Jurnal Seni Rupa, Vol. 11 No. 3, Tahun 2023, Hal. 1-14
http:/e/journal.unesa.ac.id/index.php/va

LOGAM KUNINGAN SEBAGAI MEDIA BERKARYA SENI RUPA 2 DIMENSI SISWA KELAS XII SMAN 2 SIDOARJO

Azzahra Regita Cahyani[1], Indah Chrysanti Angge[2]
[1]Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: azzahra.19046@mhs.unesa.ac.id
[2]Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: indahangge@unesa.ac.id

Abstrak

Pandemi *COVID-19* membawa banyak pengaruh pada kehidupan manusia termasuk dunia pendidikan salah satunya bidang seni. perubahan fase pembelajaran dari pandemi ke pasca pandemi sangat mempengaruhi eksplorasi media berkarya siswa yang menjadi tidak mengenal media lain selain kertas. Mengakibatkan karya siswa lama kelamaan menjadi terlupakan. logam kuningan dapat digunakan sebagai bentuk inovasi, sehingga karya siswa berbeda dengan karya siswa pada umumnya dan menjadi lebih berarti. Logam kuningan diharapkan dapat memunculkan potensi serta peluang baik yang bermanfaat bagi siswa, guru dan sekolah. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sumber data primer berupa hasil karya logam kuningan dan angket siswa kelas XII MIPA 7 SMAN 2 Sidoarjo. Data sekunder diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis dan diolah menggunakan metode reduksi, penyajian data kemudian menarik kesimpulan. Keabsahan data diketahui melalui triangulasi data. Proses pembelajaran diawali dengan mempersiapkan perangkat dan media pembelajaran. penelitian berlangsung selama 5 pertemuan mulai dari penyampaian materi, membuat dan memindahkan desain logam, mengukir logam dengan teknik tekan, memberikan detail *background*, mewarnai kemudian *finishing*. Kegiatan berkarya seni rupa 2 dimensi menggunakan logam kuningan dikerjakan secara berkelompok menghasilkan 16 karya siswa dengan kategori sangat baik, baik, hingga kurang baik. Penelitian mendapat respon baik dari siswa, guru dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum.
Kata kunci: logam kuningan, media berkarya, seni rupa 2 dimensi.

Abstract

The COVID-19 The pandemic has had many influences on human life, including in the world of education one of which is art. The change in the learning phase from pandemic to post-pandemic greatly affected students' exploration of creative media, which has never worked on media other than paper. As a result, the work of students gradually becomes forgotten. Brass metal can be used as a form of innovation so that student work is different from the work of students in general and becomes more meaningful. Brass metal is expected to bring good potential and opportunities that are beneficial to students, teachers, and schools. Research using the descriptive-qualitative method Primary data sources are brass metal works and questionnaires for class XII MIPA 7 students of SMAN 2 Sidoarjo. Secondary data is obtained through interviews and documentation. The data were analyzed and processed using the reduction method, presenting the data and then drawing conclusions. The validity of the data is known through data triangulation. The learning process begins with preparing learning tools and media. The research lasted for 5 meetings, starting with delivering material, making and moving metal designs, carving metal with pressing techniques, providing background details, coloring, and finishing. The activity of creating 2-dimensional art using brass metal was carried out in groups, resulting in 16 student works in the very good, good, and poor categories. The research received good responses from students, teachers, and vice principals in the field of curriculum.
Keywords: *brass metal, creative media, 2 dimensional art*

PENDAHULUAN

Seni adalah bidang yang berperan sebagai wadah penyaluran ide dan mengungkapkan pesan dengan daya cipta. Penerapan seni terdapat pada hampir semua aspek kehidupan manusia, salah satunya dalam dunia pendidikan. Seni dan pendidikan menjadi perpaduan agar membuat manusia semakin memiliki *value* sangat berarti. Pendidikan dijalankan manusia untuk mencapai sebuah tujuan logis maupun kreatif. Tujuan tersebut dapat tersalurkan ke berbagai bidang pendidikan pada saat pembelajaran.

Kegiatan belajar dan mengajar pasti membutuhkan sebuah media di dalam proses keberlangsungannya. Salah satunya media berkarya dalam pendidikan seni rupa. Seni adalah bidang yang tidak semua orang memiliki skill untuk melakukannya. Oleh karena itu pengenalan media berkarya yang baru sangat diperlukan untuk menambah pengalaman berkarya baik pada siswa maupun guru. Tetapi, hal tersebut menjadi sedikit terhambat karena pandemi *COVID-19* tahun 2019 dimana membuat seluruh aktivitas manusia menjadi terbatas termasuk kegiatan sekolah. Pembelajaran daring saat pandemi sangat berpengaruh pada kegiatan berkarya yang dilakukan pasca pandemi yang menyebabkan proses berkarya siswa tidak terpantau secara baik. Akibatnya pengetahuan seni yang didapatkan menjadi kurang merata dan cenderung hanya menonjolkan beberapa siswa berbakat menggambar saja. Sedangkan seiring berjalannya waktu, siswa memiliki potensi, kreativitas, rasa tanggung jawab, dan kemampuan yang berkembang. Hal ini harus diiringi dengan pemberian materi dan media berkarya yang tepat agar siswa mampu mengolah rasa dan marangsang kemampuan berpikir untuk direalisasikan kedalam karya seni.

Seni kriya bisa menjadi salah satu materi yang tepat untuk menambah pengetahuan siswa. Mata pelajaran seni budaya pada sub bab seni rupa tepatnya seni terapan kriya logam. Logam kuningan digunakan sebagai media pembuatan kriya logam karena ciri khas warna keemasannya dapat menambah nilai estetika. Media ini menjadi sebuah kebaruan karena logam kuningan belum pernah diterapkan di SMAN 2 Sidoarjo. Oleh karena itu, penelitian dilakukan untuk memperkenalkan logam kuningan sebagai media penciptaan seni rupa 2 dimensi agar pembelajaran dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran seni budaya kurikulum 2013.

Selain itu, penelitian dilakukan karena adanya keluh kesah dari para siswa kelas XII SMAN 2 Sidoarjo yang sudah bosan dan kurang bersemangat jika selalu mendapatkan tugas berkarya menggunakan media kertas. Dalam pembelajaran seni rupa, guru seni budaya pasti membekali para siswa dengan ilmu seni untuk membuat sebuah karya. Namun kurangnya variasi terhadap penggunaan media berkarya menyebabkan karya yang telah tercipta hanya berupa lembaran kertas lama kelamaan tidak terpakai dan terlupakan.

Penggunaan teknik tekan untuk mengeksekusi plat logam dengan jenis kuningan dapat menjadi metode alternatif bagi guru guna lebih menggali kemampuan berkarya pada siswa. Melalui penerapan teknik tekan pada media logam, diharapkan siswa memiliki antusiasme dalam berkarya, karena semua siswa pasti bisa berkarya. Meskipun terbilang pemula, tingkat kesulitan pembuatan karya sudah dipertimbangkan untuk memudahkan para siswa yang belum pernah sama sekali berkarya menggunakan media logam demi mencapai hasil memuaskan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah mengenai bagaimana proses, hasil, evaluasi dan refleksi siswa serta tanggapan guru seni budaya terhadap pembelajaran logam kuningan sebagai media berkarya seni rupa 2 dimensi siswa kelas XII di SMAN 2 Sidoarjo?. Melalui rumusan tersebut diharapkan mampu mencapai tujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses, hasil, evaluasi dan refleksi serta tanggapan guru seni budaya terhadap pembelajaran logam kuningan sebagai media berkarya seni rupa 2 dimensi siswa kelas XII di SMAN 2 Sidoarjo.

Telah dilakukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan sebagai perdoman. Dimulai dari penelitian paling dasar mengenai Penerapan Teknik “Talubin” Dalam Pembuatan Ragam Hias pada Siswa Kelas VII-1 SMPN 1

Prambon Nganjuk oleh Ainun Septi Kurnia Ningsih (2021). Ainun memfokuskan proses pembelajaran untuk mengetahui efektifitas dari teknik yang diterapkan. Prosedur pertemuan pada penelitian Ainun dilakukan secara luring bergantian dan berkelompok, sehingga mencapai hasil yang baik. Selanjutnya Artikel oleh Pradita Ratna Arianti (2021) dengan judul “Pembelajaran Seni Rupa 2 Dimensi Pada Media Logam Aluminium di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya”. Pradita mengunakan media logam alumunium dan memfokuskan penelitian pada eksplorasi motif-motif ragam hias nusantara khususnya daerah Jawa Timur. Penelitian lain tentang logam yakni skripsi oleh Ramli (2018) dengan judul “Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Bahan Logam Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Dena Kabupaten Bima”. Penelitian Ramli menggunakan media plat kuningan dengan alas tripleks difokuskan pada proses pembelajaran seni kriya berdasarkan susunan materi dan proses penilaian karya. Kemudian terdapat jurnal oleh Arjuna, Ali Ahmad Muhdy, Jalil Saleh (2010) berjudul “Kualitas Kriya Logam Karya Peserta Didik Kelas XII SMA Negeri 3 Bantaeng Kabupaten Bantaeng”. Menurut Arjuna, dkk, hasil penelitian menunjukkan adanya ketidaksesuaian proses dimana masih tampak beberapa kesalahan saat melakukan eksekusi teknik pada bahan logam kuningan, akibatnya beberapa karya yang dihasilkan menjadi kurang baik. Arjuna, dkk menyimpulkan bahwa selain membutuhkan ketelitian, kualitas dari hasil karya logam sangat bergantung pada ketepatan pemilihan bahan dan penggunaan teknik.

Relevansi dengan penelitian ini terletak pada jenis, metode penelitian serta hasil penelitian untuk mengetahui proses pengambilan data pada saat penelitian dilakukan. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada spesifikasi sasaran, penggunaan jenis media dan teknik.

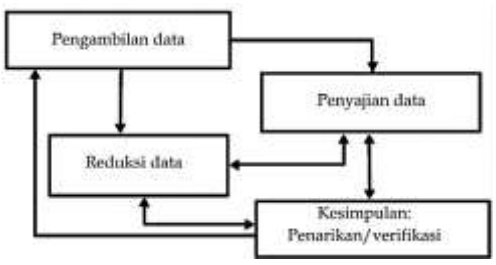
METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi daerah atau bidang tertentu (Sugiyono, 2018)

Dalam penelitian ini, permasalahan yang akan dikaji menekankan pada proses, hasil serta respon. Maka pendekatan kualitatif digunakan agar memperoleh hasil penelitian yang dapat dipertanggung jawabkan. Selain itu, penelitian ini berusaha untuk mencari, memahami dan menjelaskan keterkaitan dari hal yang sedang diteliti mengenai bagaimana Logam kuningan sebagai media berkarya seni rupa 2 dimensi siswa kelas XII di SMAN 2 Sidoarjo. Sekolah tersebut berlokasi di Jl. Lingkar Barat Gading Fajar 2 Sidoarjo, Desa Sepande, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo Penelitian dilakukan mulai dari tahap observasi lapangan selama 1 bulan pada bulan Oktober 2022. Kemudian dilanjutkan pengambilan data pada bulan Maret Tahun 2023. Pengambilan data primer melibatkan kelas XII MIPA 7 berjumlah 33 siswa terdiri dari 17 siswa laki-laki serta 16 siswa perempuan sebagai subyek penelitian yang nantinya akan menghasilkan karya seni 2 dimensi dari logam kuningan sebagai obyek penelitian. Sedangkan data sekunder diperoleh dari sumber bacaan jurnal, laporan, sumber lain dari penelitian sebelumnya, observasi penelitian serta hasil wawancara bersama siswa, guru Seni Budaya bapak Moch. Zaenal Abidin, S.Pd. dan Waka bidang kurikulum, ibu Anik Wijayawati, S.T. Adapun alat pengambilan data penelitian yaitu angket, lembar wawancara, serta alat rekam untuk mengumpulkan data-data dokumentasi

Skenario interaksi yang terjadi mulai dari proses pengumpulan data sampai dengan teknik analisis data digambarkan melalui bagan dari Miles dan Huberman (1984) dalam buku Sugiyono (2017) Analisis data kualitatif berikut:

Bagan 1. Bagan analisis data



Reduksi dilakukan dengan penyederhanaan pada data-data berdasarkan inti permasalahan. Reduksi data difokuskan pada proses dan aktivitas siswa saat memakai media logam kuningan sebagai media berkarya dilanjutkan dengan mendeskripsikan hasil karya 2 dimensi siswa menggunakan logam kuningan. Data disajikan dengan cara menjelaskan urutan proses penelitian secara sistematis dan naratif baik dari kegiatan pembelajaran maupun hasil karya seni 2 dimensi siswa pada media logam kuningan. Kesimpulan ditarik dari hasil data yang diambil selama proses penelitian logam kuningan sebagai media berkarya seni rupa 2 dimensi bersama siswa kelas XII MIPA 7 di SMAN 2 Sidoarjo. Dengan demikian rumusan masalah dalam penelitian mampu untuk terjawab.

KERANGKA TEORETIK

Terdapat beberapa komponen yang saling berkesinambungan untuk mendukung berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar tidak akan terlaksana tanpa ada komponen yang menjalankannya. Menurut Hamalik (2003) "Komponen dalam pembelajaran terdiri dari: tujuan pembelajaran; siswa (siswa), tenaga kependidikan (guru), dan kurikulum; materi pembelajaran; metode pembelajaran; media pembelajaran; dan evaluasi pembelajaran".

Dalam dunia pendidikan, kegiatan pembelajaran tentu diharapkan mampu mencapai tujuan yang baik karena pembelajaran merupakan bekal untuk para siswa sebagai generasi penerus bangsa. Tujuan pembelajaran idealnya mencerminkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat diperoleh oleh pelajar setelah menempuh proses pembelajaran (Taufik Hendratmoko, dkk.).

"Materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar (Padangsidimpuan, 2017) atau dapat dimaknai sebagai topik dalam kegiatan belajar yang akan dibahas bersama siswa. Praktik media berkarya logam teknik tekan siswa kelas XII SMAN 2 Sidoarjo menggunakan kurikulum 2013 mata pelajaran seni budaya sesuai aspek seni rupa kelas XII sesuai Kompetensi Inti poin keempat yaitu : "Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mempu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan". Kompetensi Dasar yang digunakan yaitu KD 4.1. "Berkreasi karya seni rupa 2 dimensi".

Seperti halnya pendapat yang dijelaskan oleh Aprida "Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi akan memberikan suasana belajar yang menarik, dan tidak membosankan bagi peserta didik. Akan tetapi, bisa saja penggunaan metode yang bervariasi menjadikan kegiatan belajar tidak menguntungkan jika penggunaan metode variasinya tidak tepat" (Padangsidimpuan, 2017).

Tabel 1. Metode pembelajaran

No	Langkah	Kegiatan
1.	Persiapan	1. Mempersiapkan situasi dan kondisi belajar pada siswa. 2. Mempersiapkan perangkat mengajar. 3. Mempersiapkan alat dan bahan untuk praktik.
2.	Pelaksanaan	1. Memberikan materi (ceramah) 2. Memberikan contoh hasil karya yang sudah jadi. 3. Menayangkan video tutorial 4. Menjelaskan arahan kepada siswa (ceramah). 5. Melakukan demonstrasi dengan: a. Melakukan contoh penerapan prosedur dan langkah - langkah disertai dengan penjelasan. b. Mendemonstrasikan penggunaan teknik yang benar c. Memastikan agar kegiatan demonstrasi dapat diikuti oleh siswa dengan cermat.
3.	Evaluasi dan tindak lanjut	1. Menghentikan demonstrasi dan menugaskan siswa untuk mencoba sendiri (praktik) disertai dengan arahan – arahaan agar meminimalisir kesalahan. 2. Menyimpulkan hasil dari kegiatan praktik 3. Mengajukan pertanyaan kepada siswa

Bagian terakhir susunan komponen pembelajaran yaitu adanya evaluasi. Sependapat dengan Aprida, jika fungsi dari evaluasi selain untuk melihat keberhasilan siswa dalam pembelajaran, juga sebagai umpan balik guru atas kinerja yang telah dilakukannya dalam proses pembelajaran (Padangsidimpuan, 2017).

Penggunaan teknik tekan pada pembelajaran logam kuningan sebagai media berkarya, siswa dilatih untuk mengolah keterampilan berdasarkan unsur dan prinsip seni rupa 2 dimensi. Unsur tersebut seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, gelap terang, dan ruang. Sedangkan prinsip seni rupa 2 dimensi seperti kesatuan, keseimbangan, irama, komposisi, proporsi, pusat perhatian, keselarasan dan gradasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Hasil Data Observasi

Penelitian dilaksanakan di SMAN 2 Sidoarjo. Sekolah ini mengalami beberapa kali perpindahan gedung karena faktor geografis. Berlokasi awal di SMAN 1 Sidoarjo karena belum memiliki gedung sendiri. Kemudian menempati gedung baru di Jalan Kutuk, Desa Sidokare nomor 311 Sidoarjo. Beberapa tahun kemudian SMAN 2 Sidoarjo kembali melakukan perpindahan gedung di Jalan Lingkar Barat, Gading Fajar 2 Sidoarjo yang lebih strategis karena berada di pusat kota Sidoarjo. Sarana dan prasarana gedung yang ditempati pun jauh lebih memadai dan mendukung aktivitas warga sekolah. SMAN 2 Sidoarjo memakai 2 jenis kurikulum yaitu kurikulum merdeka belajar pada kelas X, sedangkan kurikulum 2013 pada kelas XI dan XII. Hal tersebut disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku pada tahun masuk masing-masing jenjang.

2.Hasil Data Dokumentasi

a. Proses Pembelajaran Logam Kuningan sebagai Media Berkarya Seni Rupa 2 Dimensi Pada Siswa Kelas XII SMAN 2 Sidoarjo.

Ketika pra penelitian, peneliti mengetahui karakteristik siswa kelas XII MIPA 7 pada mata pelajaran seni budaya dimana kreativitas siswa kelas XII MIPA 7 menurun apabila mereka diberi batasan terlalu spesifik. Hal tersebut dapat dilihat melalui tugas menggambar motif ragam hias dari ikon bandeng dan udang dari Sidoarjo berikut:

Gambar 1. Arsip tugas menggambar siswa

(Sumber: Dokumentasi Azzahra, 2023)

Proses Persiapan

Sehari sebelum penelitian dimulai, peneliti bersama Bapak Zaenal selaku guru seni budaya SMAN 2 Sidoarjo berdiskusi untuk menyusun perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan untuk pedoman kegiatan belajar mengajar di kelas. Disamping itu, peneliti juga mempersiapkan beberapa media pembelajaran seperti *Power Point Text (*PPT), Video tutorial langkah langkah teknik tekan, contoh karya yang telah dibuat peneliti, serta portofolio karya teknik tekan dari tugas mata kuliah seni rupa 2 dimensi. Persiapan lain, peneliti juga mempersiapkan bahan seperti logam plat kuningan 0,1mm, spidol untuk mewarnai, *pilox clear,* lem povinal, selotip. Sedangkan alat yang dibutuhkan yaitu *ballpoint* bekas, sudut tumpul

pada benda (ujung kuas atau yang lain), gunting serta alas spon hati.

Proses Penerapan

Berikut merupakan tahapan pembuatan karya seni rupa 2 dimensi pada media logam kuningan dengan teknik tekan**.**

a. lembaran logam kuningan 0,1mm umumnya berukuran 120 x 36cm dan dipotong sebanyak 6 potongan logam ukuran 20 x 18cm seperti yang dibutuhkan pada penelitian agar tidak ada potongan logam terbuang, sehingga tidak menimbulkan limbah atau sampah.
b. Mempersiapkan desain berukuran sekitar 0,5cm sampai dengan 1cm lebih kecil dari logam agar gambar tidak terpotong ketika karya akan diberi pigura.
c. Menempelkan desain pada permukaan logam menggunakan lem kertas povinal secara terarah dan merata.
d. Memindahkan desain menggunakan ballpoint bekas dengan mengikuti garis gambar agar dapat terjiplak ke permukaan logam. Mulai dari sini teknik tekan diperlukan agar bentuk dapat tersalin dengan jelas. Apabila tekanannya sesuai, akan membentuk garis timbul dan tidak cepat hilang waktu pengerjaan teknik tekan. Diberi alas spon hati untuk meredam tekanan. Pada tahap ini pula penentuan bagian positif dan negatif dari karya.
e. Setelah pola terbentuk, tahap selanjutnya yaitu mengukir bentuk dengan menekan bidang-bidang desain. Jika membuat bentuk cembung pada sisi positif logam, maka akan menghasilkan bagian cekung di sisi negatif atau bagian belakang begitu pula sebaliknya.
f. Memberikan detail pada ukiran logam, sehingga ukiran terlihat lebih penuh dan terisi. Detail bisa berupa garis, titik, spiral, garis lengkung sesuai bentuk bidang yang ingin diisi. Cara melakukannya dengan mengisi bidang – bidang ukiran yang terlihat kosong. Karya yang sudah di detail selanjutnya diberi *background*, caranya sama dengan membentuk dan mendetail yaitu menekan sekaligus mengukir bagian yang ingin diberi motif.
g. Memberi warna ke permukan logam yang selesai diberi detail. Pewarnaan dilakukan dengan cara mengoleskan spidol di atas permukaan bentuk ukiran. Dioleskan secara berulang ulang untuk menghasilkan warna yang sesuai. Logam kuningan diwarnai dengan tipis, sehingga tidak menghilangkan serta menutupi karakteristik asli permukaan logamnya.
h. Langkah terakhir yaitu *finishing* dengan menyemprotkan cairan *pilox clear* untuk mengunci warna agar tidak cepat pudar. Penyemprotan harus dilakukan dengan hati hati karena jika langsung disemprot sembarangan, warna yang akan dikunci malah akan menghilang atau luntur. Cara yang benar yaitu menunggu warna hingga kering kemudian disemprot dengan jarak kurang lebih 30cm. Hal tersebut bertujuan agar partikel cairan *pilox* bisa menyebar secara halus menutupi permukaan logam. menunggu beberapa detik sampai semprotan pertama kering.

Proses Pembelajaran

a. Penelitian berlangsung hari Kamis tanggal 02 Maret 2023 selama jam ke-3 dan 4 pukul 08.30-10.00 WIB. Didampingi oleh pak Zaenal selaku guru seni budaya untuk memberikan pengantar mengenai kegiatan penelitian kemudian beliau beranjak meninggalkan kelas dan mempersilahkan waktu serta tempat kepada peneliti untuk memulai pembelajaran bersama para siswa XII MIPA 7. Kegiatan inti dilakukan dengan mengulas kembali materi berkreasi karya seni rupa 2 dimensi yang telah diberikan sebelumnya pada semester 1.

Gambar 2. Mengulas kembali materi berkarya seni rupa 2 dimensi

(Sumber: Dokumentasi Azzahra, 2023)

Berfokus pada media berkarya, peneliti memberikan ulasan secara detail dengan memperkenalkan logam kuningan sebagai media berkarya mulai dari pengertian, bahan serta teknik pembuatan. Beberapa siswa sudah memiliki bayangan dan imajinasi mengenai karya yang akan dibuat setelah diperlihatkan contoh hasil karya serta video tutorial teknik tekan.

Gambar 4. Memperlihatkan contoh karya dan menayangkan video tutorial

(Sumber: Dokumentasi Azzahra, 2023)

Selanjutnya, siswa diarahkan membentuk kelompok beranggotakan 2 orang kemudian siswa diberi tugas untuk membuat desain untuk karya logam kuningan.

Kegiatan penutup dilakukan dengan memberikan kesimpulan, evaluasi dan refleksi tekait materi yang telah dijelaskan. Tepat bel pergantian jam ke-5 pukul 10.00 WIB, pembelajaran ditutup dengan peneliti mengucapkan terima kasih sudah berkenan melakukan pembelajaran di pertemuan pertama. Mengucapkan salam penutup kemudian meninggalkan kelas.

b. Pembelajaran pertemuan kedua dilaksanakan hari Kamis, 09 Maret 2023. Kegiatan dimulai pada jam ke-3 dan 4 setelah istirahat pertama berakhir. Kegiatan inti peneliti mengulas kembali materi minggu lalu kemudian membagikan alat dan bahan untuk praktik. Dilanjutkan dengan melakukan demonstrasi yang diikuti oleh siswa. Memasuki jam ke-4 pukul 09.15 WIB siswa melakukan pemindahan desain secara bergantian bersama masing-masing anggotanya.

Selanjutnya peneliti memberikan contoh cara menekan untuk membuat bentuk timbul pada logam. Memberikan penjelasan kemudian meminta siswa untuk melanjutkan prosesnya.

Pertemuan kedua ini, siswa wajib menyelesaikan pemindahan desain hingga jam pelajaran berakhir. Pukul 10.00 WIB pembelajaran ditutup dengan menyimpulkan, mengevaluasi dan merefleksikan kegiatan praktik pada hari ini. Terakhir, menghimbau siswa agar menyimpan logam dengan baik kemudian mengucapkan salam penutup.

Gambar 3. Peneliti mencontohkan dan siswa menerapkan

(Sumber: Dokumentasi Azzahra, 2023)

c. Pertemuan selanjutnya di minggu ketiga berlangsung pada hari Kamis tanggal 16 Maret 2023 setelah istirahat pertama berakhir yaitu jam ke-3 dan 4. Mapel seni budaya dimulai tepat pukul 8.30 WIB. Praktik hari tersebut yaitu memberikan detail motif pada bentuk karya.

Gambar 5. Siswa memberi detail pada karya

(Sumber: Dokumentasi Azzahra, 2023)

Sebagian siswa sudah memberikan detail dengan baik hanya saja masih ada beberapa bagian yang terlewat seperti detail daun, detail sayap pada hewan, detail bunga, detail *background*. Dengan satu kali dicontohkan,

siswa sudah langsung mengerti kemudian memperbaiki karya masing-masing.

Pada akhir pembelajaran praktik ditutup dengan mengumpulkan karya logam kuningan untuk disimpan agar tidak hilang dan rusak kemudian pembelajaran diakhiri sesuai selesainya jam mapel seni budaya.

d. Kamis, 23 Maret 2023 sebagai pertemuan keempat, pembelajaran dimulai pukul 08.30 WIB. Pada kegiatan inti siswa melanjutkan pemberian detail ukiran teknik tekan yang minggu kemarin belum selesai. Pengerjaan wajib selesai pukul 09.15 WIB. Setelah bel berbunyi peneliti membagikan pewarna spidol permanen maupun spidol *Snowman* warna warni kemudian mencontohkan pewarnaan kepada masing-masing kelompok.

Gambar 6. Siswa mewarnai logam

(Sumber: Dokumentasi Azzahra, 2023)

Memasuki jam ke-4 tahapan selanjutnya yakni melakukan *finishing* dan memasang *frame* pada karya. Setiap tahapan praktik, siswa dipantau dan diarahkan oleh peneliti.

Gambar 7. Kegiatan *finishing*

(Sumber: Dokumentasi Azzahra, 2023)

e. Pembelajaran pada minggu kelima dilaksanakan hari Kamis, 30 Maret 2023 dimulai pukul 08.30 WIB. Mengulas kembali kegiatan praktik minggu lalu kemudian melanjutkan mewarnai, *finishing* hingga memasang pigura bagi kelompok yang belum selesai sampai jam ke-3 berakhir pukul 09.15 WIB. Memasuki jam ke-4, siswa melakukan pengisian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan angket siswa. Setelah selesai melakukan semua kegiatan, angket serta karya dikumpulkan untuk sedikit dibahas bersama-sama. Pak Zaenal juga menyempatkan masuk kelas untuk melihat hasil karya siswa. Diakhir pembelajaran peneliti menyampaikan kesimpulan dan refleksi kepada siswa kemudian melakukan foto bersama.

b. Hasil Karya Logam Kuningan Siswa Kelas XII SMAN 2 Sidoarjo

Penilaian terhadap karya siswa dinilai dari 4 aspek yaitu penggunaan alat dan bahan, kreativitas ide dan bentuk, ketepatan teknik, serta melalui tahap *finishing* dengan baik dan tepat waktu. Data rekapitulasi nilai karya siswa terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Rekapitulasi hasil karya siswa

No.	Nilai	Kategori	Jumlah	
			Jml Kel.	Persentase
1.	90-100	Sangat baik	9	56,25%
2.	79-89	Baik	6	37,5%
3.	78	Cukup baik	0	0
4.	68-77	Kurang	1	6,25%
5.	0-67	Sangat kurang	0	0
		Jumlah	16	100%

Berikut ini beberapa hasil karya logam kuningan siswa XII MIPA 7 dari kategori penilaian sangat baik, baik, hingga kurang baik:

Tabel 3. Hasil karya siswa kategori sangat baik

Hasil Karya	Aspek	Nilai
Sangat Baik		
Hasil Karya: 1.Yobel Angela Bunga M.	-Kreativitas ide & bentuk -Teknik - *Finishing* - Alat & bahan	30 25 24 19

2.Muhammad Safras A. 		
Total Nilai		**98**
Hasil Karya: 1.Annora Malva Lena 2.Aisya 	-Kreativitas ide & bentuk -Teknik - *Finishing* - Alat & bahan	30 23 25 20
Total Nilai		**98**

Tabel 4. Hasil karya siswa kategori baik

Hasil Karya	Aspek	Nilai
Sangat Baik		
Hasil Karya: 1.Yobel Angela Bunga M. 2.Muhammad Safras A. 	-Kreativitas ide & bentuk -Teknik - *Finishing* - Alat & bahan	25 20 23 19
Total Nilai		**87**
Hasil Karya: 1.I Nyoman Kresna W. Y.	-Kreativitas ide & bentuk -Teknik - *Finishing* - Alat & bahan	28 21 23 27

2.Jerryan Salsa Vahmi A.R 		
Total Nilai		**89**

Tabel 5. Hasil karya siswa kategori kurang

Hasil Karya	Aspek	Nilai
Sangat Baik		
Hasil Karya: 1.M. Agung Balya 2.Michael Ignasius S. 	-Kreativitas ide & bentuk -Teknik - *Finishing* - Alat & bahan	22 17 17 20
Total Nilai		**76**

3. Hasil Evaluasi dan Refleksi Siswa Kelas XII serta Guru Seni Budaya di SMAN 2 Sidoarjo terhadap Penerapan Logam Kuningan Sebagai Media Berkarya.

a. Evaluasi pembelajaran logam kuningan sebagai media berkarya seni rupa 2 dimensi kelas XII MIPA 7 SMAN 2 Sidoarjo

Evaluasi diperoleh melalui pengisian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk mengetahui kemampuan pengetahuan siswa setelah melakukan pembelajaran. LKPD berisi 10 butir soal pilihan ganda yang harus dikerjakan siswa utuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Nilai standart KKM di SMAN 2 Sidoarjo sebesar 78 termasuk kategori cukup. Berdasarkan pengisian LKPD diperoleh rata - rata dari nilai seluruh siswa sebesar 90,9. Nilai siswa kelas XII MIPA 7 sebagai subjek penelitian terdapat 31 (93,93%) siswa yang mendapat nilai di atas KKM dan 2 (6,06%)

siswa mendapat nilai pengetahuan di bawah standart KKM atau kurang.

b. Refleksi pembelajaran logam kuningan sebagai media berkarya seni rupa 2 dimensi kelas XII MIPA 7 SMAN 2 Sidoarjo.

Tabel 6. Hasil angket pernyataan

No.	Aspek Pernyataan	Jumlah Jawaban Siswa	
		Y	T
1.	Apakah kamu menyukai pelajaran seni budaya?	32	1
2.	Saya adalah siswa yang suka dan bisa menggambar	12	21
3.	Saya sudah mengetahui teknik tekan pada logam kuningan sebelumnya	0	33
4.	Berkarya seni 2 dimensi menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan dengan menggunakan media logam kuningan	33	0
5.	Penggunaan logam kuningan dan teknik tekan membuat saya antusias berkarya seni 2 dimensi.	31	2
6.	Berkarya menggunakan media logam kuningan dan teknik tekan mudah dipahami dan dipraktikan	32	1
7.	Pembelajaran logam kuningan dan teknik tekan menambah kreativitas, pengetahuan dan pengalaman berkarya	33	0
8.	Logam kuningan unik dan menarik untuk dijadikan media berkarya	33	0
9.	Saya berhasil mempraktikkan tahapan berkarya seni rupa 2 dimensi pada media logam kuningan	33	0
10.	Saya menghasilkan karya yang indah menggunakan media logam kuningan	31	2
11.	Merasa puas dengan karya saya pada media logam kuningan	31	2
12.	Apakah menurutmu logam kuningan cocok dan menarik untuk diterapkan menjadi media berkarya 2 dimensi pada pelajaran seni budaya?	32	1

Keterangan: Y: Ya
T: Tidak
1-33: jumlah siswa yang mengisi angket

Tabel 7. Hasil angket pertanyaan

No.	Pertanyaan	
1.	Bagaimana menurutmu logam kuningan sebagai media berkarya seni 2 dimensi ?	Jawaban
2.	Apa kesulitan yang kamu hadapi ketika berkarya meggunakan media logam kuningan dan teknik tekan ?	

Berdasarkan seluruh jawaban melalui angket pertanyaan pada tabel 7 dan dijawab oleh siswa secara uraian peneliti merangkum dan menyimpulkan jawaban tersebut sebagai berikut:

1. Simpulan jawaban yang diperoleh pada pertanyaan nomor 1 yaitu siswa merasa media logam kuningan ini sangat menarik, unik, estetik, sangat bagus untuk dijadikan media berkarya yang baru karena jarang ditemui. Logam kuningan dapat menambah pengalaman, kreativitas, ketelatenan. Mengerjakannya harus sabar dan fokus. Menurut siswa berkarya menggunakan media logam kuningan ini sangat *interest* karena seru dan bisa membuat siswa menghasilkan karya yang berbeda dari biasanya serta menambah *skill* berkarya seni.
2. Simpulan jawaban yang diperoleh pada pertanyaan nomor 2 yaitu siswa merasa kesulitan ketika menekan logam karena takut

merusak logam dan takut logam menjadi sobek atau bolong ketika ditekan secara berlebihan. Siswa kesulitan ketika mewarna karena agak sulit untuk menjangkau bagian detail agar terkena warna. Selain itu sulit menentukan warna agar karya tidak menjadi buruk. Menurut siswa warna juga mudah hilang.

c. Tanggapan terhadap logam kuningan sebagai media berkarya seni rupa 2 dimensi kelas XII MIPA 7 SMAN 2 Sidoarjo.

Pertama, peneliti melakukan wawancara kepada siswa ketika proses praktik sedang berlangsung dengan memberi pertanyaan simpel dalam percakapan bersama siswa tentang media logam kuningan seperti:
“Menurut kamu apakah logam kuningan ini susah diterapkan?” peneliti mendapatkan jawaban **“**bisa dibilang sulit tetapi tidak sesulit itu, hanya butuh sabar dan telaten**”.**
“Bagaimana tanggapan kamu melihat karyamu dan teman-teman?” Peneliti mendapatkan jawaban **“**menurut saya karya kami jadi lebih *aesthetic* memakai media ini, karyanya termasuk 2 dimensi tetapi bisa timbul. Hasilnya juga nanti jadi bisa dipajang di kelas”**.**

Kedua, melakukan wawancara kepada guru seni budaya SMAN 2 Sidoarjo yaitu Pak Zaenal pada tanggal 31 Maret 2023 di koridor sekolah. Pak Zaenal menambahkan bahwa memang anak-anak lebih bagus karyanya apabila dibebaskan tema nya karena mereka terbiasa berkarya secara bebas dari kelas X dan XI ketika pembelajaran dilakukan secara daring. Siswa perlu diberi ketentuan jenis karyanya, selebihnya masalah tema mereka lebih bagus karyanya jika diberi kebebasan. Terdapat hal menarik dari penerapan media logam kuningan di SMAN 2 Sidoarjo dimana peneliti diberitahu oleh pak Zaenal bahwa penelitian ini mendapat respon baik beberapa rekan guru seni budaya beliau yang penasaran dan tertarik menggunakan logam kuningan untuk dijadikan media berkarya siswa. Menurut pak Zaenal, logam kuningan sangat cocok dibuat sebagai tugas akhir siswa agar siswa memiliki bukti portofolio seni budaya yang digunakan untuk aset sekolah. Ketika sekolah mengadakan acara juga dapat digunakan untuk pameran apabila seluruh kelas dalam 1 jenjang membuat karya dan menghasilkan karya yang banyak.

Ketiga, sebagai data tambahan peneliti juga melakukan wawancara dengan wakil kepala sekolah dibidang kurikulum ibu Anik Wijayawati, S.T. wawancara bersama Ibu Anik berlangsung di ruang laboratorium komputer SMAN 2 Sidoarjo pada tanggal 17 Maret 2023. Menurut ibu Anik, beliau kagum karena siswa ternyata bisa berkarya pada media logam yang belum pernah diterapkan di sekolah secara umum. Menurut ibu Anik pembelajaran ini bisa diterapkan kembali sebagai kegiatan proyek P5 pada siswa kurikulum merdeka yang diwujudkan dalam sebuah pameran.

B. PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SMAN 2 Sidoarjo dengan kelas XII MIPA 7 sebagai sampel utama. Sistem pembagian jadwal pembelajaran dilakukan dengan perubahan jadwal setiap pekan karena terdapat jadwal kegiatan Merdeka belajar P5 pada kelas X. Meskipun jadwal mata pelajaran selalu berubah, mapel seni budaya kelas XII MIPA 7 memperoleh jadwal tetap yaitu hari Kamis jam ke 3-4 pukul 08.30-10.00 WIB dengan alokasi waktu 90 menit setiap pertemuan. Berdasarkan data daftar hadir siswa kelas XII MIPA 7 terdapat 34 siswa yang terbagi menjadi 18 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Akan tetapi terdapat 1 siswa laki-laki yang sudah tidak mengikuti pembelajaran dikarenakan meninggal dunia sebelum penelitian berlangsung dan lembar absensi belum mengalami pembaharuan.

Penggunaan tema dekoratif bebas untuk kegiatan berkarya seni logam kuningan, didasari oleh peneliti yang mengevaluasi dari hasil tugas siswa dimana gambar yang dihasilkan menjadi kurang luwes dan terlihat kaku. Ide siswa kelas XII MIPA 7 menjadi terbatas mengakibatkan karya kurang maksimal. Dengan tema yang lebih luas dapat menghindari persamaan desain logam, memberi ruang kepada siswa untuk bisa berkarya sesuai desain yang memang mereka inginkan.

Kegiatan penelitian dilakukan dengan 3 proses yakni persiapan, penerapan, pembelajaran. Ketika berdiskusi bersama pak Zaenal selaku guru seni budaya, beliau

menyampaikan bahwa tidak diperkenankan untuk memberikan tugas rumah alias seluruh kegiatan praktik hanya boleh dilakukan di sekolah. Hal tersebut dikarenakan kelas XII sudah menanggung beban pelajaran yang cukup banyak yaitu PIB dan *tryout*. Proses penerapan, peneliti membuat contoh karya 2 dimensi bermediakan logam kuningan dengan menyertakan detail langkah-langkah pembuatannya yang nantinya akan dipraktikkan oleh siswa. Pembelajaran logam kuningan sebagai media berkarya seni rupa 2 dimensi dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan sesuai jadwal pelajaran seni budaya setiap minggu. Pembelajaran dilakukan pagi hari setelah istirahat pertama.

Pada pertemuan pertama peneliti memaparan materi menggunakan PPT serta menayangkan audio dan visual berupa video tutorial pembuatan karya seni rupa mengunakan media logam kuningan dan teknik tekan. Video tersebut dapat diakses melalui tautan *Youtube* serta *Google drive* agar siswa dapat melihatnya secara berulang ulang. Siswa dikelompokkan berjumlah 2 anggota setiap kelompok. Tugas dapat dilakukan dengan bekerjasama dan saling menyatukan ide. Setelah itu, siswa diarahkan untuk membuat rancangan desain yang akan digunakan dengan ketentuan bebas dekoratif. Pengelompokan tersebut membuat mereka lebih mudah untuk bertukar pikiran.

Pertemuan kedua mengulas sedikit mengenai arahan minggu lalu dimana siswa diminta untuk membawa alat dan bahan yang telah ditentukan. Dilanjutkan dengan peneliti membagikan alat dan bahan yang telah disiapkan yaitu logam kuningan dan spon hati. Dengan menggunakan model pembelajaran langsung, peneliti membimbing siswa *step by step* sedangkan siswa mengamati dan mempraktikkan. Pada kegiatan pemindahan desain, ditemukan perbandingan dari beberapa siswa yang menggunakan lem kertas dan selotip. Siswa yang menggunakan lem kertas memerlukan waktu cenderung lebih lama untuk menjadi kering serta kertas menjadi rawan sobek. Berbeda dengan selotip yang membuat permukaan logam menjadi lebih bersih. Dan lebih cepat dilakukan. Namun kekurangannya jika kertas rusak saat memindahkan desain, maka sulit untuk menandai kembali desain yang hilang. Pada akhir pembelajaran peneliti memberikan pesan kepada para siswa untuk menyimpan logam dan peralatan berkarya sebaik mungkin agar tidak hilang atau rusak.

Pertemuan ketiga siswa diarahkan untuk melanjutkan progres membentuk logam dengan teknik tekan. Bagi kelompok yang sudah selesai membuat ukiran logam dapat melakukan tahap berikutnya yaitu memberi detail tekstur pada bidang cembung atau cekung. Karena jam pelajaran terbatas, praktik dilanjutkan minggu depan meskipun ada beberapa kelompok yang karyanya belum selesai dengan sempurna.

Pertemuan keempat dilaksanakan di kelas lain karena siswa kelas XII usai melaksanakan *tryout*. Inti pembelajaran diisi dengan melajutkan progres pemberian detail dan wajib selesai sebelum jam ketiga berakhir. Dilanjutkan pembagian spidol berwarna untuk mewarnai logam kuningan. Ditemukan bahwa siswa terbagi menjadi 2 kategori kenyamanan penggunaan warna. Siswa yang lebih nyaman menggunakan spidol permanen karena warna nya sekali oles tidak mudah transfer dan lebih bisa keluar pada permukaan logam, sehingga mereka kurang tertarik menggunakan spidol kecil biasa. Kendala yang dihadapi saat tahap ini yaitu saat menggunakan spidol permanen karena warna spidol terlalu kuat menempel pada logam. Melalui kendala tersebut peneliti menemukan cara agar warna menjadi tipis yaitu dengan mentransfer ujung spidol ke *cotton bud* atau *tissue* lalu digesekkan ke permukaan logam yang akan diwarna. Cara tersebut efektif membuat warna yang tertempel lebih halus dan merata dan memudahkan apabila ingin membuat gradasi. Langkah selanjutnya ke tahap *finishing* dengan menyemprotkan *pilox clear* ke permukaan logam. Karya yang telah di-*finishing* diberi *frame* agar terlihat lebih cantik dan rapih.

Pertemuan kelima merupakan pertemuan terakhir untuk menyelesaikan kegiatan berkarya seni rupa 2 dimensi menggunakan media logam kuningan. Siswa diberi waktu hingga pukul 09.15 WIB untuk menyelesaikan karya hingga *finishing*. Pada pertemuan ini pula dilakukan pengisian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan angket sebagai evaluasi serta refleksi

selama kegiatan praktik berkarya seni rupa 2 dimensi menggunakan media logam kuningan. Pak Zaenal, guru seni budaya SMAN 2 Sidoarjo menyempatkan untuk melihat hasil karya siswa. Beliau kagum karena siswa berhasil membuat karya pada media yang berbeda dengan yang lain. Sebagai penutup peneliti memberikan kesimpulan kepada seluruh siswa mengenai seluruh kegiatan praktik dari awal hingga *finishing*. Dimana berkarya seni menggunakan logam kuningan 0,1mm dengan teknik tekan dapat melatih serta meningkatkan berbagai kemampuan berkarya siswa sekaligus menghasilkan karya *antimainstream*. Kemudian mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh siswa kelas XII MIPA 7 dan pak Zaenal selaku guru pengampu mapel seni budaya atas kerjasama dan berkenan melakukan kegiatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan kelima.

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian logam kuningan sebagai media berkarya seni rupa 2 dimensi ini berhasil membuat siswa menghasilkan karya yang unik dan menarik. Siswa mampu mengolah ide, komposisi gambar, ketelatenan, dan kerjasama dengan kelompok untuk menciptakan karya logam kuningan dengan model hiasan dinding 2 dimensi. Didapati 1 karya kurang sesuai dengan kriteria penilaian dari 16 karya yang dihasilkan oleh 33 siswa secara berkelompok.

Evaluasi nilai pengetahuan diperoleh dari hasil jawaban siswa melalui LKPD yang telah dikerjakan. Dari 33 siswa kelas XII MIPA 7 didapati 31 (93,93%) siswa memperoleh nilai diatas KKM sedangkan 2 (6,06%) siswa di bawah KKM. Di samping itu, hasil refleksi siswa melalui angket pernyataan dan pertanyaan memperoleh respon positif meskipun seluruh siswa belum pernah megetahui logam kuningan sebagai media berkarya seni. Dari angket tersebut pula dapat diketahui bahwa beberapa siswa tidak merasa kesulitan tetapi merasa “capai” menekan logam namun dikerjakan berkelompok jadi bisa bergantian. Siswa memberi tanggapan lain saat membuat detail ornamen yang membutuhkan waktu lama. Logam kuningan cocok dijadikan tugas akhir siswa tetapi dalam rentang waktu yang lama.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Proses pembelajaran logam kuningan sebagai media berkarya seni rupa 2 dimensi siswa kelas XII MIPA 7 di SMAN 2 Sidoarjo diawali dengan persiapan peneliti membuat perangkat pembelajaran bersama guru seni budaya dan mempersiapkan media, alat serta bahan. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai jam mapel seni budaya kelas XII MIPA 7 yang berlaku di sekolah setiap hari kamis jam ke-3 sampai 4, alokasi waktu 90 menit pukul 08.30 – 10.00 WIB. Pertemuan dilakukan selama 1 bulan atau 5 kali pertemuan tatap muka mulai dari tanggal 2 Maret 2023 s/d 31 Maret 2023.

Hasil karya siswa dinilai berdasarkan 4 aspek penilaian yaitu aspek penggunaan alat dan bahan, kreativitas ide dan bentuk, pengaplikasian teknik, *finishing* karya. Melalui data hasil rekapitulasi diperoleh hasil sebanyak 9 kelompok (56,25%) termasuk kategori hasil sangat baik, 6 kelompok (37,5%) termasuk kategori baik dan 1 kelompok (6,25%) termasuk kategori kurang. Dapat disimpulkan logam kuningan sebagai media berkarya seni rupa 2 dimensi siswa kelas XII MIPA 7 berhasil dipraktikkan dengan mencapai hasil karya yang sangat baik.

Hasil refleksi pembelajaran melalui angket pernyataan ditemukan 33 siswa yang belum pernah mengetahui kriya logam kuningan dengan teknik tekan. Selain itu seluruh siswa juga menyetujui bahwasanya berkarya menggunakan logam kuningan menjadi lebih menyenangkan, menambah kreativitas, pengetahuan, pengalaman berkarya, menghasilkan karya yang unik dan menarik. Meskipun didapati beberapa siswa kurang suka dan tidak bisa menggambar, dengan media logam kuningan siswa bisa menghasilkan karya yang bervariasi. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan pengisian LKPD untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Berdasarkan hasil pengisian LKPD diperoleh nilai diatas KKM sebanyak 31 siswa. Sedangkan nilai dibawah KKM sebanyak 2 siswa. Berpedoman pada nilai KKM di SMAN 2 sidoarjo sebesar 78 dengan hasil perhitungan rata rata nilai siswa kelas XII MIPA 7 dari

pengisisan LKPD, diperoleh hasil sebesar 90,9. Dapat disimpulkan bahwa siswa mampu memahami materi media berkarya seni rupa 2 dimensi menggunakan logam kuningan dengan baik.

Logam kuningan sebagai media berkarya seni rupa 2 dimensi mendapat tanggapan baik dari siswa, guru dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum.

Saran

Melalui adanya penelitian ini peneliti berharap agar pembelajaran logam kuningan sebagai media berkarya seni rupa 2 dimensi bermanfaat baik bagi siswa, guru maupun sekolah serta dapat dipertimbangkan sebagai media yang bisa memunculkan potensi-potensi kreatif, sehingga menjadi inovasi dalam dunia pendidikan.

REFERENSI

Angge, Indah Chrysanti. 2016. Dasar-Dasar Kriya Logam. Surabaya: Unesa University Press.

Ainun Septi Kurnia Ningsih. (2021). PENERAPAN TEKNIK "TALUBIN" DALAM PEMBUATAN RAGAM HIAS PADA SISWA KELAS VII-1 SMPN 1 PRAMBON NGANJUK. *Jurnal Seni Rupa*, 258-267

Hendranto, D. W. (2019). Logam Perhiasan Sebagai Ekspresi Seni Kontemporer. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, *7*(1), 37-46.

Karya, A., Rupa, S., & Dimensi, D. U. A. (n.d.). *No Title*.

Ki, M., & Dewantara, H. (n.d.). *Kata kunci : c*, 152–157.

Kualitas, K., & Logam, K. (n.d.). *QUALITY OF METAL SKILL WORKING THE STUDENTS ' TWELFTH GRADE OF SMAN 3 BANTAENG KUALITAS KARYA KRIYA LOGAM PESERTA DIDIK XII SMAN 3*, 1–18.

Muheri Palwanto, S.Pd., M.Pd. (2020). Modul Pembelajaran SMA Seni Budaya kelas XII. Direktorat *SMA*, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN. 1-32.

Padangsidimpuan, I. (2017). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang*. *03*(2), 333–352.

Pembinaan, D., & Menengah, S. (n.d.). *No Title*.

Pradita Ratna Arianti. (2021). PEMBELAJARAN SENI RUPA DUA DIMENSI PADA MEDIA LOGAM ALUMINIUM. *Jurnal Seni Rupa*, 63-72.

Ramli. (2018). PEMBELAJARAN SENI KRIYA MENGGUNAKAN BAHAN LOGAM PADA SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH DENA KABUPATEN BIMA, 1-69.

Sofyan S, Sukarman B, Hasnawati, Muh. Muhaemin. (2020). Pengetahuan Dasar Seni Rupa. *BPU (Badan Penerbit UNM)*, x-164.

Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D.* Bandung, Jawa Barat, Indonesia: ALFABETA, cv.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suparta, O. I. M., Ps, D., Seni, K., & Denpasar, I. S. I. (n.d.). *Prinsip Seni Rupa*.

Taufik Hendratmoko, D. K. (n.d.). TUJUAN PEMBELAJARAN BERLANDASKAN KONSEP PENDIDIKAN JIWA MERDEKA KI HAJAR DEWANTARA. *Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Malang*, 152-157.