

PENDIDIKAN

**LAPORAN PENELITIAN HIBAH BERSAING
Tahun Anggaran 2006**

Tahun Pertama



**PENGEMBANGAN SISTEM PENILAIAN
KARYA SENI RUPA DAN KERJAINAN DALAM
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN
DI SD, SMP, DAN SMA**

Peneliti

**Edin Suhaedin Purnama Giri, M.Pd.
Kasiyan, M.Hum.
Ali Muchson, M.Pd.**

Dibiayai oleh
Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
sesuai surat perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 018 /SP3/PP/DP2M/II/2006, tanggal 01 Pebruari 2006

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2006**

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR

1. Judul : Pengembangan Sistem Penilaian Karya Rupa dan Kerajinan dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD, SMP, dan SMA
2. Ketua Peneliti :
- a. Nama : Edin Suhaedin Purnama Giri, M.Pd.
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki
- c. NIP : 132 243 651
- d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- e. Jabatan Struktural : -
- f. Bidang keahlian : Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa
- g. Fakultas/Jurusan : Bahasa dan Seni/Pendidikan Seni Rupa
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
- i. Tim Peneliti :

No	Nama	Bidang Keahlian	Fakultas/Jurusan	Perguruan Tinggi
1.	Kasiyan, M.Hum.	Kajian Seni	Fakultas Bahasa dan Seni/ Pendidikan Seni Rupa	Universitas Negeri Yogyakarta
2.	Ali Muchson, M.Pd.	Penelitian Pendidikan	Fakultas Ilmu Sosial/Pendidikan Ekonomi	Universitas Negeri Yogyakarta

3. Pendanaan dan jangka waktu penelitian :
- a. Jangka waktu penelitian yang diusulkan : 2 tahun
- b. Biaya total yang diusulkan : Rp. 79.243.000,-
- c. Biaya yang disetujui tahun 2006 : Rp. 30.000.000,-

Mengetahui:
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Yogyakarta, 20 September 2006
Ketua Peneliti,

(Prof. Dr. Suminto A. Sayuti)
NIP. 130 814 609

(Edin Suhaedin Purnama Giri, M.Pd.)
NIP. 132 243 651

Menyetujui:
Ketua Lembaga Penelitian
Universitas Negeri Yogyakarta

(Prof. H.M. Sukardi, Ph.D.)
NIP. 130 693 813

RINGKASAN DAN SUMMARY

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi permasalahan dan teknik penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang dilaksanakan di sekolah baik di SD, SMP, maupun SMA. Selain itu, penelitian ini bertujuan menyusun sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang didasarkan pada *need assessment*, kajian literatur dan kajian lapangan tentang penilaian karya seni yang dilakukan oleh guru.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Pendekatan ini digunakan untuk mengembangkan sistem penilaian karya seni dan kerajinan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini: (1) Studi pendahuluan (*Define*), yakni mengkaji tentang permasalahan penilaian karya seni rupa dan kerajinan. (2) Perencanaan (*Design*), yakni merancang produk dan proses pengembangan. (3) Pengembangan (*Development*), yakni mengembangkan sistem penilaian karya seni dan kerajinan. (4) validasi dan sosialisasi/deseminasi (*Deseminate*). Pada tahun pertama langkah-langkah yang dilaksanakan meliputi langkah perencanaan hingga pengembangan, sedangkan untuk langkah deseminasi dilaksanakan pada tahun kedua.

Berdasarkan permasalahan, sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan merupakan hal yang diharapkan dan sebagai alternatif dalam pemecahan berbagai masalah yang dihadapi guru Seni Budaya dan Keterampilan. Pengembangan sistem penilaian tersebut dilakukan dengan tahapan mulai dari studi pendahuluan hingga deseminasi. Untuk menemukan konsep/landasan teoritis dilakukan kajian literatur tentang konsep penilaian karya seni rupa dan kerajinan. Selain itu, dilakukan pula kajian lapangan tentang kondisi produk yang sudah ada, pengguna produk, dan pelaksanaan penggunaan produk. Perencanaan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan terdiri atas: perencanaan produk dan perencanaan proses pengembangan produk. Perencanaan produk meliputi: tujuan pengembangan produk, pengguna produk, dan komponen produk. Sedangkan perencanaan proses meliputi: penentuan produk, pembuatan draf awal, pengujian keterbacaan, pengujian keterpakaian produk, validasi, dan deseminasi. Pengembangan sistem penilaian meliputi: sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan untuk mata pelajaran Seni Budaya SD, Seni Budaya SMP, Keterampilan SMP, dan Seni Budaya SMA. Masing-masing buku berisikan materi: pendahuluan, konsep dasar penilaian karya seni rupa dan kerajinan, standar kompetensi, pengembangan instrumen berdasarkan indikator pencapaian masing-masing kompetensi dasar, dan penutup.

Kata Kunci: Penilaian, Karya Seni Rupa dan Kerajinan

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah yang telah memberikan berbagai nikmat pada kami, baik berupa rahmat, barokah, dan kesehatan, sehingga penelitian ini dapat diselenggarakan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini juga kami mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi/Pimpinan proyek Peningkatan Penelitian Pendidikan Tinggi, Rektor UNY, Lembaga Penelitian UNY yang telah memberikan dana serta kesempatan, sehingga terlaksananya penelitian ini. Selain itu pada kesempatan ini tidak lupa kami ucapkan terima kasih kepada Dekan FBS yang memberikan ijin dan dukungan moril terhadap peneliti. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan pada Ibu dan Bapak guru Seni Budaya dan Keterampilan, baik di SD, SMP, maupun SMA atas informasi yang sangat berharga bagi kami.

Atas kebaikan yang telah diberikan tidak mungkin peneliti balas dengan materi, namun hanya doa semoga dapat pahala berlimpah dari Allah SWT. Amin.

Yogyakarta, 20 September 2006

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii.
A. LAPORAN HASIL PENELITIAN	
RINGKASAN DAN <i>SUMMARY</i>	iii.
PRAKATA.....	iv.
DAFTAR ISI.....	v.
DAFTAR TABEL.....	vi.
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii.
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Pentingnya evaluasi karya seni rupa dalam meningkatkan kualitas karya.....	7
B. <i>Performance based evaluation</i> sebuah pendekatan dalam menganalisis karya siswa.....	9
C. Pendekatan analisis dalam evaluasi karya seni rupa.....	11
D. Kriteria dalam menganalisis karya seni rupa.....	14
E. Temuan studi awal tentang sistem penilaian pembelajaran seni rupa dan kerajinan.....	17
BAB III TUJUAN.....	19
BAB IV METODE PENELITIAN.....	21
A. Pendekatan Penelitian.....	21
B. Data dan sumber data penelitian.....	22
C. Teknik pengumpulan data.....	23
D. Teknik analisis data.....	24
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
A. Studi Pendahuluan	25
1. Pentingnya pengembang sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan.....	25
2. Landasan Teoritis Pengembangan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan.....	30
3. Sistem penilaian dalam kurikulum 2004 dan KTSP serta pelaksanaannya	91
B. Perencanaan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan.....	104
1. Perencanaan produk	104
2. Perencanaan proses pengembangan produk.....	107
C. Pengembangan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan.....	109
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	136
A. Kesimpulan.....	136
B. Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA.....	139
LAMPIRAN.....	142
B. DRAF ARTIKEL ILMIAH.....	149
C. SINOPSIS.....	168

DAFTAR TABEL

1. Kompetensi kreasi seni rupa dan kerajinan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD.....	51
2. Kompetensi kreasi seni rupa dan kerajinan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SMP	52
3. Kompetensi kreasi seni rupa pada mata pelajaran Seni Budaya di SMA	52
4. Pembagian karya seni rupa menurut dimensi.....	69
5. Pembagian karya seni rupa menurut fungsi.....	69
6. Karakteristik karya seni rupa dan kerajinan	76
7. Prosentase guru Seni Budaya SD berdasarkan pendidikan.....	94
8. Prosentase guru Seni Budaya SMP berdasarkan pendidikan.....	94
9. Prosentase guru Keterampilan SMP berdasarkan pendidikan	94
10. Prosentase guru Seni Budaya SMA berdasarkan pendidikan.....	95
11. Prosentase guru Seni Budaya dan Keterampilan berdasarkan pengalaman mengajar	96
12. Prosentase guru Seni Budaya dan Keterampilan berdasarkan masa kerja.....	96
13. Pendekatan penilaian karya seni rupa dan kerajinan.....	98
14. Identifikasi penerapan pendekatan penilaian karya seni rupa dan kerajinan.....	99
15. Identifikasi kriteria penilaian karya seni rupa dan kerajinan	100
16. Penyampaian kriteria penilaian karya seni rupa dan kerajinan pada peserta didik	101
17. Perbedaan penggunaan kriteria penilaian karya seni rupa dan kerajinan	102
18. Dasar yang membedakan penggunaan kriteria penilaian karya seni rupa dan kerajinan.....	102
19. Identifikasi Tahapan penilaian karya seni rupa dan kerajinan	102
20. Prosentase guru yang melakukan diagnosis karya seni rupa dan kerajinan	103
21. Identifikasi wujud nilai karya seni rupa dan kerajinan yang diberikan guru.....	103
22. Kesiapan format penilaian karya seni rupa dan kerajinan	103
23. Penggunaan format penilaian karya seni rupa dan kerajinan.....	104
24. Teknik dan objek penilaian karya seni rupa dan kerajinan	124

DAFTAR LAMPIRAN

1. Instrumen Penelitian
2. Personalia Peneliti
3. Data Laporan Pelaksanaan Seminar

BAB I PENDAHULUAN

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

Untuk mencapai tujuan tersebut, apresiatif dan produktif/penciptaan karya seni menjadi fokus dalam pendidikan seni. Dengan apresiasi berarti telah menumbuhkan sensitivitas peserta didik dalam memahami, menghargai dan menilai karya seni sebagai hasil budaya bangsa. Mencipta dengan proses kreatifnya menumbuhkan peserta didik untuk sensitif terhadap gejala yang ada di alam sekitar sebagai sumber ide, menumbuhkan kreativitas dalam mengolah ide, menumbuhkan ekspresi peserta didik dalam mencurahkan apa yang hendak dikomunikasikannya, dan melatih imajinasi peserta didik dalam menyajikan pesan dengan lambang atau bahasa visualnya. Dua kemampuan tersebut berdampak pula pada kemampuan dalam mengkritisi hasil proses kreatif. Pemahaman produktif dalam hal ini mencakup pula tentang bagaimana menyajikan hasil kreasi tersebut, agar proses pembelajaran komunikasi dapat tercapai. Dalam hal ini Tjetjep (2003) mengatakan bahwa pendidikan kreasi bukanlah semata-mata kebutuhan individual, tetapi juga kebutuhan sosial dan budaya. Hal ini menunjukkan bahwa seni tidak hanya mempunyai sisi kebebasan, tetapi juga mempunyai keteraturan. Artinya, berkreasi seni merupakan suatu bentuk pengejawantahan dan kemampuan berkomunikasi

dengan orang lain, sekaligus aktualisasi diri dalam kehidupan bermasyarakat yang berpedoman pada aturan-aturan dan nilai-nilai sosial budaya yang didukungnya.

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

Hal tersebut diperparah lagi dengan sistem evaluasi yang digunakan. Selama ini evaluasi yang digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran lebih banyak mengukur keberhasilan pembelajaran teori. Sedangkan pembelajaran praktik masih kurang diperhatikan. Jikapun ada sistem evaluasi pembelajaran praktik masih tampak sangat subjektif.

Pertanyaan yang cukup mendasar dalam penilaian hasil belajar praktik seni rupa adalah “mengapa para guru selama ini memberikan nilai gambar atau lukisan hasil siswanya antara lima sampai sembilan? Mengapa tidak ada yang mampu memberikan nilai di bawah lima atau mungkin sepuluh?” Jika pertanyaan ini disampaikan pada para gurupun tidak akan terjawab dengan argumentasi yang

meyakinkan. Hal ini menunjukkan kelemahan guru dalam menilai karya seni. Atau sangat dimungkinkan adanya kesulitan dalam menentukan kriteia dalam penilaian karya seni. Kalau ini yang terjadi, maka sudah dapat dipastikan KBK tidak dapat dilaksanakan dengan baik (KBK sarat akan kriteria).

Ada dua aspek yang harus dirombak dalam penilaian karya seni, pertama berkaitan dengan belum berfungsinya penilaian diagnostik. Padahal penilaian diagnostik ini sangat penting untuk memberikan bimbingan pada peserta didik agar secara cepat dan terarah mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Selain itu, penilaian dalam wujud angka tidak bisa dipahami oleh peserta didik. Dengan diagnostik, peserta didik akan memahami tentang kekurangan dan kelebihan karya yang dibuatnya, sehingga ia mampu untuk menyempurnakan kualitas karya yang dibuatnya. Kedua, berkenaan dengan subjektivitas dalam penilaian karya seni. Untuk mengurangi hal ini perlu diupayakan menilai karya seni dengan analisis atau penilaian unjuk kerja (*performance based evaluation*). Penilaian dengan model analisis ini menuntut guru untuk menentukan aspek atau indikator dan kriteria penilaian. Menurut Dune dan Preble (1967: 127) kriteria dalam evaluasi karya seni mencakup orisinalitas, sensitif dalam menggunakan material, konsisten dengan konsep, dan desain/komposisi/estetik. Tahapan dalam penilaian pembelajaran praktik seni ini, sebaiknya diawali dari penialaian terhadap karya/hasil kemudian di kaitkan dan dilanjutkan dengan penilaian proses. Hal ini dilakukan karena dikhawatirkan akan mengganggu esensi kreativitas dan ekspresi siswa dalam berkarya.

Permasalahan-permasalahan penilaian karya seni rupa dan kerajinan tampaknya perlu dikaji ulang guna pengembangan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan. Kajian ini dilakukan untuk mendapat sebuah model penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang valid dan reliabel. Untuk kepentingan kajian tersebut, penelitian ini direncanakan dan dilaksanakan selama 2 tahun, dengan

rincian sebagai berikut. Tahun pertama (2006), meingidentifikasi sistem penilaian yang digunakan oleh guru SMK Seni dan Kriya, SMA, SMP dan SD, baik sistem penilaian karya seni rupa murni maupun terapan serta mengkaji beberapa teori evaluasi, pendidikan seni rupa, karya seni rupa dan kerajinan. Mengembangkan model penilaian berdasarkan hasil evaluasi terhadap sistem penialaian karya seni rupa dan kerajinan hasil temuan. Memvalidasi model penilaian dengan teknik validitas logis dan melibatkan dua orang pakar seni rupa, kerajinan, dan evaluasi, serta praktisi kritikus seni rupa dan kerajinan. Tahun kedua (2007), uji coba atau validasi secara empirik/sosialisasi model penilaian hasil pengembangan. Model penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang dihasilkan pada tahun pertama diujicobakan pada beberapa sekolah di Yogyakarta yang meliputi 3 SMK SK, yakni SMKN 1 Kalasan (SMIK N Kalasan) SMKN 5 Yogyakarta(SMIK N Yogyakarta), SMK 3 Kasihan Bantul (SMSR), 10 SMA, 10 SMP, dan 10 SD di wilayah Yogyakarta (yang terdiri atas 1 Kota dan 4 Kabupaten).

Hasil yang ditargetkan dalam penelitian ini adalah: Tahun pertama, Teridentifikasi permasalahan dan teknik penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang dilaksanakan di lapangan baik di SD, SMP, SMA, maupun SMK SK. Tersusunnya model: yakni model penilaian karya seni rupa dan kerajinan hasil pengembangan yang tersusun dalam bentuk buku panduan untuk guru seni rupa dan keterampilan kerajinan/kriya. Model yang tervalidasi secara logis: yaitu model/sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan hasil pengembangan yang sudah tervalidasi secara logis oleh tim ahli, baik ahli dibidang evaluasi maupun seni rupa dan kerajinan yang tersusun dalam bentuk buku panduan untuk guru seni rupa dan keterampilan kerajinan/kriya. Dengan demikian produk yang dihasilkan pada tahun pertama ini adalah model atau sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang sudah divalidasi logis oleh tim pakar evaluasi dan seni rupa serta kerajinan. Model ini disusun dalam bentuk buku panduan yang dapat digunakan oleh guru.

Tahun kedua, Model penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang tervalidasi secara empirik, yaitu model penilaian karya seni rupa dan kerajinan hasil pengembangan yang teruji secara empirik dan tersusun dalam bentuk buku panduan untuk guru seni rupa dan keterampilan kerajinan di SD, SMP, dan SMA. Model penilaian karya seni rupa dan kriya yang tervalidasi secara empirik, yaitu model penilaian karya seni rupa dan kerajinan hasil pengembangan yang teruji secara empirik dan tersusun dalam bentuk buku panduan untuk guru seni rupa dan kriya di SMK SK. Produk pada tahun kedua adalah model/sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang tervalidasi secara empirik/hasil uji coba lapangan, sehingga model yang dikembangkan memiliki validitas yang baik dan siap pakai baik untuk jenjang SD, SMP, SMA, maupun SMK SK. Dengan model atau sistem penilaian ini karya seni rupa dan kerajinan tidak lagi dinilai dengan penilaian yang subjektif, namun dinilai dengan objektif. Hal ini terjadi karena adanya analisis dan argumentasi yang dapat dipertanggungjawabkan.

Penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang objektif/tidak subjektif merupakan salah satu syarat penilaian dalam konteks pendidikan. Dengan penilaian tersebut, standar yang berlaku secara umum dapat diterapkan dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan, misalnya validitas dan objektivitas.

BAB II

A. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pentingnya Evaluasi Karya Seni dalam Meningkatkan Kualitas Karya

Salah satu fungsi evaluasi adalah diagnostik. Pada dasarnya evaluasi yang berfungsi sebagai diagnostik tersebut, dapat diterapkan pada pembelajaran seni rupa. Dalam konteks ini, pembelajaran seni rupa dipahami sebagai pembelajaran dan penanaman ekspresi yang memerlukan bimbingan secara diagnostik.

Kebutuhan akan evaluasi karya seni rupa tersebut, selain untuk proses pembelajaran seni rupa, juga untuk proses kritik atau pengamatan terhadap karya seni. Karya seni itu ada kalau sedang diapresiasi (Setjoatmodjo, 1988). Dalam konteks ini apresiasi lebih diartikan sebagai aktivitas pengamatan terhadap suatu hasil seni. "Aktivitas pengamat menanggapi hasil seni sampai pada sikap penerimaan atau mungkin penolakan, berarti pengamat melakukan aktivitas evaluatif" (Bastomi, 1990: 106).

Ketika seseorang sedang menyeleksi atau mengapresiasi sesuatu yang memiliki nilai khusus, maka orang tersebut sebenarnya sedang melakukan evaluasi (Duane and Prebel, 1967: 125). Bahkan Duane juga menambahkan, bahwa bagi seniman, setiap berkarya akan selalu menyeleksi dan mengevaluasi masing-masing komponen yang digunakan untuk menentukan kualitas karya sebagai hasil akhir proses penciptaan. Dengan demikian, aktivitas evaluasi ini sebenarnya bukan hanya dilakukan oleh apresiasi atau pengamat seni, namun juga dapat dilakukan oleh pencipta seni.

Evaluasi karya seni rupa dalam hal ini adalah evaluasi terhadap kualitas estetis yang ada dalam sebuah karya seni rupa. Evaluasi kualitas estetis atau kemampuan artistik mengandung maksud sebuah kesadaran terhadap hambatan ekspresi seorang seniman (Lowenveld and Brittain, 1982). Mengevaluasi dapat

dikatakan sebagai usaha mencari dan mengidentifikasi hambatan ekspresi seorang seniman untuk perbaikan ekspresi selanjutnya.

Dalam konteks tersebut di atas, hasil evaluasi akan menjadi *feedback* bagi pencipta karya seni rupa, yakni tentang kualitas karya yang dihasilkannya. Terlebih informasi tentang kelebihan dan kekurangan-kekurangan dari karya yang diciptakannya. Pada akhirnya informasi tersebut dapat dijadikan dasar dalam meningkatkan kualitas karya seni rupa yang diciptakannya. Duane dan Prebel (1967) mengatakan, evaluator seni dapat memberikan tanggapannya yang dapat memperluas wawasan seniman dan pada akhirnya dapat digunakan untuk belajar mengingat atau melihat kembali kualitas estetik karyanya masing-masing agar tidak tertinggal kualitasnya.

Evaluasi terhadap karya seni rupa dapat dilakukan melalui beberapa pendekatan. Pendekatan tersebut, antara lain: pendekatan global dan analisis (Sudarmaji, 1979; Bastomi, 1992). Pendekatan pertama lebih menekankan pada keutuhan karya, sedangkan pendekatan yang kedua memandang karya seni terdiri atas unsur-unsur yang saling berhubungan dan terorganisasi sehingga membentuk sebuah karya seni. Adapun sifat kedua pendekatan tersebut, masing-masing adalah subjektivitas dan objektivitas.

B. *Performance Based Evaluation* Sebuah Pendekatan dalam Menganalisis Tugas Karya Seni Siswa

Assesmen unjuk kerja adalah proses mengumpulkan informasi melalui pengamatan yang sistematis untuk menentukan kebijakan terhadap individu atau seseorang (Berk, 1986). Berdasarkan definisi ini, ada lima komponen dalam melakukan assesmen unjuk kerja.

Komponen pertama menunjukkan bahwa assesmen kerja adalah proses, bukan suatu tes atau pengukuran tunggal. Kedua, berkaitan dengan fokus

asesmen ini adalah mengumpulkan informasi, dengan menggunakan berbagai pengukuran dan strategi. Ketiga, data dikumpulkan melalui suatu pengamatan yang sistematis. Penekanannya pada teknik pengamatan langsung, bukan hanya pada ujian tertulis saja. Keempat, data dipadukan untuk menentukan kebijakan. Dan kelima, subjek penentuan kebijakan adalah individu, biasanya karyawan atau peserta didik, bukan program atau produk aktivitas grup.

Assesmen unjuk kerja pada dasarnya terdiri atas tugas yang relatif lebih sedikit dan bahan yang diujikan juga lebih sempit pula. Oleh karena itu menurut Popham (1995), seorang pengajar harus: (1) merencanakan sendiri tugas tes unjuk kerja, atau (2) memilih tugas untuk ujian unjuk kerja dari luar. Tugas dari luar dalam konteks pembelajaran seni rupa dan kerajinan adalah tugas yang diambil dari permintaan luar atau tugas yang relevan dengan kebutuhan luar (Dunia Industri/Usaha). Dalam merencanakan tugas untuk tes unjuk kerja seni rupa dan kerajinan, walaupun merencanakan sendiri, harus dikembangkan berdasarkan standar kompetensi yang dituntut oleh masyarakat.

Hasil pengukuran merupakan informasi penting untuk melakukan generalisasi terhadap besarnya estimasi kemampuan peserta didik. Generalisasi terhadap kemampuan seseorang akan lebih tepat bila tugas yang dikerjakan peserta didik dipilih dengan tepat. Tugas ini hendaknya mencakup sejumlah pengetahuan atau keterampilan yang harus ditampilkan oleh peserta didik. Dalam pengembangan penilaian unjuk kerja ini ada tiga komponen utama yang harus diketahui yaitu: (1) kunci tujuan pembelajaran, (2) inferensi status peserta didik, (3) respon peserta didik terhadap tugas asesmen unjuk kerja.

Selain itu harus dipertimbangkan pula kriteria dalam mengembangkan tugas unjuk kerja. Menurut Popham (1995), ada tujuh kriteria yang dapat digunakan untuk menilai tugas tentang unjuk kerja, yaitu:

1. Generalisasi, yaitu sejauhmana unjuk kerja peserta didik pada tugas yang dikerjakan berlaku untuk tugas yang sejenis?
2. *Authenticity*, yakni apakah tugas yang dikerjakan peserta didik sama atau sepadan dengan tugas yang ada di luar?
3. *Multiple foice*, yakni apakah tugas yang diberikan mengukur hasil pembelajaran yang banyak?
4. *Teachability*: Apakah kemampuan atau keterampilan peserta didik meningkat sebagai akibat dari usaha dosen dalam melaksanakan proses pembelajaran?
5. *Fairness*: Apakah tugas yang diberikan kepada semua peserta didik cukup adil, tidak bias gender, etnik, status sosial ekonomi?
6. *Feasibility*: Apakah tugas yang dikerjakan peserta didik realistik, jika ditinjau dari biaya, ruang, waktu, dan peralatan yang dibutuhkan?
7. *Scorability*, yakni apakah tugas diberikan akan menghasilkan skor yang handal dan akurat?

C. Pendekatan Analisis dalam Evaluasi Karya Seni Rupa

Jika dikaitkan dengan teori evaluasi karya seni, *performance based evaluation* merupakan model evaluasi dengan pendekatan analisis Pendekatan analisis berperan dalam menyampaikan argumentasi hasil evaluasi terhadap suatu karya seni rupa pada khalayak ramai dan penciptanya. Dalam mempertanggungjawabkan verbalnya keluar, maka kritikus seni rupa melakukan analisis dan menyampaikan sebagian demi sebagian. Tanpa ini, jalan pikiran dan argumentasi pendapatnya tidak mungkin ditangkap orang lain (Sudarmaji, 1979: 18).

Berdasarkan pendapat Sudarmaji di atas, tampak bahwa pendekatan analisis dilakukan secara verbal. Muharam (1993) mengatakan bahwa perilaku analisis umumnya ditentukan oleh penilaian secara verbal. Dalam hal ini Eisner (1972) menolak tentang anggapan bahwa komentar atau pernyataan kritis tentang

seni adalah tidak tepat dalam rangka mengapresiasinya, sebab dapat mengurangi nilai pengalaman visual itu sendiri. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa Eisner mendukung adanya komentar atau pernyataan kritis secara verbal. Permasalahannya bukan pada bisa tidaknya seni diverbalkan, namun tentang kualitas dan kebermanfaatannya komentar itu sendiri. Dalam konteks pendidikan komentar ini sangat jelas dibutuhkan dan sangat bermanfaat bagi pencipta seni rupa untuk memperbaiki karya-karya yang akan diciptakannya.

Berdasarkan uraian di atas, metode analisis berguna untuk mengkomunikasikan hasil evaluasi karya seni rupa. Selain itu, metode ini dapat digunakan dalam memahami karya seni rupa. Agar pengamat dapat memahami, kemudian menerima lambang-lambang ekspresi senimannya, seharusnya pengamat dapat menganalisis dan mengevaluasi secara objektif serta mengajukan argumentasi tentang nilai yang terkandung dalam hasil seni (Bastomi, 1990). Dengan demikian, evaluasi terhadap karya seni rupa bukan didasarkan senang atau tidak senang semata, namun dicari penyebabnya dengan sebuah analisis. Menurut Duane dan Prebel (1967), ketika melihat karya seni, yang terpenting adalah menemukan penyebab timbulnya rasa senang dan tidak senang.

Pentingnya analisis dalam evaluasi juga dikemukakan oleh Sudarso, bahwa pada saat melakukan penilaian diperlukan suatu analisis yang mendalam berdasarkan suatu prinsip (1988). Prinsip yang dimaksud di sini adalah prinsip seni, seperti yang dikemukakan oleh Duane dan Prebel (1967), bahwa untuk mengukur kualitas artistik dapat dilakukan dengan menerapkan prinsip seni. Dengan penerapan prinsip seni tersebut diharapkan evaluasi karya seni rupa dapat mendekati objektif. Evaluator seni dengan sadar mencoba tidak sekedar suka tidak suka terhadap suatu karya seni, namun mendukung keputusannya dengan referensi prinsip seni sebagai pernyataan sesungguhnya. Oleh karena itu, evaluasi ini

merupakan kritik objektif yang sering digunakan pada pembelajaran seni (Hungerland dalam Beardsley dan Schueller, 1970: 254).

Dengan pendekatan analisis, karya seni rupa dievaluasi dengan merinci unsurnya, hubungan antar unsur, dan organisasi unsur. Dalam pendekatan tersebut, karya seni rupa dilihat sebagai suatu komposisi bentuk yang dapat dipahami melalui peranan elemen-elemen bentuk/*form* (garis, bentuk/*shape*, gelap terang, warna, dan volume) secara integral (Cleaver, 1966). Dengan demikian, kemampuan dalam menganalisis adalah kemampuan untuk menguraikan atau memisahkan/merinci unsur demi unsur.

Berdasarkan uraian tersebut, analisis pada dasarnya mencakup tiga pengertian analisis. Bloom (1981), Silverius (1991), Azwar (1987) berpendapat, bahwa "analisis terdiri atas: *Analysis of elements, analysis of relationship, analysis of organizational principles*." Dalam hal ini, Muharam (1993) mengatakan, bahwa analisis adalah pembahasan karya seni rupa melalui unsur-unsur yang membangunnya, hubungan unsur dengan unsur lainnya, hubungan unsur dengan keseluruhannya.

Pada aspek komposisi, evaluasi kualitas karya seni rupa didasarkan pada standar komposisi yang dapat diterima secara relatif objektif. Suatu komposisi juga harus mengandung kaidah organisasi, misalnya kesatuan dan keseimbangan (Lansing, 1976). Dengan analisis, evaluasi lebih objektif yang dapat menafsirkan atau membahas karya untuk pengamatnya (Heyl dalam Beardsley dan Schueller, 1970).

Dengan pendekatan analisis karya seni dipandang sebagai objek evaluasi yang dapat dirinci menjadi bagian terkecil. Karena dipandang sebagai objek, kualitas hasil evaluasi didasarkan pada kualitas objek yang dievaluasi, bukan pada subjek yang mengevaluasi. Oleh karena dasar evaluasinya objek, maka pendekatan ini menjadi objektif.

Dalam proses evaluasi karya seni rupa, kedua pendekatan tersebut sering digunakan secara bersamaan. Evaluasi sangat tergantung pada keputusan atau kecondongan seseorang yang didasarkan pada objek secara keseluruhan (gestalt/ global), kemudian dengan pendiriannya yang tetap, memilih komponen secara random untuk dianalisis, hal ini dilakukan agar hasil keputusannya dapat diterima (Hungerland dalam Beardsley dan Schueller, 1970).

D. Kriteria dalam Menganalisis Karya Seni Rupa

Ketika menganalisis sebuah karya seni rupa, kriteria penilaian menjadi objek utama dalam proses evaluasi. Oleh karena itu jika menggunakan performance based evaluasi kriteria (rubrik kriteria) harus ditetapkan.

Agar dapat membedakan antara kualitas karya seni yang baik dan yang tidak baik, evaluasi harus memiliki kriteria. Dalam konteks ini, Duane dan Prebel (1967) mengatakan bahwa, kriteria yang telah disepakati oleh beberapa kritikus profesional mencakup: tingkatan original, sensitif dalam penggunaan material yang sesuai, konsistensi dengan konsep, desain, dan pelaksanaannya.

Tingkat originalitas suatu karya seni rupa mendapat perhatian utama para kritikus. Adanya original kualitas kepribadian sang pencipta karya seni rupa tampak pada karyanya. Sikap seniman yang tidak mau meniru dan meneruskan tradisi dalam seni merupakan sikap yang mendorong lahirnya karya seni yang original. Dalam hal ini seniman dituntut kreatif dalam menciptakan karya seni. Untuk menilai original suatu karya lebih dititikberatkan pada ide, kreativitas, bentuk visual, teknik, dan kepribadian. Bagi kritikus pemula tentu saja tidak mudah untuk melihat tingkat original pada karya seni yang sedang dikritiknya. Hal ini memerlukan wawasan yang luas tentang perkembangan karya seni rupa. Namun demikian, rincian ide, kreativitas, bentuk visual, teknik, dan kepribadian pada suatu karya, dapat membantu evaluator untuk menentukan nilai original.

Selain tingkat original, juga dilihat dari sensitif dalam menggunakan material. Setiap media memiliki karakter masing-masing. Misalnya: cat air memiliki karakter yang lembut dan mengalir; cat minyak memiliki karakter menutup; dan logam memiliki karakter keras. Kesesuaian karakter masing-masing media tersebut dengan tema dan penggunaannya dapat dijadikan kriteria apakah karya yang sedang dievaluasi baik atau jelek.

Kriteria evaluasi seni yang lainnya adalah konsistensi dengan konsep. Setiap seniman menciptakan karya, sebenarnya ada konsep yang hendak disampaikan pada apresiasi lewat bahasa visual. Konsisten tidaknya seniman memegang suatu konsep akan tampak pada tema dan bentuk visual. Jika dalam karya yang disajikan bentuknya tidak menunjang tema, karya tersebut dapat dikatakan tidak konsisten dengan konsep.

Kriteria evaluasi seni yang terakhir adalah desain dan pelaksanaannya. Desain dalam hal ini lebih dipahami sebagai komposisi dari unsur-unsur seni rupa. Untuk menentukan apakah suatu karya seni itu baik atau tidak dapat dilihat komposisinya, yaitu: nilai kesatuan, keseimbangan, kontras, harmoni, irama, pusat perhatian, dan proporsi. Adapun pelaksanaan desain tersebut dapat dilihat pada penerapan kaidah komposisi dalam suatu karya seni rupa yang sedang dikritiknya.

Untuk melihat karya seni rupa dengan kriteria tersebut memerlukan komponen rasio dan komponen emosi. Dalam hal ini Katjik Soetjipto (1989) mengatakan bahwa untuk menelaah dan menerangkan karya seni rupa cenderung menjelaskan secara rasional, sedangkan karya seni rupa mengandung emosi, bahkan emosi ini lebih dominan. Untuk mengungkap tentang emosi memerlukan kepekaan intuitif. Dengan demikian, untuk melihat original, kesesuaian penggunaan material, konsistensi dengan konsep, desain, dan pelaksanaannya memerlukan kepekaan intuitif dan dijelaskan secara rasional. Kepekaan ini sangat tergantung pada pengalaman estetik seseorang.

E. Temuan dan Studi Awal tentang Sistem Penilaian Pembelajaran Seni Rupa dan Kerajinan.

Ada tiga hasil penelitian yang terkait dengan penelitian yang diajukan, yakni: *pertama*, hasil temuan Istuti (2004) yang menggambarkan tentang pelaksanaan pembelajaran seni rupa di SMU Negeri 11 Yogyakarta, menunjukkan bahwa evaluasi yang digunakan baik untuk hasil belajar apresiatif dan produktif sama-sama menggunakan tes pilihan ganda (tes objektif). Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem penilaian yang dilaksanakan, khususnya untuk hasil belajar produktif (membuat karya seni rupa) kurang tepat, karena tes pilihan ganda lebih tepat mengukur kemampuan kognitif, seperti halnya pengetahuan dan pemahaman tentang seni.

Kedua, hasil penelitian Nurul (2004) yang menyimpulkan tentang temuannya pada pembelajaran keterampilan di SMP N 13 Yogyakarta sebagai berikut: 1) Dalam persiapan perangkat pembelajaran seperti silabus, sistem penilaian, dan satuan pembelajaran belum dilengkapi oleh guru, 2) materi pembelajaran disampaikan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi. 3) penilaian dilaksanakan dengan cara tugas harian, ulangan harian, dan ulangan umum. Hal ini dipertegas dengan adanya hasil penelitian yang *ketiga* yang dilakukan oleh Anggraini (2004) dalam simpulannya dijelaskan Kurangnya pengetahuan guru keterampilan di SMP N Wates Kulonprogo tentang isi kurikulum 2004. termasuk dalam memahami sistem penilaian seperti yang ditawarkan dalam KBK.

Sebagai tindak lanjut dari permasalahan tersebut dan sekaligus sebagai langkah awal Sunarya dan Suhaedin (2004) dengan metode penelitian *CAR (Classroom Action Research)* mencoba menerapkan sistem penilaian karya seni rupa hasil belajar siswa dengan pendekatan *Performance Based Evaluation* di

SD Percobaan I Yogyakarta menghasilkan catatan penting, yakni: adanya peningkatan kualitas karya seni rupa dan kerajinan siswa seiring dengan meningkatnya motivasi siswa dalam berkarya.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN TAHUN PERTAMA

Tujuan akhir yang akan dicapai adalah menemukan dan menetapkan model penilaian karya seni rupa dan kerajinan hasil pengembangan yang sudah tervalidasi secara logis dan empiris yang tersusun dalam bentuk buku panduan untuk guru seni rupa dan keterampilan kerajinan/kriya. Secara rinci tujuan penelitian tersebut dapat dijabarkan dalam tujuan khusus penelitian selama dua tahun.

Secara khusus tujuan penelitian pada tahun pertama (1) Melakukan studi pendahuluan, yakni mengidentifikasi *need assessment* tentang penilaian karya seni rupa dan kerajinan berdasarkan pelaksanaan penilaian karya di lapangan baik di SD, SMP, maupun SMA. Mengkaji teori tentang pembelajaran seni rupa dan kerajinan, karya seni rupa dan kerajinan, dan penilaian karya seni rupa dan kerajinan. (2) Merencanakan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan. (3) Menyusun draf buku sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan untuk guru seni rupa dan keterampilan kerajinan.

Sedangkan pada tahun kedua penelitian ini bertujuan (1) Memvalidasi secara logis model penilaian karya seni rupa dan kerajinan hasil pengembangan oleh tim ahli, baik ahli dibidang evaluasi maupun seni rupa dan kerajinan yang tersusun dalam bentuk buku panduan untuk guru seni rupa dan keterampilan kerajinan/kriya. (2) Memvalidasi secara empirik model penilaian karya seni rupa dan kerajinan hasil pengembangan yang tersusun dalam bentuk buku panduan untuk guru seni rupa dan keterampilan kerajinan di SD, SMP, dan SMA.

Selain tujuan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat terutama pada pengembangan IPTEKS, penunjang pembangunan, dan institusi yaitu: (1) Memperkaya khasanah ilmu pengetahuan tentang sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan sebagai hasil pembelajaran paraktek. (2) Diketemukan model/teknik penilaian karya seni rupa dan kerajinan dalam konteks pendidikan. (3) Secara praktis hasil penelitian ini dapat dijadikan

panduan dalam melakukan penilaian karya seni rupa dan kerajinan di SD, SMP, dan SMA, (4) Dengan mengimplementasikan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan hasil temuan, diharapkan akan memperbaiki proses pembelajaran. (5) Mamfaat lebih jauh, penggunaan hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Dan (6) Bagi institusi hasil penelitian ini dapat dijadikan panduan, materi, dan pijakan bagi pengambil kebijakan yang terkait dengan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan.

BAB IV

METODE PENELITIAN

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Pendekatan ini digunakan untuk mengembangkan sistem penilaian karya seni dan kerajinan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini: (1) Studi pendahuluan (*Define*), yakni mengkaji tentang teknik dan permasalahan penilaian karya seni rupa dan kerajinan. (2) Perencanaan (*Design*), yakni merancang instrumen, dari kriteria hingga rubrik penyekorannya. (3) Pengembangan (*Development*), yakni mengembangkan sistem penilaian karya seni dan kerajinan baik untuk pembelajaran KTK di SD, Kesenian dan Keterampilan di SMP, Kesenian di SMA, dan mata diklat produktif di SMK SK. (4) validasi dan sosialisasi/deseminasi (*Deseminate*). Pada tahun pertama langkah-langkah yang dilaksanakan meliputi langkah perencanaan hingga pengembangan, sedangkan untuk langkah deseminasi dilaksanakan pada tahun kedua. Metode yang digunakan pada tahun pertama adalah survei. Menurut Mely G. Tan (dalam Koentjaraningrat, 1994: 31-32) penelitian survei termasuk penelitian deskriptif, yakni semata-mata untuk memberi gambaran yang tepat dari suatu gejala. Berdasarkan pendapat Mely tersebut, maka survei merupakan metode yang tepat untuk memberikan gambaran tentang teknik dan permasalahan penilaian karya seni rupa dan kerajinan di tingkat SD hingga SMA.

B. Data dan Sumber Data Penelitian

Data dalam penelitian ini mencakup data tentang karakteristik pembelajaran seni rupa dan kerajinan, karakteristik karya seni rupa dan kerajinan, konsep dasar penilaian karya seni rupa dan kerajinan, teknik dan pendekatan penilaian karya seni

rupa dan kerajinan, dan pengembangan Instrumen penilaian karya seni rupa dan kerajinan.

Data karakteristik pembelajaran seni rupa dan kerajinan meliputi data tentang tujuan pembelajaran seni rupa dan kerajinan yang hendak dicapai, kompetensi kreasi seni rupa dan kerajinan yang ditargetkan, materi pembelajaran praktek seni rupa dan kerajinan, dan rambu-rambu pembelajaran seni rupa dan kerajinan.

Karakteristik karya seni rupa dan kerajinan serbagai hasil belajar dan objek penilaian mencakup data tentang jenis karya yang dihasilkan peserta didik berdasarkan kurikulum 2004, jenis karya seni rupa dan kerajinan menurut teori, dan karakteristik masing-masing jenis karya seni rupa dan kerajinan.

Data tentang konsep dasar penilaian karya seni rupa dan kerajinan dapat dirinci menjadi pengertian penilaian karya seni rupa, manfaat penilaian karya seni rupa dan kerajinan, fungsi dan tujuan penilaian karya seni rupa dan kerajinan, kriteria/persyaratan penilaian karya seni rupa dan kerajinan, prinsip penilaian karya seni rupa dan kerajinan sebagai hasil belajar, dan ciri penilaian karya seni rupa dan kerajinan sebagai hasil belajar.

Teknik dan Pendekatan penilaian karya seni rupa dan kerajinan terdiri atas data tentang penilaian produk, penilaian proyek, penilaian unjuk kerja, penilaian portofolio, dan prosedur/ tahapan penilaian karya seni rupa dan kerajinan. Sedangkan data tentang pengembangan Instrumen penilaian karya seni rupa dan kerajinan mencakup data tentang kriteria dan indikator penilaian karya seni rupa dan kerajinan/kriya, instrumen penilaian karya seni rupa dan kerajinan, human Instrumen, pengembangan alat penskoran, dan pengembangan alat diagnostik.

Data-data tersebut digali dari literatur tentang evaluasi, pendidikan seni rupa, dan seni rupa. Selain literatur atau dokumen yang dijadikan sumber data, penelitian ini juga menggunakan sumber data guru KTK di SD, guru kesenian (bidang seni

rupa) dan atau keterampilan (bidang kerajinan) di SMP, guru kesenian (bidang seni rupa) di SMA. Data yang didapatkan dari sumber data guru tersebut adalah data tentang sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang dilakukan, kendala dan harapan untuk perbaikan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan.

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Cara yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini dengan observasi, interview/wawancara, dokumentasi, dan kuesioner (*quesioner*). Kuesioner merupakan suatu daftar yang berisikan suatu rangkaian pertanyaan mengenai suatu hal atau dalam suatu bidang. Menurut Selo Sumardjan dan Koentjara Ningrat (1994: 173-174) kelebihan dari kuesioner ini adalah dapat disusun dengan sistematis baik mengenai isi maupun urutannya sesuai dengan masalah yang diteliti. Selain itu kelebihan kuesioner ialah banyaknya responden yang dapat dihubungi.

Pengembangan kuesioner didasarkan pada pengembangan indikator yang berkaitan dengan sistem penilaian dan karya seni rupa serta kerajinan. Secara garis besar indikator yang dikembangkan dalam kuesioner ini terdiri atas aspek tujuan dan fungsi, pendekatan, kriteria, , tahapan, penyekoran, dan kendala yang dihadapi dalam melakukan penilaian karya seni rupa dan kerajinan.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis dekriptif dengan cara mengklasifikasikan data. Ada tiga tahapan yang harus dilakukan dalam analisis data dalam penelitian survai. Menurut Tadjuddin (dalam Masri S. dan Sofian E, 1989: 241) tahapan yang dilakukan dalam menganalisis data penelitian survai adalah: Pertama, memasukan data ke dalam kartu pengolahan data (*File*) data. Kedua, membuat tabel prekuensi atau tabel silang. Ketiga,

mengedit . Oleh karena itu, hasil dalam penelitian lebih banyak berupa tabel prekuensi.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi Pendahuluan

1. Pentingnya Pengembangan Sistem Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

Kegiatan penilaian dalam proses pendidikan dapat berfungsi sebagai seleksi, diagnostik, penempatan, dan pengukur keberhasilan pendidikan. Selain itu, bagi lembaga penyelenggara pendidikan, pengajar, dan pembelajar, penilaian memiliki peranan yang sangat penting, sebab dari hasil kegiatan penilaian dapat diketahui tingkat keberhasilan proses pendidikan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penilaian akan memberikan informasi yang dapat dijadikan sebagai balikan bagi proses pembelajaran yang dilakukan. Pada akhirnya, informasi tersebut dapat dipergunakan sebagai pedoman dalam perbaikan proses selanjutnya.

Dikaitkan dengan makna dan fungsinya, penilaian harus dapat mengungkapkan kemampuan atau kualitas objek yang dinilai secara objektif. Untuk itu alat yang digunakan harus memenuhi persyaratan sebagai alat penilaian yang baik. Syarat-syarat tersebut mencakup: objektivitas, reliabilitas, validitas, komprehensif, diskriminatif, dan praktikabilitas.

Logika dan persyaratan penilaian tersebut di atas, berlaku pula dalam pendidikan seni rupa. Dengan sendirinya untuk mengukur kualitas karya seni rupa diperlukan suatu metode penilaian yang tepat, agar hasil penilaian dapat mendekati objektif. Dengan pendekatan dan pemilihan metode penilaian tertentu diharapkan diperoleh gambaran kualitas karya seni rupa yang sebenarnya.

Namun demikian, kenyataan di lapangan masih menunjukkan adanya beberapa permasalahan dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan. Permasalahan tersebut antara lain, penggunaan teknik penilaian yang kurang tepat, yakni teknik tes objektif masih mendominasi dalam penialaian hasil belajar Seni

Budaya dan Keterampilan kerajinan. Hal ini sangat tidak tepat, karena tujuan pendidikan seni adalah mengembangkan kreativitas, sensitivitas, ekspresi, dan imajinatif yang tidak dapat diukur dengan menggunakan tes objektif yang sangat rasional.

Permasalahan lain yang muncul adalah subjektivitas dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan, yakni penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang di dasarkan pada kesenangan penilai semata. Hal ini diakui oleh beberapa orang guru seni rupa dan kerajinan. Menurut NB (39 tahun, guru Keterampilan kerajinan SMPN 4 Bantul), W(27 tahun, guru Seni Budaya SMPN 9 Kota), DS (40 tahun guru Seni Budaya dan Keterampilan SMPN 4 Kota), dan AW. (42 tahun guru Seni Budaya SMA) kendala dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan adalah faktor subjektivitas yang tidak dapat dihindari.

Subjektivitas dalam penialaian karya seni rupa dan kerajinan pada dasarnya lebih disebabkan oleh kesulitan guru dalam menentukan kriteria penilaian, seperti yang diungkapkan oleh N (38 tahun, guru keterampilan kerajinan di SMPN 4 Bantul) dalam menilai karya seni kerajinan, saya kesulitan dalam menentukan standar. Hal serupa juga dikatakan oleh If (38 tahun, guru Seni Budaya SMAN 5 Kota) dan AW (guru), dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan tidak ada standar yang baku. Dalam bahasa yang lain WN (38 tahun, guru Seni Budaya SMA) dan D (35 tahun, guru Seni Budaya SMA 4 Kota) penilaian produk/karya tidak teratur, menurut kesenangan masing-masing penilai. Selain kesulitan dalam menilai karya, S (38 tahun, guru Seni Budaya SMPN 4 Bantul) juga merasa kesulitan dalam menilai proses. Hal ini lebih disebabkan karena tidak ada kriteria yang dapat dijadikan patokan dalam menilaia proses tersebut.

Kesulitan guru dalam menentukan kriteria baik dalam penilaian proses berkarya maupun penilaian produk/karya seni rupa dan kerajinan, menurut Ng (44 tahun, guru Seni Budaya SD Karang Tengah), Sh (42 tahun, guru Seni Budaya

SDN Percobaan 1 Kota), FR (39 tahun, guru Seni Budaya SMPN 4 Bantul), DS (40 tahun guru Seni Budaya dan Keterampilan SMPN 4 Kota) dikarenakan belum adanya pedoman penilaian karya yang dapat dijadikan pegangan atau acuan dan sekaligus sebagai literatur dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan.

Berdasarkan pengakuan beberapa orang guru tersebut, dapat dirinci permasalahan dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan sebagai berikut: (1) adanya subjektivitas penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang dilakukan oleh guru, (2) kesulitan guru dalam menentukan kriteria/patokan/standar dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan baik untuk penilaian proses berkarya maupun penilaian produk/karya, (3) belum adanya pedoman atau panduan yang dapat dijadikan pegangan guru dalam melakukan penilaian karya seni rupa dan kerajinan.

Permasalahan penilaian karya seni rupa dan kerajinan dalam konteks pendidikan tersebut merupakan masalah yang cukup urgen untuk dipecahkan. Masalah ini akan menjadi kendala dan hambatan dalam proses pembelajaran Seni Budaya (aspek seni rupa) dan Keterampilan (aspek kerajinan). Hal ini didasarkan pada prinsip penilaian yang terintegrasi dengan pembelajaran (pembelajaran – menilai – pembelajaran) dan prinsip edukasi dari penilaian serta prinsip validitas dan objektivitas. Dengan demikian, jika penilaian tidak dilakukan dengan baik, maka pembelajaran tidak berjalan semestinya. Dampak yang lebih jauh dari permasalahan tersebut adalah tidak berfungsinya pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan kerajinan untuk mencapai tujuan dalam mengembangkan sensitivitas, kreativitas, ekspresi estetis, dan imajinasi peserta didik.

Ada beberapa alternatif harapan yang diajukan oleh guru Seni Budaya dan Keterampilan kerajinan, untuk menjawab permasalahan tersebut. Sm (59 tahun, Guru Seni Budaya dan Keterampilan SMPN 4 Kalasan), mengajukan dan mengharapkan adanya sosialisasi sistem penilaian. Dalam bentuk lebih formal Ng (guru SD) dan Sikh (33 tahun, guru Seni Budaya SD) mengusulkan penataran penilaian karya seni

rupa dan kerajinan bagi guru. Secara khusus AW, WN, dan Dal (42 tahun, guru SMK) mengatakan bahwa dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan perlu adanya format penilaian. Senada dengan pendapat tersebut, NB, N (guru SMP 4 Bantul), dan DS mengharapkan adanya rambu-rambu sebagai pedoman penilaian karya seni rupa dan kerajinan. Harapan yang lebih luas, yakni mengharapkan adanya buku pedoman penilaian karya seni rupa diusulkan oleh Ng, Sh, Ky (52 tahun, guru Seni Budaya SD Percobaan I), Sm, Kar (45 tahun, guru Keterampilan SMP N 4 Bantul), dan FR.

Aternatif tersebut dapat dipayungi oleh beberapa kegiatan, yakni (1) penyediaan buku panduan penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang memuat rambu-rambu dan format penilaian atau simtem penialaian dan (2) penataran dan sosialisasi sistem penialaian karya seni rupa dan kerajian. Kedua kegiatan tersebut pada dasarnya sudah dilakukan, namun demikian tampaknya belum terfokus pada permasalahan penilaian karya seni rupa dan kerajinan.

Berdasarkan permasalahan dan harapan guru seni budaya dan keterampilan di atas, dapat disimpulkan bahwa buku panduan sistem penialaian karya seni rupa dan kerajinan merupakan harapan para guru dan alternatif dalam pemecahan berbagai masalah yang dihadapi guru Seni Budaya dan Keterampilan. Dengan adanya buku panduan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas penilaian menjadi lebih baik, sehingga akan memberikan dampak dalam peningkatan mutu pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan.

Sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan pada penelitian ini dikembangkan oleh peneliti dengan latar belakang pendidikan evaluasi pendidikan dan seni rupa serta kajian seni rupa. Selain tim peneliti, untuk menjamin mutu sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang dikembangkan, tim peneliti dibantu oleh ahli dalam bidang evaluasi seni budaya dan kriya. Pengembangan

sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan dilakukan dengan tahapan mulai dari studi pendahuluan hingga deseminasi dalam kurun waktu dua tahun.

2. Landasan Teoritis Pengembangan Sistem Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

Studi literatur ini dilakukan dengan tujuan untuk menemukan konsep atau landasan teoritis yang dapat memperkuat produk sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan. Oleh karena itu, kajian ini dilakukan secara komprehensif terhadap semua aspek yang terkait dengan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan. Secara garis besar studi literatur ini mencakup produk dan proses pembuatan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan.

Untuk memberi arahan dalam pengkajian ini, tahap pertama dikaji tentang cakupan sistem penilaian yang terdapat dalam kurikulum. Depdiknas (2003) dalam panduan pengembangan silabus dan sistem penilaian, menggambarkan ruang lingkup sistem penilaian terdiri atas pengembangan indikator, penentuan teknik penilaian dan bentuk instrumen, serta penulisan soal. Dalam kesempatan lain Depdiknas (2006) tentang pedoman penilaian kelas, ruang lingkup penilaian kelas meliputi konsep dasar penilaian kelas teknik penilaian, pengelolaan hasil penilaian, pemanfaatan dan pelaporan hasil penilaian.

Berdasarkan ruang lingkup tersebut, materi buku panduan sistem penilaian dikembangkan menjadi: pendahuluan, konsep dasar penilaian karya seni rupa dan kerajinan, standar kompetensi, pengembangan instrumen berdasarkan indikator pencapaian masing-masing kompetensi dasar, dan penutup. Pendahuluan terdiri atas latar belakang, tujuan penulisan, ruang lingkup, dan sasaran pengguna. Konsep dasar penilaian karya seni rupa dan kerajinan terdiri atas pengertian penilaian karya seni rupa dan kerajinan, manfaat penilaian, fungsi penilaian, prinsip penilaian, dan teknik penilaian. Standar kompetensi dikembangkan menjadi

kompetensi dasar dan indikator pada masing-masing kelas. Dari indikator inilah jenis karya seni rupa dan kerajinan yang dihasilkan peserta didik dapat diketahui. Sedangkan pengembangan instrumen di dasarkan indikator dan jenis karya yang dihasilkan peserta didik pada masing-masing kelas.

Berdasarkan cakupan tersebut, Kajian yang dilakukan meliputi: karakteristik pembelajaran seni rupa dan kerajinan, karakteristik karya seni rupa dan kerajinan/kriya, konsep dasar penilaian karya seni rupa dan kerajinan, teknik/ Pendekatan penilaian karya seni rupa dan kerajinan/kriya, dan pengembangan Instrumen penilaian karya seni rupa dan kerajinan/kriya.

Karakteristik pembelajaran seni rupa dan kerajinan terdiri atas tujuan pembelajaran seni rupa dan kerajinan, kompetensi kreasi seni rupa dan kerajinan yang ditargetkan, materi pembelajaran praktek seni rupa dan kerajinan, dan rambu-rambu pembelajaran seni rupa dan kerajinan.

Karakteristik karya seni rupa dan kerajinan/kriya sebagai hasil belajar dan objek penilaian mencakup data tentang jenis karya yang dihasilkan peserta didik berdasarkan kurikulum 2004, jenis karya seni rupa dan kerajinan menurut teori, dan karakteristik masing-masing jenis karya seni rupa dan kerajinan.

Konsep dasar penilaian karya seni rupa dan kerajinan dapat dirinci menjadi pengertian penilaian karya seni rupa, manfaat penilaian karya seni rupa dan kerajinan, fungsi dan tujuan penilaian karya seni rupa dan kerajinan/kriya, kriteria/persyaratan penilaian karya seni rupa dan kerajinan, prinsip penilaian karya seni rupa dan kerajinan sebagai hasil belajar, serta ciri penilaian karya seni rupa dan kerajinan sebagai hasil belajar.

Teknik/ Pendekatan penilaian karya seni rupa dan kerajinan/kriya terdiri atas penilaian produk, penilaian proyek, penilaian unjuk kerja, penilaian portofolio, dan prosedur/ tahapan penilaian karya seni rupa dan kerajinan/kriya. Sedangkan data tentang pengembangan Instrumen penilaian karya seni rupa dan kerajinan/kriya

mencakup data tentang kriteria dan indikator penilaian karya seni rupa dan kerajinan/kriya, instrumen penilaian karya seni rupa dan kerajinan/kriya, human Instrumen, pengembangan alat penyekoran, dan pengembangan alat diagnostik.

a. Karakteristik pembelajaran seni rupa dan kerajinan

1) Pengertian

Pembahasan mata pelajaran Kesenian dan kerajinan berdasarkan kurikulum 2004 dibedakan menjadi tiga, yakni mata pelajaran Kerajinan Tangan dan Kesenian (KTK) untuk SD, mata pelajaran Kesenian (semula pendidikan seni) untuk SMP dan SMA, dan Keterampilan untuk SMP dan SMA. Sedangkan berdasarkan kurikulum hasil revisi, yakni kurikulum KTSP, maka nama mata pelajaran dibedakan menjadi dua, yakni Seni Budaya (semula KTK untuk SD dan Kesenian untuk SMP dan SMA) dan Keterampilan. Perubahan nama tersebut tidak berdampak yang signifikan terhadap perubahan substansi mata pelajaran, baik untuk mata pelajaran KTK, Kesenian, maupun Keterampilan. Namun demikian penggunaan istilah atau nama mata pelajaran disesuaikan dengan nama yang terbaru.

Untuk memahami lebih lanjut tentang mata pelajaran tersebut, berikut ini dikaji beberapa pengertian yang dikutip dari kurikulum 2004 dan KTSP.

Kurikulum mata pelajaran kesenian memuat aspek konsepsi, apresiasi, dan kreasi seni yang disusun sebagai satu kesatuan. Ketiga aspek kegiatan tersebut harus merupakan rangkaian aktivitas seni dan harus dialami siswa dalam aktivitas berapresiasi dan berkreasi seni. (Depdiknas, 2003). Dengan demikian, peserta didik harus mengalami langsung dalam berapresiasi dan berolah seni.

Pembelajaran Seni Budaya memiliki karakter yang unik, sebagaimana dijelaskan Depdiknas (2006) bahwa pendidikan Seni dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan perannya yang tak mampu diemban oleh mata pelajaran lain. Keunikan tersebut terletak pada kegiatan ekspresi, estetika, dan

kreatif yang ditawarkannya melalui pendekatan belajar dengan seni, belajar melalui seni, dan belajar tentang seni (Depdiknas, 2006).

Atas dasar pendapat tersebut, ada beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai karakteristik pembelajaran Seni Budaya, pertama terkait dengan kegiatannya, yakni ekspresi, estetik, dan kreatif . Kegiatan tersebut dilakukan melalui bahasa dan karya rupa, bunyi, serta gerak yang mencakup tentang gagasan seni, keterampilan berkarya serta apresiasi dengan memperhatikan konteks sosial budaya masyarakat. Kedua terkait dengan pendekatannya, yakni seni dapat berfungsi sebagai metode, media, dan dapat juga sebagai objek/materi pembelajaran.

Selain kegiatannya yang unik, pendidikan seni juga memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Secara rinci sifat pendidikan seni tersebut dijelaskan Depdiknas (2003) bahwa yang dimaksud multilingual adalah mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara dan media, seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional adalah mengembangkan kompetensi meliputi persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi dan produktivitas dalam menyeimbangkan fungsi otak sebelah kanan dan kiri, dengan cara memadukan secara harmonis unsur-unsur logika, kinestetik, etika, dan estetika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap keragaman budaya Nusantara dan mancanegara sebagai wujud pembentukan sikap menghargai, bertoleransi, demokratis, beradab, serta mampu hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Dengan demikian mata pelajaran Seni Budaya (khususnya aspek Seni Rupa) adalah mata pelajaran yang menekankan pada kegiatan ekspresi, estetik, dan kreatif melalui bahasa dan karya rupa yang mencakup tentang gagasan seni,

keterampilan berkarya serta apresiasi dengan memperhatikan konteks sosial budaya masyarakat, yang ditawarkannya melalui pendekatan belajar dengan seni, belajar melalui seni, dan belajar tentang seni, sehingga memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural.

Seperti dijelaskan di awal bahwa mata pelajaran yang dikaji pada penelitian ini ada dua, yakni mata pelajaran Seni Budaya dan mata pelajaran Keterampilan. Berikut ini definisi mata pelajaran yang kedua, yakni mata pelajaran Keterampilan. Jika ditinjau dari materinya mata pelajaran Keterampilan adalah mata pelajaran yang berisi kumpulan bahan kajian yang memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat suatu benda kerajinan dan teknologi. Keterampilan kerajinan dan teknologi tersebut diajarkan melalui membuat desain, membuat skema rangkaian, membuat resep, membuat benda, membuat kemasan, dan cara menyajikan serta menjual benda kerajinan dan teknologi. (Depdiknas, 2006).

Sedangkan ditinjau dari fungsinya mata pelajaran Keterampilan adalah mata pelajaran yang memiliki fungsi mengembangkan kreativitas, mengembangkan sikap produktif, mandiri, dan mengembangkan sikap menghargai berbagai jenis keterampilan/ pekerjaan dan hasil karya. Berdasarkan uraian tersebut, maka yang dimaksud mata pelajaran Keterampilan adalah mata pelajaran yang berisi kumpulan bahan kajian yang memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat suatu benda kerajinan dalam rangka mengembangkan kreativitas, mengembangkan sikap produktif, mandiri, dan mengembangkan sikap menghargai berbagai jenis keterampilan/ pekerjaan dan hasil karya. Oleh karena itu, Keterampilan Kerajinan adalah Keterampilan diberikan kepada peserta didik berupa teori tentang pengertian, jenis, fungsi, bahan, alat, dan teknik membuat benda, praktek membuat desain, membuat benda, dan membuat kemasan, serta menyajikan.

Istilah kerajinan berangkat dari kecakapan melaksanakan, mengolah dan menciptakan sesuatu produk dengan dasar kinerja *psychomotoric-skill*. Maka,

aspek Kerajinan berisi kerajinan tangan untuk membuat sesuatu produk kerajinan secara kreatif dan inovatif (*creation with innovation*) berdasar asas fungsional (*form follow function*), dalam bentuk prakarya atau kerajinan tangan yang jenis materinya disesuaikan dengan potensi lokal masing-masing daerah (Depdiknas 2006).

2) Tujuan pembelajaran seni rupa dan kerajinan yang hendak dicapai

Pendidikan Seni dan Keterampilan bertujuan mengembangkan kemampuan

estetik, ekspresif, dan kreatif dari peserta didik yang memungkinkannya

berperan secara positif dalam kehidupan bernegara dan bermasyarakat baik

dalam tingkat lokal maupun global. (Depdiknas, 2006) Sejalan dengan pendapat

tersebut Muharam (1992) mengatakan bahwa pembinaan seni seni rupa pada

dasarnya merupakan pembinaan pengalaman estetika.

Tujuan pembinaan pengalaman estetik tersebut secara rinci dapat dijelaskan

sebagai berikut: (1) Memberikan fasilitas yang sebesar-besarnya pada anak

untuk dapat mengemukakan pendapatnya (ekspresi bebas), yakni memberikan

kesempatan pada anak untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan fantasi sesuai

tingkat perkembangan dengan berbagai medium seni. (2) Melatih imajinasi

anak, yaitu latihan yang berangkat dari pengamatan atau rekapitulasi kejadian

yang telah direkam anak. (3) Memberikan pengalaman estetik agar anak

mampu mengembangkan kepekaan artistik (sensitivitas dan rasa (persepsi)

pada umumnya) serta potensi kreativitas

Jika dicermati, rumusan tujuan tersebut, sebenarnya akan memberikan

keseimbangan dalam memfungsikan dan mengembangkan antara otak kiri dan

otak kanan, dimana fungsi dan pengembangan otak kiri dewasa ini kurang

mendapat perhatian. Berdasarkan tujuan tersebut, sasaran dalam pendidikan

seni rupa anak dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Pengembangan Ekspresi

Ekspresi sering diartikan sebagai curahan jiwa/isi hati. Berlandaskan pada pengertian ini, ekspresi perlu dikembangkan pada anak sejak dini agar anak mampu mengemukakan isi hati, ide atau gagasan-gagasannya. Dengan demikian anak akan memiliki daya cipta, daya menyesuaikan diri dalam suatu situasi, kemampuan menanggapi suatu masalah, daya berpikir secara internal, dan kemampuan membuat analisis yang tepat. Berdasarkan konteks tersebut, maka ekspresi pada dasarnya merupakan kebutuhan dalam hidup manusia dalam mencari kepuasan

Ekspresi dapat dibedakan menjadi, yakni ekspresi kreatif dan ekspresi tidak kreatif. Ekspresi kreatif ialah ekspresi yang menghasilkan sesuatu, seperti berkarya seni rupa. Sedangkan ekspresi yang tidak kreatif ialah ekspresi yang tidak menghasilkan nilai-nilai kreatif di dalamnya, seperti senyum, menjerit dan menangis.

Dampak ekspresipun dapat dibedakan menjadi dampak ekspresi yang positif dan ekspresi yang negatif. Fungsi pembinaan dalam hal ini sangat menentukan. Dengan dibina anak akan mengekspresikan sesuatu secara wajar yakni ekspresi yang disalurkan dengan penuh kesadaran/disadari. Ekspresi yang negatif pada dasarnya disebabkan oleh bertumpuknya keinginan-keinginan anak yang tidak tersalurkan. Kalaupun tersalurkan biasanya melalui hal yang tidak wajar dan tidak disadari.

Ekspresi anak tentunya akan berbeda dengan ekspresi orang dewasa. Anak biasanya lebih bebas dalam berekspresi, karena anak relatif belum banyak pengetahuan tentang aturan-aturan/norma-norma yang mengikatnya. Karena ketidaktahuan inilah anak cenderung lebih bebas dan leluasa dan tidak takut salah, sehingga terkesan jujur dan spontan. Misalnya, lukisan tentang meja

makan dengan empat kalinya tampak semua, atau lukisan tentang rumah yang penghuni dan isi rumahnya tampak dari luar seolah rumah kaca.

b) Pengembangan Imajinasi

Imajinasi adalah daya untuk membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan-tanggapan yang sudah ada, dan tanggapan baru itu tidak harus sesuai dengan objek-objek yang ada. Dalam konteks seni rupa imajinasi tersebut adalah imajinasi yang disadari secara aktif dalam mencipta, yakni imajinasi yang terjadi dengan disengaja, dan ada usaha subjek untuk masuk ke dunia imajinair yang dikendalikan oleh pikiran dan kemauan untuk menciptakan tanggapan-tanggapan baru. Misalnya menciptakan sebuah lukisan tentang padang pasir dengan tanpa melihat objek padang pasir, namun dengan pengalamannya yang pernah melihat objek lapangan yang penuh dengan rumput dan tumbuhan, kemudian dihilangkan rumput dan tumbuhannya dalam lukisannya. Dalam hal ini guru sebaiknya tidak memberikan contoh dalam wujud apapun, namun memunculkan kembali pengalaman siswa untuk dituangkan dalam wujud karya.

c) Pengembangan Sensitivitas

Sensitif berarti mudah menerima, perasa terhadap rangsangan, mudah mencerpap suatu rangsangan, dan dapat menghayati sesuatu. Peranan guru yang diharapkan adalah mengembangkan sensitivitas atau kepekaan yang telah dimiliki siswa. Terutama, peka terhadap lingkungan dengan cara melatih mengamati, menghayati dan menyadari lingkungan yang mengandung berbagai masalah.

Siswa diberi kesempatan menggunakan panca inderanya seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, dan peraba yang menjadi dasar cerapan. Dengan

demikian sebelum berkarya siswa diharuskan untuk mengamati objek dengan berbagai masalahnya sebelum dituangkan di atas media karya seni rupa.

d) Pengembangan Persepsi

Dengan adanya sensitivitas inilah, siswa mencoba untuk menanggapi (berpersepsi) yang dituangkan dalam wujud karya seni rupa. Persepsi dalam pendidikan seni memiliki nilai khusus, yakni sebagai penajaman rasa dalam kemampuan untuk melihat objek dan kejadian yang ada dan dialaminya.

Dengan demikian anak mencoba untuk mengamati, memilih, menterjemahkan, dan menganalisis objek dan kejadian tersebut kemudian mensintesiskannya dengan bentuk susunan elemen-elemen visual dalam sebuah karya seni rupa. Adapun komponen persepsi ini adalah pengamatan, penghayatan, daya ingat, dan berpikir.

e) Pengembangan Kreativitas

Kreativitas dalam konteks ini adalah kreativitas dalam seni, yang diartikan sebagai kemampuan seseorang mengubah situasi menjadi bermanfaat.

Kemampuan untuk membuat kondisi baru, berdasarkan data, informasi, dari unsur-unsur yang ada. Dengan demikian, kreativitas juga dapat diartikan sebagai daya cipta.

Pembelajaran Seni Budaya pada dasarnya diarahkan untuk menumbuhkan sensitivitas dan kreativitas, sehingga terbentuk sikap apresiatif, kritis, dan kreatif pada diri peserta didik menyeluruh. Kemampuan ini hanya mungkin tumbuh jika dilakukan serangkaian kegiatan yang meliputi pengamatan, analisis, penilaian, serta kreasi dalam setiap aktivitas seni baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

3) Kompetensi kreasi seni rupa dan kerajinan yang ditargetkan

Pembelajaran Seni Rupa pada dasarnya dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam berekspresi karya seni rupa dengan beragam teknik dan media

seni rupa Nusantara dan mancanegara. Sedangkan aspek Kerajinan dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kemampuan dalam bentuk karya/kreasi benda jadi atau perkakas (*artefak*) berdasarkan pengalaman apresiasi yang didapatnya, menggunakan berbagai bahan alam maupun buatan dengan mengutamakan nilai budaya lokal (*local genius*), nilai guna dan nilai estetika serta tata cara dalam pameran. Secara rinci penjabaran kompetensi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

a) Kompetensi Kreasi Seni Rupa dan Kerajinan pada mata pelajaran Seni Budaya SD (Berdasarkan KTSP 2006)

ASPEK	: SENI RUPA
KELAS	: I
SEMESTER	: 1
Standar Kompetensi	: Kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur rupa pada bentuk-bentuk alam dan menerapkannya ke dalam karya rupa
Kompetensi Dasar	: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menggambar ekspresi dengan berbagai gagasan imajinatif melalui unsur rupa; • Peserta didik mampu membuat karya dua dimensi yang mengandung berbagai unsur rupa dari berbagai bahan di lingkungan sekitar.
SEMESTER	: 2
Standar Kompetensi	: Kemampuan mengidentifikasi unsur rupa pada bentuk alam dan menerapkannya ke dalam karya rupa
Kompetensi Dasar	: Peserta didik mampu membuat karya gambar ekspresi dengan teknik cetak berdasarkan gagasan imajinatif
ASPEK	: SENI RUPA
KELAS	: II
SEMESTER	: 1
Standar Kompetensi	: Kemampuan mengidentifikasi bentuk alami dan buatan berdasarkan unsur rupa dan berkarya sesuai dengan prinsip penciptaan seni rupa
Kompetensi Dasar	: Peserta didik mampu menggambar ekspresi dengan berbagai gagasan imajinatif melalui unsur rupa dan media yang beragam.
SEMESTER	: 2
Standar Kompetensi	: Kemampuan mengidentifikasi bentuk alami dan buatan berdasarkan unsur rupa dan berkarya sesuai dengan prinsip-prinsip penciptaan seni rupa
Kompetensi Dasar	: Peserta didik mampu membuat gambar menggunakan teknik cetak dengan berbagai gagasan

imajinatif

ASPEK	:	SENI RUPA
KELAS	:	III
SEMESTER	:	1
Standar Kompetensi	:	Kemampuan mengidentifikasi simbol rupa dalam karya seni rupa dua dimensi berdasarkan unsur rupa dan prinsip penciptaannya
Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mampu membuat gambar dekoratif dengan memodifikasi simbol yang ada;• Peserta didik mampu membuat kolase dari berbagai unsur rupa dengan bahan yang ada di sekitar;
SEMESTER	:	2
Standar Kompetensi	:	Kemampuan mengidentifikasi simbol rupa dalam karya seni rupa tiga dimensi berdasarkan unsur rupa dan prinsip penciptaannya.
Kompetensi Dasar	:	Membuat mainan kreatif berdasarkan unsur dan prinsip seni rupa menggunakan berbagai bahan di lingkungan sekitar
ASPEK	:	SENI RUPA
KELAS	:	IV
SEMESTER	:	1
Standar Kompetensi	:	Kemampuan membandingkan, mencipta dan menampilkan karya seni rupa Nusantara daerah setempat.
Kompetensi Dasar	:	Peserta didik mampu menggambar ilustrasi karakter tokoh cerita manusia, hewan dan tumbuhan dari gagasan cerita rakyat yang ada di lingkungannya
SEMESTER	:	2
Standar Kompetensi	:	Peserta didik membandingkan, mencipta dan menampilkan karya seni rupa Nusantara daerah setempat.
Kompetensi Dasar	:	Membuat relief dari bahan plastis dengan pola ragam hias
ASPEK	:	KERAJINAN
KELAS	:	IV
SEMESTER	:	1
Standar Kompetensi	:	Kemampuan menceritakan, menilai dan berkarya benda pakai yang mengandung unsur tekstur dengan berbagai teknik dalam lingkup wawasan lingkungan

	setempat
Kompetensi Dasar	: • Membuat benda pakai yang memiliki tekstur semu dengan bahan alam setempat
SEMESTER	: 2
Standar Kompetensi	: Peserta didik mengkomunikasikan, menilai dan berkarya benda pakai yang mengandung unsur tekstur dengan berbagai teknik dalam lingkup wawasan lingkungan setempat
Kompetensi Dasar	: • Membuat benda pakai yang memiliki tekstur nyata dengan bahan buatan; • Membuat anyaman sederhana dengan menggunakan berbagai bahan di lingkungan sekitar;
ASPEK	: SENI RUPA
KELAS	: V
SEMESTER	: 1
Standar Kompetensi	: Kemampuan menganalisis, mengapresiasi, berkarya berbagai gagasan dalam objek, tema, simbol, dan materi / bahan karya seni rupa Nusantara dua dimensi
Kompetensi Dasar	: • Peserta didik mampu membuat gambar ragam hias Nusantara • Peserta didik mampu membuat celup ikat dengan pola ragam hias dasar jumputan
SEMESTER	: 2
Standar Kompetensi	: Kemampuan menganalisis, mengapresiasi, berkarya dan memamerkan berbagai gagasan dalam objek, tema, simbol, dan materi / bahan karya seni rupa Nusantara tiga dimensi
Kompetensi Dasar	: • Peserta didik mampu membuat gambar topeng dengan berbagai karakter; • Peserta didik mampu membuat topeng dengan gagasan kreatif berdasarkan bentuk, warna, dan tekstur serta teknik dan bahan;
ASPEK	: KERAJINAN
KELAS	: V
SEMESTER	: 1
Standar Kompetensi	: Kemampuan memahami, menilai dan berkarya benda kerajinan yang mengandung prinsip komposisi dengan berbagai teknik dalam lingkup wilayah Nusantara
Kompetensi Dasar	: • Peserta didik membuat benda kerajinan yang mengandung prinsip komposisi dengan teknik merangkai

		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat benda kerajinan yang mengandung prinsip komposisi dengan teknik meronce
SEMESTER	:	2
Standar Kompetensi	:	Kemampuan memahami, menilai dan berkarya benda kerajinan yang mengandung prinsip komposisi dengan berbagai teknik dalam lingkup wilayah Nusantara
Kompetensi Dasar	:	Peserta didik membuat benda kerajinan yang mengandung prinsip komposisi dengan teknik makrame
ASPEK	:	SENI RUPA
KELAS	:	VI
SEMESTER	:	1
Standar Kompetensi	:	Kemampuan menganalisis, mengapresiasi, berkarya berbagai gagasan dalam objek, dan tema karya seni rupa Nusantara dan mancanegara
Kompetensi Dasar	:	Peserta didik mampu membuat ragam hias batik berdasarkan motif Nusantara dan mancanegara
SEMESTER	:	2
Standar Kompetensi	:	Kemampuan menganalisis, mengapresiasi, berkarya dan memamerkan karya seni rupa berdasarkan gagasan seni Nusantara dan mancanegara
Kompetensi Dasar	:	Peserta didik mampu membuat boneka dengan gagasan kreatif berdasarkan bentuk, warna, tekstur dengan berbagai teknik berdasarkan seni Nusantara dan mancanegara
ASPEK	:	KERAJINAN
KELAS	:	VI
SEMESTER	:	1
Standar Kompetensi	:	Kemampuan memahami, menilai dan berkarya berbagai benda yang mengandung prinsip komposisi dengan berbagai teknik sebagai media pembuatan benda pakai dalam lingkup wilayah Nusantara dan mancanegara
Kompetensi Dasar	:	Peserta didik membuat benda kerajinan yang mengandung prinsip komposisi dengan bahan semi keras dan berbagai teknik
SEMESTER	:	2
Standar Kompetensi	:	Kemampuan memahami, menilai dan berkarya berbagai benda yang mengandung prinsip komposisi dengan berbagai teknik sebagai media pembuatan benda pakai dalam lingkup wilayah Nusantara dan

mancanegara

Kompetensi Dasar : Membuat benda kerajinan yang mengandung prinsip komposisi berbahan tekstil dengan teknik sulam dan teknik tusuk dasar

b) Kompetensi Kreasi Seni Rupa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya SMP (Berdasarkan KTSP 2006)

ASPEK : SENI RUPA

KELAS : VII

SEMESTER : 1

Standar Kompetensi : Kemampuan menilai dan berkreasi berdasarkan beragam gagasan, medium dan teknik berkarya seni Nusantara dari daerah setempat

Kompetensi Dasar : Peserta didik mampu memggambar bentuk dengan mengambil objek karya seni rupa dari daerah setempat

SEMESTER : 2

Standar Kompetensi : Peserta didik mampu memggambar bentuk dengan mengambil objek karya seni rupa dari daerah setempat

Kompetensi Dasar : Peserta didik mampu berkreasi karya seni terapan dengan teknik membentuk dan atau memahat berdasarkan eksplorasi karya seni rupa dari daerah setempat

ASPEK : SENI RUPA

KELAS : VIII

SEMESTER : 1

Standar Kompetensi : Kemampuan menilai dan berkreasi berdasarkan beragam gagasan , medium dan teknik berkarya seni Nusantara

Kompetensi Dasar :

- Peserta didik mampu menggambar ilustrasi dengan mengembangkan gagasan berdasarkan beragam hasil seni Nusantara
- Peserta didik mampu berkreasi karya seni rupa dengan teknik tekstil berdasarkan eksplorasi seni rupa Nusantara

SEMESTER : 2

Standar Kompetensi : Kemampuan menilai dan berkreasi serta melaksanakan pameran dan pergelaran/ pertunjukan kelas dan atau sekolah berdasarkan beragam gagasan , medium dan teknik berkarya seni Nusantara

Kompetensi Dasar : Peserta didik mampu berkreasi dengan teknik cetak berdasarkan eksplorasi seni rupa Nusantara

ASPEK	: SENI RUPA
KELAS	: IX
SEMESTER	: 1
Standar Kompetensi	: Kemampuan menilai dan berkreasi berdasarkan beragam gagasan , medium dan teknik berkarya seni Nusantara dan mancanegara
Kompetensi Dasar	: Peserta didik mampu berkreasi seni murni dengan mengambil unsur-unsur seni rupa Nusantara dan mancanegara
SEMESTER	: 2
Standar Kompetensi	: Kemampuan menilai dan berkreasi serta melaksanakan pameran dan pertunjukan/ pertunjukan sekolah dan atau di luar sekolah berdasarkan beragam gagasan , medium dan teknik berkarya seni Nusantara dan mancanegara .
Kompetensi Dasar	: Peserta didik mampu berkreasi reklame dengan mengambil unsur-unsur seni rupa berdasarkan gagasan, bentuk, dan teknik seni Nusantara dan atau mancanegara

c) Kompetensi Kreasi Kerajinan dalam Mata Pelajaran Keterampilan SMP (Berdasarkan KTSP 2006)

ASPEK	: KERAJINAN
KELAS	: VII
SEMESTER	: 1
Standar Kompetensi	: Kemampuan menciptakan kerajinan benda pakai/hias menggunakan bahan lunak dengan teknik lipat dan atau teknik rekat lem yang menerapkan motif tradisional, mancanegara maupun modifikasinya, serta mengapresiasikannya secara tertulis dan lisan
Kompetensi Dasar	: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menciptakan kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik lipat dan rekat lem. • Peserta didik mampu menciptakan sentuhan estetik dan pengemasan pada karya kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik lipat dan rekat lem, sehingga siap dipamerkan (dijual)
SEMESTER	: 2
Standar Kompetensi	: Kemampuan menciptakan kerajinan benda pakai/hias menggunakan bahan keras dengan teknik potong sambung dan atau teknik potong sambung konstruksi yang menerapkan motif tradisional, mancanegara maupun modifikasinya, serta mengapresiasikannya secara tertulis dan lisan

Kompetensi Dasar :

- Peserta didik mampu menciptakan kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik potong sambung dan atau teknik potong sambung konstruksi
- Peserta didik mampu menciptakan sentuhan estetik dan pengemasan pada karya kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik potong sambung dan atau teknik potong sambung konstruksi, sehingga siap dipamerkan (dijual)

ASPEK : KERAJINAN

KELAS : VIII

SEMESTER : 1

Standar Kompetensi : Kemampuan menciptakan kerajinan benda pakai/hias menggunakan bahan lunak dengan teknik butsir dan atau teknik cetak yang menerapkan motif tradisional, mancanegara maupun modifikasinya, serta mengapresiasi nya secara tertulis dan lisan

Kompetensi Dasar :

- Peserta didik mampu menciptakan kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik butsir dan teknik cetak.
- Peserta didik mampu menciptakan sentuhan estetik dan pengemasan pada karya kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik butsir dan atau teknik cetak, sehingga siap dipamerkan (dijual)

SEMESTER : 2

Standar Kompetensi : Kemampuan menciptakan kerajinan benda pakai/hias menggunakan bahan keras dengan teknik pahat dan teknik tatah yang menerapkan motif tradisional, mancanegara maupun modifikasinya, serta mengapresiasikannya secara tertulis dan lisan

Kompetensi Dasar :

- Peserta didik mampu menciptakan kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik pahat dan teknik tatah
- Peserta didik mampu menciptakan sentuhan estetik dan pengemasan pada karya kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik pahat dan teknik tatah, sehingga siap dipamerkan (dijual)

ASPEK : KERAJINAN

KELAS : IX

SEMESTER : 1

Standar Kompetensi : Kemampuan menciptakan kerajinan benda pakai/hias menggunakan bahan lunak dengan teknik jahit dan atau teknik celup/batik/tenun yang menerapkan motif

		tradisional, mancanegara maupun modifikasinya, serta mengapresiasikannya secara tertulis dan lisan
Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menciptakan kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik jahit dan teknik celup/batik/tenun. • Peserta didik mampu menciptakan sentuhan estetik dan pengemasan pada karya kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik jahit dan teknik celup/batik/tenun, sehingga siap dipamerkan
SEMESTER	:	2
Standar Kompetensi	:	Kemampuan menciptakan kerajinan benda pakai/hias menggunakan bahan keras dengan teknik anyam dan atau teknik simpul/makrame yang menerapkan motif tradisional, mancanegara maupun modifikasinya, serta mengapresiasikannya secara tertulis dan lisan
Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menciptakan kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik anyam dan atau teknik simpul/makrame • Peserta didik mampu menciptakan sentuhan estetik dan pengemasan pada karya kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik anyam dan atau teknik simpul/makrame

d) Kompetensi Kreasi Seni Rupa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya SMA (Berdasarkan KTSP 2006)

ASPEK	:	SENI RUPA
KELAS	:	X
SEMESTER	:	1
Standar Kompetensi	:	Kemampuan menilai dan berkreasi seni rupa terapan Nusantara
Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu merancang karya seni rupa terapan dengan memanfaatkan teknik/corak Nusantara; • Peserta didik mampu membuat karya seni rupa terapan Nusantara berdasarkan rancangan yang dibuatnya
SEMESTER	:	2
Standar Kompetensi	:	Kemampuan menilai dan berkreasi seni Nusantara serta memamerkannya
Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu merancang karya seni kriya dengan memanfaatkan teknik/corak seni Nusantara • Peserta didik mampu menciptakan karya seni kriya

Nusantara berdasarkan rancangan yang telah dibuatnya;

ASPEK	:	SENI RUPA
KELAS	:	XI
SEMESTER	:	1
Standar Kompetensi	:	Kemampuan menilai dan berkreasi seni rupa murni dan atau terapan.
Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mampu merancang karya seni kriya dengan mempertimbangkan fungsi dan corak seni rupa Nusantara• Peserta didik mampu berekspresi secara estetik dan kreatif dalam wujud karya seni lukis/gambar
SEMESTER	:	2
Standar Kompetensi	:	Kemampuan menilai dan berkreasi seni rupa murni atau terapan dan memamerkannya.
Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mampu merancang karya grafis dengan memanfaatkan corak seni Nusantara• Peserta didik mampu menciptakan karya seni grafis berdasarkan rancangan yang telah dibuatnya;
ASPEK	:	SENI RUPA
KELAS	:	XII
SEMESTER	:	1
Standar Kompetensi	:	Kemampuan menilai dan berkreasi seni rupa murni dan terapan.
Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mampu membuat karya seni rupa murni dan terapan yang dikembangkan dari keragaman unsur seni rupa tradisi, modern dan kontemporer seni Nusantara• Peserta didik mampu membuat karya seni rupa murni dan terapan yang dikembangkan dari keragaman unsur seni rupa tradisi, modern dan kontemporer di wilayah mancanegara
SEMESTER	:	2
Standar Kompetensi	:	Kemampuan menilai dan berkreasi seni serta memamerkannya.
Kompetensi Dasar	:	Peserta didik mampu membuat karya seni rupa yang dikembangkan dari keragaman unsur seni rupa tradisional, modern dan kontemporer

Kompetensi di atas dapat dipetakan dan disederhanakan sebagai berikut.

Tabel 1 Kompetensi Kreasi Seni Rupa dan Kerajinan pada Mata Pelajaran Seni Budaya Sekolah Dasar

Kelas /Sem ester	Kompetensi Dasar Aspek/Bidang Seni Rupa	Kompetensi Dasar Aspek/Bidang Kerajinan
I/1	Menggambar ekspresi	-
	Membuat origami	-
I/2	Membuat seni grafis ekspresi	-
II/1	Menggambar ekspresi	-
II/2	Membuat seni grafis imajinatif	-
III/1	Menggambar dekoratif	-
	Membuat karya kolase	-
III/2	Membuat benda mainan kreatif	-
IV/1	Menggambar ilustrasi	Membuat kerajinan benda pakai
IV/2	Membuat relief	Membuat kerajinan benda pakai
	-	Menganyam
V/1	Membuat ragam hias	Membuat kerajinan dengan teknik rangkai
	Membuat karya jumputan	Membuat kerajinan dengan teknik ronce
V/2	Menggambar topeng	Membuat kerajinan makrame
	Membuat topeng	-
VI/1	Membuat ragam hias batik	Membuat kerajinan dengan bahan semi keras
VI/2	Membuat boneka	Membuat kerajinan sulam

Tabel 2 Kompetensi Kreasi Seni Rupa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Kerajinan pada Mata Pelajaran Keterampilan SMP

Kelas /Sem ester	Seni Budaya	Kerajinan
VII/1	Menggambar bentuk	Membuat kerajinan benda pakai/Hias
VII/2	Membuat karya kriya keramik/kayu/batu	Membuat kerajinan benda pakai/Hias
VIII/1	Menggambar ilustrasi	Membuat keramik hias/pakai
	Membuat karya kriya tekstil	
VIII/2	Membuat karya dengan teknik cetak saring/sablon	Membuat kerajinan kayu/batu/logam hias/pakai
IX/1	Membuat karya seni murni	Membuat kerajinan batik/tenun/jumputan/sulam/bordir/aplikasi
IX/2	Membuat karya diskomvis	Membuat kerajinan anyam dan makrame

Tabel 3 Kompetensi Kreasi Seni Rupa pada Mata Pelajaran Seni Budaya SMA

Kelas	Semester 1	Semester 2
X	Mendesain kriya	Mendesain kriya
	Membuat karya kriya	Membuat karya kriya
XI	Mendesain kriya	Mendesain grafis
	Lukis/ Gambar	Membuat karya grafis

XII	Membuat karya lukis/patung/grafis/ kriya/ deskomvis/ ilustrasi/	Membuat karya lukis/patung/grafis/ kriya/ deskomvis/ ilustrasi
	Membuat karya lukis/patung/grafis/ kriya/ deskomvis/ ilustrasi/	-

4) Materi pembelajaran praktek seni rupa dan kerajinan

Berdasarkan lingkup materi, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dibedakan menjadi tiga, yakni Seni Budaya untuk SD, Seni Budaya untuk SMP dan SMA, dan mata pelajaran Keterampilan.

Materi Seni Budaya untuk SD meliputi seni rupa, musik, dan tari, serta keterampilan. Pendekatan pengorganisasian materi pada pendidikan seni dan keterampilan menggunakan pendekatan terpadu, yang penyusunan kompetensi dasarnya dirancang secara sistemik berdasarkan keseimbangan antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yaitu mencakup konsepsi, apresiasi, dan kreasi/rekreasi (Depdiknas, 2006).

Keterampilan merupakan sub materi Seni Budaya untuk SD. Hal ini yang membedakan dengan materi Seni Budaya untuk SMP dan SMA. Perbedaan materi tersebut dapat dibandingkan dengan kutipan berikut. Lingkup materi mata pelajaran Seni Budaya untuk SMP dan SMA meliputi seni rupa, musik, tari, dan teater. Pendekatan pengorganisasian materi pada mata pelajaran kesenian menggunakan pendekatan terpadu, yang penyusunan kompetensi dasarnya dirancang secara sistemik berdasarkan keseimbangan antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terjabarkan dalam konsepsi, apresiasi, dan kreasi (Depdiknas, 2006). Dengan demikian, keterampilan tidak dijadikan materi Seni Budaya untuk SMP dan SMA . Hal ini dikarenakan materi keterampilan tersebut berdiri sendiri sebagai mata pelajaran yang memiliki beberapa materi.

Lingkup materi Keterampilan terdiri atas kerajinan dan teknologi (rekayasa, budidaya, dan pengolahan). Setiap bidang Kerajinan dan bidang Teknologi

mengandung sub aspek apresiasi dan sub aspek kreasi-produksi sebagai dasar pengembangan kompetensi. Apresiasi merupakan kompetensi dasar yang ditunjukkan oleh indikator kinerja pengamatan, penilaian, penghargaan, dan dorongan untuk memelihara dan pelestarian (konservasi dan reproduksi) atau berbuat yang terbaik terhadap berbagai karya kerajinan produk manual maupun teknologi yang menunjang kegiatan hidup manusia sehari-hari.

Kata kreasi-produksi merupakan keterampilan produksi yang ditunjukkan oleh salah satu atau lebih indikator kinerja, seperti: meniru (duplikasi, imitasi), menggayakan (menstilier), menggubah (memodifikasi), mendisain/meredisain, mencipta, membuat, menguji coba, menjahit, menanam, mengembangbiakkan, mencampur, memasak, (*tricking, treating, processing*), mengemas dengan memperhatikan aspek higienis ekonomis. Kinerja pembelajaran Keterampilan adalah cekat, cepat dan tepat, efektif, efisien dan ekonomis higienis, yang dikemas sesuai dengan kebutuhan perkembangan kejiwaan anak (psikologi), kebutuhan politis, dan sosiokultural daerah.

5) Rambu-rambu pembelajaran

Dalam pembelajaran kesenian dan kerajinan ada beberapa hal yang dapat dijadikan rambu-rambu. Hal-hal khusus yang perlu diperhatikan dalam materi pembelajaran Kesenian adalah: (1) Materi pelajaran Kertakes disusun secara terpadu antar bidang seni. Bidang seni yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan minat, bakat, dan kemampuan siswa serta disesuaikan dengan kondisi sekolah. (2) Pembelajaran harus diwujudkan dalam aktivitas seni mencakup: pembentukan konsepsi seni, apresiasi seni, dan kreasi seni dalam bentuk praktik. Apresiasi dan kreasi seni harus dikaitkan dengan konteks seni dalam kehidupan sosial budaya masyarakat. (3) Pameran dan pertunjukan dapat dilaksanakan minimal setahun sekali. (4) Media sebagai bidang kajian kesenian dapat diberikan sesuai dengan

kondisi sekolah setempat. (5) Pengalaman menginterpretasi karya seni dilakukan terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran. (6) Kreasi meliputi segala proses berkarya dari tingkat yang paling sederhana hingga yang paling kompleks.

Sedangkan untuk materi pembelajaran Kerajinan perlu memperhatikan (1) Pembelajaran Keterampilan pada hakekatnya memberikan penekanan pada penciptaan benda pakai sesuai dengan kemampuan siswa dan sekolah. (2) Bentuk aktivitas berkarya harus memperhatikan hal-hal berikut : kemandirian, kerjasama, ketelitian, ketekunan, kerapian, kebersihan, kedisiplinan dan keselamatan kerja serta menekankan estetika, ekonomi, keterpakaian (*ergonomy*) dan fungsi untuk memberikan “nilai jual”.(Depdiknas, 2003)

b. Karakteristik karya seni rupa dan kerajinan serbagai hasil belajar dan objek penilaian

Sebelum mengkaji lebih jauh tentang karakteristik karya seni rupa dan kerajinan terlebih dahulu dikaji tentang jenis karya seni rupa dan kerajinan. Kajian jenis karya seni rupa dan kerajinan ini dikelompokkan menjadi tiga, yakni karya seni rupa dan kerajinan sebagai penjabaran kurikulum, jenis karya yang sering diajarkan oleh guru, dan jenis karya menurut teori.

1) Jenis Karya Seni Rupa dan Kerajinan dari Penjabaran Kurikulum

a) Jenis Karya Seni Rupa dan Kerajinan pada Mata Pelajaran Seni Budaya SD

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KARYA
Kelas I		
Semester 1		
Menggambar ekspresi dengan berbagai gagasan imajinatif melalui unsur rupa	• Membuat gambar ekspresi berbagai obyek imajinatif melalui unsur-unsur rupa dari alam sekitar	Gambar ekspresi dengan objek imajinatif
	• Membuat gambar ekspresi berbagai tema imajinatif dengan unsur-unsur rupa	Gambar ekspresi dengan tema imajinatif

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KARYA
membuat karya dua dimensi yang mengandung berbagai unsur rupa dari berbagai bahan di lingkungan sekitar	<ul style="list-style-type: none"> Membuat benda mainan/hiasan dengan teknik lipat (<i>origami</i>), potong dan rekat 	Benda mainan/hiasan dengan teknik origami
Semester 2		
membuat karya gambar ekspresi dengan teknik cetak berdasarkan gagasan imajinatif	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya gambar cetak ekspresi dengan berbagai motif imajinatif 	Grafis ekspresi dengan motif imajinatif
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya gambar cetak ekspresi dengan berbagai tema 	Grafis ekspresi dengan berbagai tema
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya gambar cetak ekspresi dengan berbagai cetakan dari bahan alam 	Grafis ekspresi dengan cetakan dari bahan alam
Kelas II		
Semester 1		
Menggambar ekspresi dengan berbagai gagasan imajinatif melalui unsur rupa dan media yang beragam	<ul style="list-style-type: none"> Membuat gambar ekspresi berbagai obyek imajinatif melalui unsur rupa dan perpaduannya dari alam sekitar 	Gambar ekspresi dengan objek imajinatif
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat gambar ekspresi berbagai tema imajinatif dengan unsur-unsur rupa dan perpaduannya 	Gambar ekspresi dengan tema imajinatif
Semester 2		
membuat gambar menggunakan teknik cetak dengan berbagai gagasan imajinatif	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya gambar cetak ekspresi dengan berbagai motif imajinatif 	Grafis ekspresi dengan motif imajinatif
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya gambar cetak ekspresi dengan berbagai tema 	Grafis ekspresi dengan berbagai tema
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya gambar cetak ekspresi dengan berbagai cetakan dari bahan alam 	Grafis ekspresi dengan cetakan dari bahan alam

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KARYA
Kelas III		
Semester 1		
membuat gambar	<ul style="list-style-type: none"> Membuat gambar pola ragam hias 	Ragam hias

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KARYA
dekoratif dengan memodifikasi simbol yang ada	<ul style="list-style-type: none"> Membuat komposisi warna dari berbagai perpaduan simbol warna pada pola ragam hias 	Ragam hias dengan warna sebagai simbol
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat gambar dekoratif dari berbagai pola ragam hias yang dikembangkan dari simbol warna dan ragam hias berdasarkan unsur rupa dan prosedur perpaduannya 	Gambar dekoratif dengan memodifikasi simbol
membuat kolase dari berbagai unsur rupa dengan bahan yang ada di sekitar	<ul style="list-style-type: none"> Membuat kolase dengan gagasan yang dikembangkan dari berbagai objek dan bahan di alam sekitar 	Kolase dengan bahan alam
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat kolase dengan gagasan yang dikembangkan dari berbagai objek di alam sekitar menggunakan bahan daur ulang 	Kolase dengan bahan daur ulang
Semester 2		
Membuat mainan kreatif berdasarkan unsur dan prinsip seni rupa menggunakan berbagai bahan di lingkungan sekitar	<ul style="list-style-type: none"> <u>Merakit objek mainan kreatif</u> (misalnya pussel) berbagai bahan alam di lingkungan sekitar baik bahan daur ulang maupun bahan lain 	Mainan kreatif dengan bahan alam atau daur ulang
	<ul style="list-style-type: none"> <u>Merakit jenis mainan kreatif</u> dengan berbagai bahan alam di lingkungan sekitar baik bahan daur ulang maupun bahan lain 	
Kelas IV		
Semester 1		
menggambar ilustrasi karakter tokoh cerita manusia, hewan dan tumbuhan dari gagasan cerita rakyat yang ada di lingkungannya	<ul style="list-style-type: none"> Menggambar berbagai jenis tokoh cerita dalam bentuk sketsa 	Sketsa tokoh cerita
	<ul style="list-style-type: none"> Menggambar karakter setiap jenis tokoh cerita dalam bentuk sketsa 	Gambar karakter setiap tokoh
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat komposisi gambar ilustrasi sesuai dengan isi cerita 	Gambar Ilustrasi cerita rakyat
Membuat benda pakai yang memiliki tekstur semu dengan bahan alam setempat	<ul style="list-style-type: none"> Membuat rancangan benda pakai dengan tekstur semu menggunakan bahan alam setempat dan atau bahan buatan 	Gambar rancangan/desain kerajinan pakai bertekstur semu dengan bahan alam
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat benda pakai dengan tekstur semu menggunakan bahan alam setempat dan atau bahan buatan 	Kerajinan pakai bertekstur semu dengan bahan alam
Semester 2		
Membuat relief dari bahan plastis	<ul style="list-style-type: none"> Membuat pola ragam hias geometris dan natural 	Ragam hias

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KARYA
dengan pola ragam hias	<ul style="list-style-type: none"> Menerapkan pola ragam hias geometris dan natural ke dalam relief 	Relief dengan objek ragam hias
Membuat benda pakai yang memiliki tekstur nyata dengan bahan buatan	<ul style="list-style-type: none"> Membuat rancangan benda pakai dengan tekstur nyata menggunakan bahan alam setempat dan bahan buatan 	Gambar rancangan/desain kerajinan pakai bertekstur nyata dengan bahan buatan
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat benda pakai dengan tekstur nyata menggunakan bahan alam sekitar dan bahan buatan 	Kerajinan pakai bertekstur nyata dengan bahan buatan
Membuat anyaman sederhana dengan menggunakan berbagai bahan di lingkungan sekitar	<ul style="list-style-type: none"> Menganyam berbagai bentuk objek dua dimensi 	Kerajinan anyam dengan di lingkungan sekitar
	<ul style="list-style-type: none"> Menganyam beragam bentuk dan warna tentang karya dua dimensi menggunakan bahan yang ada dalam alam sekitar 	
Kelas V		
Semester 1		
membuat gambar ragam hias Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> Merancang dan mengikat pola ragam hias celup ikat di atas bahan kertas tisu dan bahan kain 	Gambar rancangan/desain kerajinan jumputan
membuat celup ikat dengan pola ragam hias dasar jumputan	<ul style="list-style-type: none"> Mewarnai celup ikat dengan perpaduan warna pada bahan kertas dan bahan kain 	Kerajinan jumputan
membuat benda kerajinan yang mengandung prinsip komposisi dengan teknik merangkai	<ul style="list-style-type: none"> Merancang benda kerajinan dengan teknik merangkai 	Gambar rancangan/desain kerajinan dengan teknik merangkai
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat benda kerajinan dengan teknik merangkai 	Kerajinan dengan teknik merangkai
membuat benda kerajinan yang mengandung prinsip komposisi dengan teknik meronce	<ul style="list-style-type: none"> Merancang benda kerajinan dengan teknik meronce 	Gambar rancangan/desain kerajinan dengan teknik meronce
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat benda kerajinan dengan teknik meronce 	Kerajinan dengan teknik meronce
Semester 2		
membuat gambar topeng dengan berbagai karakter	<ul style="list-style-type: none"> Membuat berbagai sketsa pengembangan dari jenis simbol-simbol topeng 	Sketsa dengan objek topeng

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KARYA
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat berbagai gambar bentuk dari komposisi berbagai karakter topeng 	Gambar bentuk dengan objek topeng
membuat topeng dengan gagasan kreatif berdasarkan bentuk, warna, dan tekstur serta teknik dan bahan	<ul style="list-style-type: none"> Membuat rancangan gambar topeng kreatif 	Gambar rancangan/desain topeng
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat topeng dengan berbagai bahan dan teknik 	Topeng
membuat benda kerajinan yang mengandung prinsip komposisi dengan teknik makrame	<ul style="list-style-type: none"> Merancang benda kerajinan dengan teknik makrame 	Gambar rancangan/desain kerajinan makrame
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat benda kerajinan dengan teknik makrame 	kerajinan makrame
Kelas VI		
Semester 1		
membuat ragam hias batik berdasarkan motif Nusantara dan mancanegara	<ul style="list-style-type: none"> Merancang pola ragam hias batik di atas bahan kertas tisu dan bahan kain 	Ragam hias dan pola batik
	<ul style="list-style-type: none"> Mewarnai batik dengan perpaduan warna pada bahan kertas dan bahan kain 	Kerajinan batik
membuat benda kerajinan yang mengandung prinsip komposisi dengan bahan semi keras dan berbagai teknik	<ul style="list-style-type: none"> Merancang benda kerajinan dengan bahan semi keras dan berbagai teknik 	Gambar rancangan/desain kerajinan dengan bahan semi keras
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat benda kerajinan dengan bahan semi keras dan berbagai teknik 	kerajinan dengan bahan semi keras
Semester 2		
membuat boneka dengan gagasan kreatif berdasarkan bentuk, warna, tekstur dengan berbagai teknik berdasarkan seni Nusantara dan mancanegara	<ul style="list-style-type: none"> Membuat berbagai sketsa pengembangan dari jenis simbol-simbol boneka 	Sketsa dengan objek boneka
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat berbagai gambar bentuk dari komposisi berbagai karakter boneka 	Gambar bentuk dengan objek boneka
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat rancangan gambar boneka kreatif 	Gambar rancangan/desain boneka
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat boneka dengan berbagai bahan dan teknik 	Boneka
Membuat benda kerajinan yang mengandung	<ul style="list-style-type: none"> Merancang dan membuat benda kerajinan dengan bahan tekstil dan teknik sulam 	Ragam hias untuk tekstil dengan teknik sulam

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KARYA
prinsip komposisi berbahan tekstil dengan teknik sulam dan teknik tusuk dasar	<ul style="list-style-type: none"> Merancang dan membuat benda kerajinan dengan bahan tekstil dan tusuk dasar 	Kerajinan tekstil dengan teknik sulam

b) Jenis Karya Seni Rupa pada Mata Pelajaran Seni Budaya SMP

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KARYA
Kelas VII		
Semester 1		
memnggambar bentuk dengan mengambil objek karya seni rupa dari daerah setempat	<ul style="list-style-type: none"> Menggambar benda kubistis atau silindris objek karya seni rupa dari daerah setempat Menggambar benda campuran kubistis atau silindris objek karya seni rupa dari daerah setempat 	Gambar bentuk dengan objek karya seni rupa
Semester 2		
berkreasi karya seni terapan dengan teknik membentuk dan atau memahat berdasarkan eksplorasi karya seni rupa dari daerah setempat	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya keramik dengan teknik pijit/ pilin/ slab (lempengan) berdasarkan eksplorasi karya seni rupa dari daerah setempat 	Kriya keramik
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat ukiran untuk benda pakai berdasarkan eksplorasi karya seni rupa dari daerah setempat 	Kriya ukir
Kelas VIII		
Semester 1		
menggambar ilustrasi dengan mengembangkan gagasan berdasarkan beragam hasil seni Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> Menggambar ilustrasi dengan mengambil objek hasil seni Nusantara 	Gambar ilustrasi dengan objek seni Nusantara
	<ul style="list-style-type: none"> Menggambar ilustrasi dengan mengambil tema cerita Nusantara. 	Gambar ilustrasi dengan tema cerita Nusantara
berkreasi karya seni rupa dengan teknik tekstil berdasarkan eksplorasi seni	<ul style="list-style-type: none"> Membuat benda pakai dan atau benda hias dengan teknik celup-rintang (batik, jumputan atau tutup-celup) dengan mengambil unsur-unsur seni rupa Nusantara. 	Kriya batik/jumputan

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KARYA
rupa Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat benda pakai dan atau benda hias dengan teknik tenun atau rajut mengambil unsur-unsur seni rupa Nusantara. 	Kriya tenun/rajut
Semester 2		
berkreasi dengan teknik cetak berdasarkan eksplorasi seni rupa Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat benda pakai dan atau benda hias dengan teknik cetak tinggi dengan mengambil unsur-unsur seni rupa Nusantara. 	Grafis cetak tinggi
	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat benda pakai dan atau benda hias dengan teknik cetak saring dengan mengambil unsur-unsur seni rupa Nusantara. 	Grafis cetak saring/sablon
Kelas IX		
Semester 1		
berkreasi seni murni dengan mengambil unsur-unsur seni rupa Nusantara dan mancanegara	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melukis berdasarkan eksplorasi gagasan, bentuk, bahan dan teknik seni rupa Islam di Indonesia dan atau mancanegara. 	Lukisan
	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya grafis berdasarkan eksplorasi gagasan, bentuk, bahan dan teknik seni rupa Islam di Indonesia dan atau mancanegara. 	Grafis
Semester 2		
berkreasi reklame dengan mengambil unsur-unsur seni rupa berdasarkan gagasan, bentuk, dan teknik seni Nusantara dan atau mancanegara	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat karya reklame komersial dengan mengambil unsur-unsur seni Islam di Indonesia dan atau mancanegara. 	Deskomvis komersil
	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya reklame non komersial seni rupa dengan mengambil unsur-unsur seni Islam di Indonesia dan atau mancanegara. 	Deskomvis non komersil

c) Jenis Karya Kerajinan pada Mata Pelajaran Keterampilan SMP

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KARYA
Kelas VII		
Semester 1		

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KARYA
menciptakan kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik lipat dan rekat lem	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik lipat dan rekat lem 	Desain kerajinan
	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik lipat dan rekat lem 	Kerajinan kertas
menciptakan sentuhan estetik dan pengemasan pada karya kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik lipat dan rekat lem, sehingga siap dipamerkan (dijual)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain kemasan • Membuat kemasan 	Kemasan kerajinan
Semester 2		
Menciptakan kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik potong sambung dan atau teknik potong sambung konstruksi	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik potong sambung dan atau teknik potong sambung konstruksi 	Desain kerajinan
	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik potong sambung dan atau teknik potong sambung konstruksi 	Kerajinan kayu/logam
Menciptakan sentuhan estetik dan pengemasan pada karya kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik potong sambung dan	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain kemasan • Membuat kemasan 	Kemasan kerajinan

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KARYA
atau teknik potong sambung konstruksi, sehingga siap dipamerkan (dijual)		
Kelas VIII		
Semester 1		
Menciptakan kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik potong sambung dan atau teknik potong sambung konstruksi	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik potong sambung dan atau teknik potong sambung konstruksi Membuat karya kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik potong sambung dan atau teknik potong sambung konstruksi 	Desain kerajinan Kerajinan kayu/logam
Menciptakan sentuhan estetik dan pengemasan pada karya kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik potong sambung dan atau teknik potong sambung konstruksi, sehingga siap dipamerkan (dijual)	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain kemasan Membuat kemasan 	Kemasan kerajinan
Semester 2		
Menciptakan kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik butsir dan teknik cetak	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik butsir dan teknik cetak Membuat karya kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik butsir dan teknik cetak 	Desain kerajinan Kerajinan keramik
Menciptakan sentuhan estetik	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain kemasan Membuat kemasan 	Kemasan kerajinan

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KARYA
dan pengemasan pada karya kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik butsir dan atau teknik cetak, sehingga siap dipamerkan (dijual)		

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	
Kelas IX		
Semester 1		
Menciptakan kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik jahit dan teknik celup/batik/tenun	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik jahit dan teknik celup/batik/tenun Membuat karya kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik jahit dan teknik celup/batik/tenun 	Desain kerajinan Kerajinan aplikasi/sulam/batik/tenun
Menciptakan sentuhan estetik dan pengemasan pada karya kerajinan benda pakai/hias berbahan lunak alami maupun buatan dengan teknik jahit dan teknik celup/batik/tenun, sehingga siap dipamerkan	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain kemasan Membuat kemasan 	Kemasan kerajinan
Semester 2		
Menciptakan kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik anyam dan atau teknik simpul/makrame 	Desain kerajinan

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	
buatan dengan teknik anyam dan atau teknik simpul/makrame	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik anyam dan atau teknik simpul/makrame 	Kerajinan anyam/makrame
Menciptakan sentuhan estetik dan pengemasan pada karya kerajinan benda pakai/hias berbahan keras alami maupun buatan dengan teknik anyam dan atau teknik simpul/makrame	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain kemasan Membuat kemasan 	Kemasan kerajinan

d) Jenis Karya Seni Rupa pada Mata Pelajaran Seni Budaya SMA

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KARYA
Kelas X		
Semester 1		
merancang karya seni rupa terapan dengan memanfaatkan teknik/corak Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> merancang karya seni rupa terapan dua dimensi dengan memanfaatkan teknik/corak Nusantara 	Desain seni rupa terapan dua dimensi
	<ul style="list-style-type: none"> merancang karya seni rupa terapan tiga dimensi dengan memanfaatkan teknik/corak Nusantara 	Desain seni rupa terapan tiga dimensi
membuat karya seni rupa terapan Nusantara berdasarkan rancangan yang dibuatnya	<ul style="list-style-type: none"> membuat karya seni rupa terapan dua dimensi dengan memanfaatkan teknik/corak Nusantara 	Kriya terapan dua dimensi
	<ul style="list-style-type: none"> membuat karya seni rupa terapan tiga dimensi dengan memanfaatkan teknik/corak Nusantara 	Kriya terapan tiga dimensi
Semester 2		
merancang karya seni kriya dengan	<ul style="list-style-type: none"> merancang karya seni kriya dua dimensi dengan memanfaatkan teknik/corak Nusantara 	Desain Kriya dua dimensi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KARYA
memanfaatkan teknik/ corak seni Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> • merancang karya seni kriya tiga dimensi dengan memanfaatkan teknik/corak Nusantara 	Desain Kriya tiga dimensi
Menciptakan karya seni kriya Nusantara berdasarkan rancangan yang telah dibuatnya	<ul style="list-style-type: none"> • membuat karya seni kriya dua dimensi dengan memanfaatkan teknik/corak Nusantara 	Kriya dua dimensi
	<ul style="list-style-type: none"> • membuat karya seni kriya tiga dimensi dengan memanfaatkan teknik/corak Nusantara 	Kriya tiga dimensi
Kelas XI		
Semester 1		
merancang karya seni kriya dengan mempertimbangan fungsi dan corak seni rupa Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> • merancang karya seni kriya dua dimensi dengan memanfaatkan teknik/corak Nusantara 	Desain Kriya dua dimensi
	<ul style="list-style-type: none"> • merancang karya seni kriya tiga dimensi dengan memanfaatkan teknik/corak Nusantara 	Desain Kriya tiga dimensi
bereksresi secara estetik dan kreatif dalam wujud karya seni lukis/gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat gambar bentuk 	Gambar bentuk
	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat gambar ilustrasi 	Gambar ilustrasi
	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya seni lukis 	Seni lukis
Semester 2		
merancang karya grafis dengan memanfaatkan corak seni Nusantara	merancang karya grafis dengan memanfaatkan corak seni Nusantara	Sketsa grafis
menciptakan karya seni grafis berdasarkan rancangan yang telah dibuatnya	membuat karya seni grafis berdasarkan rancangan yang telah dibuatnya	Grafis
Kelas XII		
Semester 1		
membuat karya seni rupa murni dan terapan yang dikembangkan dari keragaman unsur seni rupa tradisi, modern dan kontemporer seni Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya seni lukis yang dikembangkan dari keragaman unsur seni rupa tradisi, modern dan kontemporer seni Nusantara 	lukis
	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya seni patung yang dikembangkan dari keragaman unsur seni rupa tradisi, modern dan kontemporer seni Nusantara 	patung
	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya seni grafis yang dikembangkan dari keragaman unsur seni rupa tradisi, modern dan kontemporer seni Nusantara 	grafis

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KARYA
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya seni kriya yang dikembangkan dari keragaman unsur seni rupa tradisi, modern dan kontemporer seni Nusantara 	Kriya
Semester 2		
Membuat karya seni rupa yang dikembangkan dari keragaman unsur seni rupa tradisional, modern dan kontemporer	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya seni lukis yang dikembangkan dari keragaman unsur seni rupa tradisi, modern dan kontemporer 	lukis
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya seni patung yang dikembangkan dari keragaman unsur seni rupa tradisi, modern dan kontemporer 	patung
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya seni grafis yang dikembangkan dari keragaman unsur seni rupa tradisi, modern dan kontemporer 	grafis
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya seni kriya yang dikembangkan dari keragaman unsur seni rupa tradisi, modern dan kontemporer 	Kriya

Berdasarkan kurikulum jenis karya yang dihasilkan peserta didik dapat dikelompokkan sebagai berikut.

Jenis karya yang dihasilkan peserta didik Dekolah Dasar pada mata pelajaran Seni Budaya dibedakan menjadi: (1) seni rupa terdiri atas: Gambar ekspresi, gambar dekoratif, grafis, relief, kriya, sketsa, gambar bentuk, gambar Ilustrasi, ragam hias, seni origami, dan seni kolase; (2) kerajinan terdiri atas: desain kerajinan, kerajinan Mainan kreatif, kerajinan pakai bertekstur, kerajinan merangkai, kerajinan meronce, kerajinan dengan bahan semi keras, kerajinan anyam, kerajinan jumputan, kerajinan makrame, kerajinan batik, dan kerajinan sulam.

Jenis karya yang dihasilkan peserta didik SMP dibedakan menjadi: (1) seni rupa pada mata pelajaran Seni Budaya terdiri atas: gambar bentuk, gambar ilustrasi, kriya keramik, kriya ukir, kriya batik/jumputan, kriya tenun/rajut, grafis, lukis, dan deskomvis; (2) kerajinan pada mata pelajaran Keterampilan terdiri atas:

kerajinan kertas, kerajinan kayu/logam, kerajinan keramik, kerajinan aplikasi/sulam/batik/tenun, kerajinan anyam/makrame, desain kerajinan, dan kemasan kerajinan.

Jenis karya yang dihasilkan peserta didik SMA pada mata pelajaran Seni Budaya dibedakan menjadi: lukis, patung, grafis, kriya, gambar bentuk, gambar ilustrasi.

2) Jenis karya seni rupa dan kerajinan yang diajarkan Guru Seni Budaya dan Keterampilan

Berdasarkan hasil kajian lapangan yang dilakukan terhadap 40 orang guru seni rupa dan kerajinan dapat diidentifikasi jenis karya yang diajarkan meliputi: Lukis, gambar ekspresi, patung (membentuk /merakit), grafis (cetak), desain komunikasi visual, gambar ilustrasi, gambar bentuk, perspektif/proyeksi, gambar ragam hias, relief, kerajinan melipat (*origami*)kertas, kerajinan dengan bahan daur ulang, kerajinan/kriya kayu, kerajinan/kriya anyam, kerajinan/kriya batik, kerajinan/kriya keramik, dan kerajinan mixed media.

Jika dibandingkan dengan jenis karya berdasarkan kurikulum ada beberapa perbedaan, yakni pada kurikulum tidak terdapat gambar pespektif proyeksi sebagaimana halnya jenis karya yang pernah diajarkan oleh guru. Sebaliknya ada beberapa jenis karya yang terdapat pada kurikulum belum pernah diajarkan oleh 40 orang guru dalam penelitian ini.

3) Jenis karya seni rupa dan kerajinan menurut teori

Secara rinci Sudarso (1987) membagi jenis karya seni rupa sebagai berikut:

a) Berdasarkan fungsinya:

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

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

b) Berdasarkan dimensinya:

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

c) Berdasarkan cabangnya:

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

Pembagian jenis karya tersebut dapat diringkas dalam tabel berikut

Tabel 4 Pembagian menurut dimensi

No	Dimensi	Jenis Karya seni Rupa
1	Dua dimensi	1 Gambar bentuk/ilustrasi
		2 Lukis
		3 Grafis
		4 Deskomvis <i>indoor</i>
		5 Relief
		6 Kriya
2	Tiga dimensi	1 Patung
		2 Deskomvis <i>outdoor</i>
		3 Tata ruang
		4 Kriya

Tabel 5 Pembagian menurut fungsi

No	Jenis	
1	<i>Fine art</i>	1 Lukis
		2 Grafis
		3 Patung

2	<i>Applied Art</i>	1	Deskomvis
		2	Tata ruang
		3	Kriya
		4	Ilustrasi

4) Karakteristik masing-masing jenis karya seni rupa dan kerajinan

a) Perkembangan Gambar/Lukisan Anak

Dalam konteks ini tidak dibedakan mengenai pemahaman makna tentang istilah gambar dan lukisan sebagai karya anak, karena antara keduanya dalam kenyataannya bagi anak merupakan hasil ungkapan isi hati ataupun angan-angannya. (Affandi dan Dewobroto, 2004: 36)

Masa Corengan (Usia balita: 2-4)

Pada masa ini anak pada mulanya hanya menggunakan sembarang alat yang dapat dipegangnya dan dapat digunakan untuk mencoreng. Dengan kegiatan ini akhirnya anak dengan pengalamannya dapat memahami bahwa alat-alat tersebut dapat digunakan untuk menghasilkan sesuatu yang kemudian menjadi daya tarik baginya. Selanjutnya mereka berusaha dapat mewujudkan keinginannya atau angan-angannya melalui hasil corengannya yang dimulai dari wujud yang tidak karuan (seperti benang kusut) hingga akhirnya menemukan pola-pola corengan yang semakin teratur dan terarah.

Masa Pengenalan Bagan (Usia prasekolah: 4-7 tahun)

Pada masa ini anak sudah mampu mengikuti kegiatan dan kehidupan berkelompok semiformal seperti di *play group* dan TK. Dengan pengamatan dan pengalaman yang diperoleh melalui pergaulan sesama anak dengan bermain dan berbuat, mereka mulai memiliki bayangan akan persamaan dan perbedaan benda-benda sekitar termasuk manusia dan hewan, menyangkut bentuk, jenis, warna, bidang, ukuran, dan sebagainya. Hal ini menimbulkan kesan pada anak tentang pola-pola bentuk benda sekitar, tetapi untuk menggambarkannya dengan goresan mereka belum memiliki keterampilan yang memadai. Selain itu, mereka masih belum dapat berkonsentrasi kepada suatu objek, masih selalu berubah dan

berpindah perhatiannya sehingga pola-pola bentuk gambarnya masih jauh dari sempurna dan belum memiliki patokan yang tetap. Semuanya masih dilandasi dengan pemahaman yang sifatnya subjektif.

Masa penemuan bagan (usia SD awal: 7 –9 tahun)

Pada usia ini anak dikatakan masuk dalam usia belajar atau usia sekolah. Mereka telah memiliki kemampuan berpikir dan kesadaran akan pilihan yang bagus dan tidak bagus, yang benar dan salah. Untuk menggambar sesuatu, mereka telah menyadari benar akan adanya ciri-ciri untuk setiap objek yang digambar. Dengan pengalaman belajar dan latihan-latihan, mereka berangsur-angsur akan dapat menyempurnakan pola-pola atau bentuk bagan gambar/lukisan yang dibuatnya. Dengan adanya kemajuan teknologi, khususnya media komunikasi visual, mereka yang banyak bergaul dan akrab dengan media ini akan memiliki kemajuan dalam keterampilan menggambarkan pola-pola atau objek yang dikehendaki. Meskipun demikian, walaupun objek yang dikehendaki itu sama, perwujudan gambar/lukisan setiap anak masih mungkin menunjukkan karakternya masing-masing, apalagi pengaruh adanya pusat perhatian yang berbeda antara anak laki-laki dan perempuan.

Masa Awal Realisme (usia SD pertengahan: 9-11 tahun)

Alam fantasi kehidupan anak sudah mulai berkurang karena mereka mulai menyadari eksistensi dirinya ditengah-tengah pergaulan sesamanya. Mereka mulai kritis terhadap kenyataan yang dihadapi di lingkungannya. Semula kehidupan fantasinya melambung ke alam khayalan yang meluap-luap, sekarang mulai mengarah pada bayangan angan-angan yang lebih konstruktif sebagai suatu hal yang ingin diraihinya. Karena sikap kritisnya yang semakin meningkat maka kemampuan koreksi diri semakin cermat sehingga mengakibatkan anak seusia ini sudah merasa cemas. Akibatnya mereka semakin berhati-hati bahkan mungkin semakin berperasaan takut dalam menggambar/melukiskan sesuatu, apalagi dalam

permasalahan proporsi, anatomi, dan perspektif. Untuk menggambarkan bentuk-bentuk plastis yang berkesan tiga dimensi, anak seusia ini sungguh menghadapi hal yang sulit. Secara rasional mereka melihat objek realistik, tetapi perasaan dan keterampilan belum sepenuhnya mampu menyatakan dalam gambar/lukisannya. Mereka dapat terselamatkan dengan kegiatan menggambar/melukis yang sifatnya dekoratif, objek benda datar, ataupun secara siluet (bayang –bayang) (Affandi dan Dewobroto, 2004: 39-40)

Masa Naturalis Semu (usia SD akhir: 11 –13 tahun)

Pada masa ini anak dikatakan masa berpikir yang semakin kritis terhadap peri kehidupan lingkungannya. Kesadaran individu semakin tinggi, tetapi diikuti oleh kesadaran akan dirinya sebagai anggota kehidupan lingkungannya. Anak tidak lagi menggambarkan/melukiskan apa-apa yang dikenalnya, tetapi lebih pada apa-apa yang dihadapi/diamatinya. Karena tingkat kesadaran berpikirnya semakin tinggi maka dalam kebiasaan menggambar atau melukis mereka mulai menunjukkan gejala kecenderungan yang berbeda dalam penghayatan objek. Di antara mereka ada memiliki ketajaman pengamatan visual didukung oleh daya pikirnya yang cermat sehingga karya lukisnya menampilkan tipe visual yang dapat berlanjut ke arah gaya naturalis. Kelompok anak yang lain tidak mengandalkan ketajaman visual, tetapi dalam menghadapi objek mereka melakukan penghayatan yang lebih kearah konsentrasi daya rasa sehingga karya lukisannya termasuk bertipe nonvisual (*haptic*) yang nantinya dapat berlanjut ke arah gaya non-realis ataupun nonnaturalis

b) Perkembangan Seni Membentuk

Pembagian periode perkembangan gambar anak mulai dapat diidentifikasi mulai anak usia dua tahun. Ini terjadi karena pada saat itulah anak baru mampu memegang atau menggunakan alat menggores. Sedangkan aktivitas membentuk

dapat diidentifikasi lebih awal karena kemampuan anak untuk membuat gerakan membentuk pada dasarnya sudah dapat dilakukan sejak mereka telah mampu menggerakkan tangan dan jari-jemarinya untuk melakukan gerakan meremas-remas.

Masa Gerakan Meremas (usia bayi 3 – 8 bulan)

Pada usia ini anak sangat aktif dengan gerakan tangan menggenggam, menarik, dan meremas yang kemudian biasanya pada awalnya membawa apa yang digenggamnya ke mulut. Apabila ketika itu anak dapat meraih benda, terutama bukan benda keras, niscaya akan diremas-remasnya hingga kusut. Inilah awal dari anak berkemampuan membentuk dengan meremas, yang nantiunya teknik seperti ini (meremas, memijit, mencuil, menempel) disebut membutsir.

Masa Bongkar Pasang (usia anak kecil: 8 bulan – 2 tahun)

Pada saat ini anak berkesan sebagai perusak, karena setiap kali dia melihat sesuatu yang menarik pasti diraihinya yang kemudian dengan keingintahuan dia menarik, mencabut, memukul-mukul, atau membongkarnya. Jika dia telah mengetahui bahwa benda tersebut dapat berubah bentuk atau susunannya, dia akan berusaha memasang atau merangkainya lagi seperti semula, walaupun pada awalnya selalu gagal. Setelah mencoba berulang kali mungkin barulah dia berhasil.

Masa menyusun, merangkai, dan menghimpun (usia nak kecil: 2 – 4 tahun)

Anak usia ini mempunyai kegemaran menyusun, merangkai, dan menghimpun atau mengumpulkan benda-benda yang sekiranya menarik bagi mereka. Melalui kegiatan ini anak berfantasi dengan benda-benda ini sehingga hasil susunan atau rangkaiannya dibayangkannya sebagai sesuatu yang sangat berharga baginya.

Masa Menggantung, melipat, dan menempel (usia prasekolah 4 –7 tahun)

Anak usia ini sudah mengikuti kelompok bermain ataupun TK. Dengan menyobek-nyobek kertas atau menggunting-gunting, pada dasarnya mereka ingin menemukan pola. Demikian juga dengan melipat-lipat kertas. Kegemaran selanjutnya adalah menempelkan sobekan atau guntingan kertas yang sudah berbentuk suatu pola ataupun yang tidak berbentuk.

Masa menirubenda model sekitart (usia SD: 7-12 tahun)

Pada masa ini anak sudah memasuki masa belajar sehingga kemampuan nalarnya mendorongnya untuk berbuat seperti yang diidolakan/diinginkan dan kemampuan keterampilannya berangsur-angsur meningkat. Dengan demikian. Hasrat yang demikian mendorong anak untuk meniru segala model atau bentuk yang di pandangnya bagus. (43)

Masa bereksperimen (usia SLTP: 12-15 tahun)

Pada usia ini anak suka mencoba-coba hal yang baru sehingga dalam berseni membentuk mereka senang bereksperimen dengan berbagai media (alat dan bahan). Dalam hal ini mereka bukan hanya membuat model bentuk tiruan benda-benda nyata, tetapi juga mencoba membuat perwujudan model benda fantastis, abstrak nonrealis, ataupun unik.

Tabel 6. Karakteristik Karya seni Rupa dan Kerajinan

Karya Seni	Karakteristik				
	Fungsi	Dimensi	Sasaran	Pola Berpikir	Indikator
Seni Murni					
<ul style="list-style-type: none"> • Seni Lukis • Seni Grafis 	<i>Fine Art</i>	2 Dimensi	Ekspresi	Intuitif	Ekspresi dan Konsistensi
			Imajinasi		Imajinasi
			Sensitivitas		Sensitif
			Kreativitas	Kreatif	Kreativitas dan Orisinalitas

• Seni Patung	<i>Fine Art</i>	3 Dimensi	Ekspresi	Intuitif	Ekspresi dan Konsistensi
			Imajinasi		Imajinasi
			Sensitivitas		Sensitif
			Kreativitas	Kreatif	Kreativitas dan Orisinalitas

Desain

• Deskomvis • Desain Produk • Desain Interior	<i>Applied Art</i>	2/3 dimensi	Ekspresi	Intuitif	Ekspresi dan Konsistensi
			Imajinasi		Imajinasi
			Sensitivitas		Sensitif
			Kreativitas	Kreatif	Kreativitas dan Orisinalitas
			Rasional	Rasional	Komunikatif/Keterbacaan
					Ergonomik
					Ekonomis

Kerajinan/Kriya

• Kayu • Logam • Tekstil • Kulit • Keramik • Mixed Media	<i>Applied Art</i>	2/3 dimensi	Ekspresi	Intuitif	Ekspresi dan Konsistensi
			Imajinasi		Imajinasi
			Sensitivitas		Sensitif
			Kreativitas	Kreatif	Kreativitas dan Orisinalitas
			Rasional	Rasional	Ergonomik
					Ekonomis
					Teknik Produksi

c. Konsep dasar penilaian karya seni rupa dan kerajinan

1) Pengertian penilaian karya seni rupa

Penilaian adalah suatu proses sistematis yang mengandung pengumpulan informasi, menalisis, dan menginterpretasi informasi tersebut untuk membuat keputusan-keputusan. Informasi yang terkumpul dapat dalam bentuk angka melalui tes maupun deskripsi verbal melalui observasi. Keputusan dalam hal ini berhubungan dengan sudah/belum berhasilnya peserta didik dalam mencapai suatu

kompetensi. (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2006: 194). Sedangkan Zainul dan Nasoetion (1997) mengatakan bahwa penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar baik yang menggunakan instrumen tes maupun non tes. Jadi yang dimaksud penilaian adalah memberi nilai tentang kualitas sesuatu. Berdasarkan pengertian tersebut pada hakekatnya penilaian adalah pengumpulan data yang dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Nurhadi (2004) hakikat penilaian pendidikan menurut konsep *authentic assesment* adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Gambaran perkembangan belajar siswa perlu diketahui oleh guru agar bisa memastikan bahwa siswa mengalami proses pembelajaran dengan benar.

Secara khusus Affandi dan Dewobroto (2004) mendefinisikan penilaian karya seni rupa sebagai berikut, penilaian mengandung makna pemberian nilai atau penilaian untuk memberikan keputusan tentang bagus atau buruk, benar atau salah. Makna nilai dalam kegiatan berseni rupa anak ini bukan sekedar hanya memberikan angka sebagai ukuran tingkat keberhasilan kerja, tetapi lebih kompleks lagi menyangkut berbagai aspek nilai kependidikan.

Selanjutnya Affandi dan Dewobroto mengatakan bahwa untuk memberikan penilaian secara tepat, guru perlu memahami dasar-dasar pertimbangannya. Yang perlu diperhatikan untuk dipertimbangkan dalam penilaian seni rupa anak adalah menyangkut: tingkat usia anak; pengaruh lingkungan anak; corak/gaya/tipe anak; teknik dan media yang digunakan; penuangan ide dalam makna kreativitas, organisasi unsur-unsur, dan keberanian ungkapan.

Dalam melakukan penilaian ini, guru harus menggunakan kriteria anak, bukan kriteria orang dewasa. Ini artinya acuan yang dijadikan standar keberhasilan

adalah berdasarkan kepentingan anak dengan mempertimbangkan lima hal seperti di atas.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat ditarik sebuah pengertian bahwa penilaian karya seni rupa atau kerajinan dalam konteks pendidikan adalah proses yang sistematis dalam mengambil suatu keputusan tentang baik (bagus) buruknya (gagal) sebuah karya seni rupa yang dihasilkan peserta didik. Proses penilaian yang sistematis dalam hal ini mencakup pengumpulan informasi, menalisis, dan menginterpretasi informasi tersebut untuk membuat keputusan-keputusan. Informasi yang terkumpul dapat dalam bentuk angka melalui tes maupun deskripsi verbal melalui observasi. Keputusan dalam hal ini berhubungan dengan sudah/belum berhasilnya peserta didik dalam mencapai suatu kompetensi.

Untuk memberikan penilaian secara tepat, guru perlu memahami dasar-dasar pertimbangannya, yakni: tingkat usia peserta didik; pengaruh lingkungan anak; corak/gaya/tipe anak; teknik dan media yang digunakan; penuangan ide dalam makna kreativitas, organisasi unsur-unsur, dan keberanian ungkapan. Dalam melakukan penilaian ini, guru harus menggunakan kriteria peserta didik, bukan kriteria seniman atau guru. Ini artinya acuan yang dijadikan standar keberhasilan adalah berdasarkan kepentingan peserta didik dengan mempertimbangkan lima hal seperti di atas.

2) Manfaat Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

- a)** Bagi peserta didik, penilaian karya seni rupa dan kerajinan bermanfaat untuk:
- (1) Umpan balik terhadap proses belajar peserta didik, sehingga dapat mengetahui tingkat pencapaian kompetensi.
 - (2) Diagnostik terhadap karya yang dihasilkan peserta didik, sehingga dapat mengetahui kelemahan dan kekuatan

karya yang dibuatnya (3) Memantau proses belajar seni rupa dan kerajinan yang dialami peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. (4) Motivasi peserta didik untuk lebih meningkatkan prestasinya.

- b)** Bagi guru, penilaian karya seni rupa dan kerajinan bermanfaat untuk: (1) Umpan balik terhadap proses pembelajaran, sehingga dapat mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran seni rupa. Hasil penilaian dapat dijadikan masukan dalam merancang dan memperbaiki komponen pembelajaran baik metode, pendekatan, kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan guru. (2) Diagnostik, yakni dengan mengetahui kelemahan dan kekuatan karya seni rupa yang dihasilkan peserta didik, guru dapat memahami tingkat dan wilayah kesulitan peserta didik dalam berklarya seni, sehingga memudahkan untuk merencanakan dan melakukan remedial atau pengayaan. (3) Memantau proses pembelajar seni rupa dan kerajinan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
- c)** Bagi sekolah dan komite sekolah, penilaian karya seni rupa dan kerajinan bermanfaat untuk: (1) Memberikan informasi tentang efektivitas pembelajaran seni rupa dan kerajinan. (2) Dijadikan dasar dalam mengambil kebijakan, terutama yang terkait dengan pembelajaran seni rupa dan kerajinan.
- d)** Bagi orang tua, penilaian karya seni rupa dan kerajinan bermanfaat untuk: (1) Melihat tingkat keberhasilan anaknya. (2) Mengetahui kelemahan dan kelebihan hasil belajar anaknya. (3) Mendorong orang tua peserta didik untuk melakukan bimbingan kepada anaknya, memacu, memberikan fasilitas, dan kesempatan, membenahi kekurangan-kekurangannya, dan meningkatkan perhatiannya untuk

dapat lebih berhasil lagi. (4) Melibatkan orang tua peserta didik untuk melakukan diskusi dengan guru/sekolah dalam hal perbaikan kelemahan peserta didik.

3) Fungsi penilaian karya seni rupa dan kerajinan

- a) Fungsi introspeksi bagi peserta didik, yakni mengenal kemampuannya dalam berkarya seni rupa dan kerajinan, mengenal kapasitas dan status dirinya masing-masing ditengah-tengah kelompok atau kelasnya.
- b) Fungsi refleksi bagi guru, yakni sudah sejauh manakah usaha yang telah dilakukan guru dalam menanamkan kompetensi kreasi pada peserta didik. Dari hasil refleksi tersebut guru dapat menentukan langkah-langkah yang dipandang perlu dilakukan selanjutnya dalam perbaikan program pengajaran pengajaran praktik kreasi seni rupa dan kerajinan.
- c) Fungsi motivator bagi peserta didik, yakni memberikan dorongan (motivasi) kepada mereka untuk dapat memperbaiki, meningkatkan dan memepertahankan kemampuan peserta didik dalam berkarya seni rupa dan kerajinan.
- d) Fungsi diagnostik, yakni menemukan kesulitan belajar peserta didik dalam berkarya seni rupa dan kerajinan, sehingga membantu guru menentukan apakah seseorang perlu mengikuti remedial atau pengayaan.
- e) Fungsi penempatan/pengelompokkan, yaitu mengetahui kemampuan peserta didik dalam berkarya seni rupa dan kerajinan yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kelompok-kelompok remedial dan pengayaan serta gaya/corak karya seni rupa dan kerajinan yang dihasilkan peserta didik.
- f) Fungsi selektif, yakni memberikan bahan yang penting untuk memilih dan kemudian menetapkan status peserta didik.

- g) Fungsi bimbingan, yaitu membantu peserta didik memahami kemampuannya dalam berkarya seni rupa dan kerajinan serta membuat keputusan tentang langkah berikutnya.
- h) Fungsi instruksional, yakni menggambarkan sejauhmana seorang peserta didik telah menguasai suatu kompetensi kreasi seni rupa dan kerajinan tertentu.
- i) Fungsi administratif, yaitu memberikan laporan mengenai kemajuan dan perkembangan peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran seni rupa dan kerajinan dalam jangka waktu tertentu. Selain itu, hasil penilaian memberikan data dan gambaran tentang kualitas hasil belajar peserta didik yang dapat digunakan untuk keperluan pengambilan keputusan pendidikan dan lembaga pendidikan.

4) Tujuan penilaian karya seni rupa dan kerajinan

- a) Menilai karya seni rupa dan kerajinan sebagai hasil belajar peserta didik di sekolah.
- b) Mendiagnosis kesulitan peserta didik dalam belajar berkreasi/berkarya seni rupa dan kerajinan.
- c) Memotivasi peserta didik dalam belajar berkarya seni rupa dan kerajinan dengan cara mengenal dan memahami kemampuannya serta merangsang untuk melakukan usaha perbaikan
- d) Mengetahui kemajuan dan hasil belajar peserta didik dalam berkarya seni rupa dan kerajinan,
- e) Mengetahui ketercapaian kompetensi kreasi/ berkarya seni rupa dan kerajinan.
- f) Mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran seni rupa dan kerajinan.
- g) Memberikan umpan balik/perbaikan proses pembelajaran seni rupa dan kerajinan.

- h) Mempertanggungjawabkan penyelenggaraan pembelajaran kreasi/ berkarya seni rupa dan kerajinan pada sekolah dan masyarakat.

B. 5) Kriteria Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

- a) Validitas (Sahih/tepat), yakni menilai apa yang seharusnya dinilai. Oleh karena itu, untuk mencapai validitas, pengembangan tugas membuat karya seni rupa atau kerajinan dan penyekorannya disusun berdasarkan pada indikator dan kompetensi yang telah ditetapkan. Selain itu, pengembangan tugas tersebut harus memperhatikan faktor usia peserta didik/periodisasi seni rupa anak.
- b) Reliabilitas (konsistensi/ajeg) untuk menjamin penilaian yang realibel, tugas dan penskoran karya seni rupa atau kerajinan harus dirumusan dengan jelas.
- c) Terfokus pada pencapaian kompetensi kreasi/penciptaan karya seni rupa dan kerajinan, bukan pada materi.
- d) Komprehensif (menyeluruh), yaitu penilaian dilakukan untuk seluruh aspek dan kompetensi penciptaan karya seni rupa dan kerajinan dengan menggunakan teknik penilaian yang bervariasi. Penilaian karya seni rupa dan kerajinan tidak semata-mata menilai aspek keindahannya saja, melainkan juga menilai aspek kreativitas, sensitivitas, dan orisinalitas.
- e) Objektivitas (apa adanya/kualitas karya yang sesungguhnya), bukan didasarkan pada kesenangan penilai (subjektif). Dengan adanya objektivitas ini penilaian yang dilakukan menjadi lebih adil. Cara yang dapat dilakukan agar penilaian lebih objektif di antaranya , penilaian yang terencana, berkesinambungan, menggunakan bahasa yang dapat dipahami peserta didik, dan menerapkan kriteria yang jelas dalam pembuatan keputusan atau pemberian angka (skor), serta jika memungkinkan penilaian dilakukan dengan cara tim. Faktor lain yang sangat menentukan objektivitas dalam penilaian seni rupa ini adalah keluasan wawasan penilai. Misalnya, jika penilai hanya memahami satu gaya dalam

berkarya seni rupa, maka dia akan mengalami kesulitan dalam menilai karya yang berda gaya dengan yang dipahaminya.

- f) Mendidik, yaitu penilaian karya seni rupa dan kerajinan dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran bagi guru dan meningkatkan kualitas belajar bagi peserta didik.

6) Prinsip Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

- a) Prinsip terintegrasi, yakni penilaian karya seni rupa dan kerajinan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran.
- b) Prinsip motivasi, yakni mendorong peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya dalam berkarya seni rupa dan kerajinan.
- c) Prinsip validasi, yakni menilai yang seharusnya dinilai.
- d) Prinsip adil dan objektif, yakni memberikan perlakuan yang adil dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan terhadap semua peserta didik dengan penilaian yang objektif.
- e) Prinsip terbuka, Instrumen yang akan digunakan dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan harus diketahui oleh peserta didik, Pada tingkat dan jenjang tertentu (misal: SD kelas V dan VI, SMP, serta SMA) instrumen yang akan digunakan sebaiknya disampaikan dan dibahas bersama peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui dan memahami standar yang ditetapkan.
- f) Prinsip berkesinambungan, yaitu penilaian karya seni rupa dan kerajinan harus dilaksanakan secara berencana, bertahap, dan terus menerus pada semua aspek dengan menggunakan berbagai teknik penilaian.
- g) Prinsip menyeluruh/ komprehensif, penilaian harus dilakukan terhadap seluruh indikator, kompetensi, dan aspek hasil belajar, serta seluruh komponen pembelajaran praktik seni rupa dan kerajinan dengan berbagai pendekatan penilaian , sehingga dapat diupayakan hasil belajar yang maksimal.

- h) Prinsip bermakna, hasil penilaian karya seni rupa dan kerajinan dapat ditindak lanjuti oleh semua pihak terutama guru, peserta didik dan orang tua.
- i) Prinsip edukatif, penilaian karya seni rupa dan kerajinan dilakukan dalam rangka membantu peserta didik untuk mencapai standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian hasil belajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

7) Teknik Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

Teknik penilaian yang dapat digunakan dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan di antaranya: penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, penilaian produk, dan penggunaan portofolio.

- a) Penilaian unjuk kerja (*performance assesment*) adalah proses mengumpulkan informasi melalui pengamatan yang sistematis terhadap kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini menuntut peserta didik mempertunjukkan kinerjanya. Wujud penilaian unjuk kerja adalah *task* dan *rubric* (rubrik). Task diartikan sebagai tugas dan rubrik diartikan sebagai kriteria penilaian. Dalam penilaian unjuk kerja, karya seni rupa dan kerajinan dipandang sebagai penampilan pengalaman estetis seorang peserta didik. Penampilan unjuk kerja tersebut dapat juga berbentuk presentasi karya baik lewat pameran maupun presentasi secara lisan dan lebih tepat lagi jika digunakan untuk menilai peserta didik dalam demonstrasi berkarya seni rupa yang dilakukan, menggunakan peralatan dalam proses berkarya, dan menilai tahapan/teknik yang digunakan dalam berkarya seni rupa.
- b) Penilaian proyek/penugasan (*project assesment*), yaitu penilaian yang ditekankan pada bagaimana peserta didik mengerjakan/menyelesaikan sebuah tugas atau proyek pembuatan karya seni rupa dan kerajinan dengan batas

waktu tertentu. Pembuatan/penciptaan karya seni rupa dan kerajinan dipandang sebagai sebuah proyek yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Penilaian proyek dalam berkarya seni rupa dan kerajinan banyak digunakan pada penilaian karya desain dan kerajinan yang menuntut peserta didik untuk membuat perancangan hingga produk/karya akhir.

- c) Penilaian produk/hasil karya (*product assesment*), yakni penilaian terhadap keterampilan dalam membuat sesuatu produk dan kualitas produk/hasil karya seni rupa atau kerajinan dengan tidak mengabaikan proses berkarya. Dengan kata lain Penilaian produk tidak hanya diperoleh dari hasil akhir saja namun juga proses pembuatannya. Dalam penilaian ini karya seni rupa dan kerajinan dipandang sebagai produk/benda. Teknik penilaian inilah yang paling banyak digunakan oleh guru kesenian dan keterampilan kerajinan.
- d) Penilaian portofolio/ kumpulan hasil kerja (*portfolio assesment*), yaitu penilaian yang dilakukan terhadap kumpulan karya seni rupa dan kerajinan yang menggambarkan perkembangan kemampuan peserta didik. Penggunaan teknik penilaian ini dimaksudkan untuk menilai perkembangan hasil belajar peserta didik dalam berkarya seni rupa dan kerajinan.

d. Kondisi-kondisi pendukung agar produk dapat diimplementasikan secara optimal

Agar sistem penilaian yang ditawarkan ini dapat diimplementasikan dengan baik, guru sebagai penilai hendaknya memiliki wawasan seni rupa yang luas, tidak terpaku pada satu jenis seni rupa atau kerajinan. Untuk memperoleh wawasan yang luas tentunya dengan banyak membaca, mengapresiasi perkembangan seni rupa dan kerajinan, dan berkarya seni rupa dan kerajinan, sehingga memiliki pengalaman estetis yang memadai. Selain itu, guru juga harus sering menggunakan sistem penilaian ini secara rutin dan konsisten, sehingga terlatih keterampilannya dalam menilai. Dengan kondisi tersebut guru

akan memiliki keterampilan dan dapat melakukan penilaian secara cermat terhadap beberapa aspek dan indikator pada sebuah karya seni rupa. Misalnya dalam penilaian orisinalitas memerlukan pengetahuan guru terhadap perkembangan seni rupa dan kerajinan di masyarakat, sehingga dapat melihat apakah gagasan peserta didik merupakan peniruan dari karya yang ada di masyarakat atau bukan. Penilaian ekspresi dan estetis memerlukan pengalaman guru dalam membuat karya dan mengapresiasi karya seni rupa dan kerajinan. Penilaian teknik membutuhkan pengalaman guru dalam berkarya seni rupa dan kerajinan. Dengan demikian, guru sebagai seorang penilai karya seni rupa dan kerajinan harus mengetahui dan memahami karya seni rupa dan kerajinan, mengetahui dan memahami teknik penialain, serta mengaplikasikan dalam bentuk berkarya seni rupa dan kerajinan serta mengaplikasikan dalam bentuk menilai karya seni rupa dan kerajinan.

e. Langkah-langkah yang paling tepat dalam mengembangkan produk

Pengembangan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan ini mengacu pada langkah tau tahapan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall (1989).

- 1) Penelitian dan pengumpulan data, yang terdiri atas pengukuran kebutuhan, studi literatur, dan penelitian dalam skala kecil.
- 2) Perencanaan yaitu menyusun rencana penelitian: kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
- 3) Pengembangan produk awal/draf produk: bahan, proses, dan evaluasi/pengujian.
- 4) Uji Coba lapangan awal dengan subjek penelitian 1-3 sekolah: 6 –12 guru, pengamatan, wawancara, dan angket.

- 5) Revisi hasil uji coba
- 6) Uji coba lapangan dengan subjek penelitian 5-15 sekolah: 30-100 guru, data kuantitatif penampilan guru sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan dikumpulkan, dan hasil pengumpulan data dievaluasi.
- 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan
- 8) Uji Pelaksanaan lapangan dengan subjek penelitian 10-30 sekolah: 40-400 guru, angket wawancara, observasi dan analisis hasilnya.
- 9) Penyempurnaan produk akhir
- 10) Desiminasi dan implementasi Melaporkan hasil dalam pertemuan profesional dan dalam jurnal. Bekerja sama dengan penerbit untuk penerbitan. Memonitor penyebaran untuk mengontrol kualitas.

Beberapa hasil kajian literatur tersebut menjadikan karakteristik penilaian karya seni rupa dan kerajinan, terutama dalam pengembangan instrumen penilaian yang didasarkan pada karya seni rupa dan kerajinan sebagai objek penilaian. Karya seni rupa dan kerajinan yang sarat akan nilai-nilai individualistis yang subjektif, karena karya seni rupa merupakan manifestasi jiwa seseorang akan dibedah dengan teknik-teknik penilaian untuk kepentingan pembelajaran yang sarat akan nilai-nilai normatif, generalistik, dan objektif.

3. Sistem Penilaian dalam Kurikulum 2004 dan KTSP serta Pelaksanaannya: Sebuah kajian lapangan tentang Kondisi Produk, Kondisi Pengguna, dan pelaksanaannya.

Selain pengukuran kebutuhan dan studi literatur sebagai dasar pengembangan produk, dilakukan pula kajian lapangan yang terkait dengan kondisi produk yang sudah ada, pengguna produk, dan pelaksanaan penggunaan produk.

a. Kondisi sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan pada kurikulum 2004 dan KTSP

Sistem penilaian yang dapat digunakan oleh guru selama ini adalah panduan/pedoman pengembangan silabus dan sistem penilaian dalam kurikulum, baik kurikulum 2004 maupun dalam kurikulum KTSP yang akan diberlakukan serta pedoman penilaian kelas yang dikeluarkan Diknas.

Pada pedoman pengembangan sistem penilaian dalam kurikulum 2004 dan KTSP tampaknya masih bersifat umum, belum secara rinci yang menggambarkan bagaimana seharusnya melakukan penilaian karya seni rupa dan kerajinan. Hal ini tampak pada cakupannya yang hanya memuat tentang pengembangan indikator, pemilihan teknik penilaian, pemilihan bentuk instrumen, dan soal.

Dari cakupan tersebut tampak belum menggambarkan dasar-dasar pertimbangan apa saja dalam memilih teknik penilaian karya seni rupa, bagaimana membuat soal untuk penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang didasarkan pada karakteristik karya seni rupa dan kerajinan, karakteristik karya dikaitkan dengan usia peserta didik, komponen apa saja yang perlu dinilai, bagaimana cara menilainya atau langkah-langkah apa yang perlu dilakukan, bagaimana cara menyusun tugas, apa yang perlu dipertimbangkan dalam menyusun tugas, dan bagaimana cara menyusun rubrik penskorannya? Oleh karena itu, sistem penilaian yang ada pada kurikulum tersebut perlu dilengkapi dengan pedoman atau panduan penilaian karya seni rupa dan kerajinan, terutama untuk meningkatkan kualitas penilaian karya yang selama ini masih bersifat subjektif.

Demikian halnya juga dengan pedoman penilaian kelas yang dikeluarkan Depdiknas 2006 sebagai pelengkap buku standar kompetensi kepala sekolah TK, SD, SMP, SMA, SMK, dan SLB, tampaknya belum dapat dijadikan acuan karena belum membahas pada permasalahan karakteristik karya seni rupa, sehingga penentuan aspek yang dinilai masih belum menggambarkan penilaian karya seni rupa dan kerajinan.

b. Kondisi Pengguna Produk

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket terhadap 40 orang guru yang mengajar seni rupa dan kerajinan, baik SD, SMP, maupun SMA. Hasil penelitian menggambarkan subjek penelitian sebagai pengguna sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan berdasarkan jenis kelamin, pendidikan, pengalaman mengajar, dan masa kerja. Gambaran subjek penggunaan sistem penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Prosentase Guru Seni Budaya (Aspek Seni Rupa) dan Keterampilan (Aspek Kerajinan) Berdasarkan Jenis Kelamin dengan Subjek Penelitian 10 Orang Guru SD, 20 Orang Guru SMP dan 10 Orang Guru SMA.

No	C. Jenis Kelamin	SD		SMP				SMA	
		Seni Budaya		Seni Budaya		Keterampilan		Seni Budaya	
		Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
1	Laki-laki	5	50	6	60	7	70	7	70
2	Perempuan	5	50	4	40	3	30	3	30
Jumlah		10	100	10	100	10	100	10	100

Dari 40 orang guru yang dijadikan subjek penelitian, 25 orang guru yang mengajar seni rupa dan kerajinan adalah laki-laki, sedangkan sisanya 15 orang guru adalah perempuan. Demikian laki-laki masih mendominasi sebagai guru seni rupa dan kerajinan. Hal ini tidak menjadikan kendala dalam pelaksanaan penilaian karya seni rupa dan kerajinan.

Tabel 7 Prosentase Guru Seni Budaya (Aspek Seni Rupa) dan Keterampilan (Aspek Kerajinan) SD Berdasarkan Pendidikan dengan Subjek Penelitian 10 Orang Guru

No	Pendidikan	Jumlah	Prosentase
1	SPG	0	0
2	PGSD	5	50
3	S 0 Seni Rupa/Pendidikan SR	0	0
4	S 0 Seni Kerajinan/Pendidikan SK	0	0
5	S 0 Lainnya	0	0
6	S 1 Seni Rupa/Pendidikan SR	2	20
7	S 1 Seni Kerajinan/Pendidikan SK	2	20
8	S 1 Lainnya (BP)	1	10
Jumlah		10	100

Tabel 8 Prosentase Guru Seni Budaya (Aspek Seni Rupa) Berdasarkan Pendidikan dengan Subjek Penelitian 10 Orang Guru

No	Pendidikan	Jumlah	Prosentase
1	SPG	0	0
2	PGSD	0	0
3	S 0 Seni Rupa/Pendidikan SR	0	0
4	S 0 Seni Kerajinan/Pendidikan SK	0	0
5	S 0 Lainnya	0	0
6	S 1 Seni Rupa/Pendidikan SR	8	80
7	S 1 Seni Kerajinan/Pendidikan SK	2	20
8	S 1 Lainnya	0	0
Jumlah		10	100

Tabel 9 Prosentase Guru Keterampilan Kerajinan SMP Berdasarkan Pendidikan dengan Subjek Penelitian 10 Orang Guru

No	Pendidikan	Jumlah	Prosentase
1	SPG	0	0
2	PGSD	0	0
3	S 0 Seni Rupa/Pendidikan SR	0	0
4	S 0 Seni Kerajinan/Pendidikan SK	1	10
5	S 0 Lainnya (D 3 Seni Tari)	1	10
6	S 1 Seni Rupa/Pendidikan SR	8	80
7	S 1 Seni Kerajinan/Pendidikan SK	0	0
8	S 1 Lainnya	0	0
Jumlah		10	100

Tabel 10 Prosentase Guru Seni Budaya (Aspek Seni Rupa) SMA Berdasarkan Pendidikan dengan Subjek Penelitian 10 Orang Guru

No	Pendidikan	Jumlah	Prosentase
1	SPG	0	0
2	PGSD	0	0
3	S 0 Seni Rupa/Pendidikan SR	0	0
4	S 0 Seni Kerajinan/Pendidikan SK	0	0
5	S 0 Lainnya	0	0
6	S 1 Seni Rupa/Pendidikan SR	10	100
7	S 1 Seni Kerajinan/Pendidikan SK	2	20
8	S 1 Lainnya	0	0
Jumlah		10	100

Berdasarkan latar belakang pendidikan subjek penelitian tersebut, tampaknya kondisi pengguna sangat mendukung penggunaan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan pendidikan guru yang rata-rata sudah S1 dan sesuai dengan bidang keahliannya. Khusus untuk SD 4 orang guru (40%) sudah sesuai, 1 orang guru (10%) tidak sesuai, dan 5 orang guru (50%) lulusan PGSD. Jika dikaji dari kurikulum PGSD, guru lulusan PGSD

tersebut pada dasarnya sudah menempuh mata kuliah Kesenian yang didalamnya diajarkan tentang karya seni rupa dan kerajinan serta penilaiannya. Sedangkan untuk SMP yang tidak sesuai hanya 1 orang guru (1%) dari 10 guru keterampilan kerajinan atau 0,5% dari 20 orang guru seni rupa dan kerajinan. Untuk SMA 10 orang guru yang dijadikan subjek penelitian berpendidikan S1 Seni rupa dan kerajinan. Dengan demikian pelaksanaan penggunaan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan jika ditinjau dari pendidikan guru mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan tampaknya tidak akan mengalami kesulitan.

Tabel 11 Prosentase Guru Seni Budaya (Aspek Seni Rupa) dan Keterampilan (Aspek Kerajinan) Berdasarkan Pengalaman Mengajar dengan Subjek Penelitian 40 Orang Guru

No	D. Pengalman Mengajar	SD		SMP				SMA	
		Seni Budaya		Seni Budaya		Keterampilan		Seni Budaya	
		Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
1	Kesenian	1	10	8	80	1	10	7	70
2	Keterampilan	2	20	0	0	2	20	0	0
3	Kesenian dan atau Keterampilan Kerajinan	0	0	2	20	7	70	3	30
4	Kerajinan Tangan dan Kesenian	7	70	0	0	0	0	0	0
5	Lainnya (sebutkan)	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah		10	100	10	100	10	100	10	100

Tabel 12 Prosentase Guru Seni Budaya (Aspek Seni Rupa) dan Keterampilan (Aspek Kerajinan) Berdasarkan Masa Kerja dengan Subjek Penelitian 40 Orang Guru

No	E. Masa Kerja	SD		SMP				SMA	
		Seni Budaya		Seni Budaya		Keterampilan		Seni Budaya	
		Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
1	Kurang dari 5 tahun	1	10	3	30	1	10	2	20

2	5 hingga 10 tahun	2	20	3	30	1	10	3	30
3	Di atas 10 tahun	7	70	4	40	8	80	5	50
Jumlah		10	100	10	100	10	100	10	100

Berdasarkan pengalaman mengajar dan masa kerja guru mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan rata-rata memiliki pengalaman dan masa kerja yang memadai. Masa kerja guru rata-rata di atas 10 tahun. Dengan demikian, berdasarkan masa kerja tersebut dapat diasumsikan guru memiliki pengalaman mengajar dan menilai karya seni rupa yang cukup memadai, sehingga disistem penilaian yang dikembangkan dalam penelitian ini jika digunakan oleh guru tersebut diasumsikan tidak akan mengami kendala dalam pelaksanaanya.

c. Kondisi Faktor pendukung dan penghambat

Seperti pada pembahasan tentang kondisi pengguna produk, bahwa guru Seni Budaya dan Keterampilan memiliki latar belakang pendidikan, pengalaman mengajar, dan masa kerja yang memadai. Hal ini menjadi faktor pendukung kelancaran penggunaan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan. Sementara itu kendala yang selama ini dirasakan oleh guru dalam menilai karya seni rupa dan kerajinan adalah subjektivitas dalam penilaian, kesulitan dalam menentukan kriteria/patokan, belum adanya panduan secara khusus untuk menilai karya seni rupa dan kerajinan.

d. Pelaksanaan produk yang sudah ada

Untuk menggambarkan pelaksanaan penilaian karya seni rupa dan kerajinan, dikaji tentang: pendekatan penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang digunakan, identifikasi objek penerapan pendekatan penilaian karya seni rupa dan kerajinan, identifikasi kriteria penilaian karya seni rupa dan kerajinan, penyampaian kriteria penilaian karya seni rupa dan kerajinan pada peserta didik, membedakan dalam penggunaan kriteria penilaian untuk jenis karya seni rupa

dan kerajinan yang berbeda, dasar yang membedakan penggunaan kriteria penilaian karya seni rupa dan kerajinan, identifikasi tahapan penilaian karya seni rupa dan kerajinan, prosentase guru yang melakukan diagnosis dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan, wujud nilai karya seni rupa dan kerajinan yang diberikan guru, kesiapan format penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang diberikan guru, format penilaian karya seni rupa dan kerajinan digunakan untuk menilai, identifikasi kendala dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan. Data dan pembahasan pelaksanaan penilaian karya seni rupa dan kerajinan dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 13 Pendekatan Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan yang digunakan

No	F. Jenis Pendekatan	SD		SMP		SMA	
		Σ	%	Σ	%	Σ	%
1	Holistik	5	50	1	5	1	10
2	Analitik	2	20	6	30	6	60
3	Holistik dan Analitik	3	30	13	65	3	30
Jumlah		10	100	20	100	10	100

Berdasarkan tabel di atas tampak bahwa penggunaan pendekatan dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan di SD masih banyak guru yang menggunakan pendekatan holistik, yakni 50% dari 10 orang guru. Atas dasar hal tersebut penilaian karya seni rupa dan kerajinan tampaknya masih sangat subjektif, karena hanya dua orang saja yang melakukan analisis dan 3 orang guru lainnya terkadang menggunakan analisis. Pelaksanaan penilaian karya seni rupa dan kerajinan di SMP tampaknya lebih baik dibandingkan dengan di SD. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya 30% dari 20 orang guru sudah melakukan analisis dan 65% dari 20 orang guru terkadang menggunakan analisis. Sedangkan di SMA pendekatan analisis sangat mendominasi, yakni 60% dari 10 orang guru dan 30% guru terkadang melakukan analisis. Jika dikaitkan dengan latar belakang pendidikan hal ini menunjukkan adanya hubungan, yakni sebagian besar guru SD masih

berpendidikan PGSD yang secara materi/pengetahuan dan pengalaman berkarya seni masih kurang jika dibandingkan dengan guru SMP dan SMA yang menempuh S1 pendidikan seni rupa atau kerajinan.

Tabel 14 Identifikasi Objek Penerapan Pendekatan Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

Objek Penggunaan Pendekatan Holistik		G. Objek Penggunaan Pendekatan Analisis	
1	Persiapan bahan dan alat	1	Desain
2	Karya seni	2	Kreativitas
3	Gerabah	3	Ide/gagasan
4	Karya	4	Teknik
5	Seni lukis	5	Finishing
6	Daur ulang	6	Motif
7	Gambar ilustrasi	7	Proses
8	Gambar ekspresi	8	Bagian produk
9	Makram	9	Pekerjaan
10	Sulam	10	Gambar bentuk
11	Kerapian	11	Anyam
12	Ketekunan	12	Gambar ekspresi
13	Ketepatan waktu	13	Daur ulang
14	Proses	14	Batik
15	Nirmana ruang	15	Gambar ragam hias
16	Patung	16	Membutsir
17	Kreativitas	17	Relief
18	Prose awal	18	Diskomvis
19	Pengolahan bahan	19	Ornamen
		20	Kerajinan

Objek yang dinilai dengan menggunakan pendekatan holistik dan analitis cukup variatif, bahkan dapat dikatakan variasinya sangat banyak. Data tersebut menunjukkan ketidakjelasan penggunaan pendekatan. Hal ini diperkuat juga dengan data yang menunjukkan adanya karya sebagai objek namun ada juga indikator sebagai objek. Selain itu, objek yang sama dinilai dengan pendekatan yang berbeda, misalnya gambar bentuk, gambar ekspresi, kreativitas dan daur ulang.

Tabel 15 Identifikasi Kriteria Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

No	Kriteria	
	Prose berkarya	Produk/karya
1	Penggunaan bahan	Kerapihan

2	Kesungguhan	Pembagian lokasi
3	Proses	Gambaran hidup
4	Sikap kerja	Pemilihan warna
5	Persiapan	Kesesuaian bentuk dan tema
6	Penggunaan alat	Komposisi warna
7	Ketepatan waktu	Proposional
8	Ketelitian	Kehalusan
9		Dimensi
10		Teknik
11		Kualitas
12		Kesesuain dengan desain
13		Media/bahan
14		Finishing
15		Penyajian
16		Ergonomi
17		Ide
18		Ekspresi
19		Unity
20		Ketepatan ukuran
21		Ketepatan konstruksi
22		Fungsi
23		Desain/sket
24		Orisinil
25		Hasil
26		Gelap terang
27		Imajinasi
28		Keterampilan
29		Kebersihan
30		Keindahan
31		Kreativitas
32		Kegunaan
33		Posisi gambar
34		Komposisi

Pentuan kriteria yang digunakan dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan kasusnya sama dengan penentuan pendekatan penilaian, yakni banyaknya variasi kriteria yang digunakan. Bahkan masing-masing guru memiliki kriteria yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa adanya ketidakjelasan penggunaan kriteria dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan. Namun demikian ada beberapa kriteria yang dapat dijadikan masukan dalam pengembangan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan.

Tabel 16 Penyampaian Kriteria Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan pada Peserta Didik

No	Penyampaian	Jumlah	Prosentase
1	Disampaikan	35	87,5
2	Tidak disampaikan	5	12,5
Jumlah		40	100

Dari 40 orang guru yang menyampaikan kriteria penilaian karya seni rupa dan kerajinan pada peserta didik ada 35 atau 87,5%. Dengan demikian sebagian besar guru sudah melaksanakan prinsip keterbukaan dalam penilaian.

Tabel 17 Pembedaan Penggunaan Kriteria Penilaian untuk Jenis Karya Seni Rupa dan Kerajinan yang Berbeda

No	Uraian	Jumlah	Prosentase
1	Dibedakan	16	40
2	Tidak dibedakan	24	60
Jumlah		40	100

Berdasarkan data tersebut, masih banyak guru yang tidak membedakan kriteria. Hal ini menunjukkan kelemahan dalam penilaian, karena setiap jenis karya memiliki karakteristik masing-masing. Sedangkan yang dijadikan dasar pembeda dalam penentuan kriteria penilaian karya seni rupa dan kerajinan dapat diidentifikasi pada tabel berikut.

Tabel 18 Dasar yang Digunakan dalam Membedakan Penggunaan Kriteria Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

No	Dasar yang Membedakan
1	Jenis karya berdasarkan fungsinya (seni murni dan seni terapan)
2	Jenis karya berdasarkan dimensinya (dua dimensi dan tiga dimensi)
3	Jenis karya berdasarkan teknik dan bahan (lukis, patung, kerajinan dsb)
4	Usia atau jenjang peserta didik

Tabel 19 Identifikasi Tahapan Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

No	Tahapan
1	Menganalisis komponen

2	Menganalisis kekurangan dan kelebihan
3	Mengklasifikasikan kekurangan dan kelebihan
4	Membandingkan dengan standar
5	Skor komponen
6	Skor global
7	Evaluasi
8	Menentukan nilai

Gambaran tahapan pada tabel di atas menunjukkan tahapan dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan dengan menggunakan pendekatan analisis.

Sedangkan tahapan penilaian yang menggunakan pendekatan holistik ada dua cara yakni langsung menentukan nilai dan membandingkan karya satu dengan lainnya kemudian menentukan nilai.

Tabel 20 Prosentase Guru yang Melakukan Diagnosis Karya Seni Rupa dan Kerajinan

No	Uraian	Jumlah	Prosentase
1	Melakukan Diagnosis	33	82,5
2	Tidak Melakukan Diagnosis	7	17,5
Jumlah		40	100

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa guru dalam melakukan penilaian karya seni rupa sudah banyak yang melakukan diagnosis. Hal ini sangat terkait dengan pendekatan yang digunakan, yakni pendekatan analisis. Setiap guru melakukan diagnostik dapat dipastikan secara langsung akan melaksanakan analisis.

Tabel 21 Identifikasi Wujud Nilai Karya Seni Rupa dan Kerajinan yang Diberikan Guru

No	Uraian
1	Angka
2	Huruf
3	ulasan dengan kata-kata secara tertulis
4	ulasan dengan kata-kata secara lisan
5	pembetulan/perbaikan dengan goresan

Tabel 22 Kesiapan Format Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan yang Diberikan Guru

No	Uraian	Jumlah	Prosentase
1	Siap	15	39,5

2	Tidak Siap	25	60,5
Jumlah		40	100

Dari 40 orang guru yang siap dengan format penilaian hanya 15 orang atau 39,5%. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru menilai tanpa format. Hal ini sangat kontradiktif dengan pengakuannya tentang pendekatan analisis dan diagnosis karya yang jumlahnya cukup besar. Dengan demikian, pendekatan analisis dan diagnosis yang dilakukan oleh guru adalah penilaian secara lisan berupa ulasan, bukan tertulis. Dari ke 15 orang guru tersebut menggunakan format ketika menilai proses/produk/proses dan produk. Penggunaan format dalam penilaian tersebut dapat dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 23 Format Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan digunakan Untuk Menilai

No	Uraian	Jumlah	H. Prosentase
1	Proses	0	0
2	Produk	0	0
3	Proses dan Produk	15	100
Jumlah		15	100

Perencanaan Sistem Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

Perencanaan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan dikelompokkan menjadi dua, yakni perencanaan produk dan perencanaan proses pengembangan produk.

1. Perencanaan Produk

a. Tujuan pengembangan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan

Pengembangan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan untuk mata pelajaran kerajinan Seni Budaya dan Keterampilan ini bertujuan:

- 1) Memberikan wawasan secara umum tentang konsep penilaian karya seni rupa dan kerajinan dalam konteks kurikulum berbasis kompetensi. Berdasarkan hal

tersebut, guru diharapkan dapat menjelaskan konsep dasar penilaian karya seni rupa dan kerajinan.

2) Memberikan rambu-rambu penilaian karya seni rupa dan kerajinan, sehingga subjektivitas dalam penilaian dapat diminimalisir serta memfungsikan penilaian diagnostik dalam pembelajaran kesenian bidang seni rupa dan keterampilan bidang kerajinan. Dengan demikian, guru diharapkan mampu memahami rambu-rambu tersebut, sehingga dapat:

- a) memilih teknik penilaian secara tepat,
- b) membuat dan merumuskan tugas,
- c) menyusun rubrik penskoran, serta dapat menjelaskan dan mengimplementasikan langkah-langkah penilaian dalam pelaksanaan penilaian.

Untuk mengetahui ketercapaian tujuan tersebut menggunakan kriteria pencapaian sebesar 75% hingga 80%. Kriteria pencapaian ini didasarkan pendapatnya Sukmadinata (2005) bahwa dalam *mastery learnig* penguasaan/kriteria pencapaian antara 75% hingga 80%).

b. Pengguna produk sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan

Untuk mencapai tujuan tersebut, pengguna produk/buku sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan adalah guru Seni Budaya dan Keterampilan dengan latar belakang pendidikan S0/S1 pendidikan seni rupa, S0/S1 pendidikan seni kerajinan, S0/S1 seni rupa, S0/S1 kriya, atau PGSD yang memiliki wawasan dan pengalaman berkarya seni rupa dan kerajinan. Selain itu, guru sebagai pengguna sistem penilaian ini harus memiliki pengalaman dan wawasan tentang penilaian hasil belajar praktek seni rupa dan kerajinan. Seorang guru dapat melakukan penilaian keindahan sebuah karya seni rupa atau kerajinan jika guru tersebut memiliki pengalaman estetis yang memadai.

c. Deskripsi komponen produk dan penggunaannya.

Perencanaan pengembangan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan meliputi: buku panduan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan untuk mata pelajaran Seni Budaya SD, seni rupa untuk mata pelajaran Seni Budaya SMP, kerajinan untuk mata pelajaran Keterampilan SMP, dan penilaian karya seni rupa untuk mata pelajaran Seni Budaya SMA. Masing-masing buku berisikan materi: pendahuluan, konsep dasar penilaian karya seni rupa dan kerajinan, standar kompetensi, pengembangan instrumen berdasarkan indikator pencapaian masing-masing kompetensi dasar, dan penutup. Pendahuluan terdiri atas latar belakang, tujuan penulisan, ruang lingkup, dan sasaran pengguna. Konsep dasar penilaian karya seni rupa dan kerajinan terdiri atas pengertian penilaian karya seni rupa dan kerajinan, manfaat penilaian, fungsi penilaian, prinsip penilaian, dan teknik penilaian. Standar kompetensi dikembangkan menjadi kompetensi dasar dan indikator pada masing-masing kelas. Dari indikator inilah jenis karya seni rupa dan kerajinan yang dihasilkan peserta didik dapat diketahui. Sedangkan pengembangan instrumen di dasarkan pada indikator dan jenis karya yang dihasilkan peserta didik pada masing-masing kelas.

2. Perencanaan Proses Pengembangan Produk

a. Penentuan produk

Penentuan produk sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan didasarkan pada *need assessment*, yakni kebutuhan akan produk sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan berdasarkan masalah dan alternatif pemecahannya yang diajukan oleh guru. Selain itu pengembangan produk ini didasarkan pada waktu dan kemampuan tim pengembang. Pertimbangan yang lain adalah hasil studi literatur. Studi literatur ini dilakukan dengan tujuan untuk menemukan konsep atau landasan teoritis yang dapat memperkuat produk sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan. Oleh karena itu, kajian ini dilakukan secara komprehensif

terhadap semua aspek yang terkait dengan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan. Untuk kelengkapan sumber data yang dapat dijadikan dasar pengembangan produk dilakukan penelitaian secara terbatas pada 40 orang guru SD, SMP, dan SMA yang mengajar Seni Budaya dan Keterampilan.

b. Penyusunan draf

Penyusunan draf awal sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mengkaji teori sebagai bahan dalam pengembangan materi produk. Dari hasil kajian tersebut matyeri dikelompokkan menjadi: pendahuluan, konsep dasar penilaian karya seni rupa dan kerajinan, standar kompetensi, pengembangan instrumen berdasarkan indikator pencapaian masing-masing kompetensi dasar, dan penutup. Langkah akhir dari proses penyusunan draf ini adalah penilaian dan validasi produk, sehingga menghasilkan produk valid.

c. Uji coba draf tahap 1

Uji coba pada tahap ini dilakukan untuk menilai dengan teknik *judgement* oleh para pakar dan memvalidasi keterbacaan produk oleh pengguna. Subjek dalam uji coba tahap awal ini terdiri 2 orang pakar evaluasi dan seni rupa/kerajinan, serta 8 orang guru, yakni guru Seni Budaya SD N 1 Kalasan, guru Seni Budaya SMPN 1 Bantul, guru Keterampilan SMPN 4 Bantul, dan guru Seni Budaya SMA N 4 Kota.

d. Uji coba tahap II/ uji coba produk yang sudah disempurnakan

Produk yang telah disempurnakan berdasarkan hasil uji coba yahap awal tersebut dilakukan uji coba tahap ke dua. Uji coba pada tahap ini dilakukan untruk memvalidasi keterpakaian produk oleh pengguna. Subjek dalam uji coba terdiri 40 orang guru, yakni guru Seni Budaya dan Keterampilan SD, SMP, dan SMA Kota Yogyakarta, Kabupaten Bantul, dan Kabupaten Sleman.

e. Pengujian prtoduk akhir

Pengujian produk akhir ini dilakukan untuk menguji kehandalan produk dengan melibatkan subjek penelitian terdiri 60 orang guru, yakni guru Seni Budaya dan Keterampilan SD, SMP, dan SMA Kota Yogyakarta, Kabupaten Bantul, dan Kabupaten Sleman.

f. Distribusi dan diseminasi

Melaporkan hasil dalam pertemuan profesional dan dalam jurnal. Bekerja sama dengan penerbit untuk penerbitan. Memonitor penyebaran untuk mengontrol kualitas.

g. Perkiraan waktu untuk penelitian

Perkiraan waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah dua tahun. Tahun pertama difokuskan untuk mengembangkan produk, sedangkan tahun kedua difokuskan pada validasi dan deseminasi.

Pengembangan Produk Awal/draf Produk Sistem Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

Produk awal ini bersifat tentatif, yakni dapat berubah setelah dilakukan pengujian/uji coba. Namun demikian, produk sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan ini sudah dibuat selengkap mungkin. Adapun draf kasar produk sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan dapat diuraikan sebagai berikut.

I.

J. 1. Pendahuluan

K. a. Latar Belakang

Kegiatan penilaian dalam proses pendidikan dapat berfungsi sebagai seleksi, diagnostik, penempatan, dan pengukur keberhasilan pendidikan. Selain itu, bagi lembaga penyelenggara pendidikan, pengajar, dan pembelajar, penilaian memiliki peranan yang sangat penting, sebab dari hasil kegiatan penilaian dapat

diketahui tingkat keberhasilan proses pendidikan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penilaian akan memberikan informasi yang dapat dijadikan sebagai balikan bagi proses pembelajaran yang dilakukan. Pada akhirnya, informasi tersebut dapat dipergunakan sebagai pedoman dalam perbaikan proses selanjutnya.

Dikaitkan dengan makna dan fungsinya, penilaian harus dapat mengungkapkan kemampuan atau kualitas objek yang dinilai secara objektif. Untuk itu alat yang digunakan harus memenuhi persyaratan sebagai alat penilaian yang baik. Syarat-syarat tersebut mencakup: objektivitas, reliabilitas, validitas, komprehensif, diskriminatif, dan praktikabilitas.

Logika dan persyaratan penilaian tersebut di atas, berlaku pula dalam pendidikan seni rupa. Dengan sendirinya untuk mengukur kualitas karya seni rupa diperlukan suatu metode penilaian yang tepat, agar hasil penilaian dapat mendekati objektif. Dengan pendekatan dan pemilihan metode penilaian tertentu diharapkan diperoleh gambaran kualitas karya seni rupa yang sebenarnya.

Dalam pendidikan seni rupa terdapat dua metode penilaian karya, yakni metode global dan metode analisis. Metode global dipengaruhi oleh psikologi Gestalt, yang menyatakan bahwa keseluruhan tidak sama dengan jumlah unsur-unsurnya. Selain itu keseluruhan timbul lebih dahulu daripada bagian-bagiannya. Dengan demikian, pengamatan terhadap karya seni rupa secara global tidak sama dengan pengamatan terhadap unsur-unsurnya. Adapun metode analisis berbeda dengan metode global dalam memandang karya seni. Untuk menilai kualitas karya dengan metode analisis adalah dengan melihat unsur-unsur seni rupa, hubungan antar unsur, dan prinsip pengorganisasiannya.

Dalam metode global karya seni rupa dipandang sebagai suatu kebulatan yang utuh. Di satu sisi hal ini merupakan suatu kelebihan metode global dalam memandang karya seni rupa. Di sisi lain metode ini cenderung bersifat subjektif. Hal

ini menuntut evaluator lebih banyak bekerja secara intuitif dan emosional. Lain halnya dengan metode analisis dalam menilai karya seni rupa, cenderung relatif objektif.

Berdasarkan sifat kedua metode tersebut di atas, tampaknya metode analisis dapat dijadikan alternatif sebagai pendekatan penilaian karya seni rupa dalam konteks akademik. Meskipun demikian, di kalangan seniman dan pengajar seni rupa cenderung menggunakan pendekatan yang subjektif (global). Hal ini didasarkan pada asumsinya, bahwa karya seni rupa diciptakan berdasarkan intuisi secara subjektif, sehingga pengamatan terhadapnya harus menggunakan intuisi dari masing-masing pengamat secara subjektif pula.

Perbedaan di antara dua pendapat tersebut, hingga saat ini belum terselesaikan. Artinya masing-masing pihak bertahan pada pendiriannya. Meskipun demikian, dalam proses pembelajaran seni rupa perlu adanya model penilaian yang lebih dapat dipertanggungjawabkan dalam konteks akademik. Untuk itu perlu memahami penilaian karya seni rupa secara komprehensif, yakni memahami berbagai pendekatan penilaian karya seni rupa, Subjektivitas dan objektivitas, kriteria yang digunakan, dan kompetensi evaluator.

b. Tujuan Penulisan Panduan

Penulisan panduan penilaian karya seni rupa dan kerajinan untuk mata pelajaran kerajinan tangan dan kesenian (KTK) ini bertujuan:

- 1) Memberi penjelasan tentang teknik penilaian karya seni rupa dan kerajinan untuk mendapatkan informasi tentang pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran kesenian bidang seni rupa dan keterampilan bidang kerajinan.
- 2) Memberikan wawasan secara umum tentang konsep penilaian karya seni rupa dan kerajinan dalam konteks kurikulum berbasis kompetensi.

- 3) Memberikan rambu-rambu penilaian karya seni rupa dan kerajinan, sehingga subjektivitas dalam penilaian dapat diminimalisir serta memfungsikan penilaian diagnostik dalam pembelajaran kesenian bidang seni rupa dan keterampilan bidang kerajinan.

c. Ruang Lingkup

Materi yang disajikan dalam panduan ini meliputi: pendahuluan, konsep dasar penilaian karya seni rupa dan kerajinan, standar kompetensi, pengembangan instrumen berdasarkan indikator pencapaian masing-masing kompetensi dasar, dan penutup. Pendahuluan terdiri atas latar belakang, tujuan penulisan, ruang lingkup, dan sasaran pengguna. Konsep dasar penilaian karya seni rupa dan kerajinan terdiri atas pengertian penilaian karya seni rupa dan kerajinan, manfaat penilaian, fungsi penilaian, prinsip penilaian, dan teknik penilaian. Standar kompetensi dikembangkan menjadi kompetensi dasar dan indikator pada masing-masing kelas. Dari indikator inilah jenis karya seni rupa dan kerajinan yang dihasilkan peserta didik dapat diketahui. Sedangkan pengembangan instrumen didasarkan indikator dan jenis karya yang dihasilkan peserta didik pada masing-masing kelas.

d. Sasaran Pengguna Panduan

Panduan penilaian karya seni rupa dan kerajinan ini diharapkan dapat digunakan berbagai pihak yang terkait langsung dengan pengambil kebijakan tentang penilaian, terutama bagi guru yang mengampu mata pelajaran Seni Budaya (aspek/bidang Seni Rupa) dan mata pelajaran Keterampilan (aspek/bidang Kerajinan).

2. Konsep Dasar Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

L. a. Pengertian Penilaian Karya Seni

Penilaian karya seni rupa atau kerajinan dalam konteks pendidikan adalah proses yang sistematis dalam mengambil suatu keputusan tentang baik (bagus) buruknya (gagal) sebuah karya seni rupa yang dihasilkan peserta didik. Proses penilaian yang sistematis dalam hal ini mencakup pengumpulan informasi, menalisis, dan menginterpretasi informasi tersebut untuk membuat keputusan-keputusan. Informasi yang terkumpul dapat dalam bentuk angka melalui tes maupun deskripsi verbal melalui observasi. Keputusan dalam hal ini berhubungan dengan sudah/belum berhasilnya peserta didik dalam mencapai suatu kompetensi.

Untuk memberikan penilaian secara tepat, guru perlu memahami dasar-dasar pertimbangannya. Yang perlu diperhatikan untuk dipertimbangkan dalam penilaian seni rupa dan kerajinan adalah menyangkut: tingkat usia peserta didik; pengaruh lingkungan anak; corak/gaya/tipe anak; teknik dan media yang digunakan; penuangan ide dalam makna kreativitas, organisasi unsur-unsur, dan keberanian ungkapan.

Dalam melakukan penilaian ini, guru harus menggunakan kriteria peserta didik, bukan kriteria seniman atau guru. Ini artinya acuan yang dijadikan standar keberhasilan adalah berdasarkan kepentingan peserta didik dengan mempertimbangkan lima hal seperti di atas.

b. Manfaat Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

- 1) Bagi peserta didik, penilaian karya seni rupa dan kerajinan bermanfaat untuk:
 - (1) Umpan balik terhadap proses belajar peserta didik, sehingga dapat mengetahui tingkat pencapaian kompetensi.
 - (2) Diagnostik terhadap karya yang dihasilkan peserta didik, sehingga dapat mengetahui kelemahan dan kekuatan

karya yang dibuatnya (3) Memantau proses belajar seni rupa dan kerajinan yang dialami peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. (4) Motivasi peserta didik untuk lebih meningkatkan prestasinya.

- 2) Bagi guru, penilaian karya seni rupa dan kerajinan bermanfaat untuk: (1) Umpan balik terhadap proses pembelajaran, sehingga dapat mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran seni rupa. Hasil penilaian dapat dijadikan masukan dalam merancang dan memperbaiki komponen pembelajaran baik metode, pendekatan, kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan guru. (2) Diagnostik, yakni dengan mengetahui kelemahan dan kekuatan karya seni rupa yang dihasilkan peserta didik, guru dapat memahami tingkat dan wilayah kesulitan peserta didik dalam berklarya seni, sehingga memudahkan untuk merencanakan dan melakukan remedial atau pengayaan. (3) Memantau proses pembelajar seni rupa dan kerajinan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
- 3) Bagi sekolah dan komite sekolah, penilaian karya seni rupa dan kerajinan bermanfaat untuk: (1) Memberikan informasi tentang efektivitas pembelajaran seni rupa dan kerajinan. (2) Dijadikan dasar dalam mengambil kebijakan, terutama yang terkait dengan pembelajaran seni rupa dan kerajinan.
- 4) Bagi orang tua, penilaian karya seni rupa dan kerajinan bermanfaat untuk: (1) Melihat tingkat keberhasilan anaknya. (2) Mengetahui kelemahan dan kelebihan hasil belajar anaknya. (3) Mendorong orang tua peserta didik untuk melakukan bimbingan kepada anaknya, memacu, memberikan fasilitas, dan kesempatan, membenahi kekurangan-kekurangannya, dan meningkatkan perhatiannya untuk

dapat lebih berhasil lagi. (4) Melibatkan orang tua peserta didik untuk melakukan diskusi dengan guru/sekolah dalam hal perbaikan kelemahan peserta didik.

c. Fungsi penilaian karya seni rupa dan kerajinan

- 1) Fungsi introspeksi bagi peserta didik, yakni mengenal kemampuannya dalam berkarya seni rupa dan kerajinan, mengenal kapasitas dan status dirinya masing-masing ditengah-tengah kelompok atau kelasnya.
- 2) Fungsi refleksi bagi guru, yakni sudah sejauh manakah usaha yang telah dilakukan guru dalam menanamkan kompetensi kreasi pada peserta didik. Dari hasil refleksi tersebut guru dapat menentukan langkah-langkah yang dipandang perlu dilakukan selanjutnya dalam perbaikan program pengajaran pengajaran praktik kreasi seni rupa dan kerajinan.
- 3) Fungsi motivator bagi peserta didik, yakni memberikan dorongan (motivasi) kepada mereka untuk dapat memperbaiki, meningkatkan dan memepertahankan kemampuan peserta didik dalam berkarya seni rupa dan kerajinan.
- 4) Fungsi diagnostik, yakni menemukan kesulitan belajar peserta didik dalam berkarya seni rupa dan kerajinan, sehingga membantu guru menentukan apakah seseorang perlu mengikuti remedial atau pengayaan.
- 5) Fungsi penempatan/pengelompokkan, yaitu mengetahui kemampuan peserta didik dalam berkarya seni rupa dan kerajinan yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kelompok-kelompok remedial dan pengayaan serta gaya/corak karya seni rupa dan kerajinan yang dihasilkan peserta didik.
- 6) Fungsi selektif, yakni memberikan bahan yang penting untuk memilih dan kemudian menetapkan status peserta didik.

- 7) Fungsi bimbingan, yaitu membantu peserta didik memahami kemampuannya dalam berkarya seni rupa dan kerajinan serta membuat keputusan tentang langkah berikutnya.
- 8) Fungsi instruksional, yakni menggambarkan sejauhmana seorang peserta didik telah menguasai suatu kompetensi kreasi seni rupa dan kerajinan tertentu.
- 9) Fungsi administratif, yaitu memberikan laporan mengenai kemajuan dan perkembangan peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran seni rupa dan kerajinan dalam jangka waktu tertentu. Selain itu, hasil penilaian memberikan data dan gambaran tentang kualitas hasil belajar peserta didik yang dapat digunakan untuk keperluan pengambilan keputusan pendidikan dan lembaga pendidikan.

d. Tujuan penilaian karya seni rupa dan kerajinan

- 1) Menilai karya seni rupa dan kerajinan sebagai hasil belajar peserta didik di sekolah.
- 2) Mendiagnosis kesulitan peserta didik dalam belajar berkreasi/berkarya seni rupa dan kerajinan.
- 3) Memotivasi peserta didik dalam belajar berkarya seni rupa dan kerajinan dengan cara mengenal dan memahami kemampuannya serta merangsang untuk melakukan usaha perbaikan
- 4) Mengetahui kemajuan dan hasil belajar peserta didik dalam berkarya seni rupa dan kerajinan,
- 5) Mengetahui ketercapaian kompetensi kreasi/ berkarya seni rupa dan kerajinan.
- 6) Mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran seni rupa dan kerajinan.
- 7) Memberikan umpan balik/perbaikan proses pembelajaran seni rupa dan kerajinan.

- 8) Mempertanggungjawabkan penyelenggaraan pembelajaran kreasi/ berkarya seni rupa dan kerajinan pada sekolah dan masyarakat.

M. e. Kriteria Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

- 1) Validitas (Sahih/tepat), yakni menilai apa yang seharusnya dinilai. Oleh karena itu, untuk mencapai validitas, pengembangan tugas membuat karya seni rupa atau kerajinan dan penyekorannya disusun berdasarkan pada indikator dan kompetensi yang telah ditetapkan. Selain itu, pengembangan tugas tersebut harus memperhatikan faktor usia peserta didik/periodisasi seni rupa anak.
- 2) Reliabilitas (konsistensi/ajeg) untuk menjamin penilaian yang realibel, tugas dan penskoran karya seni rupa atau kerajinan harus dirumusan dengan jelas.
- 3) Terfokus pada pencapaian kompetensi kreasi/penciptaan karya seni rupa dan kerajinan, bukan pada materi.
- 4) Komprehensif (menyeluruh), yaitu penilaian dilakukan untuk seluruh aspek dan kompetensi penciptaan karya seni rupa dan kerajinan dengan menggunakan teknik penilaian yang bervariasi. Penilaian karya seni rupa dan kerajinan tidak semata-mata menilai aspek keindahannya saja, melainkan juga menilai aspek kreativitas, sensitivitas, dan orisinalitas.
- 5) Objektivitas (apa adanya/kualitas karya yang sesungguhnya), bukan didasarkan pada kesenangan penilai (subjektif). Dengan adanya objektivitas ini penilaian yang dilakukan menjadi lebih adil. Cara yang dapat dilakukan agar penilaian lebih objektif di antaranya , penilaian yang terencana, berkesinambungan, menggunakan bahasa yang dapat dipahami peserta didik, dan menerapkan kriteria yang jelas dalam pembuatan keputusan atau pemberian angka (skor), serta jika memungkinkan penilaian dilakukan dengan cara tim. Faktor lain yang sangat menentukan objektivitas dalam penilaian seni rupa ini adalah keluasan wawasan penilai. Misalnya, jika penilai hanya memahami satu gaya dalam

berkarya seni rupa, maka dia akan mengalami kesulitan dalam menilai karya yang berda gaya dengan yang dipahaminya.

- 6) Mendidik, yaitu penilaian karya seni rupa dan kerajinan dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran bagi guru dan meningkatkan kualitas belajar bagi peserta didik.

f. Prinsip Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

- 1) Prinsip terintegrasi, yakni penilaian karya seni rupa dan kerajinan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran.
- 2) Prinsip motivasi, yakni mendorong peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya dalam berkarya seni rupa dan kerajinan.
- 3) Prinsip validasi, yakni menilai yang seharusnya dinilai.
- 4) Prinsip adil dan objektif, yakni memberikan perlakuan yang adil dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan terhadap semua peserta didik dengan penilaian yang objektif.
- 5) Prinsip terbuka, Instrumen yang akan digunakan dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan harus diketahui oleh peserta didik, Pada tingkat dan jenjang tertentu (misal: SD kelas V dan VI, SMP, serta SMA) instrumen yang akan digunakan sebaiknya disampaikan dan dibahas bersama peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui dan memahami standar yang ditetapkan.
- 6) Prinsip berkesinambungan, yaitu penilaian karya seni rupa dan kerajinan harus dilaksanakan secara berencana, bertahap, dan terus menerus pada semua aspek dengan menggunakan berbagai teknik penilaian.
- 7) Prinsip menyeluruh/ komprehensif, penilaian harus dilakukan terhadap seluruh indikator, kompetensi, dan aspek hasil belajar, serta seluruh komponen pembelajaran praktik seni rupa dan kerajinan dengan berbagai pendekatan penilaian , sehingga dapat diupayakan hasil belajar yang maksimal.

- 8) Prinsip bermakna, hasil penilaian karya seni rupa dan kerajinan dapat ditindak lanjuti oleh semua pihak terutama guru, peserta didik dan orang tua.
- 9) Prinsip edukatif, penilaian karya seni rupa dan kerajinan dilakukan dalam rangka membantu peserta didik untuk mencapai standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian hasil belajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

g. Teknik Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

Teknik penilaian yang dapat digunakan dalam penilaian karya seni rupa dan kerajinan di antaranya: penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, penilaian produk, dan penggunaan portofolio.

- 1) Penilaian unjuk kerja (*performance assesment*) adalah proses mengumpulkan informasi melalui pengamatan yang sistematis terhadap kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini menuntut peserta didik mempertunjukkan kinerjanya. Wujud penilaian unjuk kerja adalah *task* dan *rubric* (rubrik). Task diartikan sebagai tugas dan rubrik diartikan sebagai kriteria penilaian. Dalam penilaian unjuk kerja, karya seni rupa dan kerajinan dipandang sebagai penampilan pengalaman estetis seorang peserta didik. Penampilan unjuk kerja tersebut dapat juga berbentuk presentasi karya baik lewat pameran maupun presentasi secara lisan dan lebih tepat lagi jika digunakan untuk menilai peserta didik dalam demonstrasi berkarya seni rupa yang dilakukan, menggunakan peralatan dalam proses berkarya, dan menilai tahapan/teknik yang digunakan dalam berkarya seni rupa.
- 2) Penilaian proyek/penugasan (*project assesment*), yaitu penilaian yang ditekankan pada bagaimana peserta didik mengerjakan/menyelesaikan sebuah tugas atau proyek pembuatan karya seni rupa dan kerajinan dengan batas

waktu tertentu. Pembuatan/penciptaan karya seni rupa dan kerajinan dipandang sebagai sebuah proyek yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Penilaian proyek dalam berkarya seni rupa dan kerajinan banyak digunakan pada penilaian karya desain dan kerajinan yang menuntut peserta didik untuk membuat perancangan hingga produk/karya akhir.

- 3) Penilaian produk/hasil karya (*product assesment*), yakni penilaian terhadap keterampilan dalam membuat sesuatu produk dan kualitas produk/hasil karya seni rupa atau kerajinan dengan tidak mengabaikan proses berkarya. Dengan kata lain Penilaian produk tidak hanya diperoleh dari hasil akhir saja namun juga proses pembuatannya. Dalam penilaian ini karya seni rupa dan kerajinan dipandang sebagai produk/benda. Teknik penilaian inilah yang paling banyak digunakan oleh guru kesenian dan keterampilan kerajinan.
- 4) Penilaian portofolio/ kumpulan hasil kerja (*portfolio assesment*), yaitu penilaian yang dilakukan terhadap kumpulan karya seni rupa dan kerajinan yang menggambarkan perkembangan kemampuan peserta didik. Penggunaan teknik penilaian ini dimaksudkan untuk menilai perkembangan hasil belajar peserta didik dalam berkarya seni rupa dan kerajinan.

Penggunaan keempat teknik penilaian di atas dapat dijelaskan secara ringkas pada tabel di bawah ini.

Tabel 24. Teknik dan objek penilaian karya seni rupa dan kerajinan

No	Teknik Penilaian	Fokus Penilaian	Objek Penilaian	Bentuk instrumen
1	Penilaian unjuk kerja	Karya seni rupa dan kerajinan sebagai penampilan pengalaman estetis	Proses dan produk (demonstrasi, penggunaan alat, tahapan dan teknik) Semua karya seni rupa dan kerajinan.	<ul style="list-style-type: none"> • Daftar cek/<i>Checklist</i> • Skala rentang/<i>rating scale</i>
2	Penilaian proyek	Pembuatan karya seni rupa dan	Proses dan produk	<ul style="list-style-type: none"> • Daftar cek/<i>Checklist</i>

		kerajinan sebagai proyek yang harus diselesaikan	(rancangan hingga produk) Desain dan kerajinan.	<ul style="list-style-type: none"> • Skala rentang/ <i>rating scale</i>
3	Penilaian produk	Karya seni rupa dan kerajinan sebagai produk/benda	Proses dan produk Semua karya seni rupa dan kerajinan.	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik holistik/ global/<i>gestalt</i> dg <i>human instrument</i> • Teknik analitik dengan skala rentang
4	Penilaian portofolio	Perkembangan kemampuan peserta didik dalam berkarya seni rupa dan kerajinan	Dokumen kumpulan produk/ karya sebagai proses pembelajaran	Berbagai instrumen penilaian dokumen, baik skala rentang maupun deskripsi terhadap perkembangan kemampuan peserta didik

3. Pengembangan Instrumen Penilaian Karya Seni Rupa dan Kerajinan

Instrumen penilaian karya seni rupa dan kerajinan terdiri atas rumusan tugas dan rubrik penyekoran. Instrumen tersebut dikembangkan berdasarkan: (1) Indikator yang dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar kreasi. (2) Tujuan pendidikan seni rupa dan kerajinan di sekolah. (3) Perkembangan seni rupa peserta didik (kemampuan/ periodisasi karya seni rupa yang didasarkan pada usia peserta didik), khusus untuk SD. Dan (4) Karakteristik karya seni rupa dan kerajinan yang dihasilkan peserta didik.

a. Indikaor

Indikator merupakan hasil penjabaran dari kompetensi dasar. Pada pembahasan ini tidak dijelaskan secara rinci. Hal ini sesuai dengan mata pelajaran dan jnjang sekolah. Sedangkan pada buku panduan yang sudah dikembangkan, indikator tersebut dirinci secara lengkap.

b. Tujuan pendidikan seni rupa dan kerajinan di sekolah.

Pembinaan seni seni rupa pada dasarnya merupakan pembinaan pengalaman estetika. Tujuan pembinaan pengalaman estetik tersebut secara

rinci dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Pengembangan ekspresi, yakni memberikan fasilitas yang sebesar-besarnya pada anak untuk dapat mengemukakan pendapatnya (ekspresi bebas), yakni memberikan kesempatan pada anak untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan fantasi sesuai tingkat perkembangan dengan berbagai medium seni. (2) Melatih imajinasi anak, yaitu latihan yang berangkat dari pengamatan atau rekapitulasi kejadian yang telah direkam anak. Dan (3) Memberikan pengalaman estetik agar anak mampu mengembangkan kepekaan artistik (sensitivitas dan rasa (persepsi) pada umumnya) serta potensi kreativitas.

1) Pengembangan Ekspresi

- mampu mengemukakan isi hati, ide atau gagasan-gagasannya.
- memiliki daya cipta,
- daya menyesuaikan diri dalam suatu situasi,
- kemampuan menanggapi suatu masalah,
- daya berpikir secara internal, dan
- kemampuan membuat analisis yang tepat.
- kebutuhan dalam hidup manusia dalam mencari kepuasan
- terkesan jujur dan spontan.

Misalnya, lukisan tentang meja makan dengan empat kalinya tampak semua, atau lukisan tentang rumah yang penghuni dan isi rumahnya tampak dari luar seolah rumah kaca

2) Pengembangan Imajinasi

- daya untuk membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan-tanggapan yang sudah ada,
- kemauan untuk menciptakan tanggapan-tanggapan baru.

Misalnya menciptakan sebuah lukisan tentang padang pasir dengan tanpa melihat objek padang pasir, namun dengan pengalamannya yang pernah melihat objek lapangan yang penuh dengan rumput dan tumbuhan, kemudian dihilangkan rumput dan tumbuhannya dalam lukisannya.

3) Pengembangan Sensitivitas

- mudah menerima,
- perasa terhadap rangsangan,
- mudah mencerpap suatu rangsangan,
- dapat menghayati sesuatu.
- peka terhadap lingkungan dengan cara melatih mengamati, menghayati dan menyadari lingkungan yang mengandung berbagai masalah.

Sebelum berkarya siswa diharuskan untuk mengamati objek dengan berbagai masalahnya sebelum dituangkan di atas media karya seni rupa

4) Pengembangan Persepsi

penajaman rasa dalam kemampuan untuk melihat objek dan kejadian yang ada dan dialaminya:.

- mengamati,
- memilih,
- menterjemahkan,
- menganalisis objek dan kejadian tersebut kemudian
- mensintesiskannya dengan bentuk susunan elemen-elemen visual dalam sebuah karya seni rupa.

5) Pengembangan Kreativitas

- kemampuan seseorang mengubah situasi menjadi bermanfaat.
- Kemampuan untuk membuat kondisi baru, berdasarkan data, informasi, dari unsur-unsur yang ada.
- daya cipta

c. Perkembangan seni rupa peserta didik (kemampuan/ periodisasi karya seni rupa yang didasarkan pada usia peserta didik)

1) Perkembangan Gambar/Lukisan Anak (khusus untuk SD)

Dalam konteks ini tidak dibedakan mengenai pemahaman makna tentang istilah gambar dan lukisan sebagai karya anak, karena antara keduanya dalam kenyataannya bagi anak merupakan hasil ungkapan isi hati ataupun angan-angannya.

a) Masa Pengenalan Bagan (Usia prasekolah: 4-7 tahun/Kelas I dan II)

Pada masa ini anak sudah mampu mengikuti kegiatan dan kehidupan berkelompok semiformal seperti di *play group* dan TK. Dengan pengamatan dan pengalaman yang diperoleh melalui pergaulan sesama anak dengan bermain dan berbuat, mereka mulai memiliki bayangan akan persamaan dan perbedaan benda-benda sekitar termasuk manusia dan hewan, menyangkut bentuk, jenis, warna, bidang, ukuran, dan sebagainya. Hal ini menimbulkan kesan pada anak tentang pola-pola bentuk benda sekitar, tetapi untuk menggambarkannya dengan goresan mereka belum memiliki keterampilan yang memadai. Selain itu, mereka masih belum dapat berkonsentrasi kepada suatu objek, masih selalu berubah dan berpindah perhatiannya sehingga pola-pola bentuk gambarnya masih jauh dari sempurna dan belum memiliki patokan yang tetap. Semuanya masih dilandasi dengan pemahaman yang sifatnya subjektif.

b) Masa penemuan bagan (usia SD awal: 7 –9 tahun/ Kelas I sampai dengan kelas III)

Pada usia ini anak dikatakan masuk dalam usia belajar atau usia sekolah. Mereka telah memiliki kemampuan berpikir dan kesadaran akan pilihan yang bagus dan tidak bagus, yang benar dan salah. Untuk menggambar sesuatu, mereka telah menyadari benar akan adanya ciri-ciri untuk setiap objek yang digambar. Dengan pengalaman belajar dan latihan-latihan, mereka berangsur-angsur akan dapat menyempurnakan pola-pola atau bentuk bagan gambar/lukisan yang dibuatnya. Dengan adanya kemajuan teknologi, khususnya media komunikasi visual, mereka yang banyak bergaul dan akrab dengan media ini akan memiliki kemajuan dalam keterampilan menggambarkan pola-pola atau objek yang dikehendaki. Meskipun demikian, walaupun objek yang dikehendaki itu sama, perwujudan gambar/lukisan setiap anak masih mungkin menunjukkan karakternya masing-masing, apalagi pengaruh adanya pusat perhatian yang berbeda antara anak laki-laki dan perempuan.

c) Masa Awal Realisme (usia SD pertengahan: 9-11 tahun/ kelas III hingga V)

Alam fantasi kehidupan anak sudah mulai berkurang karena mereka mulai menyadari eksistensi dirinya ditengah-tengah pergaulan sesamanya. Mereka mulai kritis terhadap kenyataan yang dihadapi di lingkungannya. Semula kehidupan fantasinya melambung ke alam khayalan yang meluap-luap, sekarang mulai mengarah pada bayangan angan-angan yang lebih konstruktif sebagai suatu hal yang ingin diraihinya. Karena sikap kritisnya yang semakin meningkat maka kemampuan koreksi diri semakin cermat sehingga mengakibatkan anak seusia ini sudah merasa cemas. Akibatnya mereka semakin berhati-hati bahkan mungkin semakin berperasaan takut dalam menggambar/melukiskan sesuatu, apalagi dalam

permasalahan proporsi, anatomi, dan perspektif. Untuk menggambarkan bentuk-bentuk plastis yang berkesan tiga dimensi, anak seusia ini sungguh menghadapi hal yang sulit. Secara rasional mereka melihat objek realistik, tetapi perasaan dan keterampilan belum sepenuhnya mampu menyatakan dalam gambar/lukisannya. Mereka dapat terselamatkan dengan kegiatan menggambar/melukis yang sifatnya dekoratif, objek benda datar, ataupun secara siluet (bayang –bayang)

d) Masa Naturalis Semu (usia SD akhir: 11 –13 tahun/ kelas VI)

Pada masa ini anak dikatakan masa berpikir yang semakin kritis terhadap peri kehidupan lingkungannya. Kesadaran individu semakin tinggi, tetapi diikuti oleh kesadaran akan dirinya sebagai anggota kehidupan lingkungannya. Anak tidak lagi menggambarkan/melukiskan apa-apa yang dikenalnya, tetapi lebih pada apa-apa yang dihadapi/diamatinya. Karena tingkat kesadaran berpikirnya semakin tinggi maka dalam kebiasaan menggambar atau melukis mereka mulai menunjukkan gejala kecenderungan yang berbeda dalam penghayatan objek. Di antara mereka ada memiliki ketajaman pengamatan visual didukung oleh daya pikirnya yang cermat sehingga karya lukisnya menampilkan tipe visual yang dapat berlanjut ke arah gaya naturalis. Kelompok anak yang lain tidak mengandalkan ketajaman visual, tetapi dalam menghadapi objek mereka melakukan penghayatan yang lebih kearah konsentrasi daya rasa sehingga karya lukisannya termasuk bertipe nonvisual (*haptic*) yang nantinya dapat berlanjut ke arah gaya non-realis ataupun nonnaturalis. (HM. Affandi dan Dewobroto, 2004: 40)

2) Perkembangan Seni Membentuk

Pembagian periode perkembangan gambar anak mulai dapat diidentifikasi mulai anak usia dua tahun. Ini terjadi karena pada saat itulah anak baru mampu memegang atau menggunakan alat menggores. Sedangkan aktivitas membentuk

dapat diidentifikasi lebih awal karena kemampuan anak untuk membuat gerakan membentuk pada dasarnya sudah dapat dilakukan sejak mereka telah mampu menggerakkan tangan dan jari-jemarinya untuk melakukan gerakan meremas-remas.

Masa meniru benda model sekitart (usia SD: 7-12 tahun)

Pada masa ini anak sudah memasuki masa belajar sehingga kemampuan nalarnya mendorongnya untuk berbuat seperti yang diidolakan/diinginkan dan kemampuan keterampilannya berangsur-angsur meningkat. Dengan demikian. Hasrat yang demikian mendorong anak untuk meniru segala model atau bentuk yang di pandanginya bagus.

d. Karakteristi karya seni rupa dan kerajinan yang dihasilkan peserta didik.

Karya Seni	Karakteristik				
	Fungs i	Dimensi	Sasaran	Pola Berpikir	Indikator

Seni Murni

<ul style="list-style-type: none"> • Seni Lukis • Seni Grafis 	<i>Fine Art</i>	2 Dimensi	Ekspresi	Intuitif	Ekspresi dan Konsistensi
			Imajinasi		Imajinasi
			Sensitivitas		Sensitif
			Kreativitas	Kreatif	Kreativitas dan Orisinalitas
<ul style="list-style-type: none"> • Seni Patung 	<i>Fine Art</i>	3 Dimensi	Ekspresi	Intuitif	Ekspresi dan Konsistensi
			Imajinasi		Imajinasi
			Sensitivitas		Sensitif
			Kreativitas	Kreatif	Kreativitas dan Orisinalitas

Desain

<ul style="list-style-type: none"> • Deskomvis • Desain Produk • Desain Interior 	<i>Applied Art</i>	2/3 dimensi	Ekspresi	Intuitif	Ekspresi dan Konsistensi
			Imajinasi		Imajinasi
			Sensitivitas		Sensitif
			Kreativitas	Kreatif	Kreativitas dan Orisinalitas
			Rasional	Rasional	Komunikatif/Keterbacaan Ergonomik

					Ekonomis
--	--	--	--	--	----------

Kerajinan/Kriya

<ul style="list-style-type: none"> • Kayu • Logam • Tekstil • Kulit • Keramik • Mixed Media 	Applied Art	2/3 dimensi	Ekspresi	Intuitif	Ekspresi dan Konsistensi
			Imajinasi		Imajinasi
			Sensitivitas	Kreatif	Sensitif Estetis
			Kreativitas		Kreativitas dan Orisinalitas
			Rasional		Rasional
		Ekonomis			
		Teknik Produksi			

e. Rubrik Penyekoran

Karya Seni Rupa

No	Tahap	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
	Proses	• kelancaran dalam penuangan ide					
		• keberanian dalam bertindak					
		• keterampilan dalam menggunakan media					
	Produk	Indikator tingkat kreativitas					
		• keanekaan tingkat unsur-unsur motif, objek, figur, warna, dan sebagainya					
		• kemampuan penataan komposisi unsur-unsur					
		• kebaruan dan keaslian tampilan					
		Indikator tingkat kebebasan berekspresi					
		• ketegasan dalam garis dan warna					
		• keberanian dalam mengorganisasikan unsur-unsur					
		Indikator tingkat keterampilan teknik					
		• keindahan hasil karya sesuai dengan media yang digunakan					
		• kecermatan dalam penyelesaian					
Jumlah							
Jumlah Keseluruhan							
Skor/Nilai = Jumlah keseluruhan x 2							

Karya Kerajinan

No	Tahap	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
	Proses	• kelancaran dlm penuangan ide					
		• keberanian dalam bertindak					
		• keterampilan dalam menggunakan media					
	Produk	Indikator tingkat kreativitas					
		• keanekaan tingkat unsur-unsur motif					
		• kemampuan penataan komposisi unsur-unsur					
		• kebaruan/ keaslian tampila					
		Indikator tingkat kebebasan berekpresi					
		• ketegasan/konsistensi					
		• keberanian dalam mengorganisasikan unsur-unsur					
		Indikator tingkat keterampilan teknik					
		• keindahan sesuai dengan media yang digunakan					
		• kecermatan dalam penyelesaian					
		Indikator ketepatan fuingsi					
		• Keamanan dalam menggunakan benda/produk					
		• Kenyamanan dalam penggunaan benda					
		Indikator ekonomis					
		• Ekonomis dalam penggunaan bahan					
	• Efisien dalam proses kerja						
Jumlah							
Jumlah Keseluruhan							
Skor/Nilai (Jumlah Keseluruhan : 70) x 100							

Keterangan:

1. Kurang sekali
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Baik Sekali

4. Petutup

Dalam proses pembelajaran seni rupa dan kerajinan perlu adanya model penilaian yang lebih dapat dipertanggungjawabkan dalam konteks akademik. Untuk itu perlu memahami penilaian karya seni rupa secara komprehensif, yakni memahami berbagai pendekatan penilaian karya seni rupa, Subjektivitas dan objektivitas, kriteria yang digunakan, dan kompetensi evaluator.

Pendekatan analisis merupakan model yang dapat digunakan dalam penilaian karya seni. Pendekatan tersebut dapat diterapkan dalam beberapa teknik penilaian karya seni rupa dan kerajinan, yakni penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, penilaian produk, dan penggunaan portofolio. Dalam penerapan teknik tersebut penilai sebaiknya membuat instrumen penilaian yang di dasarkan pada indikator yang dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar kreasi, tujuan pendidikan seni rupa dan kerajinan di sekolah, serta karakteristik karya seni rupa dan kerajinan yang dihasilkan peserta didik.

BAB VI

N. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Bedasarkan hasil dan pembahasan, penelitian ini memberikan kesimpulan sebagai berikut.

1. Berdasarkan permasalahan dan harapan guru seni budaya dan keterampilan, dapat disimpulkan bahwa buku panduan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan merupakan harapan para guru dan alternatif dalam pemecahan berbagai masalah yang dihadapi guru Seni Budaya dan Keterampilan. Dengan adanya buku panduan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas penilaian menjadi lebih baik, sehingga akan memberikan dampak dalam peningkatan mutu pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan. Sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan pada penelitian ini dikembangkan oleh peneliti dengan latar belakang pendidikan evaluasi pendidikan dan seni rupa serta kajian seni rupa. Selain tim peneliti, untuk menjamin mutu sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan yang dikembangkan, tim peneliti dibantu oleh ahli dalam bidang evaluasi seni budaya dan kriya. Pengembangan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan dilakukan dengan tahapan mulai dari studi pendahuluan hingga deseminasi dalam kurun waktu dua tahun. Untuk menemukan konsep atau landasan teoritis dilakukan kajian literatur secara komprehensif terhadap semua aspek yang terkait dengan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan. Secara garis besar studi literatur ini mencakup produk dan proses pembuatan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan. Selain pengukuran kebutuhan dan studi literatur sebagai dasar pengembangan produk, dilakukan pula kajian lapangan yang terkait dengan kondisi produk yang sudah ada, pengguna produk, dan pelaksanaan penggunaan produk.

2. Perencanaan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan dikelompokkan menjadi dua, yakni perencanaan produk dan perencanaan proses pengembangan produk. Perencanaan produk meliputi: tujuan pengembangan produk, pengguna produk, dan komponen produk. Sedangkan perencanaan proses meliputi langkah-langkah penentuan produk, pembuatan draf awal, pengujian dengan judgment dan pengujian keterbacaan, pengujian keterpakaian produk, validasi produk dengan pendekatan wilayah, dan deseminasi.

3. Pengembangan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan meliputi: buku panduan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan untuk mata pelajaran Seni Budaya SD, seni rupa untuk mata pelajaran Seni Budaya SMP, kerajinan untuk mata pelajaran Keterampilan SMP, dan penilaian karya seni rupa untuk mata pelajaran Seni Budaya SMA. Masing-masing buku berisikan materi: pendahuluan, konsep dasar penilaian karya seni rupa dan kerajinan, standar kompetensi, pengembangan instrumen berdasarkan indikator pencapaian masing-masing kompetensi dasar, dan penutup

B. SARAN

Beberapa saran yang dapat disampaikan terkait dengan pelaksanaan penilaian karya seni rupa dan kerajinan di sekolah

1. Guru pendidikan seni rupa dan kerajinan hendaknya guru bidang studi, bukan guru kelas seperti ditemukan di beberapa sekolah dasar.
2. Dalam melakukan penilaian, guru sebaiknya berusaha melakukan analisis, sehingga hasil penilaian menjadi lebih objektif.
3. Perencanaan dan pengembangan sistem penilaian karya seni rupa dan kerajinan ini belum tervalidasi, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk melakukan uji coba dan penilaian, sehingga menjadi produk yang berkualitas dan dapat digunakan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi dan Dewobroto (2004) *Mengenal Seni Rupa Anak*. Yogyakarta: Gama Media
- Anggraini, E. (2004) Persepsi guru terhadap pembelajaran keterampilan berbasis kompetensi di SMP N Wates Kulon Progo. Laporan Penelitian
- Azwar, S. (1987). *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Liberty
- Bastomi, S. (1992). *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Beardsley, M.C. and Schueller, H.M. (1967). *Aesthetic Inquiry: Essays on Art Criticism and the Philosophy of Art*. California: Dickenson Publishing Company, Inc.
- Cleaver, D.G. (1966). *An Introduction*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Departemen Pendidikan Nasional (2003) Kurikulum 2004 SMA: Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Kesenian. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikdasmen, Dikmenum
- _____ (2003) Kurikulum 2004 SMP: Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Kesenian. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikdasmen, Dikmenum.
- _____ (2003) Kurikulum 2004 SD: Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Kesenian. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikdasmen, Dikmenum
- Direktorat Tenaga Kependidikan (2006) Pedoman Penilaian Kelas: Standar Kompetensi Kepala Sekolah TK, SD, SMP, SMA, SMK, dan SLB. Jakarta: CV Cipta Jaya
- Duane and Prebel, S. (1967). *Art Form An Introduction to The Visual Arts*. California: Dickenson Publishing Company, Inc.
- Eisner, W.E. (1972). *Educating Artistic Vision*. New York: Macmillan.
- Istuti (2004) Pelaksanaan pembelajaran Seni Rupa berdasarkan KBK di SMA N 11 Yogyakarta. Laporan Penelitian
- Kemis, S. & Mc Taggart, R. (1998) *The Action Research Planner*. 3rd ed. Victoria: Deakin University.
- Lansing, K.M. (1976). *Art, Artists and Art Education*. New York: McGraw-Hill.
- Lowenfeld, V. and Brittain, W.L. (1982). *Creative and mental Growth*. New York: Macmillan.

- Masri S. dan Sofian E. (1989) Metode Penelitian Survei. Jakarta: LP3ES
- Muharam E. (1993). Pendidikan Kesenian II Seni Rupa. Jaskarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Nurhadi. (2004) Kurikulum 2004. Jakarta: Grasindo
- Nurul, ARR. (2004) Pembelajaran Keterampilan berbasis kompetensi di SMP N 13 Yogyakarta. Laporan Penelitian.
- Sahman, H. (1993). Mengenal Dunia Seni Rupa. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Setjoatmodjo, P. (1988). Bacaan Pilihan Tentang Estetika. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga kependidikan.
- Sudarmaji. (1973). Dasar-dasar Kritik Seni Rupa. Yogyakarta: ASRI Yogyakarta.
- Sudarsono (2001) Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Pusat Antar Universitas Untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Dirjen Dikti Depdiknas.
- Sudijono, Annas (2005) Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: RajaGrafindo Persada PT.
- Sunarya, IK dan Suhaedin, E.P.G. (2004) Peningkatatan Sistem Evaluasi Hasil Belajar Praktik (Karya Seni Rupa) pada Mata Pelajaran Kesenian di SD dengan Pendekatan *Performance Based Evaluation*. Hasil Penelitian
- Supranata, S. Hatta, M. (2004) Penilaian Portofolio: Implementasi Kurikulum 2004. Bandung: Remaja Rosdakarya PT.
- Sumarna Supranata (2005) Panduan Penulisan Tes Tertulis: Implementasi Kurikulum 2004. Bandung: Remaja Rosdakarya PT.
- Suwarsih Madya (1994) Panduan Penelitian Tindakan. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Suyanto (1997) Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jakarta: Depdikbud.
- Tjetjep Rohendi Rohidi (2003) Pendidikan Seni dalam Pendidikan Masyarakat Bhineka Tunggal Ika. Makalah Disampaikan pada Seminar Nasioanl dan Temu Alumni dalam Rangka Dies XXXIX UNY. Yogyakarta, .
- Zainul, A. dan Nasoetion, N. (1997) Penilaian Hasil Belajar. Jakarta: PAU-PPAI UniversitasTerbuka

Zainul, A. (2001) Alternative assesment. Jakarta: PAU-PPAI UniversitasTerbuka

LAMPIRAN

- 1. Instrumen Penelitian**
- 2. Personalia Tenaga Peneliti**

