

## PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *JOYFULL LEARNING* PADA MATERI SENI RUPA 2 DIMENSI KELAS X DI SMK DHARMA WANITA GRESIK

Muhammad Daffa Azhari<sup>1</sup>, Siti Mutmainah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: [muhammad.18018@mhs.unesa.ac.id](mailto:muhammad.18018@mhs.unesa.ac.id)

<sup>2</sup>Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: [sitimutmainah@unesa.ac.id](mailto:sitimutmainah@unesa.ac.id)

### Abstrak

Saat pembelajaran seni rupa 2 dimensi kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak, ditemukan siswa kurang aktif saat menggunakan metode ceramah, serta minat siswa lebih tertuju pada aktivitas perangkat lunak. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, peneliti memilih menerapkan metode *joyfull learning* menggunakan power point yang melibatkan siswa, kuis berhadiah, serta permainan dalam pembagian kelompoknya. Penelitian ini memiliki tujuan: (1) Mendeskripsikan persiapan penerapan strategi pembelajaran *joyfull learning*, (2) Menjelaskan dan mendeskripsikan proses pembelajaran *joyfull learning*, (3) Menjelaskan dan mendeskripsikan respon atau tanggapan siswa dan guru terhadap hasil karya pembelajaran siswa di SMK Dharma Wanita Gresik. Penelitian ini bersifat kualitatif, menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian dimulai dari persiapan materi Power Point, kuis berhadiah, ice breaking, permainan konsentrasi menunjukkan bahwa proses penyampaian power point, kuis berhadiah, ice breaking menggambar, dan pembagian kelompok melalui permainan pada siswa kelas X Rekayasa Perangkat Lunak berhasil menunjukkan hasil yang lebih baik selama empat minggu. Sehingga siswa dapat memahami proses berkarya seni rupa 2 dimensi dengan sangat baik. Tanggapan guru seni budaya dan siswa terhadap penelitian ini dapat memberikan pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan sehingga memberikan kontribusi aktif dan mudah dipahami.

**Kata Kunci:** Strategi pembelajaran, *joyfull learning*, seni rupa 2 dimensi

### Abstract

*In the 2D visual arts learning of the X grade of Software Engineering Department, students were found to be less active during traditional lecture methods, with their interest leaning more towards software activities. To enhance learning quality, the researcher opted to implement joyful learning methods using PowerPoint presentations involving students, prize quizzes, and group-based games. This study aims to: (1) Describe the preparation of joyful learning strategies application, (2) Explain and describe the joyful learning process, (3) Explain and describe the responses or feedback from students and teachers towards the students' learning outcomes at SMK Dharma Wanita Gresik. This qualitative research employed data collection techniques such as observation, interviews, and documentation. The results indicated that preparation involving PowerPoint materials, prize quizzes, ice-breaking activities, concentration games, and group division through games for X grade Software Engineering students led to better outcomes over four weeks. Consequently, students could comprehend the process of creating 2D visual arts excellently. The response from art and culture teachers and students towards this research suggests it provides more varied and enjoyable learning experiences, thus fostering active participation and better comprehension.*

**Keywords:** Learning strategy, *joyful learning*, 2-dimensional fine art

### PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia. Tujuan dari pendidikan adalah menciptakan kehidupan berkualitas dan mengembangkan potensi. Untuk

mencapai hal tersebut, diperlukan implementasi sistem pendidikan yang bermutu dan tindakan untuk meningkatkan kapasitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, sangat penting bagi lembaga pendidikan untuk berkonsentrasi

mengutamakan pengelolaan dalam pembelajaran. Kurikulum 2013 memberikan pembelajaran seni dengan metode pembelajaran saintifik. Siswa didorong untuk menggunakan metode yang menarik untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang berbagai materi dan teknik. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber, kapan pun, tanpa hanya bergantung pada arahan dari guru. Berkaitan dengan kurikulum 2013 pendidikan seni rupa juga memiliki tujuan diantaranya mendidik siswa agar dapat berkreasi sesuai daya kreativitasnya juga dapat menumbuhkembangkan keterampilan kreatif. Menurut Permatasari (2012: 188), Tercapainya tujuan pendidikan seni sangat erat kaitannya dengan interaksi kegiatan belajar antara guru dan siswa. Dalam konteks ini, peran guru adalah untuk memberikan bimbingan pembelajaran, sementara peran siswa adalah untuk melakukan kegiatan belajar.

Guru dalam mengajar harus pandai memilih strategi pembelajaran yang sesuai. Strategi pembelajaran dapat ditempuh dengan melakukan pendekatan, terlebih pada materi seni rupa 2 dimensi yang membutuhkan daya kreatifitas dalam pendekatan pembelajarannya, untuk menempuh suatu pendekatan pembelajaran tersebut ada beberapa metode yang dilakukan diantaranya metode ceramah, diskusi, metode demonstrasi serta latihan keterampilan. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan saat melakukan kegiatan pada awal pembelajaran 03 September 2021. Observasi tersebut dilakukan pada kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Dharma Wanita Gresik yang dimana kebanyakan minat siswa dari jurusan tersebut adalah mengenai aktifitas perangkat lunak, sehingga terdapat batasan antara guru seni budaya dan siswa. Pada observasi tersebut ditemukan aktifitas siswa dan hasil nilai pada siswa didalam pembelajaran kurang maksimal. Pada saat observasi, guru memakai strategi yang mengutamakan metode pembelajaran ceramah, sehingga guru yang lebih aktif, sedangkan keaktifan siswa tidak begitu terlihat karena siswa terlalu fokus terhadap guru, siswa juga terlihat kurang memperhatikan materi saat peneliti melakukan metode ceramah. Hal ini yang membuat proses pembelajaran kurang

maksimal, dari kejadian tersebut berpengaruh pada nilai siswa.

Sehingga terdapat persentase dari siswa itu memiliki nilai yang bagus, sedang, dan kurang. Berdasarkan persentase penilaian itu kita dapat melihat hasil dari strategi ceramah itu kurang. Maka pemilihan strategi pembelajaran itu sangat penting. Berdasarkan kejadian diatas, peneliti ingin menerapkan strategi *joyfull learning* supaya mencapai pembelajaran yang optimal. E. Mulyasa (2006: 191-194) menyampaikan bahwa *joyfull learning*, atau kegiatan belajar yang membuat hati siswa merasa senang, adalah bentuk proses kegiatan belajar di mana memiliki keterikatan yang erat antara guru dan siswa, tanpa adanya tekanan. Dengan kata lain, kegiatan belajar yang menyenangkan menciptakan komunikasi hubungan yang baik antara guru dan siswa selama proses kegiatan belajar. Strategi yang membuat siswa merasa senang, nyaman, akan membangun rasa semangat, sehingga siswa akan aktif. Siswa aktif berpengaruh kepada hasil yang bagus. Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, penulis bersemangat untuk melakukan penelitian lebih detail mengenai strategi pembelajaran seni budaya pada materi seni rupa 2 dimensi dengan maksud untuk mengkaji dengan lebih mendalam perencanaan dan pelaksanaan strategi pembelajaran *joyfull learning*.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan, antara lain sebagai berikut. Penelitian tahun 2019, oleh Sutatik S.Pd dengan judul "Meningkatkan Minat Belajar Seni Budaya Melalui *Joyfull Learning* sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas IX-A Semester Ganjil Di SMP Negeri 1 Ngadirojo Kabupaten Pacitan Tahun Pelajaran 2019/2020". Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan keterampilan siswa dalam mengidentifikasi keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan daerah setempat. Selain itu, tercipta suasana pembelajaran yang santai dan menyenangkan, terutama saat siswa diberi peluang untuk mewarnai gambar sesuai dengan preferensi individu mereka. Kesamaan antara studi yang dilakukan oleh peneliti adalah keduanya menekankan pada memberikan keunikan dalam proses pembelajaran dengan tujuan menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan. Meskipun demikian, perbedaan utama terletak

pada cara penerapan keunikan tersebut, yang berbeda antara satu penelitian dengan yang lainnya.

Penelitian karya Idealita Ismanto dengan judul “Pendidikan Seni Berbasis Metode *Joyfull Learning* dan ICT (*Information and Communication Technology*) di Sekolah Alam Insan Mulia Surabaya”. Hasil dari penelitian ini menginformasikan bahwa sekolah alam Bina Insan Mulia menerapkan strategi belajar *joyfull learning*, dan proses pembelajaran yang berbasis ICT membuat siswa menjadi lebih merasa tertarik, senang, tanpa tekanan, dan tidak monoton. Persamaan dalam penelitian yang saya lakukan adalah keduanya memiliki fokus untuk mengarahkan pembelajaran ke arah yang menarik. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah memfokuskan masalah dalam keseluruhan data yang diperoleh untuk membuat siswa dapat melakukan pembelajaran *joyfull learning* sedangkan peneliti hanya fokus pada strategi pembelajaran 2 dimensi dalam pembelajaran *joyfull learning*.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Wuryaningsih (2019) "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Seni Budaya dengan Pendekatan *Joyfull Learning* pada Siswa Kelas IX-G SMP Negeri 3 Nganjuk Tahun Pelajaran 2019/2020." Hasil menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa, diikuti dengan kenaikan aktivitas belajar dari 71,76% pada sebelum menggunakan *joyfull learning* menjadi 83,58% setelah menggunakan *joyfull learning* tergolong menjadi aktivitas sangat baik. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa menerapkan *joyfull learning* dapat berpengaruh pada peningkatan aktifitas siswa dan hasil belajar siswa kelas IX-G di SMP Negeri 3 Nganjuk. Persamaan dalam penelitian yang saya lakukan adalah keduanya memiliki tujuan untuk memberikan keunikan dalam proses pembelajaran *joyfull learning*. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah memfokuskan masalah dalam data peningkatan aktifitas dan hasil dari pembelajaran yang diperoleh dari pembelajaran *joyfull learning*.

Berdasarkan hasil penelitian terkait, dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian lainnya terletak pada implementasi pembelajaran seni rupa dua

dimensi. Sementara itu, persamaan antara penelitian yang saya lakukan dan penelitian tersebut adalah keduanya memiliki fokus pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar seni rupa. Namun, perbedaan muncul dalam segi solusi yang diterapkan. Penelitian ini bertujuan memberikan solusi dan mengidentifikasi strategi *joyfull learning* sebagai cara untuk dapat memberi peningkatan dalam minat belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya, terutama seni rupa.

Peneli merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut (1) Menjelaskan kesiapan untuk menerapkan strategi pembelajaran *joyfull learning* pada materi seni rupa 2 dimensi di kelas X RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) di SMK Dharma Wanita Gresik. (2) Menjelaskan dan mendeskripsikan proses pembelajaran *joyfull learning* pada materi seni rupa 2 dimensi di kelas X RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) di SMK Dharma Wanita Gresik. (3) Menjelaskan dan mendeskripsikan respon atau tanggapan siswa dan guru terhadap hasil karya pembelajaran di kelas X RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) SMK Dharma Wanita Gresik.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk memberikan penjelasan dan gambaran mendalam terhadap suatu peristiwa yang terjadi dalam konteks situasi tertentu (Sugiyono 2020: 2). Dalam hal ini yang dimaksud adalah penelitian yang bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran *Joyfull Learning* pada materi seni rupa 2 dimensi kelas X Jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) di SMK Dharma Wanita Gresik. Pelaksanaan pembelajaran *Joyfull Learning* seni rupa tersebut untuk menganalisis persiapan, proses, hasil serta tanggapan guru dan siswa. Selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa pada materi Seni rupa 2 Dimensi.

Lokasi penelitian yang berjudul Penerapan Strategi Pembelajaran *Joyfull Learning* Pada Materi Seni Rupa 2 kelas X Jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) di SMK Dharma Wanita Gresik berada di Jalan Arif Rahman Hakim Gresik, Kramatandap, Gapurosukolilo,

Kec. Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61111.



**Gambar 1.** Peta Lokasi SMK Dharma Wanita Gresik  
Sumber: *Google Maps*

Subjek penelitian dalam strategi pembelajaran *joyfull learning* ini adalah siswa yang berada di kelas X dengan jumlah siswa 24. Adapun objek penelitiannya melibatkan dua aspek, yaitu objek material dan objek formal. Objek material dalam penelitian ini mencakup hasil pembelajaran *joyfull learning* pada materi seni rupa 2 dimensi di kelas X Jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) di SMK Dharma Wanita Gresik. Sementara itu, objek formal penelitian ini merujuk pada proses pelaksanaan pembelajaran *joyfull learning* pada materi seni rupa 2 dimensi di kelas X Jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) di SMK Dharma Wanita Gresik.

Teknik pengumpulan data menggunakan (1)Observasi, dalam konteks penelitian ini, peneliti melakukan observasi secara cermat terhadap semua aspek pembelajaran *joyfull learning*, dengan fokus pada peningkatan nilai dan minat siswa dalam konteks pembelajaran seni rupa 2 dimensi. (2)Wawancara, proses wawancara dilakukan pada guru seni budaya dan siswa di kelas X Jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) di SMK Dharma Wanita Gresik, bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait data-data yang diperlukan. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penyebab rendahnya motivasi dan minat belajar siswa dan upaya yang dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran seni budaya. kelas X Jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) di SMK Dharma Wanita Gresik melalui pembelajaran seni rupa 2 dimensi. (3)Dokumentasi, dalam penelitian ini, dokumentasi mencakup berbagai jenis dokumen hasil wawancara, hasil karya, hasil nilai dan foto-foto kegiatan pembelajaran seni

rupa. Dokumen-dokumen tersebut memiliki signifikansi sebagai sumber data utama dalam penelitian ini. (4) Kuesioner/angket, pada penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner atau angket untuk mengumpulkan informasi terkait perspektif dan pendapat siswa kelas X Jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) di SMK Wanita Gresik tentang penerapan pembelajaran *joyfull learning* pada pembelajaran Seni Rupa 2 dimensi. Kuesioner atau angket akan disebar kepada siswa setelah pembelajaran seni rupa 2 dimensi menggunakan *joyfull learning* selesai dilaksanakan.

Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan penerapan metode partisipasi aktif, triangulasi data untuk perbandingan, dan pengecekan ulang terhadap hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dikumpulkan. Metode triangulasi digunakan dengan membandingkan data hasil wawancara dan hasil angket terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas X Jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) di SMK Dharma Wanita Gresik.

Dalam penelitian ini, analisis data akan menerapkan model analisis data yang diperkenalkan oleh Miles dan Huberman. Mereka menekankan pentingnya menjalankan proses analisis data kualitatif secara interaktif dan berkelanjutan. Proses ini melibatkan tahapan seperti pengurangan data, penayangan data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Informasi yang terkumpul dari observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dikumpulkan dan dinilai untuk merumuskan kesimpulan mengenai pelaksanaan serta dampak dari strategi *joyfull learning* terhadap pembelajaran seni rupa di kelas X Jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) di SMK Dharma Wanita Gresik.

## **KERANGKA TEORETIK**

### **A. Pendekatan Pembelajaran**

Pendekatan pembelajaran dapat dipahami sebagai cara pandang atau pendekatan kita terhadap proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran ini mengacu pada perspektif umum terhadap bagaimana proses pembelajaran terjadi, hal ini melibatkan pengembangan, inspirasi, penguatan, dan dasar teoretis tertentu yang

membentuk serta mendukung metode pembelajaran (Wina Senjaya, 2008: 127). Guru memilih kegiatan pembelajaran sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran tidak bersifat kaku dan wajib mengikuti suatu metode tertentu, melainkan bersifat fleksibel dan direncanakan. Hal ini mengindikasikan bahwa pemilihan pendekatan dilakukan berdasarkan kebutuhan materi ajar yang telah diatur dalam perencanaan pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendekatan pembelajaran merupakan tindakan yang diambil oleh guru selama kegiatan pembelajaran, dengan maksud agar materi yang sudah disusun dapat diterima dengan baik oleh siswa.

### **B. Strategi Pembelajaran**

Beberapa definisi mengenai strategi pembelajaran telah diungkapkan oleh para ahli bahwa strategi pembelajaran adalah elemen umum dalam berbagai bahan dan prosedur pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar bersama (Etin Solihatin, 2012: 3). Terdapat lima komponen strategis, yaitu Kegiatan Pengenalan, Penyampaian Informasi, Keterlibatan Siswa, Tes, dan Kegiatan Tindak Lanjut, yang perlu diperhatikan dalam kegiatan belajar. Strategi belajar ini mewakili suatu pendekatan holistik dalam sistem pembelajaran, berperan sebagai pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara keseluruhan, sebagai representasi dari proses yang terorganisir untuk mendukung siswa dalam usaha belajar mereka. Hal ini mencakup pengaturan pengalaman belajar, pengorganisasian bahan ajar, dan perencanaan yang bertujuan mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Etin Solihatin, 2012: 4).

Selanjutnya menurut Darmansyah (2010: 17), strategi pembelajaran merupakan penggunaan berbagai sumber belajar oleh guru untuk merancang konten mata pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, dan mengelola kegiatan pembelajaran guna mendukung terbentuknya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan kata lain, strategi pembelajaran melibatkan pemanfaatan berbagai sumber belajar oleh guru, seperti alat peraga, buku teks, dan kartu indeks, dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas, dengan tujuan agar

pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Dari uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu rencana dan pendekatan pengajaran yang diterapkan oleh guru pada siswa. Strategi ini mencakup serangkaian langkah utama dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, yang sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

### **C. *Joyfull Learning***

Secara keseluruhan, *Joyfull Learning* dalam konteks bahasa dapat diartikan sebagai pembelajaran yang membawa kesenangan. *Joyfull Learning*, atau pembelajaran yang menyenangkan, merujuk pada suatu proses atau pengalaman belajar yang menciptakan kenyamanan atau kebahagiaan bagi siswa selama rangkaian belajar atau proses pembelajaran.

Djamarah (2010: 377) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Joyfull Learning* dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang penuh keceriaan, menyenangkan, dan yang terpenting, tidak membosankan. Selanjutnya, E. Mulyasa (2006: 191-194) menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) adalah suatu proses di mana terdapat hubungan yang erat antara pendidik dan peserta didik, tanpa adanya perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Dengan kata lain, pembelajaran yang menyenangkan menciptakan pola hubungan yang positif antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan dari beberapa pengertian di atas, maka pembelajaran *Joyfull Learning* ini adalah mengenai strategi penerapan, konsep, dan praktek dalam pembelajaran seni rupa 2 dan 3 dimensi yang merupakan sinergi agar pembelajaran dapat bermakna dan mudah diterima dengan baik oleh siswa.

### **D. Seni Rupa 2 Dimensi**

Dalam penelitiannya, Fitri (2020: 20) menyatakan bahwa karya seni rupa dapat dibagi menjadi dua berdasarkan bentuknya, yaitu seni rupa dua dimensi yang memiliki dimensi panjang dan lebar, dan seni rupa tiga dimensi yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau karya seni rupa yang mencakup dimensi ruang. Contoh karya seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi pada penelitian ini adalah menggambar ragam hias

pada kertas gambar dan membuat prakarya dengan mengukir sabun padat sebagai medianya. Dalam memahami sebuah seni rupa 2 dan 3 dimensi diperlukan adanya pengetahuan serta unsur-unsur yang ada di dalamnya.

Menurut Paul MW dalam bukunya "*The Perceptual Structure of Three-Dimensional Art*" (2016), karya seni rupa dapat diklasifikasikan berdasarkan dimensinya menjadi seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi. Seni rupa dua dimensi adalah jenis seni rupa yang hanya memiliki dua dimensi atau ukuran, sementara seni rupa tiga dimensi adalah karya seni yang melibatkan tiga dimensi atau ukuran, termasuk unsur ruang. Seni rupa dua dimensi, seperti lukisan, ilustrasi, seni grafis, dan lainnya, terbatas pada dimensi panjang dan lebar saja. Unsur-unsur yang membentuk seni rupa dua dimensi merupakan kesatuan yang diolah oleh perupa atau desainer.

Berdasarkan pada pembelajaran di kelas X Jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) di SMK Dharma Wanita Gresik pada siswa kelas X materi seni rupa 2 dimensi terdapat pada kd 3.1 dan kd 4.1, materi tersebut membahas bahwa seni rupa 2 dimensi membutuhkan pemahaman dalam segi unsur pembentukan. Peneliti harus memberikan pemahaman kepada siswa untuk mendapatkan hasil yang baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Rencana Penerapan Pembelajaran *Joyfull Learning* pada Materi Seni Rupa 2 Dimensi Kelas X RPL SMK Dharma Wanita Gresik

Sebelum penerapan strategi pembelajaran *joyfull learning* dimulai, peneliti menyiapkan beberapa aspek yang digunakan untuk pembelajaran *joyfull learning*. Yang pertama yaitu menyiapkan materi dengan menyusun *Power Point (PPT)* yang akan digunakan untuk pembelajaran. Presentasi *Power Point* dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk memperkenalkan materi secara visual dan menarik. Tujuan dari penggunaan materi ini adalah untuk memancing kontribusi siswa sejak awal pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan menyisipkan pertanyaan-pertanyaan, gambar, serta video yang merangsang pemikiran siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi.

Kedua menyiapkan kuis berhadiah yang akan ditanyakan kepada siswa sebagai upaya untuk meraih keaktifan siswa lebih maksimal. Dengan memberikan hadiah sebagai insentif, siswa cenderung lebih bersemangat untuk berpartisipasi dan berusaha menjawab pertanyaan dengan benar. Kuis ini dapat dirancang untuk menguji pemahaman siswa tentang materi yang telah dipresentasikan dalam materi PowerPoint sebelumnya.

Ketiga, menyiapkan materi ice breaking menggambar dgn tujuan untuk membuat siswa lebih dapat merasakan naluri saat proses menggambar. Dengan aktivitas menggambar ini merupakan cara yang menyenangkan untuk memulai pembelajaran dan membantu siswa merasa lebih santai. Tujuan dari ice breaking ini adalah untuk memungkinkan siswa mengekspresikan diri melalui gambar, sambil merasakan kesenangan dan kebebasan dalam prosesnya. Aktivitas ini juga dapat membantu dalam membangun suasana yang positif dan mendukung dalam kelas.

Keempat, menyiapkan permainan yang dapat membuat siswa konsentrasi, permainan ini digunakan untuk pembagian kelompok untuk mencapai konsentrasi para siswa dan juga sebagai pendekatan terhadap siswa. Permainan yang dirancang untuk membagi siswa ke dalam kelompok dapat menjadi cara yang efektif untuk mencapai konsentrasi dan kolaborasi antar siswa. Selain itu, permainan ini juga dapat menjadi pendekatan yang menyenangkan untuk membangun hubungan antara siswa dan meningkatkan interaksi sosial di antara mereka.

### B. Proses Pembelajaran *Joyfull Learning* Pada Materi Seni Rupa 2 Dimensi Kelas X RPL SMK Dharma Wanita Gresik

#### 1. Pelaksanaan Sebelum Kegiatan Berkarya

Pada minggu pertama, Kegiatan ini mencakup penyampaian materi, pembagian kelompok, dan penentuan tema untuk objek seni berupa motif batik daerah. Selanjutnya, pada minggu kedua, siswa akan terlibat dalam proses desain, dimulai dari pengembangan konsep desain berdasarkan objek asli yang telah disetujui oleh setiap kelompok. Penugasan seni rupa berupa karya dua dimensi dengan tema motif batik daerah yang berlangsung dari minggu kedua hingga minggu

keempat, yang mencakup tahap *finishing*. Untuk persiapan kegiatan ini, dibutuhkan berbagai media seperti kertas gambar (*drawing book*), krayon, pensil warna, spidol, penghapus, pensil, dan penggaris, sesuai dengan kebutuhan masing-masing.



**Gambar 2.** Buku Gambar Ukuran A4  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)



**Gambar 3.** Krayon  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)



**Gambar 4.** Pensil, Penghapus dan Penggaris  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)

## 2. Kegiatan Belajar Menggunakan Kuis Berhadiah dan *Power Point*

Mengenai alat bantu dalam pemaparan materi menggunakan proyektor dimana peneliti telah menyiapkan *power point* yang sesuai. Penyampaian materi berlangsung kondusif dimana siswa sangat memperhatikan saat penjelasan materi dengan *power point* di *center* ruang kelas. Peneliti juga telah menyiapkan kuis berhadiah, permainan, dan juga contoh gambar-gambar yang berkaitan mengenai materi dilakukan secara manual, dari deret bangku barisan siswa hingga menuliskan dan juga

menggambar sesuai contoh yang diberikan peneliti di papan tulis putih.



**Gambar 5.** Kegiatan Belajar Mengajar Seni Budaya dengan *Power Point*  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)

Setelah melakukan pemaparan materi, maka peneliti membagi 5-6 orang disetiap kelompok dengan jumlah 4 kelompok, pembentukan kelompok diatur menggunakan penentuan hasil *game* atau permainan. Pembentukan kelompok berlangsung bersamaan dengan mendiskusikan mengenai tema batik yang akan dijadikan subjek dalam berkarya. Masing-masing kelompok memastikan bahwa tema objek yang mereka pilih berbeda, dan kesepakatan bersama dibuat untuk memastikan perbedaan tema di antara kelompok-kelompok tersebut. Untuk memudahkan dalam pemilihan objek seni rupa 2 dimensi, Peneliti telah menunjukkan beberapa contoh karya yang relevan dengan materi melalui penyajian dalam format presentasi *PowerPoint*.



**Gambar 6.** Penyampaian materi dan kuis tanya jawab (1)  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)



**Gambar 7.** Penyampaian materi dan kuis tanya jawab (2)  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)



**Gambar 8.** Pembentukan Kelompok dan Pemilihan Anggota Dengan *Games* (1)  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)



**Gambar 12.** Proses menggambar garis sesuai perasaan siswa (2)  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)



**Gambar 9.** Pembentukan Kelompok dan Pemilihan Anggota Dengan *Games* (2)  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)



**Gambar 10.** Pembentukan Kelompok dan Pemilihan Anggota Dengan *Games* (3)  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)

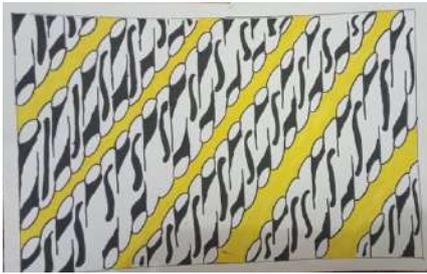


**Gambar 11.** Proses menggambar garis sesuai perasaan siswa (1)  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)

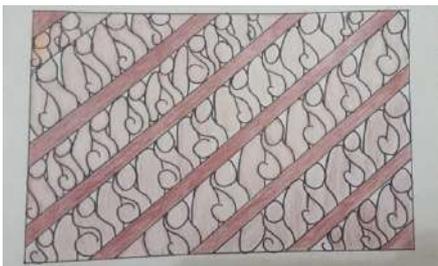
### 3. Hasil Karya Seni 2 Dimensi Bertemakan Motif Batik Daerah

#### a. Kelompok 1

Kelompok 1 yang beranggotakan sejumlah 6 orang yaitu Aini, Ajeng, Amira Camelia, Amira Putri, Aurelya, Chantika. Kelompok ini memilih “Batik Parang” yang berasal dari Kota Solo sebagai pilihan karya seni 2 dimensi. Alasan dalam pemilihan motif batik parang yaitu dikarenakan mereka sebagian besar sangat menyukai Kota Budaya ini dengan adat jawa sekaligus keraton yang masih sangat kental budayanya. Menurut kelompok 1 batik parang juga memiliki beberapa filosofi dan makna. Batik parang mengandung makna mendalam dan memiliki nilai filosofis yang besar. Sebagai motif batik tradisional dari Jawa, batik parang dianggap sebagai motif dasar yang paling tua. Simbolisme dari batik parang memberikan nasihat untuk tetap gigih dan tidak pernah menyerah, diibaratkan seperti ombak laut yang tidak pernah berhenti. Motif batik parang ditandai oleh pola berbentuk huruf "S", yang mencerminkan konsep ikatan yang tak pernah terputus. Serta memiliki arti upaya untuk memperbaiki diri, perjuangan untuk mencapai kesejahteraan, maupun hubungan keluarga yang erat.



**Gambar 13.** Batik Parang (1)  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)



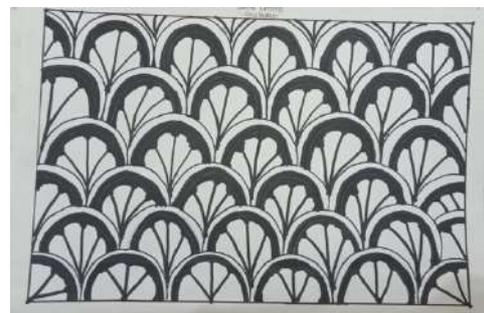
**Gambar 14.** Batik Parang (2)  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)

Hasil karya diatas adalah hasil dari proses seleksi antar kelompok yang sudah memiliki kesepakatan memilih daerah yang akan digunakan dalam pengerjaan karya 2 dimensi. Aspek-aspek yang ada dalam karya melibatkan seleksi gambar sesuai tema dan modifikasi objek, serta menerapkan unsur-unsur 2 dimensi. Kriteria hasil karya dari kelompok 1 cukup baik dengan skor 75 dan skor 85 dengan mempertimbangkan aspek-aspek karya melibatkan teknik variasi garis dan bidang, serta terdapat juga pola susun motif dalam unsur 2 dimensi. Selain itu, kelompok tersebut menonjolkan prinsip 2 dimensi seperti seperti komposisi, keseimbangan, keselarasan dan juga irama yang cukup baik.

b. Kelompok 2

Kelompok 2 yang beranggotakan sejumlah 6 orang yaitu Chelsea, Cynta, Dyah, Septian, Lathifa, dan Dwi. Kelompok ini memilih motif Batik “Kerang” yang berasal dari Kota Situbondo. Menurut kelompok 2, motif batik kerang menggambarkan ciri khas pesisir laut dan banyaknya biota kerang yang ada disana. Batik ini memiliki ciri

khas motif yaitu kerang mahkota, kerang darah, kerang congcong, kerang duri, dan kerang cincin. Kekayaan seni yang terkandung dalam dianggap sebagai lambang kekayaan. Sehingga, untuk menunjukkan kekayaan tersebut, kerang dipilih sebagai dasar motif batik untuk dijadikan ciri khas Batik Situbondo. Keputusan memilih kerang sebagai motif Batik Situbondo dianggap sangat tepat karena belum ada daerah lain yang mengadopsi kerang sebagai ciri khasnya.



**Gambar 15.** Batik Kerang (1)  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)



**Gambar 16.** Batik Kerang (2)  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)

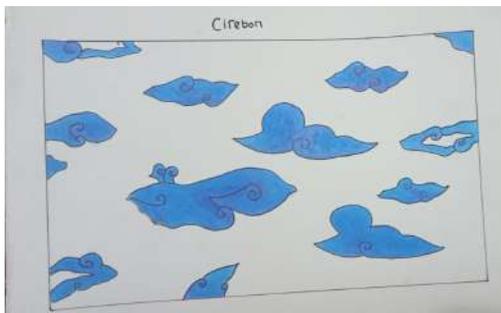
Hasil karya di atas merupakan hasil pemilihan motif batik kerang dari kelompok 2 yang dibuat dalam pengerjaan karya seni rupa 2 dimensi. Kriteria hasil karya dari kelompok 2 sangat baik dengan skor 82 dan skor 88 dengan pengembangan motif, pengembangan pola susun motif serta mempertimbangkan aspek-aspek penerapan unsur 2 dimensi sesuai dengan kesesuaian tema yang sangat baik. Terdapat kombinasi pewarnaan yang simpel dan penggunaan teknik deformasi dan juga irama yang sangat baik. Selain itu, terdapat

juga prinsip seni rupa 2 dimensi pada irama keseimbangan dan keselarasan yang sangat baik.

c. Kelompok 3

Kelompok 3 yang beranggotakan sejumlah 6 orang yaitu Ahmad, Muhzainab, Nabila, Nur Aini, Novia, dan Riko. Kelompok ini memilih motif Batik “Mega Mendung” dari kota Cirebon. Bagi mereka motif batik tersebut memiliki ciri khas unik yang berbentuk seperti awan dilangit. Corak/motif mega mendung umumnya dominan dalam warna *blue*/biru dan disentuh oleh warna *red*/merah, dengan arti maskulin dan juga dinamis. Hal ini terkait dengan keterlibatan laki-laki dalam proses pembuatannya, khususnya anggota tarekat yang pertama kali mengembangkan tradisi batik. Warna *blue*/biru dan *dark red*/merah tua juga mencerminkan psikologi masyarakat pesisir yang tulus, terbuka, dan egaliter.

Terdapat juga, warna *blue*/biru diartikan sebagai representasi langit, ramah, dan nyaman, sekaligus simbol yang dinantikan sebagai sumber kesuburan. Penggunaan beragam nuansa biru, mulai dari biru muda sampai warna tua, memiliki makna tersendiri. Biru muda mencerminkan kecerahan dalam kehidupan, sementara biru tua menggambarkan mendung/awan gelap yang membawa hujan dan memberikan kehidupan.



**Gambar 17.** Batik Mega Mendung (1)  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)



**Gambar 18.** Batik Mega Mendung (2)  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)

Proses pembuatan objek dimulai dari tahap desain dengan baik, setiap siswa secara bergantian berkontribusi dalam memberikan warna dan mendiskusikan untuk mempertanggung jawabkan karyanya. Karya yang dihasilkan merupakan hasil dari pemilihan motif mega mendung, dan proses pembuatannya melibatkan teknik seni rupa 2 dimensi, khususnya pencampuran warna, yaitu warna biru dan putih yang menjadi warna utama dalam motif tersebut. kelompok 3 memperoleh kriteria hasil yang baik dengan skor 73 dan skor 90 dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti seleksi gambar dan modifikasi objek dalam penerapan unsur 2 dimensi. Selain itu, kelompok tersebut juga menonjolkan prinsip-prinsip 2 dimensi seperti komposisi, irama, dan keselarasan yang baik meskipun ada 1 karya yang belum selesai sesuai kriteria unsur dan prinsip karya 2 dimensi.

d. Kelompok 4

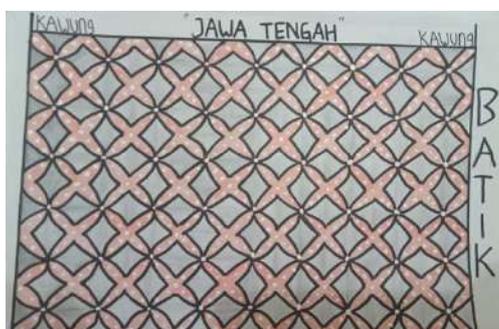
Kelompok 4 beranggotakan 6 siswa yakni Riska, Riski, Siti, Abdul, Tasya, Yohana membawakan motif Batik “Kawung”. Kelompok tersebut memilih motif batik tersebut karena motif batik ini memiliki ciri khas seperti buah kawung. Kawung adalah motif yang menggambarkan buah kawung (sering dianggap mirip dengan kelapa atau terkadang diidentifikasi dengan kolang-kaling) yang tertata secara geometris. Terkadang juga diinterpretasikan sebagai representasi bunga lotus/teratai yang menggunakan empat mahkota bunga mekar. Bunga lotus/teratai dikenal sebagai

simbol umur yang panjang, suwung, kemurnian dan juga kesucian.

Terkait dengan kata "suwung" yang merujuk pada kekosongan, corak/motif kawung melambangkan ketiadaan nafsu keinginan duniawi. Kehampaan inilah yang membuat individu bersikap adil, dan menerima apa yang di sekitarnya akan mengalir sesuai dengan kehendak alam. Semar, seorang manusia yang dianggap sebagai perwujudan dewa dengan moralitas yang dapat dijadikan pedoman individu baik dan kebijaksanaan dalam melakukan segala Tindakan.



**Gambar 19.** Batik Kawung (1)  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)



**Gambar 20.** Batik Kawung (2)  
(Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)

Karya tersebut merupakan hasil dari pemilihan motif batik kawung, dihasilkan melalui proses menggambar seni rupa 2 dimensi dengan mengombinasikan warna, termasuk warna hitam, putih, merah, oranye, coklat muda, dan coklat tua. Kelompok 4 memperoleh penilaian cukup baik, dengan mencapai skor 88 dan kriteria cukup baik yaitu skor 76. Bagian yang ada dalam karya melibatkan motif geometris

dan *non* geometris, serta penerapan unsur dua dimensi. Sedangkan kombinasi pewarnaan dan penggunaan teknik stilisasi atau deformasi belum sepenuhnya terlihat atau kurang dominan. Selain itu, terdapat juga prinsip seni rupa 2 dimensi pada irama yang baik, namun masih ada kekurangan pada keterampilan dalam pengelolaan teknik warna dan keselarasan.

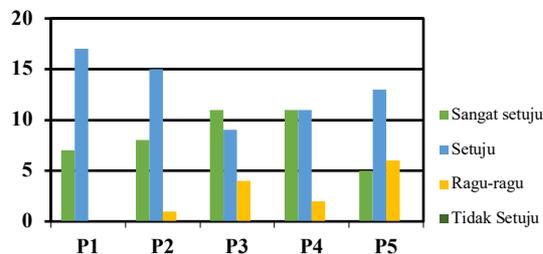
### C. Tanggapan Guru Seni Budaya dan Siswa Terhadap Penerapan *Joyfull Learning* pada Materi Seni Rupa 2 Dimensi

Dimulai dengan respons dari Guru Seni Budaya kelas X jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) terhadap presentasi materi yang telah disampaikan, serta pemahaman yang diberikan melalui penggunaan permainan yang mengacu pada minat siswa dalam mempelajari seni rupa 2 dimensi serta *power point* yang secara rinci membahas beberapa konsep yang perlu dipahami sebelum siswa mulai tugas berkarya di kelas, semua berjalan lancar dan fasilitas kelas dapat digunakan dengan baik dan sangat memadai untuk pembelajaran *joyfull learning* dan penyampaian materi melalui *power point*. Saat penyampaian materi dibantu juga oleh siswa dalam mengoperasikan laptop untuk membantu dalam perpindahan *slide* satu ke *slide* berikutnya.

Langkah berikutnya adalah pembagian kelompok dengan cara permainan untuk kegiatan berkarya seni rupa 2 dimensi. Walaupun pada awalnya ada kesulitan dalam membentuk kelompok dan memilih motif batik daerah, namun yang terpenting adalah menciptakan harmoni dan solidaritas di antara anggota kelompok. Setelah itu, tugas berikutnya adalah kegiatan berkarya seni 2 dimensi sesuai dengan tema yang sudah disepakati oleh setiap kelompok. Pada awalnya, para siswa merasa sangat ragu terhadap pengalaman baru yang akan mereka hadapi. Mereka kurang percaya diri bahwa hasil akhirnya akan berhasil dan mampu menciptakan karya seni yang berkualitas.

Pembahasan selanjutnya mengenai respon siswa kelas X RPL SMK Dharma Wanita Gresik, terhadap penerapan strategi pembelajaran *joyfull learning* pada materi seni rupa 2 dimensi yang diambil melalui kuesioner. Total sebanyak 24 kuesioner yang sudah terisi sesuai dengan jumlah

siswa kelas X RPL yang mengikuti kegiatan pembelajaran seni rupa 2 dimensi. Data terkait respon siswa akan dipaparkan melalui Diagram 01.



**Keterangan:** P1=Pernyataan1; P2=Pernyataan2;  
P3=Pernyataan3; P4=Pernyataan4;  
P5=Pernyataan5;

**Diagram 1.** Respon siswa kelas X RPL terhadap penerapan strategi pembelajaran *joyfull learning* (Sumber: Muhammad Daffa Azhari, 2023)

Respon siswa yang pertama disesuaikan dengan data pada sumbu P1 yaitu berisi pernyataan “Pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *joyfull learning* lebih menyenangkan dibanding dengan metode ceramah saja”. Menurut data pada sumbu P1 pernyataan tersebut disetujui oleh siswa kelas X RPL, di mana sebanyak 7 siswa memberikan jawaban sangat setuju dan 17 siswa memberikan jawaban setuju.

Respon kedua yang dirasakan siswa kelas X RPL disesuaikan dengan data pada sumbu P2 yaitu berisi pernyataan “Saya lebih bisa mengikuti pembelajaran dengan baik saat menggunakan strategi pembelajaran *joyfull learning* dibanding dengan metode ceramah saja”. Pernyataan tersebut disetujui dengan rincian, sebanyak 8 siswa menjawab sangat setuju dan sebanyak 15 siswa menjawab setuju, dan 1 siswa menjawab ragu-ragu.

Respon ketiga yaitu penerapan strategi pembelajaran *joyfull learning* tidak membosankan karena siswa lebih suka melibatkan interaksi secara langsung dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut disesuaikan dengan data pada sumbu P3 yang menunjukkan sebanyak 11 siswa menjawab sangat setuju dan 9 siswa menjawab setuju dan 4 siswa menjawab ragu-ragu.

Selain dapat menghilangkan rasa bosan dalam pembelajaran, penerapan strategi *joyfull learning* juga dapat menambah antusias siswa

dalam mempelajari materi. Disesuaikan dengan data pada sumbu P4, siswa menjawab sangat setuju sebanyak 11 siswa menjawab setuju sebanyak 11 siswa dan 2 siswa menjawab ragu-ragu terhadap pernyataan tersebut.

Manfaat terakhir yang didapat oleh siswa kelas X RPL dalam penerapan pembelajaran *joyfull learning* yaitu siswa mendapatkan hal baru yaitu menggunakan perasaan saya dalam berkarya seni rupa. Dilihat dari data pada sumbu P5, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas X RPL menyetujui pernyataan tersebut. Total sebanyak 5 siswa menjawab sangat setuju, lalu 13 siswa menjawab setuju, dan 6 siswa menjawab ragu-ragu yang artinya hanya sedikit siswa kelas X RPL yang tidak merasakan manfaat tersebut.

Respon positif dari siswa mengenai pengalaman pembelajaran dengan metode *joyfull learning* adalah cerminan dari keberhasilan pendekatan tersebut dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dengan memperkenalkan variasi dalam pembelajaran, seperti menggunakan aktivitas menggambar dan permainan, siswa dapat merasakan kesenangan dan keterlibatan yang lebih besar dalam proses pembelajaran. Selain itu, penyampaian materi melalui presentasi PowerPoint yang menarik juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran. Dengan pendekatan yang lebih visual dan interaktif, siswa memiliki kesempatan untuk lebih memahami materi yang diajarkan dan meresponsnya dengan lebih baik.

Sebelum adanya pembelajaran *joyfull learning*, pengalaman siswa dalam proses pembelajaran mungkin terbatas pada pemberian materi yang bersifat teoritis dan penugasan yang kurang menarik. Penjelasan materi yang hanya dilakukan secara lisan sering kali dapat membuat siswa merasa kurang terlibat dan sulit untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dengan adanya perubahan menuju metode *joyfull learning*, siswa tidak hanya diberikan kesempatan untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, tetapi juga memiliki ruang untuk berekspresi dan mengeksplorasi materi dengan cara yang lebih kreatif. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk

mengembangkan keterampilan dan pemahaman yang lebih mendalam.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diungkapkan kesimpulan sebagai berikut: Sebelum pembelajaran strategi dimulai, dalam tahap persiapan peneliti menyiapkan beberapa aspek yang digunakan untuk pembelajaran *joyfull learning*. Yang pertama, menyiapkan materi *Power Point (PPT)*. Kedua, menyiapkan kuis berhadiah. Ketiga, menyiapkan materi *ice breaking* menggambar. Keempat, menyiapkan permainan konsentrasi yang nantinya digunakan untuk pembagian kelompok.

Dalam proses penyampaian strategi pembelajaran *Joyfull Learning* dilakukan menggunakan *power point* dengan dilibatkan siswa untuk membantu pemindahan *slide by slide*, serta pemberian kuis berhadiah. Penugasan seni rupa berupa karya dua dimensi dengan tema motif batik daerah yang berlangsung dari minggu kedua hingga minggu keempat. Setelah itu dilakukannya pemaparan materi dibentuknya 5-6 orang dengan jumlah 4 kelompok. Dibentuk menggunakan metode permainan pada pembagian kelompoknya. Tujuan terbentuknya kelompok adalah untuk membahas tema batik yang akan dijadikan objek dalam berkarya seni rupa 2 dimensi. Setiap kelompok menetapkan tema objeknya secara berbeda dan bertanggung jawab, dan menjadikan hal tersebut menjadi kesepakatan bersama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas X Rekayasa Perangkat Lunak berhasil memahami konsep seni rupa 2 dimensi dan motif batik daerah melalui pembelajaran *joyfull learning*. Mereka mampu menjelaskan definisi motif batik, mengelompokkan unsur seni rupa, dan memahami proses berkarya. Keempat kelompok siswa menunjukkan hasil yang baik, dengan kelompok 2 memiliki skor rata-rata tertinggi yaitu 85. Serta tanggapan guru seni budaya bahwa penelitian ini menghasilkan kontribusi siswa yang aktif, pembelajaran menyenangkan dan perkembangan pembelajaran yang meningkat.

Guru seni budaya memberikan tanggapan yang menjelaskan bahwa melalui pendekatan pembelajaran *joyfull learning* dan penyampaian

materi yang disampaikan dengan bantuan *power point*, seluruh aspek yang perlu dipahami sebelum tugas berkarya telah diuraikan dengan baik. Hasil kuesioner menunjukkan tanggapan positif dari siswa terhadap variasi pembelajaran dan penyampaian materi yang menarik. Mereka juga mulai memahami pentingnya menggunakan perasaan dalam berkarya seni rupa. Meskipun siswa sangat antusias, terdapat kekurangan pada proses pembelajaran diantaranya keterbatasan pada waktu yang diperlukan untuk pembelajaran. Namun hal ini berbeda dengan sebelum adanya pembelajaran *joyfull learning* dimulai karena pemberian materi atau contoh karya yang disajikan dalam penugasan berkarya cenderung bersifat teoritis dan sering kali hanya dijelaskan secara lisan.

### Saran

Saran yang dapat diajukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah adalah melibatkan proses pembelajaran yang inovatif serta perbaikan sarana di ruang kelas agar proses pengajaran dapat berjalan lebih efektif. Hal ini akan membantu dalam menyampaikan materi secara lebih baik, menjadi indikator ketercapaian kompetensi sekolah. Selain itu, guru dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan tanpa ada tekanan pada siswa, bisa dalam bentuk video ataupun permainan seperti kuis dan permainan lainnya yang masih berkaitan dengan materi dalam pembelajaran seni. Guru juga disarankan untuk memberikan tema yang lebih luas kepada siswa dalam berkarya seni, dengan harapan dapat merangsang kreativitas siswa setiap kali pertemuan berlangsung.

## REFERENSI

Sumber dari buku:

- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raneke Cipta.
- J.Moelong, Lexy. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Komalasari, K. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama.

- Mulyasa, Enco. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. E. 2006. *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Raco, J. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia .
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Solihatini, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sugiyono.2010. *Memahami Penelitian Kualitaitif*.Bandung:CV.Alfabeta.
- Sugiyono.2017.*Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.Bandung:CV.Alfabeta.
- Wina Senjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sumber dari artikel jurnal:
- Fitri, Nur Amalia. 2020. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menceritakan Kembali Isi Teks Bacaan Melalui Gambar Kreasi 2 Dimensi Kelas II SDN 4 Besuki Trenggalek*. Undergraduate (S1) thesis: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ismanto, Idealita. 2017. *Pendidikan Seni Berbasis Metode Joyful Learning dan ICT (Information and Communication Technology) di Sekolah Alam Insan Mulia Surabaya*. In: Seminar Nasional Pendidikan : Tema "Desain Pembelajaran di Era Asean Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan", 18 March 2017, Sun Hotel, Sidoarjo, East Java, Indonesia.
- Nurbaiti, Siti . 2016. *Penerapan Strategi Joyfull Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 6 Jatimulyo Lampung Selatan*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Permatasari. 2012. *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Joyful Learning Dengan Metode Pemberian Tugas Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Sutatik. 2019. *Meningkatkan Minat Belajar Seni Budaya Melalui Joyful Learning sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas Ix-A Semester Ganjil Di Smp Negeri 1 Ngadirojo Kabupaten Pacitan Tahun Pelajaran Smp Negeri 1 Ngadirojo Kabupaten Pacitan*. Pacitan : Jurnal Refleksi Pembelajaran Vol. 6 No. 1 Th. 2021.