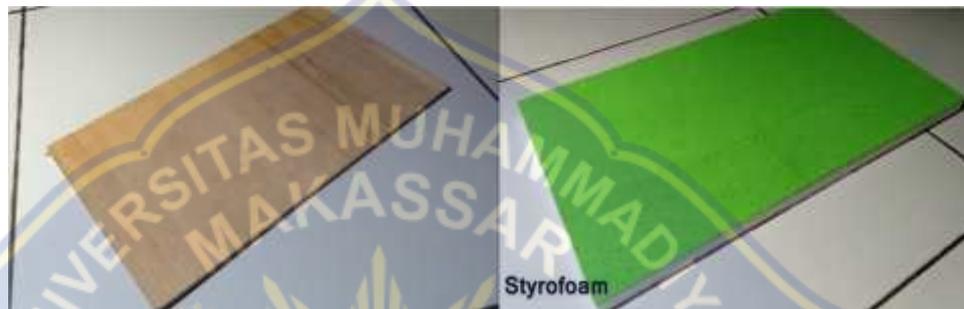
Kaleng bekas adalah bahan utama yang digunakan dalam proses pembuatan karya seni kriya logam, dimana kaleng bekas tersebut adalah pengganti bahan logam sebagai media dalam berkarya.



Gambar 23. kaleng bekas
Sumber : (Dokumentasi Muhammad Isbar Maret 2019)

) Papan tripleks/ sterovom

Papan tripleks dan sterovom sama-sama memiliki fungsi sebagai pengelas dari lembaran logam ketika diolah. Akan tetapi dalam pengolahan tersebut yang pertama dilakukan dalam penggunaan pengelas dari papan tripleks pada saat memindahkan desain dari kertas ke bahan lembaran logam. Setelah itu kemudian diganti dengan pengelas sterovom untuk membentuk atau membuat gambar menjadi timbul setelah gambar sudah dipindahkan ke bahan logam.



Gambar 25. Papan tripleks/ sterovom

Sumber: (Dokumentasi Muhammad Isbar Maret 2019)

2. Pengolahan Limbah

Sebelum masuk dalam tahap proses berkarya, maka terlebih dahulu kita akan mengolah limbah yang akan kita gunakan dalam proses berkarya seni kriya logam bahan sampah anorganik. Langkah awal yang dilakukan adalah:

1. Mempersiapkan atau mencari bahan sampah anorganik yang akan di olah. Bahan utama yang dipersiapkan dalam pengolahan limbah adalah limbah logam oleh karna itu persiapan awal adalah mencari limbah anorganik bahan logam.
2. Membersihkan kaleng: setelah bahan sudah, ada maka kaleng tersebut dibersihkan dari kotoran yang menempel agar mudah dipotong menjadi lembaran yang siap diolah.
3. Memotong kaleng menjadi lembaran: kaleng yang sudah bersih selanjutnya dipotong dua sisi ujungnya dan di belah menjadi lembaran yang utuh menggunakan gunting dan cutter. Seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 26. lembaran logam dari botol bekas
Sumber: (Dokumentasi Muhammad Isbar Maret 2019)

3. Proses Berkarya

Dalam pembuatan seni kriya logam bahan limbah anorganik hampir sama dengan proses pembuatan seni kriya logam dengan berbahan logam pada umumnya, yang membedakan adalah cara mendapatkan bahannya yang lebih praktis dan bermanfaat. Sedangkan prosedur dalam pembuatan kriya logam tiga dimensi sangatlah berbeda tergantung dari teknik dan hasil seni kriya logam yang diinginkan.

Setelah alat dan bahan semu tersedia, serta proses pengolahan limbah dilakukan maka tahap selanjutnya adalah melakukan proses pembuatan seni kriya logam berbahan limbah anorganik.

Berikut cara/prosedur pembuatan kriya logam berbahan limbah anorganik

a. Membuat desain awal

Membuat desain bisa dengan cara mendesain secara langsung sesuai yang diinginkan atau untuk mempermudah bisa saja mencari gambar langsung pada internet. Desain yang dibuat tentunya harus disesuaikan dengan ukuran logam yang telah disediakan.



Gambar 27. Membuat Desain
Sumber: (Dokumentasi Muhammad Isbar Maret 2019)

- b. Menempel desain yang telah dibuat pada permukaan bahan logam
Selanjutnya gambar desain yang jadi di tempelkan pada lembaran logam untuk selanjutnya dilakukan pemindahan desain



Gambar 28. Menempel desain
Sumber: (Dokumentasi Muhammad Isbar Maret 2019)

- c. Proses pemindahan sketsa atau desain
Pemindahan sketsa atau desain pada media kriya logam seperti aluminium menggunakan ballpoint bekas, dengan cara menekan mengikuti garis kontur pada desain gambar yang dibuat sehingga terbentuk garis pada gambar diatas.



Gambar : 29 Pemindahan Desain
Sumber: (Dokumentasi Muhammad Isbar Maret 2019)

- d. Pembentukan gambar
Setelah gambar tersebut terbentuk pada permukaan aluminium, kertas dicabut, kemudian pada permukaan aluminium bagian atas dialasi dengan sterovom / busa ,

bagian bawah ditekan-tekan seperti pada gambar pertama, sehingga objek gambar terbentuk menonjol keluar seperti relief seperti pada gambar kedua.



Gambar 30: Pembentukan gambar
Sumber : (Dokumentasi Muhammad Isbar Maret 2019)

e. Pembentukan tekstur pada permukaan logam

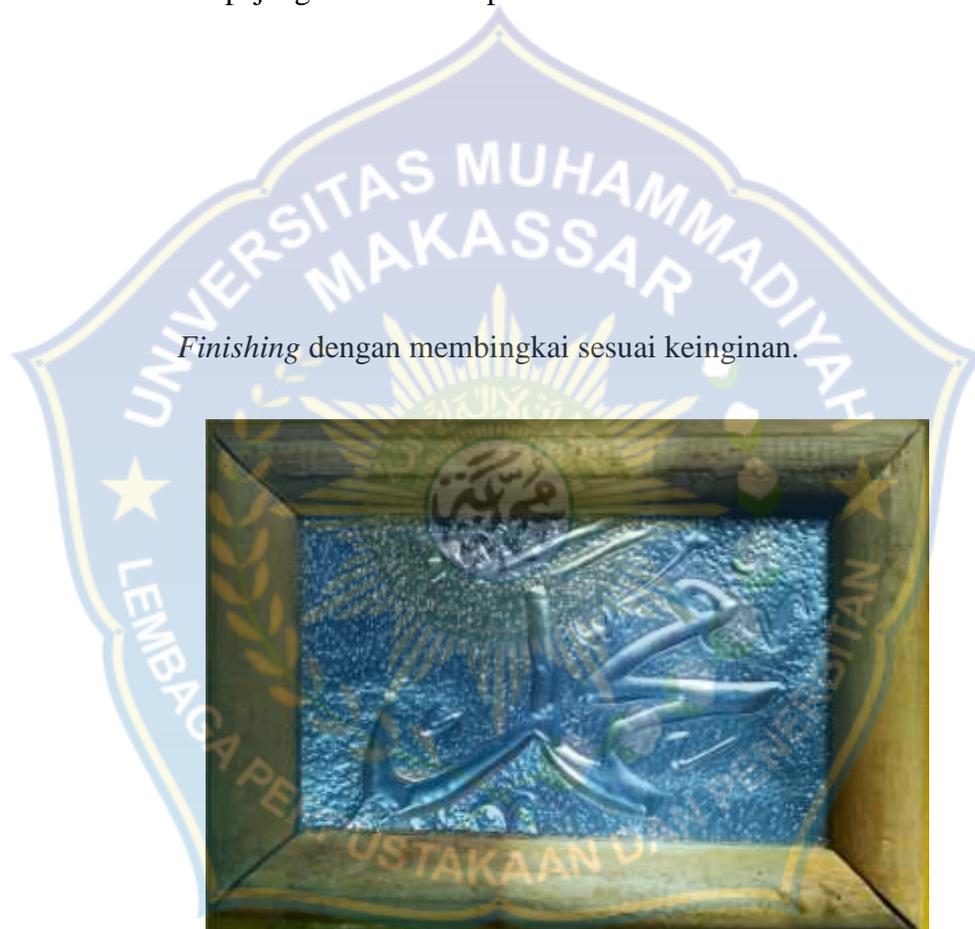
Selanjutnya bagian luar desain yang ada pada aluminium atau logam ditotol-totol atau diketok (*repouse*) sampai padat dengan menggunakan ballpint sehingga muncul tekstur pada permukaan aluminium atau logam.



Gambar 31. Pembentukan tekstur
Sumber: (Dokumentasi Muhammad Isbar Maret 2019)

4. Penyelesaian/ *Finishing*

Setelah gambar selesai dibuat dan di bentuk sesuai desain yang di inginkan, maka langkah terakhir yang dilakukan adalah membingkai karya supaya tampak terlihat indah dan memiliki kesan bahwa karya yang dibuat telah selesai dan finis. Membingkai karya merupakan bagian yang terpenting dalam penyelesaian sebuah karya. Membingkai karya dapat dilakukan dengan membuat sendiri, atau dengan membeli yang sudah jadi. Bingkai adalah salah satu yang membuat karya elok/indah bila dipajang atau untuk dipamerkan.



Gambar 32. Hasil Karya setelah dibingkai
Sumber: (Dokumentasi Muhammad Isbar Maret 2019)

D. Teknik Berkarya Seni Kriya Logam Dengan Media Anorganik

Pengolahan limbah semacam ini merupakan seni kerajinan atau keterampilan untuk membuat sesuatu menjadi barang- barang yang memiliki nilai guna dengan menggunakan limbah berbahan almunium atau logam sebagai medianya.

Media logam yang biasa digunakan dalam pembuatan karya-karya kriya logam menggunakan media aluminium dari bahan limbah anorganik. Adapun teknik yang biasa dipakai pada kriya logam yaitu dengan teknik “Ketok”

Pengertian teknik ketok timbul Dalam dunia barat sama dengan "*Repousse* (*r p s* '), adalah teknik menghiasi permukaan logam dengan teknik tekan dari arah dalam dan disepakati dari belakang dengan tangan. Dan dalam makna yang sebenarnya *repouse* berarti *Repousse*, diterapkan pada gaya ornamen logam diperoleh dengan mengarahkan keluar hingga desain menjadi cembung, dan terbentuk relief. Kemudian dihiasi dengan pola relief yang dibuat dengan menekan atau memalu pada sisi sebaliknya. *Repousse* bekerja dengan teknik ornamentasi logam dalam, dengan menekan atau memalu pada sisi sebaliknya. Proses ini berulang sampai tercapai bentuk yang di inginkan (Hudisunaryo, 1982).



E. SOAL EVALUASI

1. Jelaskan pengertian seni kriya logam!
2. Apa yang dimaksud dengan limbah anorganik?
3. Tuliskan langkah langkah atau prosedur dalam pembuatan seni kriya logam bahan limbah anorganik!
4. Jelaskan teknik yang digunakan dalam pembuatan seni kriya logam bahan limbah anorganik!
5. Sebutkan alat dan bahan dalam membuat seni kriya logam bahan limbah anorganik!



DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, Made, 2000, *Pengertian Seni Kriya*. (online), <http://yogaparta.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 14 juni 2009).
- Haryono, Timbul. 2002. *Seni Kriya*. (online), <http://yogaparta.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 14 juni 2009).
- Hudisunaryo, 1982, *Penuntun Pengantar Kerajinan Logam*. Jakarta: Departemen pendidikan dan Kebudayaan. CV. Giri Mulya.
- Ismoyo IH. 1994. *Kamus Istilah Lingkungan*. Jakarta: PT. Bina Rena Pariwara.
- M. Moeliono, Anton, 1990, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soedarso. 2000. *Pengertian Seni Kriya*. (online), <http://yogaparta.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 14 juni 2009).
- Tim Penulis PS. I. 2008. *Penanganan Pengolahan Sampah*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Tim Penulis PS. IV. 2011. *Penanganan Pengolahan Sampah*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Undang-Undang No. 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah.
- Wahid, Abdul Kahar, 1984. *Apresiasi Seni*. Ujung Pandang; IKIP.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Hasman, lahir di ENREKANG Desa Banti Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang Sulawesi Selatan. Lahir pada tanggal 26 maret 1995, merupakan anak Ke 6 dari 8 bersaudara dari pasangan tahir dan jawaria.

Penulis menghabiskan masa kecil di kampung halaman sendiri dan pertama kali mengikuti pendidikan formal pada tahun 2000 di SDN 8 Tampuan tamat pada tahun 2006, kemudian melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Barakah (MTsN Baraka) dan tamat pada tahun 2010. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas atau Madrasah Aliah Negeri Baraka (MAN Baraka) dan tamat pada tahun 2013. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke Universitas Muhammadiyah Makassar (Unismuh Makassar) Pada tahun 2013 dan diterima di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP).