

BELAJAR SENI RUPA MOZAIK KAYU LIMBAH INDUSTRI MADRASAH ALIYAH

Adam Fajar Al Asy'ari¹, Nur Wakhid Hidayatno²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: adam.18014@mhs.unesa.ac.id

²Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: nurhidayatno@unesa.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran seni rupa merupakan pembelajaran yang memberi kebebasan peserta didik untuk berkreasi. Pembuatan karya dengan menggunakan teknik mozaik merupakan salah satu capaian pembelajaran pada Madrasah Aliyah Ihyaul Ulum Gresik. Pembelajaran tersebut dilaksanakan dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dan metode pembelajaran konstruktivistik. Pembelajaran seni budaya di sekolah tersebut berlangsung dengan baik, tetapi di bidang seni rupa perlu peningkatan keberagaman material dan teknik, sehingga peserta didik kaya pengalaman praktik seni rupa. Penelitian ini fokus pada penggunaan media limbah kayu industri yang ada di Desa Cangaan Gresik pada pembelajaran seni rupa. Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif deskriptif. Sumber data dihasilkan dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis melalui triangulasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Proses pembelajaran terbagi menjadi 3 tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Mengarah pada tanggapan proses pembelajaran tersebut, 82% guru dan peserta didik merasa terbantu dengan adanya media limbah kayu industri pada pembelajaran seni rupa. Adapun capaian yang diperoleh dari proses tersebut yaitu peserta didik telah mengalami peningkatan kreativitas dalam berkarya seni. Bukan hanya itu, peserta didik antara satu dan yang lain bertambah kolaborasi dan diskusi dalam kelas. Peserta didik juga mengalami peningkatan motivasi dan antusiasme belajar seni rupa, yakni dengan berkarya seni rupa dua dimensi dengan teknik mozaik dari limbah kayu industri.

Kata Kunci: Pembelajaran Seni, Limbah Kayu Industri, *Project Based Learning*.

ABSTRACT

Learning fine arts is a learning that gives students the freedom to create. The creation of works using mosaic techniques is one of the learning achievements at Madrasah Aliyah Ihyaul Ulum Gresik. This learning is carried out using the Project Based Learning (PjBL) model and a constructivist learning method. The cultural arts learning in this school runs well, but in the field of fine arts, there is a need for improved diversity of materials and techniques, so that students have rich experiences in fine arts practice. This research focuses on the use of industrial wood waste media available in Cangaan Village, Gresik in fine arts learning. This study uses a descriptive qualitative type. Data sources are generated from observations, interviews, documentation, and field notes. Analysis is done through data triangulation, data presentation, and conclusion drawing or verification. The learning process is divided into 3 stages, namely the planning stage, In the implementation stage and the evaluation stage. Regarding the response to the learning process, 82% of teachers and students felt helped by the presence of industrial wood waste media in visual arts learning. The achievement obtained from this process is that students have experienced an increase in creativity in creating art. Not only that, students have increased collaboration and discussion in the class. Students also experienced an increase in motivation and enthusiasm for learning visual arts, namely by creating two-dimensional visual art with mosaic techniques from industrial wood waste.

Keywords: Art Learning, Industrial Wood Waste, *Project Based Learning*.

PENDAHULUAN

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan cita-cita dan tujuan utama kemerdekaan bangsa Indonesia. Maka dari itu pendidikan menjadi suatu hal yang akan selalu ada dan tidak dapat dipisahkan dalam sistem kehidupan manusia, dari lingkup terkecil yakni lingkungan keluarga dan lingkup yang lebih besar yakni dalam lembaga pendidikan. Telah dicantumkan dalam Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional bahwa, Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana ketika belajar juga dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi tiap masing-masing individu untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh tiap individu, masyarakat, bangsa, dan negara (Peraturan Indonesia, 2003).

Pembelajaran seni dalam dunia pendidikan di Indonesia sangat beragam, antara lain yaitu Seni Rupa, Seni Drama (*Teater*), Seni Tari, Seni Musik, dan Seni Desain. Pembelajaran seni rupa merupakan pembelajaran yang memberi kebebasan peserta didik untuk berkreasi, melatih kecerdasan kreatif, menumbuhkan jiwa artistik dan estetik. Dalam proses pembelajaran seni budaya terdapat faktor yang menghambat proses pembelajaran seni budaya, salah satu di antaranya yaitu peserta didik sebagian kurang memiliki minat dan motivasi belajar dalam bidang seni, khususnya pada bidang seni rupa. Sehingga para guru seni budaya dituntut agar dapat mengelola kelas tersebut menjadi menarik dan dapat menjadikan peserta didik termotivasi pada pembelajaran seni budaya. Pembelajaran seni juga dihadapkan dengan sebuah permasalahan yang lain, di antaranya (1) ketersediaan, penyebaran, dan kualitas keahlian tenaga pengajar; (2) minimnya fasilitas belajar; (3) kurangnya alokasi waktu pembelajaran dalam setiap jam pelajaran seni budaya; (4) materi pembelajaran sering berubah-ubah (Hakim, 2012: 296).

Problematika dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya bermacam-macam. Masing-masing sekolah memiliki persoalan yang berbeda, terdapat sekolah yang kurang dalam fasilitas menunjang

proses pembelajaran seni, terdapat juga tenaga pendidik yang kurang sesuai dengan bidangnya. Sehingga menjadikan proses pembelajaran seni budaya menjadi kurang maksimal. Masalah tersebut kebanyakan terdapat di wilayah perdesaan, khususnya wilayah desa yang jauh dari perkotaan. Madrasah Aliyah (MA) *Ihyaul Ulum* Cangaan salah satu sekolah yang mengalami permasalahan tersebut, lembaga tersebut terletak di desa Cangaan kecamatan Ujungpangkah kabupaten Gresik. Sekolah tersebut terbilang jauh dari wilayah perkotaan, sehingga pemenuhan media, alat, dan bahan tidak mudah didapatkan. Jadi guru seni budaya pada sekolah tersebut terbatas dalam memberikan penugasan kepada peserta didik. Penugasan hanya sebatas memanfaatkan alat dan bahan yang dimiliki dan yang tersedia di sekitar peserta didik. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan di sekolah tempat penelitian, pada mata pelajaran Seni Budaya adalah 75.

Berdasarkan hasil observasi prapenelitian, wawancara dengan Fathur Rozi selaku guru seni budaya (21 September 2022), menyampaikan bahwa pembelajaran seni budaya masih menerapkan kurikulum pembelajaran Kurikulum 2013 (K-13). Pada sekolah tersebut pelaksanaan pembelajaran seni budaya selama ini berlangsung dengan baik. tetapi di bidang seni rupa kurang maksimal dalam pemberian penugasan, sehingga peserta didik kurang memperoleh pengalaman dalam praktik seni rupa. Praktik yang dilakukan lebih fokus pada bidang seni musik dibandingkan bidang seni rupa, sehingga pengalaman dalam berkarya seni rupa pada proses pembelajaran sangat minim. Peserta didik menjadi kurang mendapatkan fasilitas dalam mengembangkan potensi dirinya, pada bidang seni rupa. Pada jenjang kelas XI praktik atau penugasan seni rupa yang diberikan oleh guru seni budaya ialah menggambar objek dua dimensi pada media kertas saja. Di desa Cangaan terdapat beberapa industri kayu atau mebel kayu, mebel tersebut aktif memproduksi bahan-bahan dan furnitur rumah tangga. Seperti kusen pintu, kusen jendela, daun pintu, daun jendela, almari, meja, kursi, dan lain-lain. Dari hasil produksi tersebut terdapat pula sisa produksi, berupa limbah kayu. Limbah kayu tersebut biasanya hanya dibuang atau dibiarkan lapuk dimakan usia oleh pemilik

mebel, terkadang juga diminta oleh penduduk untuk dijadikan kayu bakar.

Penelitian ini penting untuk dilaksanakan, sebab dalam penelitian ini dapat menghasilkan alternatif pembelajaran seni yang baru, dalam aspek material atau bahan berkarya seni rupa dua dimensi berupa limbah kayu di sekolah tersebut. Bukan hanya itu, dengan adanya limbah kayu di desa Cangaan menjadikan suatu hal yang dapat dimanfaatkan menjadi suatu karya oleh para peserta didik. Sehingga limbah kayu tidak hanya dibuang secara percuma ataupun digunakan sebagai kayu bakar. Peneliti meyakini bahwa dengan adanya penelitian ini, peserta didik dapat merasakan pengalaman berkarya dan bereksplorasi dengan material atau bahan yang baru, sehingga peserta didik kelas XI dapat melatih berfikir kreatif dan imajinatif, dan menumbuhkan pengalaman artistik dan estesisnya. Pembelajaran dan pengalaman yang telah didapat dapat dilanjutkan pada tingkatan yang lebih tinggi di tahapan selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (2015: 15) Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti terhadap kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi atau gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif menekankan makna. Penelitian ini berupaya memberikan gambaran sebenarnya sesuai yang terjadi pada saat proses pembelajaran seni budaya melalui praktik pembuatan karya pada materi seni rupa dua dimensi menggunakan bahan limbah kayu dengan teknik mozaik. Pembelajaran tersebut dilaksanakan dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dan metode pembelajaran konstruktivistik. Lokasi penelitian ini bertempat di Jl. Pendidikan No. 22, desa Cangaan, kecamatan Ujungpangkah, kabupaten Gresik, Jawa Timur, Kode Pos 61154. Pada penelitian ini sumber data dihasilkan dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh dari wawancara dan pengamatan. Adapun penelitian ini yang dijadikan sumber data primer oleh peneliti adalah peserta

didik kelas IX dan guru seni budaya, sebagai subjek penelitian. Sedangkan objek penelitian dalam penelitian ini ialah pemanfaatan limbah kayu sebagai bahan praktik berkarya seni dalam pembelajaran seni budaya pada materi seni rupa dua dimensi dengan menerapkan teknik mozaik. Sedangkan data sekunder diperoleh dari data-data terdahulu yang mendukung dan berhubungan dengan penelitian. Pada tahap analisis data ini melewati beberapa proses, yaitu; reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kurikulum pembelajaran tahun ajaran 2023/2024 di MA Ihyaul Ulum Cangaan menerapkan dua kurikulum, yakni kurikulum 2013 (K-13) dan kurikulum Merdeka. Kurikulum 2013 diterapkan pada kelas 12 dan 11, sedangkan kurikulum Merdeka baru dapat diterapkan pada kelas 10. Pada pembelajaran seni budaya, terdapat beberapa cabang bidang seni, di antaranya seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni drama. Sekolah tersebut memilih menerapkan dua cabang bidang seni, yakni seni rupa dan seni musik.

Pembelajaran seni budaya di MA tersebut lebih menekan pada cabang bidang seni musik dibandingkan seni rupa. Faktor tersebut dilatarbelakangi oleh basis guru mata pelajaran cabang bidang seni musik. Tetapi pemberian materi seni rupa tetap diperhatikan. Beberapa bentuk proyek karya seni rupa yang dipelajari meliputi, karya seni dua dimensi (gambar bentuk, gambar model, dan desain produk) sedangkan karya seni tiga dimensi (karya seni terapan dan seni kriya). Jenjang pertengahan atau pada kelas sebelas, proyek semester yang dibuat oleh peserta didik dalam bidang seni rupa ialah karya seni dua dimensi menggambar bentuk atau model menggunakan medium kertas dengan teknik arsir.

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti terhadap proses pembelajaran seni budaya yang dilaksanakan di lapangan pada bulan Februari dan Maret tahun 2024, dibagi menjadi empat pertemuan dan terdapat pula wawancara, observasi, dan dokumentasi pada lingkungan sekolah yang dibantu oleh guru mata pelajaran. Jacobsen,dkk., dalam Supriyadi, dkk., (2000:12-13) terdapat tiga tahapan, yakni tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahapan tersebut

dilaksanakan secara bertahap dan dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

a. Tahap Perencanaan

Pembelajaran berkarya dua dimensi dengan teknik mozaik mengacu pada kompetensi inti 3 (pengetahuan) dan 4 (keterampilan), sedangkan kompetensi dasar 3.1 Menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dan 4.1 Membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek. Peneliti dan guru merancang alokasi waktu yang diperlukan dalam proses penelitian tersebut selama 4 pertemuan atau 4x45 menit. Pertemuan pertama digunakan untuk menyampaikan materi kemudian pertemuan selanjutnya sampai selesai digunakan untuk membuat karya berupa seni dua dimensi dengan teknik mozaik dari limbah kayu industri. Peneliti juga mempersiapkan bahan ajar atau perangkat pembelajaran untuk mendukung penelitian ini, meliputi media pembelajaran, modul materi seni rupa dua dimensi, media presentasi materi, lembar pengamatan, lembar penilaian, dan peralatan untuk berkarya seni dua dimensi dengan teknik mozaik dari limbah kayu industri.

Tujuan pembelajaran dalam penelitian tersebut di antaranya yaitu: (1) peserta didik mampu menganalisis konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa; (2) mampu membuat karya seni rupa dua dimensi dengan modifikasi objek; (3) mampu merancang desain karya dua dimensi dengan teknik mozaik dari limbah kayu industri; (4) dapat membuat objek karya dua dimensi dengan teknik mozaik dari limbah kayu industri sesuai desain yang telah dirancang; (5) mampu mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas. Adapun materi pokok yang disampaikan dalam penelitian tersebut ialah konsep, unsur, prinsip, bahan, teknik, dan praktik berkarya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek, dalam hal ini peserta didik dapat membuat produk karya seni dua dimensi dengan teknik mozaik dari limbah kayu industri.

Strategi pembelajaran dalam penelitian ini merupakan model *Project Based Learning* (PjBL). Penelitian ini dibantu oleh guru mata pelajaran membagi peserta didik dalam sebuah kelompok kecil, dalam setiap kelompok terdapat peserta didik dari beragam kemampuan akademik yang bertujuan untuk dapat saling bekerja sama

antar anggota dalam kelompok. Metode pembelajaran yang digunakan ialah melalui pendekatan konstruktivistik, peserta didik diberi kebebasan dalam pembelajaran berkarya seni rupa dua dimensi dengan teknik mozaik dari bahan limbah kayu industri. Setiap kelompok bebas mengembangkan materi yang telah dipelajari di kelas, baik melalui sumber buku lain atau sumber internet. Peneliti juga menerapkan metode ceramah dan tanya jawab dilakukan, terutama pada materi, evaluasi, dan refleksi pembelajaran.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa pada tahap perencanaan peneliti berfokus pada kebutuhan dalam persiapan yang akan dilaksanakan selama pembelajaran. Pada tahap ini dapat diketahui peneliti mempersiapkan perangkat dalam pembelajaran, berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran, modul materi, strategi, dan metode yang digunakan dalam pembelajaran berkarya seni rupa dua dimensi dengan teknik mozaik dari limbah kayu industri di kelas XI.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran merupakan penerapan dari RPP yang telah ditetapkan sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan pendahuluan mencakup dalam beberapa aspek; penyiapan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, pertanyaan-pertanyaan umpan pengetahuan sebelumnya berkaitan materi yang dipelajari, penjelasan tujuan atau kompetensi dasar capaian pembelajaran, dan penyampaian cakupan materi dan penjelasan uraian sesuai silabus.

Pembelajaran seni budaya di kelas berlangsung pada pukul 10.30 WIB, setelah waktu istirahat, sehingga peserta didik cenderung tidak tepat waktu secara lengkap saat pembelajaran. Bapak Fathur Rozi selaku guru mata pelajaran seni budaya memberikan pengarahan kepada peserta didik perihal penelitian, dan penentuan alokasi waktunya, dibagi empat kali pertemuan atau 4x45 menit. Pelaksanakan kegiatan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 pada bulan Februari dan Maret tahun 2024. Setiap pertemuan pembelajaran dengan tiga fase; pembukaan, inti, dan penutup. Berikut penjabaran

pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir.

Pembelajaran seni budaya di kelas XI dilaksanakan pada hari Sabtu jam keenam, yaitu pukul 10.30 WIB dan berakhir pukul 11.15 WIB. Pada pertemuan pertama peneliti didampingi oleh guru mata pelajaran seni budaya. Penyampaian pengantar bahwasanya pembelajaran beberapa pertemuan digunakan penelitian tentang materi seni dua dimensi menggunakan limbah kayu industri dengan teknik mozaik, selanjutnya pembelajaran diserahkan kepada peneliti. Pengantar terkait penelitian ini antara lain, perencanaan karya, dan target capaian proyek karya. Peneliti telah menyiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran sebelumnya, adapun pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap pendahuluan, tahap inti, dan tahap penutup.

Tahap pendahuluan peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar kepada peserta didik, presensi, dan mengulas materi sebelumnya yang telah di pelajari, menyampaikan kompetensi dasar dan materi yang dipelajari. Tahap inti peneliti telah menyiapkan bahan ajar berupa media pemaparan materi, berupa modul yang telah di cetak sebagai pendukung dalam penyampaian materi. Power point tidak dipilih disebabkan pembelajaran dilaksanakan pada siang hari dan ruangan yang terlalu terang, sehingga kurang maksimal dalam pemaparan materi tersebut.



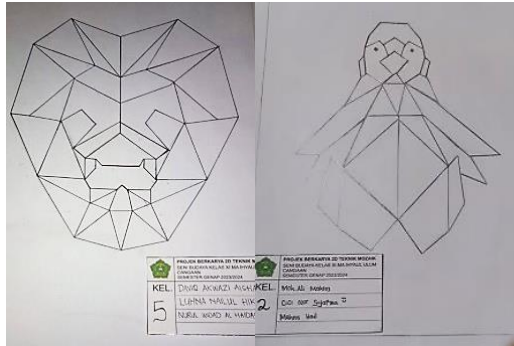
Gambar 1. Peneliti menyampaikan modul materi seni rupa dua dimensi (sumber, dokumentasi Adam Fajar A. 2024)

Selanjutnya menyampaikan materi yang telah tercantum di modul materi tersebut. Peserta didik sangat antusias dan interaktif dalam pembelajaran pertemuan pertama. Peserta didik diberikan kebebasan untuk mendapatkan wawasan lebih di luar modul materi atau lembar kerja, baik dalam sumber buku ajar lain atau di

sumber internet. Peneliti membagi kelompok sebanyak enam bagian, setiap kelompok berdasarkan data yang telah diberikan oleh guru mata pelajaran sebelumnya. Kemudian menyampaikan proyek penugasan, dengan memberitahu peralatan dan bahan yang disiapkan dari rumah, berupa papan dari limbah kayu industri dan peralatan yang telah dicantumkan dalam modul materi. Ada beberapa media yang telah disiapkan oleh peneliti yang berupa kayu triplek ukuran 40x40 cm sebagai alas atau kanvas karya dan kertas karbon untuk menjiplak pola desain yang telah dibuat. Menyampaikan target pertemuan kedua, yaitu membuat desain yang telah di sepakati oleh kelompok pada kertas A3. Terakhir pada tahap penutup yaitu memimpin refleksi dan evaluasi pada pembelajaran di pertemuan pertama, beberapa peserta didik memberikan pendapat tentang materi tersebut, ada pula yang masih kurang paham terkait materi tentang mozaik. Peneliti menjawab pertanyaan tersebut kembali dari materi yang kurang jelas. Pada pertemuan kedua sampai pertemuan keempat digunakan untuk membuat proyek karya, yang nantinya dipamerkan di halaman sekolah. Pembelajaran ditutup dengan salam dan berjabat tangan.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Februari 2024 tepat pukul 10.30 WIB. Fokus pada hasil proyek peserta didik yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya, yakni berupa desain atau rancangan karya pada kertas A3. Sama seperti pertemuan sebelumnya peneliti membuka dengan salam, menanyakan kabar, mengulas kembali materi yang telah didapatkan pada pertemuan sebelumnya. Pada tahap inti proses pembelajaran seni 2D sudah fokus hasil progres tiap kelompok. Tiap kelompok telah siap dengan desain atau rancangan dan saling menyepakati antar anggota kelompok. Kebanyakan desain yang dibuat oleh masing-masing kelompok adalah bertemakan hewan. Hasilnya kelompok 1 merancang kelinci, kelompok 2 merancang penguin, kelompok 3 merancang rusa, kelompok 4 merancang serigala, kelompok 5 merancang singa, dan kelompok 6 merancang burung hantu. Kemudian peneliti memberikan evaluasi dari proses yang telah dibuat tiap kelompok. Kebanyakan sudah sesuai standar, ada juga desain yang kurang jelas. Kemudian

peneliti mengarahkan untuk memperbaiki lagi rancangan yang kurang sesuai.



Gambar 2. Contoh hasil desain atau rancangan seni 2D (sumber, dokumentasi Adam Fajar A. 2024)

Kemudian pertemuan kedua ditutup dengan evaluasi dan refleksi, menyampaikan perencanaan pertemuan selanjutnya, bahwasanya pertemuan ketiga peserta didik sudah siap menyiapkan bahan berupa papan kayu dari limbah industri atau mebel di sekitar rumah dan menyiapkan peralatan alat potong berupa gergaji atau sejenisnya. Ditutup dengan salam dan berjabat tangan.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 Februari 2024. Peserta didik dalam masing-masing kelompok membuat pola pada papan kayu sesuai pola desain yang telah dibuat sebelumnya. Mengulas kembali pembelajaran sebelumnya, setiap kelompok telah siap dengan bahan dan peralatan dari rumah. Adanya peserta didik memiliki paman yang mempunyai mebel kayu, sehingga bahan limbah kayu secara kolektif dibawa oleh peserta didik tersebut. Tiap kelompok membuat pola pada papan kayu dibantu dengan kertas karbon yang disiapkan oleh peneliti.



Gambar 3. Gambar proses pembuatan pola pada limbah papan kayu (sumber, dokumentasi Adam Fajar A. 2024)

Kemudian tahap penutup yakni evaluasi dan refleksi pembelajaran pertemuan tersebut. Dikarenakan waktu yang tidak cukup dilaksanakan di kelas. Jadi peserta didik menyepakati untuk melanjutkan proyek karya 2D di luar jam pelajaran, dengan tetap peneliti untuk mendampingi proses pembuatan karya.

Tahap akhir atau finishing dilaksanakan di luar jam kelas, pelaksanaan dilakukan di halaman sekolah pada siang sampai sore hari. Aktivitas tersebut yakni melanjutkan pemotongan pola pada limbah papan kayu yang telah disediakan, perangkaian pola mozaik pada alas atau kanvas berupa papan triplek ukuran 40x40 cm, pewarnaan atau pemolituran objek karya, dan pembingkiaan karya 2D dengan teknik mozaik.



Gambar 4. Proses finishing karya seni 2D dengan teknik mozaik (sumber, dokumentasi Adam Fajar A. 2024)

Proses finishing peneliti memberikan kebebasan dalam menentukan pewarnaan, kebanyakan kelompok memberikan warna pada objek karyanya dan satu kelompok yang memvernisi atau mempolitur saja. Sehingga dapat dilihat masing-masing peserta didik memiliki variasi yang berbeda-beda.



Gambar 5. Presentasi karya kelompok 2 dengan judul “Deer” (sumber, dokumentasi Adam Fajar A. 2024)

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Sabtu, 2 Maret 2024. Pertemuan ini berfokus pada

pemaparan atau presentasi hasil karya dan pameran karya. Tahap pendahuluan peneliti membuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengulas materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Pada tahapan inti, peserta didik pada masing-masing kelompok secara aktif memberikan pemaparan dari hasil tiap kelompoknya. Setiap kelompok menyampaikan proses pembuatan dan juga memberikan deskripsi dari karya yang telah dibuat pada masing-masing kelompok. Kelompok yang menjadi audien aktif berinteraksi dalam proses pemaparan hasil karya dalam setiap kelompok yang memaparkan. Peneliti juga memberikan arahan terhadap proses pemaparan hasil karya pada setiap kelompok.

Kemudian pada tahap penutup, peneliti menutup pertemuan tersebut dengan evaluasi dan refleksi dalam proses pembelajaran. Dilanjutkan dengan mengarahkan setiap kelompok untuk memasang hasil karya tersebut dalam tempat pameran yang telah disiapkan sebelumnya. Dan ditutup dengan salam dan berjabat tangan.



Gambar 6. Pameran hasil karya oleh setiap kelompok
(sumber, dokumentasi Adam Fajar A. 2024)

Pameran disiapkan setelah pemaparan atau presentasi hasil karya setiap masing-masing kelompok. Pameran dilaksanakan di halaman sekolah, masing-masing kelompok juga telah menyiapkan jagrak atau alat penyanggah karya (*easel*). Sehingga hasil karya setiap kelompok dapat berdiri dan rapi.

Dokumentasi hasil karya 2D teknik mozaik menggunakan material limbah kayu industri kelompok 1-6.



Gambar 7. Karya Mozaik kelompok 1
(sumber, dokumentasi Adam Fajar A. 2024)



Gambar 8. Karya Mozaik kelompok 2
(sumber, dokumentasi Adam Fajar A. 2024)



Gambar 9. Karya Mozaik kelompok 3
(sumber, dokumentasi Adam Fajar A. 2024)



Gambar 10. Karya Mozaik kelompok 4
(sumber, dokumentasi Adam Fajar A. 2024)



Gambar 10. Karya Mozaik kelompok 5
(sumber, dokumentasi Adam Fajar A. 2024)



Gambar 11. Karya Mozaik kelompok 6
(sumber, dokumentasi Adam Fajar A. 2024)

c. Tahap Evaluasi

Tahapan ini merupakan evaluasi dari proses pembelajaran berkarya seni rupa dua dimensi dengan teknik mozaik dari limbah kayu

industri di kelas XI MA Ihyaul Ulum Cangaan yang dilaksanakan pada bulan Februari – Maret 2024 pada mata pelajaran seni budaya. Pada tahapan evaluasi ini berfokus pada evaluasi proses belajar peserta didik dalam pertemuan pertama sampai pertemuan keempat. Adapun evaluasinya dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Evaluasi proses pembelajaran berkarya seni rupa 2D dengan teknik mozaik

Pertemuan	Indikator Pelaksanaan Pembelajaran	Evaluasi
1	Peneliti menyampaikan materi tentang konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa. Menyampaikan pengantar dan rancangan penelitian kepada peserta didik. Dan penyampaian penugasan pembuatan karya seni rupa dua dimensi dengan menggunakan teknik mozaik dari limbah kayu industri.	Peserta didik mayoritas belum mengenali mozaik, sehingga menjadi wawasan atau pengalaman baru terhadap pengetahuan teknik mozaik, sama dengan material padat berupa limbah kayu industri. Akan tetapi dalam pembahasan materi tentang seni rupa dua dimensi secara konseptual, peserta didik dominan telah mengetahui.
2	Pembuatan desain atau rancangan karya seni rupa dua dimensi dengan menggunakan teknik mozaik dari limbah kayu industri	Proses perancangan desain dapat dikatakan cukup berhasil, dibuktikan dengan ketepatan waktu yang telah diberikan. Akan tetapi dalam prosesnya beberapa kelompok ada yang kurang aktif atau tidak kompak, sehingga mengalami kesenjangan antar anggota kelompok
3	Pembuatan karya dan finishing karya seni rupa dua dimensi dengan menggunakan teknik mozaik dari limbah kayu industri	Pada proses pembuatan karya, para peserta didik yang tergabung dalam kelompok mulai aktif dan kompak. Akan tetapi ada beberapa kendala, yakni kurangnya waktu pelaksanaan dalam pembuatan karya tersebut, sehingga membutuhkan waktu di luar jam pelajaran. Meskipun menggunakan waktu di luar jam pelajaran, peserta didik tetap antusias dalam menyelesaikan proyek karya yang mereka buat.
4	Presentasi dan pameran hasil karya seni rupa dua dimensi dengan menggunakan teknik mozaik dari limbah kayu industri	Dalam proses presentasi terlaksana cukup baik, masing-masing kelompok telah memaparkan hasil karya yang telah dibuat. Akan tetapi ada beberapa kelompok yang tidak lengkap anggotanya disebabkan sebagian peserta didik mengikuti delegasi dari Madrasah. Sedangkan aktivitas pameran dapat dikatakan cukup lancar, akan tetapi kurang dapat dinikmati oleh warga sekolah, karena dilaksanakan pada waktu siang hari.

Proses berkarya seni rupa dua dimensi dengan teknik mozaik dari limbah kayu industri dinilai telah cukup baik, meskipun terdapat banyak evaluasi dari aktivitas yang kurang sesuai dari rencana yang telah dibuat. Proses yang dilaksanakan sudah memenuhi capaian yang telah peneliti tentukan, adapun capaian yang dilakukan sebagai berikut. (1) mengalami peningkatan pemahaman konseptual tentang seni rupa dan limbah kayu, (2) mengalami peningkatan kreativitas dalam berkarya seni, (3) lebih kuat kemandirian dan keaktifan dalam proses pembelajaran, (4) bertambah kolaborasi dan diskusi dalam kelas, (5) mengalami peningkatan motivasi dan antusiasme belajar seni rupa. Dalam hal ini pembelajaran berkarya seni rupa dua dimensi dengan teknik mozaik dari limbah kayu industri.

Pembelajaran seni rupa di MA Ihyaul Ulum Cangaan Gresik pada tahun ajaran 2023/2024 menunjukkan usaha aktif dalam mengintegrasikan pendidikan seni ke dalam kegiatan intrakurikuler, meskipun institusi ini menghadapi berbagai keterbatasan sarana dan prasarana. Dalam konteks implementasi kurikulum, madrasah ini menerapkan Kurikulum 2013 (K-13) untuk kelas XI dan XII serta Kurikulum Merdeka untuk kelas X, yang menandakan proses transisi menuju paradigma pembelajaran yang lebih fleksibel dan kontekstual.

Mata pelajaran Seni Budaya yang diajarkan di madrasah ini mencakup dua cabang utama, yakni seni musik dan seni rupa. Penekanan yang lebih besar terhadap seni musik disebabkan oleh latar belakang pendidikan guru pengampu. Namun demikian, pembelajaran seni rupa tetap terlaksana secara proporsional, baik secara teoritis maupun praktis. Kendala utama dalam pembelajaran praktik seni rupa adalah ketiadaan fasilitas khusus, seperti ruang keterampilan dan ruang pameran karya. Akibatnya, pelaksanaan kegiatan praktik harus dilakukan di ruang kelas, aula, maupun halaman madrasah.

Proses pembelajaran secara umum dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru telah menyiapkan perangkat pembelajaran meliputi silabus, program tahunan, program semester, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP). Pembelajaran dilaksanakan berdasarkan alokasi waktu 1 x 45 menit setiap minggu. Adapun strategi pembelajaran terdiri dari kombinasi pendekatan ceramah, diskusi, dan penugasan untuk teori, serta demonstrasi dan praktik langsung untuk keterampilan seni.

Penelitian ini secara khusus difokuskan pada proses pembelajaran berkarya seni rupa dua dimensi dengan memanfaatkan limbah kayu industri, yang dilaksanakan pada peserta didik kelas XI. Kegiatan ini terbagi ke dalam empat pertemuan utama, mencakup penyampaian teori, perancangan desain, pelaksanaan praktik, hingga pameran dan presentasi hasil karya. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan mengasah keterampilan artistik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kepedulian lingkungan dan kreativitas dalam mengolah bahan bekas.

Model pembelajaran yang diterapkan adalah model *Project Based Learning* (PjBL), yang dipadukan dengan pendekatan konstruktivistik. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk bekerja secara kolaboratif dalam kelompok, saling belajar dan mendukung dalam proses pembuatan karya, serta bebas mengeksplorasi ide dan referensi visual dari berbagai sumber. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, melainkan juga memberi ruang bagi partisipasi aktif dan otonomi peserta didik dalam berkarya.

Kendala yang muncul selama proses pembelajaran antara lain berkaitan dengan waktu pelaksanaan, di mana mata pelajaran seni budaya berada setelah jam istirahat. Hal ini berdampak pada kondisi fisik dan psikis peserta didik yang belum sepenuhnya siap mengikuti pelajaran. Namun, hambatan ini dapat diatasi melalui komunikasi yang efektif, motivasi dari guru, serta pengelolaan kelas yang kondusif. Seluruh proses pembelajaran berjalan sesuai dengan alur yang telah direncanakan dan menghasilkan produk karya yang dapat dipamerkan serta dipresentasikan oleh peserta didik.

Evaluasi hasil pembelajaran dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu evaluasi lisan terhadap pemahaman materi teori dan evaluasi praktik terhadap kualitas karya seni yang dihasilkan. Penilaian didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah

ditentukan, yakni 75. Peserta didik yang belum mencapai standar nilai tersebut diberikan kesempatan untuk mengikuti remedial atau guru mata pelajaran menggabungkan dengan nilai harian yang berupa sikap dan karakter tiap peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi tidak hanya bersifat sumatif, tetapi juga bersifat formatif, dengan memberi ruang untuk terus belajar dan memperbaiki hasil karyanya.

Pertemuan sebanyak empat kali secara tatap muka berlangsung dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sukses. Dibuktikan dengan capaian yang ditetapkan oleh peneliti terlaksana dengan baik. Adapun capaian penelitian sebagai berikut; mengalami peningkatan pemahaman konseptual tentang seni rupa dan limbah kayu, mengalami peningkatan kreativitas dalam berkarya seni, lebih kuat kemandirian dan keaktifan dalam proses pembelajaran, antara satu dan yang lain bertambah kolaborasi dan diskusi dalam kelas, mengalami peningkatan motivasi dan antusiasme belajar seni rupa. Dalam hal ini pembelajaran berkarya seni rupa dua dimensi dengan teknik mozaik dari limbah kayu industri.

Penggunaan media dari limbah kayu tentunya mendapatkan tanggapan positif dari guru dan peserta didik. Tanggapan guru tentang penggunaan media limbah kayu menurutnya sungguh sangat efektif pada pembelajaran seni rupa. Karena salah satu aspek terpenting adalah adanya media yang dapat didapatkan secara percuma dari desa Cangaan yaitu limbah kayu. Pemanfaatan limbah kayu untuk menjadi sebuah karya adalah hal yang belum pernah dilakukan sebelumnya, sehingga dengan adanya penelitian ini guru merasa terbantu untuk meningkatkan kreatifitas. Bagi peserta didik adanya media limbah kayu untuk pembelajaran seni rupa adalah suatu pengalaman baru bagi mereka. Mereka dapat bereksplorasi secara langsung terkait pembuatan karya. Bukan hanya teori, tapi dapat dipraktikkan secara langsung. Pembelajaran menjadi tidak membosankan, karena siswa dapat mencoba secara langsung bagaimana cara pembuatan karya tersebut. Sehingga dengan adanya penelitian ini akan menjadi acuan bagi para guru tentang pentingnya penggunaan media agar pembelajaran dapat bervariasi dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Demikian pembelajaran seni rupa di MA Ihyaul Ulum Cangaan Gresik telah menunjukkan praktik pedagogis yang inklusif dan kreatif meskipun dalam keterbatasan. Pemanfaatan limbah kayu sebagai media berkarya merupakan bentuk inovasi yang relevan dengan isu lingkungan serta mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan solutif dalam menciptakan karya seni.

PENUTUP

Kegiatan proyek berkarya seni rupa dua dimensi dengan memanfaatkan limbah kayu industri memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan artistik peserta didik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan dan mendorong kreativitas dalam mengolah bahan bekas menjadi karya seni yang bernilai.

Model *Project Based Learning* (PjBL), yang dipadukan dengan pendekatan konstruktivistik, terbukti efektif dalam membangun kolaborasi antar peserta didik, meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar, serta memberi ruang bagi eksplorasi ide secara mandiri dan kelompok.

Hasil dari pelaksanaan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan sukses, dibuktikan dengan hasil proyek peserta didik yang terdiri dari enam kelompok. Hasil karya tersebut telah dinilai berdasarkan dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya, dari kriteria tersebut dinyatakan bahwa secara keseluruhan peserta didik telah melampaui dari nilai lebih dari 75 atau di atas KKM, yaitu dengan rentang nilai mulai dari 86-94. Penelitian yang dilakukan di MA Ihyaul Ulum terkait pembelajaran dengan berkarya limbah kayu industri mendapatkan tanggapan yang positif baik dari guru maupun siswa. Guru merasa terbantu dengan penelitian ini. Faktor utama yang menjadi acuan adalah media yang ada pada Desa Cangaan. Sehingga tidak perlu susah mencari ataupun membeli. Begitu juga bagi siswa, mereka merasa sangat tertantang untuk mencoba hal baru dengan melakukan praktik pembuatan karya berbahan dasar limbah kayu.

REFERENSI

Abdussalam, Z. (2021). *Metode Penelitian*

- Kualitatif*. CV. Syakir Media Press (Vol. 1). Makassar.
- Hakim, R. (2012). Pembelajaran Seni Budaya di Era Global (Sebuah Tantangan Baru yang Dihadapi oleh Pendidik Seni). *ISLA FBS Univ. Negeri Padang*, 296–299.
- Peraturan Indonesia. (1989). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Peraturan Indonesia. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Setyoko, A. (2012). Barang Bekas Sebagai Bahan Berkarya Seni Kriya Di Komunitas Tuk Salatiga: Proses Dan Nilai Estetis. *Journal of Visual Arts*, 1(1), 2–6. Diambil dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Susanto, mikke. (2018). *DIKSI RUPA: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa (Edisi Revisi III)*. Yogyakarta: DictiArt Laboratory.