

PENERAPAN BAHAN AJAR SENI RUPA KELAS VII DENGAN TEKNIK CHROMEBOOK PADA KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI SMP N 1 SUKASADA

I Putu Susila Adnyana Putra¹, Luh Suartini², I Gusti Made Budiarta³

^{1, 2,3}Jurusan Seni dan Desain

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

e-mail: susila.adnyana@undiksha.ac.id, made.budiarta@undiksha.ac.id, luh.suartini@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran kurikulum merdeka belajar seni rupa di SMP Negeri 1 Sukasada, untuk mendeskripsikan penerapan teknik *chromebook* pada pembelajaran seni rupa di kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada, dan untuk mendeskripsikan hasil penerapan teknik *chromebook* pada pembelajaran seni rupa di kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data yang dipergunakan adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah (1) proses pembelajaran kurikulum merdeka belajar seni rupa di SMP Negeri 1 Sukasada, yaitu mengetahui alat bantu, komponen pembelajaran yang dipergunakan oleh guru, proses penggunaan teknik *chromebook* bagi siswa, (2) penerapan teknik *chromebook* pada pembelajaran seni rupa di kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada, yaitu mengetahui alur pembelajaran dengan penerapan teknik *chromebook* yang dilakukan saat proses pembelajaran seni rupa yang dilakukan saat pembelajaran teori dan pada pembelajaran praktik, (3) hasil penerapan teknik *chromebook* pada pembelajaran seni rupa di kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada, yaitu mengetahui hasil kolaborasi antara pemahaman siswa tentang praktik menggambar dalam pembelajaran seni rupa yang dipadukan dengan penggunaan teknik *chromebook* sebagai tempat eksplorasi atau referensi dalam berkarya serta mengetahui hasil respon siswa terhadap penggunaan teknik *chromebook* berupa lembar kuesioner sebagai media cetak yang berisikan pertanyaan yang menyangkut penggunaan teknik *chromebook* dalam proses pembelajaran seni rupa.

Kata kunci: Chromebook, Seni Rupa, SMP Negeri 1 Sukasada.

Abstract

This research aims to describe the learning process of the independent curriculum for learning fine arts at SMP Negeri 1 Sukasada, to describe the application of the chromebook technique in learning fine arts in class VII SMP Negeri 1 Sukasada, and to describe the results of applying the chromebook technique to learning fine arts in class VII at SMP Negeri 1 Sukasada. This type of research is qualitative research with the data collection methods used are observation, interviews and documentation methods. The results of this research are (1) the learning process of the independent curriculum for learning fine arts at SMP Negeri 1 Sukasada, namely knowing the tools, learning components used by teachers, the process of using chromebook techniques for students, (2) the application of chromebook techniques in fine arts learning in class VII at SMP Negeri 1 Sukasada, namely knowing the flow of learning using the chromebook technique which is carried out during the fine arts learning process which is carried out during theoretical learning and during practical learning, (3) the results of applying the chromebook technique in fine arts learning in class VII at SMP Negeri 1 Sukasada, namely knowing the results of collaboration between students' understanding of drawing practice in fine arts learning combined with the use of the chromebook technique as a place for exploration or reference in creating work and knowing the results of students' responses to the use of the chromebook technique in the form of a questionnaire sheet as printed media containing questions regarding use. chromebook technique in the fine arts learning process.

Keywords: Chromebook, Fine Arts, SMP Negeri 1 Sukasada.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses interaksi manusia dengan lingkungannya untuk meningkatkan, memperbaiki, mengembangkan pengetahuan dan kemampuan serta keterampilan dalam berkehidupan dengan cara latihan dan bimbingan. Artinya pendidikan dapat terjadi karena adanya niat dan kemauan untuk berubah kejalan yang lebih baik yang timbul dari dalam diri. (Annisa, 2022) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar menyenangkan yang dilaksanakan bersifat disengaja, teratur, dan terencana dengan maksud dan tujuan untuk mengubah atau mengembangkan perilaku dalam diri yang diperlukan oleh siswa dan masyarakat.

Salah satu komponen yang terpenting dalam dunia pendidikan sekaligus acuan dalam pengimplementasian pendidikan adalah kurikulum. Kehadiran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nadiem Anwar Makarim, meluncurkan program gagasan baru dengan menyederhanakan kurikulum sebelumnya yang dipandang masih rumit dan belum tercapainya kompetensi dasar dari peserta didik. Perubahan kurikulum saat ini tidak terlepas oleh perkembangan zaman yang semakin maju dan tidak sesuainya keadaan para siswa dan guru. (Cholilah et al., 2023) kurikulum merupakan titik awal dan akhir pengalaman belajar serta menjadi jantung pendidikan yang harus dievaluasi secara inovatif, dinamis, dan berkala sesuai perkembangan zaman. Era digitalisasi juga menjadi pembeda terbentuknya kurikulum baru, sebagai cara menyesuaikan dan beradaptasi terhadap standarisasi internasional dalam dunia pendidikan. Maka dengan adanya perubahan kurikulum ini, menjadi solusi dalam menjawab problema pendidikan yang ada di Indonesia.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini mempengaruhi upaya dalam pembaharuan di berbagai sektor kehidupan yang ada di masyarakat. Kemajuan iptek saat ini akan menjadi bagian terpenting dalam kehidupan karena banyak hal yang sudah dibantu dengan penggunaan teknologi. Ketergantungan penggunaan teknologi (IPTEK) sudah memasuki era digital dimana segala bidang telah mempergunakan teknologi untuk mempermudah pekerjaan seperti pada lingkup pemerintahan, ekonomi, pendidikan, dan budaya. Menghadapi tantangan baru ini, setiap bidang sudah beranjak memanfaatkan teknologi (IPTEK) termasuk ruang lingkup pendidikan khususnya dalam wilayah persekolahan.

Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang melalui dunia pendidikan, dan dunia pendidikan sepatutnya juga memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan untuk membantu pelaksanaan pembelajaran (Lestari, 2018). Dalam dunia pendidikan baik itu di sekolah maupun diluar sekolah setidaknya terdapat komponen yang harus diolah atau dikembangkan dengan baik salah satunya sarana dan prasarana pendidikan. Hal tersebut diciptakan untuk menunjang pembelajaran agar tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu sarana pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam menggali dan menyampaikan informasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Adanya media pembelajaran dapat mempengaruhi cara belajar kearah yang lebih baik dan meningkatkan kreativitas, prestasi belajar, dapat mempermudah menyampaikan pembelajaran kepada siswa, sehingga proses belajar akan lebih efektif dan efisien. Pembelajaran dengan teknologi banyak digunakan sebagai media yang dapat mempermudah siswa dalam mencari berbagai sumber informasi mengenai materi yang diajarkan, video pembelajaran maupun tutorial yang bisa menjadi acuan dalam teori atau praktik siswa pada mata pelajaran tersebut.

Adanya perkembangan media ini, tentu menjadi tantangan baru bagi para guru. Pembelajaran seni rupa bertujuan untuk mengembangkan ide, kreativitas dan mengasah kemampuan yang dimiliki oleh para siswa baik itu berupa seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater. Sebelum mengenal mata pembelajaran, sebenarnya kita sudah dikenal dengan keberadaan seni itu sendiri. Sejak usia dini kita sudah mengenal warna, bentuk, coretan dan gambar sehingga

dalam jenjang berikutnya yang akan mengembangkan kreativitas yang dimilikinya melalui pembelajaran seni rupa di jenjang sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan dengan topik “Penerapan bahan ajar seni rupa kelas VII dengan teknik *chromebook* pada kurikulum merdeka belajar di SMP Negeri 1 Sukasada”.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Traver Travens (dalam Umar, 2014) menjelaskan bahwa, “metode ini bertujuan untuk menggambarkan sifat sesuatu yang tengah berlangsung pada proses riset dilakukan dan memberikan sebab-sebab dari suatu gejala tertentu”. Peneliti memilih mengamati penggunaan teknik *chromebook* sebagai media pembelajaran teori dan praktik pada pembelajaran seni rupa materi mendesain sebagai bahan penelitian, dengan maksud untuk mengetahui proses, penerapan, dan hasil dari penggunaan teknik *chromebook* yang dipergunakan sebagai media pembelajaran seni rupa. Informasi penelitian ini diperoleh berdasarkan observasi, wawancara dengan narasumber yaitu guru mata pelajaran seni rupa dan siswa SMP Negeri 1 Sukasada, dokumentasi kegiatan belajar mengajar, dan memberikan kuesioner untuk mengetahui efektifitas penggunaan teknik *chromebook* bagi siswa.

Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk menggali, mendeskripsikan dan menjelaskan keadaan atau fenomena yang berlangsung di lapangan untuk menjawab permasalahan-permasalahan berdasarkan data yang telah terkumpul yang akan digambarkan dengan kata-kata atau kalimat. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan jenis deskriptif kualitatif, karena dianggap cocok dan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan gambaran mengenai penggunaan teknik *chromebook* pada kurikulum merdeka belajar di SMP Negeri 1 Sukasada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses *Chromebook* dalam Pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 1 Sukasada

Proses pembelajaran merupakan suatu interaksi yang terjalin antara pendidik dan peserta didik untuk memperoleh pengalaman dan aktivitas yang memungkinkan memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman atau sikap baru. Pada proses pembelajaran ini, melibatkan interaksi antara siswa atau peserta didik dengan materi pembelajaran, instruktur atau guru, serta lingkungan belajar. Di dalam pembelajaran terdapat suatu komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, dan saling mempengaruhi dengan proses pembelajaran, yaitu: materi pembelajaran, siswa atau peserta didik, guru atau pendidik, lingkungan belajar, interaksi, dan evaluasi. Selain proses pembelajaran, terdapat hal penting lainnya yang dapat membantu kelancaran jalannya kegiatan belajar mengajar adalah alat bantu mengajar, yaitu alat dan media yang dipergunakan oleh guru untuk mengajar menyampaikan informasi ataupun menyajikan materi, seperti: *white board* atau papan tulis, spidol hitam non permanen *snowman*, penghapus papan tulis, *chromebook* atau laptop, LCD atau proyektor, Kabel VGA, kabel rol listrik, buku pegangan guru “seni rupa”.

Sebelum memulai proses pembelajaran di dalam kelas, guru perlu memperhatikan beberapa komponen administrasi pembelajaran yang berkaitan dengan jalannya alur proses pembelajaran yang diberikan, seperti: guru melakukan observasi, guru menyusun alur tujuan pembelajaran (ATP), guru menyusun modul ajar, gurun menyusun capaian pembelajaran, dan guru menyiapkan materi ajar. Dalam proses pembelajaran teori maupun praktik pada pembelajaran seni rupa, guru terlebih dahulu memperkenalkan bagaimana langkah-langkah, cara penggunaan media *chromebook*, tujuan penggunaan media *chromebook*, dan manfaat dari penerapan teknik *chromebook* kepada siswa tentu dipandu dan diarahkan oleh guru pembelajaran seni rupa secara bertahap.

Penerapan Teknik *Chromebook* pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknik *chromebook* pada pembelajaran seni rupa materi mendesain kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada, telah disesuaikan dengan modul ajar yang disusun oleh guru seni rupa sebelum proses pembelajaran berlangsung dan penelitian dilakukan. Pelaksanaan proses pembelajaran telah dilaksanakan dalam tiga tahapan, yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir atau penutup. Pada proses pembelajaran seni rupa dengan materi mendesain, terdapat empat pertemuan dengan penjabaran dua kali pertemuan teori dengan pembahasan materi pola organis dan geometris, dan dua kali pembelajaran praktik menggambar pola organis dan pola geometris.

Kegiatan pertemuan pertama, diawali dengan tahap (1) pendahuluan dengan aktivitas memberi salam kepada guru dan dilanjutkan dengan berdoa bersama, guru dan siswa persiapan media pembelajaran berupa alat dan media penunjang pembelajaran, guru menyiapkan *power point* dan siswa menghidupkan *chromebook*. guru mengecek media *chromebook* siswa untuk memastikan bahwa semua media *chromebook* dapat berfungsi dengan baik, Guru memberikan informasi pembelajaran mendesain dan memberikan pendidikan karakter kepada siswa, dan sebelum mengarah ke proses pembelajaran inti guru melakukan tahapan pemanasan berupa kegiatan permainan. (2) Tahap kegiatan inti dengan dilakukannya pemberian link *powerpoint* kepada siswa agar bisa diamati pada media *chromebook*, guru mengajukan pertanyaan berupa “apa yang kamu ketahui tentang mendesain?, apa saja yang kamu ketahui tentang desain dan apa saja yang bisa didesain?, apa saja yang termasuk desain yang ada di sekeliling kalian?” dan pertanyaan tersebut direspon dengan menjawab secara langsung, selanjutnya siswa melakukan aktivitas membaca buku paket seni rupa materi mendesain dan mencatat bagian-bagian penting dari buku tersebut serta mendiskusikan hasil tersebut dengan teman sebangku, guru membahas pembelajaran seni rupa materi mendesain dengan menampilkan lewat *power point*, seperti (menjelaskan pengertian mendesain, pengertian desainer, pengertian ragam hias, jenis-jenis pola ragam hias, menjelaskan pengertian pola organis dan geometris, menjelaskan apa itu stilasi dan contoh penerapannya, guru menampilkan contoh beberapa ragam hias yang ada di indonesia, sebelum menutup pertemuan pertama pembelajaran teori guru dan peserta didik membahas hasil diskusi pembahasan pembelajaran mendesain dengan cara mengulang kembali topik pembahasan dan menambahkan pembahasan yang belum tersampaikan. (3) Tahap Penutup

Pertemuan kedua, diawali dengan tahap (1) pendahuluan dengan aktivitas memberi salam kepada guru dan dilanjutkan dengan berdoa bersama, guru dan siswa persiapan media pembelajaran berupa alat dan media penunjang pembelajaran, guru menyiapkan *power point* dan siswa menghidupkan *chromebook*. guru mengecek media *chromebook* siswa untuk memastikan bahwa semua media *chromebook* dapat berfungsi dengan baik, Guru memberikan informasi pembelajaran mendesain dan memberikan pendidikan karakter kepada siswa, dan sebelum mengarah ke proses pembelajaran inti guru melakukan tahapan pemanasan berupa kegiatan permainan. (2) Tahap kegiatan inti guru memulai proses pembelajaran dengan menampilkan *power point* di depan kelas, Guru menginformasikan kepada siswa untuk lebih fokus dan memperhatikan guru dalam menjelaskan dua objek gambar berupa gambar pola organis dan pola geometris dan guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait objek gambar yang ditayangkan oleh guru, guru menampilkan *power point* tentang penjelasan arti kata mendesain serta menjelaskan kembali pemahaman tentang mendesain, guru menampilkan *power point* dengan penjelasan tentang pola organis, pola geometris dan pola figuratif. Pada proses ini guru mengulang kembali pembahasan mengenai pola-pola dalam materi mendesain untuk mengingat kembali materi pembelajaran yang sudah berlangsung. Guru menampilkan kembali, menjelaskan, dan bertanya mengenai contoh gambar pola organis dengan objek gambar yang berbeda. Guru menampilkan kembali, menjelaskan, dan bertanya mengenai contoh gambar pola geometris dengan objek gambar yang berbeda. Guru memberikan tambahan pemahaman siswa tentang jenis pola yaitu pola figuratif dengan menampilkan dan menjelaskan mengenai contoh gambar pola figuratif. Pada tahap ini guru menampilkan contoh gambar pola organis dan geometris serta menerangkan tahapan-tahapan proses berkarya menggambar pola organis dan geometris kepada siswa serta dapat mencoba mengamati contoh pola-pola yang ada disekitar lingkungan sekolah atau mengakses pola-pola organis dan geometris pada media *chromebook*. (3)

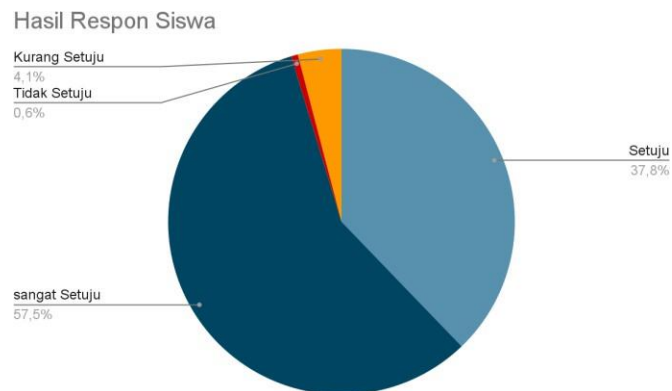
Pertemuan ketiga, diawali dengan tahap (1) pendahuluan dengan aktivitas memberi salam kepada guru dan dilanjutkan dengan berdoa bersama, guru dan siswa persiapan media pembelajaran berupa alat dan media penunjang pembelajaran, guru menyampaikan menyampaikan tujuan praktik menggambar pola geometris, manfaat menggambar pola geometris dan garis besar mengenai pelaksanaan praktik menggambar pola geometris. (2) Tahap kegiatan inti diawali dengan dilakukannya guru menampilkan contoh karya pola organis dan juga menjelaskan gambar tersebut, guru mempraktekkan proses berkarya pola organis dan geometris, guru menjelaskan proses berkarya seperti menjelaskan (tata letak objek pada media gambar, arah objek gambar, proses sketsa gambar, proses mewarnai gambar, menebalkan gambar, dan finishing gambar), jika sudah dirasa siswa memahami proses berkarya guru mengajak siswa ke tahap mencoba menggambar dengan mengawali mencari contoh gambar pola organis pada media *chromebook*, di sela-sela siswa melakukan proses berkarya guru mengawasi siswa dan membantu siswa jika mengalami kesulitan dalam berproses, jika sudah menemukan contoh referensi karya siswa bisa langsung memulai dengan tahapan membuat sketsa gambar pada media buku gambar, jika sketsa gambar sudah selesai siswa bisa langsung menebalkan sketsa dengan spidol, jika sudah selesai melakukan penebalan gambar lalu siswa bisa melakukan proses melakukan pengguntingan tepian kalender dan menempelkan tepian kalender tersebut pada samping-samping karya, tahap terakhir yaitu tahap siswa melakukan proses pewarnaan gambar dari karya pola organis yang dibuat dan guru membebaskan siswa pada proses pewarnaan dan menyesuaikan dengan selera warna yang menurut siswa menarik, jika karya pola organis selesai siswa dapat mengumpulkan karya tersebut kepada guru seni rupa. (3) Tahap penutup, guru memberikan penguatan materi berupa evaluasi pembelajaran praktik menggambar pola organis dan ditutup dengan aktivitas salam dan doa bersama.

Pertemuan keempat diawali dengan tahap (1) pendahuluan dengan aktivitas memberi salam kepada guru dan dilanjutkan dengan berdoa bersama, guru dan siswa persiapan media pembelajaran berupa alat dan media penunjang pembelajaran, guru menyampaikan menyampaikan tujuan praktik menggambar pola geometris, manfaat menggambar pola geometris dan garis besar mengenai pelaksanaan praktik menggambar pola geometris. (2) Tahap kegiatan inti diawali dengan dilakukannya guru menampilkan contoh karya pola organis dan juga menjelaskan gambar tersebut, Siswa memulai mengakses contoh pola geometris pada aplikasi *google chrome* pada *chromebook* dan mencari pada daftar gambar serta siswa mencari contoh pola geometris yang menurut siswa dapat mempraktikkan pada buku gambar, siswa yang sudah menemukan referensi contoh pola geometris dengan menggunakan teknik *chromebook* dan dilanjutkan ke tahap sketsa gambar dengan melihat dan mengamati objek contoh gambar pola geometris pada *chromebook*, jika sketsa gambar sudah selesai siswa bisa langsung menebalkan sketsa dengan spidol, jika sudah selesai melakukan penebalan gambar lalu siswa bisa melakukan proses melakukan pengguntingan tepian kalender dan menempelkan tepian kalender tersebut pada samping-samping karya, tahap terakhir yaitu tahap siswa melakukan proses pewarnaan gambar dari karya pola geometris yang dibuat dan guru membebaskan siswa pada proses pewarnaan dan menyesuaikan dengan selera warna yang menurut siswa menarik, jika karya pola organis selesai siswa dapat mengumpulkan karya tersebut kepada guru seni rupa, dilanjutkan dengan tahap mengumpulkan kembali *chromebook* di depan kelas dan melakukan kegiatan bersih-bersih kelas setelah melakukan aktivitas praktik menggambar. (3) Tahap penutup, guru memberikan penguatan materi berupa evaluasi pembelajaran praktik menggambar pola organis dan ditutup dengan aktivitas salam dan doa bersama.

Hasil Penerapan Teknik *Chromebook* pada Pembelajaran Seni Rupa



Gambar 1. Hasil karya pola organis dan pola geometris
(Sumber: Dokumen Penulis, Oktober 2023)



Gambar 2. Diagram Hasil Respon Siswa

Hasil belajar siswa setelah dipergunakannya teknik *chromebook* pada pembelajaran seni rupa materi mendesain kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada yaitu berupa hasil respon siswa dengan pembagian kuesioner, dan hasil praktik menggambar pola organis dan geometris. Hasil dari pembelajaran praktik ini, siswa membuat dua buah karya berupa satu karya pola organis dan satu karya pola geometris yang dibuat sesuai dengan keahlian, kemampuan, dan pemahaman siswa dengan bantuan teknik *chromebook* sebagai media informasi untuk mencari ide gambar, video tutorial ataupun informasi lainnya yang dipergunakan saat proses berkarya. Untuk mengukur hasil minat siswa terhadap penggunaan teknik *chromebook* ini maka peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa pembagian kuesioner kepada masing-masing siswa. Dari jumlah siswa yang berjumlah 32 siswa dengan pertanyaan kuesioner berjumlah 10 pertanyaan dan 5 respon pilihan, rata-rata respon siswa terhadap penggunaan teknik *chromebook* pada pembelajaran seni rupa materi mendesain yang diperoleh yakni, 184 (57,5%) menjawab sangat setuju, 121 (37%) menjawab setuju, 13 (4,1%) menjawab kurang setuju, 0,6% menjawab tidak setuju, dan 0% menjawab sangat tidak setuju. maka dari hasil respon siswa tersebut menandakan bahwa penggunaan teknik *chromebook* pada pembelajaran teori dan pembelajaran praktik seni rupa dapat diterima dengan baik oleh siswa walaupun dari pertanyaan kuesioner tersebut sedikit siswa kurang setuju jika teknik *chromebook* ini diterapkan.

PENUTUP

Pada proses pembelajaran kurikulum merdeka di SMP Negeri 1 Sukasada, guru seni rupa perlu mengetahui komponen-komponen jalannya alur proses pembelajaran sebagai langkah awal yang guru lakukan sebelum belajar mengajar menggunakan teknik *chromebook* diterapkan di SMP Negeri 1 Sukasada. Komponen-komponen tersebut berupa 1) guru melakukan observasi, 2) guru menyusun alur tujuan pembelajaran, 3) guru menyusun modul ajar, 4) guru menyusun capaian

pembelajaran, dan 5) guru menyiapkan materi ajar. Dalam proses pembelajaran teori maupun praktik pada pembelajaran seni rupa, guru terlebih dahulu memperkenalkan langkah-langkah, cara penggunaan, tujuan, dan manfaat dari penerapan teknik *chromebook* kepada siswa tentu dipandu dan diarahkan oleh guru pembelajaran seni rupa.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknik *chromebook* pada pembelajaran seni rupa materi mendesain kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada, telah disesuaikan dengan modul ajar yang disusun oleh guru seni rupa sebelum proses pembelajaran berlangsung dan penelitian dilakukan. Pelaksanaan proses pembelajaran telah dilaksanakan dalam tiga tahapan, yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir atau penutup. Pada proses pembelajaran seni rupa dengan materi mendesain, terdapat empat pertemuan dengan penjabaran dua kali pertemuan teori dengan pembahasan materi pola organis dan geometris, dan dua kali pembelajaran praktik menggambar pola organis dan pola geometris.

Hasil belajar siswa setelah dipergunakannya teknik *chromebook* pada pembelajaran seni rupa materi mendesain kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada yaitu berupa hasil respon siswa dengan pembagian kuesioner, dan hasil praktik menggambar pola organis dan geometris yang dibuat sesuai dengan keahlian, kemampuan, dan pemahaman siswa dengan bantuan teknik *chromebook*. Dari jumlah siswa yang berjumlah 32 siswa dengan pertanyaan kuesioner berjumlah 10 pertanyaan dan 5 respon pilihan, rata-rata respon siswa terhadap penggunaan teknik *chromebook* pada pembelajaran seni rupa materi mendesain yang diperoleh yakni, 184 (57,5%) menjawab sangat setuju, 121 (37%) menjawab setuju, 13 (4,1%) menjawab kurang setuju, 0,6% menjawab tidak setuju, dan 0% menjawab sangat tidak setuju. maka dari hasil respon siswa tersebut menandakan bahwa penggunaan teknik *chromebook* pada pembelajaran teori dan pembelajaran praktik seni rupa dapat diterima dengan baik oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. 2020. "Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 62–65. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/salaka/article/view/1838>
- Aprilianingsih, R., Sudiarta, I. W., Eka, G., Koriawan, H., & Bahasa, F. 2023. "EKISTENSI BATIK DI SMK NEGERI 2 TEGALSARI BANYUWANGI", *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*. Vol. 13(3), 312–320. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/73319>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. 2023. "Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21". *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, <https://si.eastasouth-institute.com/index.php/spp/article/view/110>
- Erlina, N., Sutrisno, L. B., Eka, G., & Koriawan, H. 2023. "PENERAPAN MEDIA TUTORIAL MENGGAMBAR DUA DIMENSI SEBAGAI PEMBELAJARAN SENI RUPA KELAS X SMA NEGERI 1 JONGGAT". 13(3), 244–259. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/17790>
- Hasim, E. 2020. "Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar PerguruanTinggi Di Masa Pandemi Covid-19". *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 68–74. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSI/article/view/403>

- Hidayat, W., Jahari, J., & Nurul Shyfa, C. 2020. "Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Di Madrasah". *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(1), 308.
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/913>
- Lestari, S. 2018. "Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi". *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
<https://www.ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/459>
- Oktira, Y. S., Ardipal, L. J., & Toruan. 2015. "Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa Belajar Seni Budaya". *E-Jurnal Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang*, 3(2), 63–68.
<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/sendratasik/article/view/2265>
- Praptaningrum, A. 2020. "Penerapan Bahan Ajar Audio Untuk Anak Tunanetra Tingkat SMP Di Indonesia". *Jurnal Teknologi Pendidikan* : *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 1.
<http://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jtp/article/view/2849>
- Rohayah, S., Sasmito, G. W., & Somantri, O. 2015. "Aplikasi Steganografi Untuk Penyisipan Pesan". *Jurnal Informatika*, 9(1). <https://www.neliti.com/publications/102820/aplikasi-steganografi-untuk-penyisipan-pesan>
- Sudiarsana, I. G. N. Al. 2023. "Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X pada Pembelajaran Seni Rupa Digital Kelas Fase F SMK Negeri 1 Sukadasa". 13(3), 196–209.
<https://repo.undiksha.ac.id/17843/>
- Supriyadi, A., Muis, A., & Hidayati, L. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Chromebook Terhadap Motivasi Belajar Siswa". *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 6(2), 113–120. <https://www.journal.ibrahimy.ac.id/index.php/edupedia/article/view/1578>
- Tiara, A., Ahmad Fauzi, Helmi Dayanti, Novita Sari, Nurul Khotimmah, Tesalonika Roliyanah. 2023. "Efektivitas Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Tata Persuratan Elektronik (Literature Review Manajemen Sekuriti), *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi (JEMSI)*. Vol 4. No.5.
<https://dinastirev.org/JEMSI/article/view/1549>
- Wiranata, W. 2022. "Efektivitas Penggunaan Chromebook Dalam Penerapan Pembelajaran Flipped Classroom Berbasis E-Learning Google Classroom Pada Konsep Unsur dan Senyawa". <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/62030>
- Yamin, M., & Syahrir, S. 2020. "Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar Telaah Metode Pembelajaran". *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136.
<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/1121>