
PEMBELAJARAN SENI RUPA DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR (STUDI KASUS DI SDN 1 SUDAJI)

Allyce Win¹, Luh Suartini², Langen Bronto Sutrisno³

^{1,2,3}Jurusan Seni dan Desain
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: allyce@undiksha.ac.id, luh.suartini@undiksha.ac.id, bronto.sutrisno@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mendokumentasikan hasil kegiatan pembelajaran Seni Rupa dengan menggunakan kurikulum Merdeka Belajar di SDN 1 Sudaji. Perencanaan pembelajaran dilakukan melalui penyusunan modul ajar oleh guru mata pelajaran terkait. Pelaksanaan pembelajaran dirancang dengan lingkungan interaktif, inspiratif, dan menyenangkan, yang membangkitkan semangat belajar, memberikan ruang bagi prakarsa, memberikan keteladanan, serta fasilitasi pada setiap pembelajaran Seni Rupa di kelas 5 SDN 1 Sudaji sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru juga menerapkan model pembelajaran Quantum Learning, Role Playing, dan Integrated Learning. Pendekatan ini merujuk pada poin penilaian, termasuk performance assessment, formatif, dan sumatif pada setiap pertemuan pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan proses pembelajaran dengan penilaian tengah semester (PTS) dan penilaian akhir semester (PAS) berdasarkan nilai kehadiran dan tugas harian siswa. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan terhadap efektivitas kurikulum Merdeka Belajar dalam konteks pembelajaran Seni Rupa, memberikan pandangan terkait metode pengajaran yang berhasil, dan mengevaluasi dampak implementasi kurikulum tersebut terhadap peningkatan pemahaman dan partisipasi siswa di bidang Seni Rupa.

Kata kunci: Pembelajaran, Seni Rupa, Kurikulum Merdeka

Abstract

This research documents the results of Visual Arts learning activities using the Merdeka Belajar curriculum at SDN 1 Sudaji. Lesson planning is conducted through the development of teaching modules by the subject teacher. The implementation of the learning process is designed with an interactive, inspirational, and enjoyable environment, aiming to stimulate learning enthusiasm, provide space for initiatives, set examples, and facilitate every Visual Arts lesson in the 5th grade at SDN 1 Sudaji according to the student's needs. Teachers also apply the Quantum Learning, Role Playing, and Integrated Learning teaching models. This approach refers to assessment points, including performance assessments, formative, and summative assessments in each learning session. Evaluation is carried out by comparing the learning process with mid-semester assessments (PTS) and end-of-semester assessments (PAT) based on attendance and daily student assignments. The findings from this research can provide insights into the effectiveness of the Merdeka Belajar curriculum in the context of Visual Arts education, offer perspectives on successful teaching methods, and evaluate the impact of curriculum implementation on enhancing understanding and student participation in the field of Visual Arts.

Keywords : Learning, Visual Arts, Merdeka Curriculum

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek penting dalam pembangunan suatu negara dan berperan dalam mencetak generasi yang mampu bersaing di tingkat global. Untuk mencapai tujuan

tersebut, Kurikulum Merdeka Belajar diperkenalkan sebagai inovasi pendidikan yang menekankan pada pembelajaran yang lebih kontekstual, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik (Rawi, dkk, 2023). Guru sebagai agen utama dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat signifikan dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar.

Pendidikan juga merupakan sebuah pondasi utama pembangunan suatu bangsa. Untuk mencapai prestasi pendidikan yang optimal, suatu negara harus memiliki sistem pendidikan yang efisien dan beradaptasi dengan kebutuhan zaman (Sutiah, 2020). Indonesia sebagai negara yang terus berkembang tidak terkecuali, dan pendidikan adalah salah satu faktor kunci dalam upaya pembangunan berkelanjutan.

Pendidikan seni rupa diberikan untuk peserta didik sekolah dasar supaya para peserta didik dapat tertanam rasa cinta terhadap seni budaya yang ada di Indonesia. Pembelajaran seni rupa ini juga berperan dalam membentuk kepribadian peserta didik dengan memperhatikan perkembangan individu dalam mencapai keseimbangan otak kanan yang meliputi kecerdasan intrapersonal, naturalis, kreativitas dalam berekspresi, spiritual dan moral, serta kecerdasan emosional. Pembelajaran seni rupa juga digunakan sebagai mata pelajaran hiburan bagi peserta didik, sehingga pada mata Pelajaran ini merupakan Pelajaran yang dapat dijalankan dengan menyenangkan, karena peserta didik dapat berkreasi dan berekspresi sesuai dengan apa kreativitas yang dituangkan dalam suatu karya. Pendidikan keseni rupa ini disejajarkan kedudukan dan fungsinya dengan mata pelajaran lain, berupa pendidikan untuk membina kepekaan rasa dari peserta didik, memberikan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki dan potensi pribadi peserta didik.

Pada tahun 2020, pemerintah Indonesia memperkenalkan Kurikulum Merdeka Belajar sebagai langkah inovatif untuk menghadirkan pendidikan yang lebih relevan, kontekstual, dan responsif terhadap perubahan zaman. Kurikulum Merdeka Belajar berfokus pada pemahaman dan kebutuhan individual siswa, serta menekankan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Muspida, dkk, 2023). Di tengah tantangan pendidikan yang semakin kompleks, peran guru sebagai pemimpin kelas dan fasilitator pembelajaran menjadi sangat penting dalam mengimplementasikan kurikulum ini (Amelia, 2023).

Seni rupa menjadi salah satu mata Pelajaran yang penting dalam perkembangan intelektual dan kreatif para peserta didik, dengan mengembangkan kemampuan kreatifitas, para peserta didik dapat lebih mengekspresikan dirinya sendiri melalui proses berkesenian. Oleh karena itu, apresiasi terhadap seni dan budaya harus bisa lebih dikuatkan lagi untuk dapat mendukung siswa dalam berekspresi melalui seni rupa, dalam upaya untuk terus meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, pemerintah telah menghadirkan Kurikulum Merdeka Belajar sebagai pendekatan baru dalam proses pembelajaran. Kurikulum Merdeka Belajar menekankan pada kemandirian siswa, pengalaman belajar yang lebih beragam, serta peningkatan kompetensi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di berbagai institusi pendidikan di Indonesia menimbulkan pertanyaan seputar bagaimana proses pembelajaran seni rupa dapat diadaptasi dan dioptimalkan dalam kerangka kurikulum yang baru ini.

Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik estetis yang berbeda dengan orang dewasa berdasarkan sifat khas yang dimilikinya (Kusnadi, 2016: 3.13). Hal ini sesuai dengan pribadi yang dimiliki yaitu masih polos, murni dan jujur. Secara apresiatif anak usia sekolah dasar sudah mampu menangkap getar rasa keindahan yang berasal dari luar meskipun sifatnya sangat subyektif dan tergantung pada selera masing-masing, artinya peserta didik sudah mampu untuk mengerti, mengamati dan merasakan hal yang indah di sekitarnya. Anak usia sekolah dasar mempunyai karakteristik dalam membuat karya seni. Peserta didik berkarya atas apa yang ingin mereka ciptakan sesuai dengan perasaannya seperti sedih, bahagia, khayalan, maupun cerita kesehariannya. Apa yang sering peserta didik lihat, bagaimana perasaan dan hasil imajinasi menjadi pengaruh yang kuat dalam proses penciptaan karya. Tenaga pendidik diharap mampu membimbing peserta didik agar dapat mengembangkan ide dan gagasan yang dimiliki peserta didik dan dapat membimbing para peserta didik untuk menuangkan ide dan gagasannya kedalam suatu karya, selain itu, pendidik diharapkan dapat mengembangkan tingkat kreativitas mereka dalam menghadapi hambatan-hambatan yang dialaminya saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Kurikulum merdeka ini menunjang peningkatan Pendidikan di Indonesia jika dijalankan secara tepat dan optimal. Hal ini sejalan juga dalam menunjang mutu Pendidikan secara luas karena program ini sangat tergantung dari para guru sebagai tonggak utama Pendidikan maka perlu melihat sejauh mana guru sudah mengimplementasikan kurikulum merdeka tersebut. Begitu pentingnya kurikulum pada bidang pendidikan karena menjadi alat, rujukan, dasar atau pandangan hidup. Terkait dengan hal tersebut, maka wajar dengan adanya pemerintahan baru terkadang juga ada penyempurnaan kurikulum karena memang menyesuaikan dengan tuntutan masa kini dimana integrasi teknologi terhadap pendidikan begitu terasa apalagi sejak dunia dilanda pandemi covid-19.

Adapun fokus penelitian ini yaitu pada mata pelajaran seni rupa pada kelas 5 dalam proses pembelajaran yang terdapat perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada proses perencanaan meliputi kesiapan tenaga pendidik yang harus terdapat interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam bentuk pemahaman dengan upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan keseni rupa peserta didik. Pada proses pelaksanaan yaitu bagaimana kegiatan belajar mengajar berlangsung, kemudian pada evaluasi yaitu berupa kegiatan untuk menganalisis hasil pembelajaran seni rupa yang berupa karya para peserta didik berdasarkan periodisasi perkembangan seni rupa anak. Pendidikan bidang seni rupa pada sekolah dasar dapat menentukan tingkat keseimbangan perkembangan otak pada anak, karena dilakukan secara dini dengan guru menggali potensi seni rupa anak dan akan terus berkelanjutan berkembang dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena secara mendalam dan detail dengan mendeskripsikan data-data dalam bentuk kalimat. Pendekatan kualitatif akan memungkinkan untuk menggali makna di balik data yang dikumpulkan, termasuk pandangan dan persepsi guru, serta dinamika kelas yang mungkin memengaruhi hasil belajar siswa.

Metode penelitian pada hakikatnya merupakan salah satu cara ilmiah untuk mendapatkan suatu data. Penelitian ini menggunakan Penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif menurut Purwanto (2020:18) merupakan "Penelitian yang dilakukan apabila penelitian digunakan untuk mendeskripsikan satu variabel pada satu kelompok". Sejalan dengan penjelasan tersebut, Moleong dalam Rifefan (2014:23) memaparkan bahwa Menggunakan metode deskriptif berarti peneliti menganalisa data yang dikumpulkan yang berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, videotape, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya.

Dalam penelitian kualitatif deskriptif, dapat menggunakan berbagai metode pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Analisis data kualitatif akan melibatkan pengorganisasian, pemodelan, dan penafsiran data kualitatif untuk mengidentifikasi temuan-temuan utama yang dapat menjawab pertanyaan penelitian. Jenis penelitian ini akan memungkinkan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang bagaimana analisis proses pembelajaran seni rupa di SDN 1 Sudaji yang dapat memberikan wawasan berharga untuk pengembangan dan perbaikan pendidikan.

Peneliti melakukan wawancara kepada narasumber yang merupakan guru wali kelas 5 SDN 1 Sudaji untuk mendapatkan data pembelajaran seni rupa yang berlangsung dalam kegiatan belajar mengajar, serta wawancara terhadap peserta didik kelas 5 SDN 1 Sudaji tahun ajar 2023/2024. Data hasil wawancara digunakan untuk menyelesaikan hasil penelitian. Berikut tabel pedoman pembelajaran.

No	Wujud Data	Aspek yang Diamati
1	Tema Gambar	Tema
2	Elemen Seni/Gambar	Bentuk dan Warna
3	Karakteristik	Unsur-unsur Visual
		Komposisi
		Warna
4.	Modul Ajar Seni Rupa Kelas 5 SDN 1 Sudaji	Perencanaan Pembelajaran

Tabel 1. Aspek Pedoman Pembelajaran

Langkah-langkah teknik analisis data pada penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut: Reduksi Data (*Data Reduction*). Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Untuk mendapatkan data yang sesuai dengan kebutuhan peneliti, maka perlu diadakan analisis data melalui reduksi, sehingga dari hasil wawancara akan dipilih hal-hal yang penting saja yang berkaitan dengan penelitian.

Penyajian Data (*Data Display*). Setelah data di lapangan direduksi, langkah berikutnya adalah menyajikan data yang didapatkan dari hasil reduksi. Biasanya, dalam penelitian kualitatif data disajikan dalam bentuk narasi. Dengan menyajikan data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, serta merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

Kesimpulan/Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*). Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan dalam analisis data kualitatif hanyalah bagian dari serangkaian proses penelitian secara keseluruhan. Verifikasi dimaksudkan, agar peneliti meninjau kembali atau mengoreksi ulang catatan-catatan data yang telah diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran di sekolah melibatkan interaksi antara guru dan siswa, yang tidak dapat dipisahkan. Setelah mengamati situasi tersebut, terlihat bahwa komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran tidak selalu lancar. Sebagai kenyataannya, banyak siswa yang hanya hadir dan duduk di kelas tanpa sepenuhnya memahami pesan inti yang disampaikan. Keadaan seperti ini perlu dievaluasi agar proses belajar mengajar di sekolah dapat ditingkatkan di masa depan. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat memfasilitasi tahapan-tahapan pembelajaran secara efektif, sehingga program pengajaran Seni Rupa dapat dijalankan dengan lebih jelas, dan siswa dapat lebih baik menyerap materi yang disampaikan untuk diterapkan dalam karya seni. (Angga, 2023)

SDN 1 Sudaji adalah salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Kabupaten Buleleng. Sekolah ini terletak di Desa Sudaji-sawan Sudaji Kec. Sawan Kabupaten Buleleng. SDN 1 Sudaji termasuk dalam daftar sekolah dasar unggulan di Kabupaten Buleleng yang memiliki akreditasi dari Kemendikbud. Sekolah ini memiliki berbagai fasilitas yang memadai dan tenaga pengajar yang berkualitas.

SDN 1 Sudaji memiliki fasilitas yang lengkap dan memadai untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Ruang kelas di sekolah ini dilengkapi dengan meja dan kursi yang nyaman, papan tulis, serta proyektor. Selain fasilitas kelas yang memadai, SDN 1 Sudaji juga memiliki perpustakaan yang lengkap. Perpustakaan ini menyediakan berbagai macam buku dan media pembelajaran lainnya yang dapat diakses oleh siswa untuk menambah wawasan dan

pengetahuan mereka. Sekolah ini juga memiliki lapangan olahraga yang luas dan dilengkapi dengan berbagai peralatan olahraga. Hal ini memungkinkan siswa untuk melakukan berbagai macam aktivitas olahraga di sekolah.

Selain fasilitas yang memadai, SDN 1 Sudaji juga memiliki tenaga pengajar yang berkualitas dan berpengalaman. Guru-guru di sekolah ini memiliki kualifikasi dan kompetensi yang sesuai dengan bidang yang mereka ajar. Mereka juga memiliki pengalaman dalam mengajar dan mampu memberikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Guru di SDN 1 Sudaji juga menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, dan eksperimen. Metode pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Selain kegiatan pembelajaran di kelas, SDN 1 Sudaji juga menyediakan berbagai macam kegiatan ekstrakurikuler yang dapat diikuti oleh siswa.

Proses Pembelajaran Seni Rupa Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 1 Sudaji

Menyusun Perencanaan Pembelajaran

tahap awal guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, perencanaan pembelajaran seni rupa diawali dengan pembuatan sebuah perencanaan pembelajaran berupa modul ajar yang akan disusun oleh guru mata pelajaran tersebut. Modul ajar tersebut merupakan perangkat yang dipakai untuk merencanakan langkah langkah pembelajaran, modul belajar tersebut dibuat berdasarkan fase peningkatan siswa dan tahap awal dalam proses pembelajaran, tujuan dalam pembuatan modul ajar tersebut untuk menentukan struktur sesuai dengan tujuan dan capaian yang akan dituju oleh guru tersebut. Tujuan pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran pada siswa mengacu pada fase C, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya secara virtual sebagai ekspresi kreatif dengan rinci, ditandai penguasaan ruang dengan penggunaan garis horizon dalam karyanya, pengembangan gambar contoh paling banyak yang dilakukan anak adalah menambahkan gambar benda atau kegiatan keseharian mereka atau pengalaman yang menurut mereka berkesan (Budiana, dkk, 2018). Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik.

Model pembelajaran yang digunakan guru seni rupa yaitu *Quantum Learning, Role Playing, Integreted Learning*. Sumber pembelajaran berasal dari buku panduan guru seni budaya dan internet yang berhubungan dengan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran menggunakan *Performance assessment*, yaitu penilaian berdasarkan hasil pengamatan penilai terhadap aktivitas siswa sebagaimana yang terjadi. Penilaian dilakukan terhadap unjuk kerja, tingkah laku, atau interaksi siswa. *Performance assessment* digunakan untuk menilai kemampuan siswa melalui penugasan. Penugasan tersebut dirancang khusus untuk menghasilkan respon (lisan atau tulis), menghasilkan karya (produk), atau menunjukkan penerapan pengetahuan. Tugas yang diberikan kepada siswa harus sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dan bermakna bagi siswa pada penelitian ini peneliti memberikan tugas proyek dengan siswa melakukan praktik menggambar dengan media kertas gambar yang telah disediakan, hasil pekerjaan siswa dapat dijadikan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orang tua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreasi siswa melalui jurnal visualnya. Oleh dari itu guru bisa membedakan kemampuan dan cara belajar masing-masing siswa.

Penilaian formatif yaitu penilaian yang dilakukan selama proses pembelajaran, pokok penilaian formatif itu adalah *feedback*. Guru memberikan feedback kepada siswa sampai siswa mampu tercapai capaian pembelajarannya dan sumatif yaitu penilaian yang dikonfirmasi kembali dari capaian pembelajaran siswa. jadi sistem penilaian sumatif itu bersifat mengkonfirmasi capaian pembelajaran siswa selama proses pembelajaran. Peneliti menggunakan capaian pembelajaran sesuai dokumen yang tercantum pada buku panduan guru seni budaya dengan struktur kurikulum merdeka di SD untuk fase C yaitu:

Tabel 1. Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Pada akhir fase C, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan meerkat.
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Pada akhir fase C, peserta didik mampu menciptakan karya 2 atau 3 dimensi dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur dan ruang Peserta didik mulai menggunakan garis horizon dalam karya 2 dimensi. Selain itu, peserta didik mulai menerapkan keseimbangan dan irama/ritme dalam warna, garis atau bentuk dalam karyanya.
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Pada akhir fase C, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan focus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era/budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	Pada akhir fase C, peserta didik secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mulai mengenal alternative bahan, alat atau prosedur dasar dasar dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan meerkat. Peserta didik mengetahui, memahami dan konsisten mengutamakan factor keselamatan dalam bekerja.
Berdampak(<i>Impacting</i>)	Pada akhir fase C, peserta didik mampu menciptakan karya sendirian yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya.

Modul ajar sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar sebagai perangkat ajar yang sangat penting dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas. Pada pembuatan modul ajar tersebut semua guru maupun kepala sekolah ikut andil dalam pembuatan modul ajar untuk mengawasi dan berperan sangat penting dalam membimbing dan membantu dalam penyusunan modul ajar, karena guru dan kepala sekolah dapat bertukar pikiran dalam menyusun komponen yang akan tercantum dalam modul ajar. Pada hal ini guru seni budaya tepatnya Ibu Ketut Ari Yuliani telah membuat modul ajar sesuai dengan perencanaan pembelajaran dengan hasil diskusi jajaran rekan guru yang mengacu pada capaian pembelajaran yang ditetapkan pemerintah. Berikut adalah modul ajar seni rupa yang digunakan guru seni rupa di SDN 1 Sudaji.

Pelaksanaan Pembelajaran

Pada pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam dilaksanakan dengan suasana yang (1) interaktif, yaitu adanya interaksi secara aktif antara guru dan siswa. (2) inspiratif, guru sebagai fasilitator untuk siswa. (3) menyenangkan, dalam setiap pertemuan guru menggunakan model pembelajaran yang berbeda-beda hal ini dikarenakan agar pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat suasana belajar menjadi kondusif. (4) Menantang, setiap pertemuan guru mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. (5) Memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dalam setiap pertemuan guru memberi motivasi pada siswa untuk berani mengungkapkan pendapatnya. (6) Memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik, pada setiap pertemuan guru memberi kebebasan untuk siswa agar mengekspresikan minat dan

bakat yang dimilikinya. (7) Pemberian Keteladanan, pendampingan, dan fasilitasi dalam pelaksanaan pembelajaran, pada setiap pertemuan guru memberi bimbingan terhadap siswa sesuai dengan kebutuhannya.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 5 SDN 1 Sudaji. Berdasarkan klasifikasi periode Perkembangan seni rupa usia anak SD kelas 5 rata-rata berusia 10-12 tahun maka masuk ke dalam periodisasi perkembangan seni rupa anak masa realisme awal (9-12 tahun).

Pada periode realisme awal, karya anak lebih menyerupai kenyataan. Kesadaran perspektif mulai muncul, namun berdasarkan penglihatan sendiri. Mereka menyatukan objek dalam lingkungan. Namun dalam menggambarkan objek, proporsi belum dikuasai sepenuhnya. Pada masa ini, pemahaman warna sudah mulai disadari. Penguasaan konsep ruang mulai dikenal sehingga letak objek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizontal. Pada periode ini, anak sudah mengenal warna dan ruang. Selain itu, anak juga sudah mengenal adanya penguasaan unsur desain seperti keseimbangan dan irama. Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti menganalisis hasil gambar siswa sebagai acuan analisis pembelajaran seni rupa di kelas melakukan praktik menggambar di lingkungan sekitar dengan media kertas gambar yang telah disediakan, hasil pekerjaan siswa dapat dijadikan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar.



Gambar 1. Pelaksanaan Proyek Menggambar Lingkungan Sekitar
(Sumber: Dokumentasi Allyce 2023)

Pelaksanaan tugas proyek dengan menggambar di lingkungan sekitar berlangsung sangat menyenangkan. Siswa-siswa sangat antusias dan senang pelaksanaan pembelajaran dilakukan di luar ruangan, namun mereka mengalami kesulitan dalam merealisasikan benda atau objek yang mereka lihat ke dalam kertas. Untuk tugas selanjutnya adalah tugas proyek untuk menggambar bhinika, untuk tugas menggambar bhinika dilaksanakan di dalam kelas. Tugas menggambar bhinika diberikan untuk tugas lanjutan setelah menggambar objek lingkungan sekitar.



Gambar 2. Pelaksanaan Proyek Menggambar Bhinneka
(Sumber: Dokumentasi Allyce 2023)

Pada pelaksanaan tugas proyek menggambar bhinneka terlihat siswa sangat serius dan tekun dalam menggambar. Hasil menggambar bhineka terlihat siswa sudah mulai terlihat mirip dengan contoh gambaran yang diberikan oleh guru, biarpun siswa menggambar dengan menggunakan contoh gambar tetapi beberapa siswa juga menambahkan atau memodifikasi gambar miliknya dengan contoh yang digunakan baik dari warna maupun gambar objek.

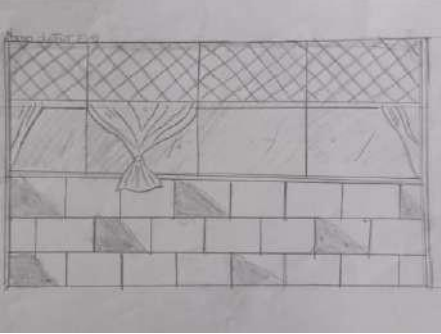

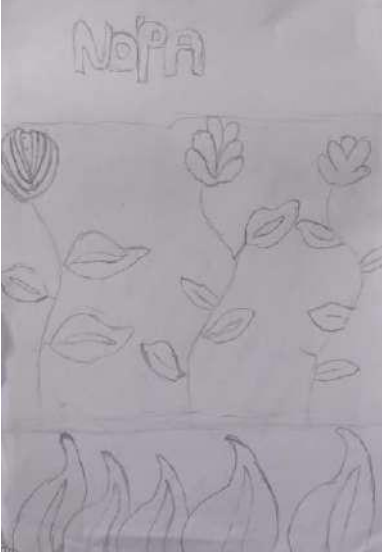

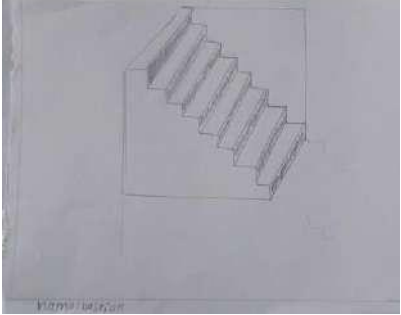

Pelaksanaan Evaluasi

Evaluasi pembelajaran menggunakan *Performance assessment*, yaitu penilaian berdasarkan hasil pengamatan penilai terhadap aktivitas siswa sebagaimana yang terjadi. Penilaian dilakukan terhadap unjuk kerja, tingkah laku, atau interaksi siswa. *Performance*

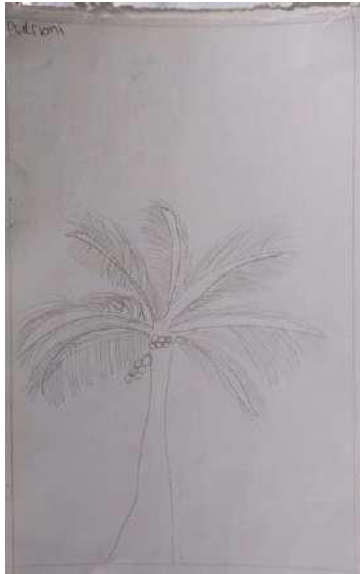
assessment digunakan untuk menilai kemampuan siswa melalui penugasan. Penugasan tersebut dirancang khusus untuk menghasilkan respon (lisan atau tulis), menghasilkan karya (produk), atau menunjukkan penerapan pengetahuan. Asesmen formatif, Bertujuan untuk menelaah kemampuan siswa dalam waktu kegiatan belajar dengan cara mengamati dan mengobservasi setiap siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan evaluasi yang dilakukan guru seni rupa ini adalah untuk mengukur sejauh mana keberhasilan dan pemahaman siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran terhadap materi yang disampaikan. Hal ini memperlihatkan bahwa evaluasi pembelajaran seni rupa di SDN 1 Sudaji dilakukan sesuai dengan ketentuan yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Sesuai dengan paparan di atas, maka evaluasi pembelajaran seni rupa di SDN 1 Sudaji menggunakan pedoman evaluasi dengan kebutuhan penilaian terhadap siswa yaitu, *performance assessment*, formatif, dan sumatif. Berikut beberapa hasil gambar siswa dari tugas yang telah diberikan:

Table 2. Hasil Gambar Siswa

No	Proyek Menggambar Lingkungan Sekitar	Proyek Menggambar Bhineka
1.	 <p data-bbox="336 633 815 752">Gambar 3. Karya Ketut Edy Sastra Wirawan, Kelas 5 SDN 1 Sudaji (Sumber: Dokumentasi Allyce 2023)</p>	 <p data-bbox="847 663 1326 752">Gambar 4. Karya Kadek Sebastian Dwiyatmika, Kelas 5 SDN 1 Sudaji (Sumber: Dokumentasi Allyce 2023)</p>
2.	 <p data-bbox="336 1317 815 1413">Gambar 5. Karya Gede Nova Satria Wiguna, Kelas 5 SDN 1 Sudaji (Sumber: Dokumentasi Allyce 2023)</p>	 <p data-bbox="847 1205 1326 1301">Gambar 6. Karya Luh Eva Sari, Kelas 5 SDN 1 Sudaji (Sumber: Dokumentasi Allyce 2023)</p>
3.	 <p data-bbox="336 1814 815 1910">Gambar 7. Karya Kadek Sebastian Dwiyatmika, Kelas 5 SDN 1 Sudaji (Sumber: Dokumentasi Allyce 2023)</p>	 <p data-bbox="847 1814 1326 1910">Gambar 8. Karya Kadek Sinta Ratnasari, Kelas 5 SDN 1 Sudaji (Sumber: Dokumentasi Allyce 2023)</p>

4.

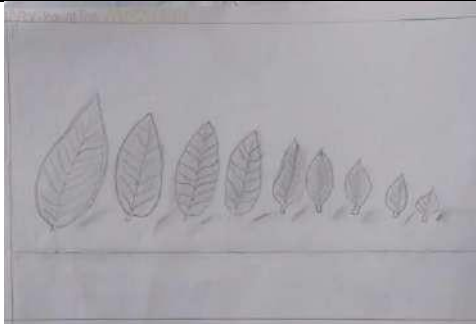


Gambar 9. Karya Kadek Putriani, Kelas 5 SDN 1 Sudaji (Sumber: Dokumentasi Allyce 2023)



Gambar 10. Karya Kadek Sumiantari, Kelas 5 SDN 1 Sudaji (Sumber: Dokumentasi Allyce 2023)

5.



Gambar 11. Karya Komang Desi Anggreni, Kelas 5 SDN 1 Sudaji (Sumber: Dokumentasi Allyce 2023)



Gambar 12. Karya Komang Intan Maharani, Kelas 5 SDN 1 Sudaji (Sumber: Dokumentasi Allyce 2023)

6.	 <p data-bbox="335 504 813 604">Gambar 13. Karya Gede Bayu Kusuma, Kelas 5 SDN 1 Sudaji (Sumber: Dokumentasi Allyce 2023)</p>	 <p data-bbox="845 504 1324 604">Gambar 14. Kadek Amertayasa, Kelas 5 SDN 1 Sudaji (Sumber: Dokumentasi Allyce 2023)</p>
----	--	--

Untuk hasil gambar lingkungan sekitar siswa-siswa sangat antusias dan senang pelaksanaan pembelajaran dilakukan di luar ruangan, namun mereka mengalami kesulitan dalam merealisasikan benda atau objek yang mereka lihat ke dalam kertas. Mereka masih merasa kesulitan menggambar wujud asli benda walaupun sudah mengamati benda tersebut saat menggambar sehingga gambar yang dihasilkan masih kurang mirip dengan wujud asli benda yang mereka gambar ini membuktikan bahwa dalam menggambarkan objek, siswa belum menguasai proporsi objek sepenuhnya.

Sedangkan hasil menggambar *Bhinneka Tunggal Ika* terlihat siswa sudah mulai terlihat mirip dengan contoh, walaupun siswa menggambar dengan menggunakan contoh gambar tetapi beberapa siswa juga menambahkan atau memodifikasi gambar miliknya dengan contoh yang digunakan baik dari warna maupun gambar objek

PENUTUP

Hasil kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya atau seni rupa yang menggunakan kurikulum merdeka menghasilkan perencanaan pembelajaran di SDN 1 Sudaji dilakukan dengan membuat modul ajar yang disusun oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan, pelaksanaan pembelajaran dengan lingkungan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memberi ruang bagi prakarsa, pemberian keteladanan dan fasilitasi pada setiap pembelajaran seni rupa di kelas 5 SDN 1 Sudaji yang sesuai dengan kebutuhannya serta guru juga menggunakan model pembelajaran yang berupa *Quantum Learning*, *Role Playing*, *Integrated Learning* mengacu pada poin penilaian yaitu *performance assessment*, formatif dan sumatif dari setiap pertemuan pembelajaran untuk mendapatkan hasil evaluasi yang merupakan perbandingan proses pembelajaran dengan penilaian tengah semester (PTS) dan penilaian akhir semester (PAS) yang berdasarkan nilai dari kehadiran dan tugas harian siswa, namun pada proses berkaryanya pada saat menggambar lingkungan sekitar, para siswa sulit memvisualisasikan wujud nyata yang mereka lihat ke dalam sebuah gambar, sehingga para peserta didik terlihat lebih unggul dalam menggambar dengan menggunakan referensi gambar yang telah disediakan oleh guru.

Berdasarkan keseluruhan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan pada hasil pembelajaran seni rupa kelas 5 SDN 1 Sudaji ini bahwa, pada pelaksanaan tugas proyek dengan menggambar di lingkungan sekitar berlangsung sangat menyenangkan. Siswa-siswa sangat antusias dan senang pelaksanaan pembelajaran dilakukan di luar ruangan, namun mereka mengalami kesulitan dalam merealisasikan benda atau objek yang mereka lihat ke dalam media kertas. Untuk tugas selanjutnya adalah tugas proyek untuk menggambar *Bhinneka Tunggal Ika* hasil menggambar *Bhinneka* terlihat siswa sudah mulai terlihat mirip dengan contoh gambar yang diberikan oleh guru, walaupun siswa menggambar dengan menggunakan contoh gambar, tetapi beberapa siswa juga menambahkan atau memodifikasi gambar miliknya dengan contoh yang digunakan baik dari warna maupun gambar objek, sehingga dalam gambar karyanya masih terdapat kreatifitas para siswa. Selanjutnya pada pelaksanaan tugas proyek menggambar ragam hias para peserta didik kelas 5 dikelompokkan menjadi 2 untuk menggambar ragam hias flora dan menggambar ragam hias

figuratif dengan terdapat referensi ragam hias yang sudah disediakan oleh guru sebagai suatu kesiapan guru dalam proses perencanaan pembelajaran, kemudian pada proses pelaksanaan pembelajarannya berlangsung baik dengan keadaan para peserta didik menggambar dalam tenang, serius, dan tekun dengan mengikuti referensi ragam hias yang telah dimodifikasi lebih lanjut oleh para peserta didik dalam aspek garis, bentuk, kuantitas. Pada tema ini para peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kreatifitas melalui seni dalam mengkreasikan wujud flora dan figur yang dijadikan dalam suatu ragam hias, sehingga hal ini dapat melatih pemahaman para peserta didik untuk menggambar suatu motif yang sama ke dalam satu kesatuan gambar

DAFTAR PUSTAKA

- Alfath, A., Azizah, F. N., & Setiabudi, D. I. 2022. "Pengembangan Kompetensi Guru Dalam Menyongsong Kurikulum Merdeka Belajar." *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(2), 42-50. Digital Repository, Universitas Negeri Jakarta. <http://repository.unj.ac.id/39485/> (Diakses pada 1 Oktober 2023).
- Aryzona, E. F., Asrin, A., & Syazali, M. 2023. "Analisis Kompetensi Guru dan Desain Pembelajaran dalam Melaksanakan Kegiatan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Merdeka SD Negeri 1 Jantuk Tahun Pelajaran 2022-2023". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 424-432. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/1156> (Diakses pada 24 Juli 2023).
- Budiana, I. K., Sudarmawan, A., Si, M., & Budiarta, I. G. M. (2018). "Pengaruh Media Pembelajaran Berbentuk Gambar Binatang Realis Dan Gambar Binatang Kartun Terhadap Kegiatan Menggambar Anak-Anak Di TK Pra Widya Dharma Kembang Sari Kintamani." *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 8(3), 160-168. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/15147> (Diakses pada 10 Februari 2024).
- Bungin, B. 2012. *Qualitative research data analysis. PT. RajaGrafindo Persada*. Jakarta.
- Davino, R. 2012. *Mengenal Anak Melalui Gambar: La Decouverte de Votre Enfant par Le Dessin*. Jakarta Selatan: Salemba.
- Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., & Reviana, F. R. 2023. "Pembelajaran Seni Rupa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar." *YASIN*, 3(4), 640-649. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/1160> (Diakses pada 22 Juli 2023).
- Nugraheni, S. 2019. "Hubungan antara motivasi belajar dengan disiplin belajar siswa". *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 30-36. Digital Repository, Universitas Kristen Satya Wacana, <https://repository.uksw.edu/> (Diakses pada 30 Juni 2023).
- Pamadhi, H dkk. 2011. *Pendidikan Seni di SD*. Edisi 1. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pamadhi, H. 2012. *Pendidikan Seni: Hakikat Kurikulum Pendidikan Seni, Habitus seni, dan Pengajaran Seni Anak*. Yogyakarta: Uny Press.
- Pamadhi, H. Dan Evan, S. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Yogyakarta: Universitas Terbuka.
- Pratama, I, P, A, T. 2023. "PENGUNAAN APLIKASI SKETCHBOOK PADA SMARTPHONE UNTUK MEMBUAT VARIASI PENGALAMAN KREATIF BERKARYA SENI PADA PEMBELAJARAN BIDANG STUDI SENI RUPA". *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 13(2), 108-

118, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/64413/> (Diakses pada 9 Februari 2024).

Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. 2020. "Studi eksploratif dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar." *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1-12. <https://ummaspul.e-journal.id/edupsycouns/> (Diakses pada 30 Juni 2023).

Rahmadayanti, D., & H. 2022. "Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar." *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187. <https://www.researchgate.net/publication/362472591/> (Diakses pada 20 Juni 2023).

Rahman, S. 2022, January. "Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <https://ejournal.uin-malang.ac.id/> (Diakses pada 25 Juni 2023).

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV. Alfabeta.

_____. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R &D*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Sutiah, D., & Pd, M. 2020. *Teori belajar dan pembelajaran*. NLC.