

## Pengembangan Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Teknik Pemodelan Berbasis Pendekatan Saintifik

Sefmiwati, S.Sn.\*

Article Info:  
Accepted 26 September 2016  
Published Online 1 Oktober 2016

© IICET Journal Publication, 2016

**Abstract:** Makalah ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran seni kriya di SMP dengan menggunakan teknik pemodelan berbasis pendekatan saintifik. Makalah ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dan hasil analisis tinjauan pustaka. Adapun konsep-konsep yang digunakan dalam makalah ini meliputi: batasan pembelajaran seni, hakikat seni kriya, dan contoh penerapan teknik pemodelan berbasis pendekatan saintifik dalam pembelajaran seni budaya di SMP.

**Keyword:** pembelajaran seni kriya, teknik pemodelan, pendekatan saintifik

### Pendahuluan

Tugas dan tanggung jawab seorang guru harus memiliki kemampuan dalam mengatur suasana kelas, agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Karena suasana kelas merupakan utama psikologis yang mempengaruhi hasil belajar, guru dalam mengelola suasana kelas sebagai tempat yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar. Seni Budaya dalam hal ini seni kriya merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk karya seni murni dan terapan berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan siswa.

Dalam mata pelajaran Seni Budaya, siswa melakukan interaksi terhadap karya seni atau benda-benda produk kerajinan dan teknologi yang ada di lingkungan siswa, dan kemudian berkreasi menciptakan berbagai karya seni dan produk kerajinan maupun produk teknologi, secara sistematis, sehingga diperoleh pengalaman konseptual, pengalaman apresiatif dan pengalaman kreatif. Orientasi mata pelajaran Seni Budaya di SMP adalah memfasilitasi pengalaman emosi, intelektual, fisik, konsepsi, sosial, estetis, artistik dan kreativitas kepada siswa dengan melakukan aktivitas apresiasi dan kreasi terhadap berbagai produk benda di sekitar siswa yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, mencakup antara lain; jenis, bentuk, fungsi, manfaat, tema, struktur, sifat, komposisi, bahan baku, bahan pembantu, peralatan, teknik kelebihan dan keterbatasannya. Selain itu siswa juga melakukan aktivitas memproduksi berbagai produk benda kerajinan maupun produk teknologi misalnya dengan cara meniru, mengembangkan dari benda yang sudah ada atau membuat benda yang baru.

Inovasi pembelajaran Seni Budaya di SMP perlu diterapkan oleh guru. Salah satu pendekatan yang telah disahkan pemerintah untuk digunakan dalam pembelajaran seni budaya di SMP adalah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang dapat membantu siswa berpikir ilmiah dengan melakukan pengamatan, membuat laporan hingga mempresentasikan. Hal ini dapat menunjang kemampuan siswa dalam bersikap berpikir, dan menguasai keterampilan seni. Hal ini mendorong guru untuk mengkolaborasi teknik pemodelan berbasis pendekatan saintifik untuk mengajarkan siswa membuat karya seni kriya

\*Guru Seni Budaya SMPN 7 Kubung, Kab. Solok  
[sefmiwati@yahoo.com](mailto:sefmiwati@yahoo.com)

## **Kajian Teori dan Pembahasan**

### **Batasan Pembelajaran Seni**

Pelaksanaan proses belajar mengajar merupakan sistem dengan komponen-komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya. Proses belajar mengajar terjadi dengan adanya kerja sama antarkomponen yang terorganisir yang saling berhubungan dalam mencapai suatu tujuan. Komponen-komponen dalam proses belajar mengajar meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan metode pembelajaran.

Tujuan pendidikan seni rupa pada jenjang sekolah umum adalah untuk menumbuhkan dan mengembangkan kepribadian peserta didik, mengasuh rasa estetik anak didik, dan mengayakan kehidupan peserta didik secara kreatif. Kajian mengenai penelusuran tujuan pendidikan seni rupa dalam lingkup sekolah formal di Indonesia adalah untuk mengembangkan keterampilan menggambar, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa siswa, menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri, mengembangkan kekuasaan disiplin ilmu seni rupa, dan mempromosikan gagasan multikulturalan (Soehardjo, 2005).

Secara hierarki, tujuan pendidikan seni bersifat kontinum, mencakup tujuan yang ideal sampai kepada tujuan yang bersifat operasional. Tujuan yang dimaksud mencakup tujuan pendidikan nasional, tujuan institutional, tujuan kurikuler, dan tujuan intruksional. Untuk tercapainya tujuan-tujuan tersebut, para guru sebagai pelaksana pendidikan perlu memahami hierarki tersebut dan kemudian mengimplementasikannya dalam bentuk kegiatan pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, dapat disimpulkan tujuan pembelajaran merupakan suatu usaha atau target yang harus dimaknai oleh guru sebagai kegiatan menerjemahkan tujuan-tujuan dalam pendidikan.

### **Batasan Seni Kriya**

Rondhi (2002:19) menyatakan bahwa karya seni adalah karya buatan manusia untuk diapresiasi oleh penonton. Ia menambahkan bahwa karya seni adalah benda buatan manusia yang mengandung banyak nilai misalnya nilai kegunaan, nilai ekonomi, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai historis, dan nilai keindahan. Berdasarkan dimensinya, karya seni rupa dapat dibagi menjadi dua yaitu: karya seni rupa dua dimensi dan karya seni rupa tiga dimensi. Karya seni dua dimensi merupakan karya seni rupa yang memiliki dimensi panjang dan lebar seperti seni lukis, seni grafis, seni ilustrasi dan sebagainya sedangkan karya seni tiga dimensi merupakan karya seni rupa yang mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi, mempunyai volume, menempati suatu ruang, dan dapat dilihat dari berbagai arah, seperti seni patung, seni arsitektur dan sebagainya.

Manusia diciptakan sebagai makhluk yang sempurna dengan akal dan pikiran. Seiring dengan kemajuan zaman, manusia memikirkan banyak hal dalam kehidupannya. Pemikiran tersebut mendorong manusia dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari, baik kebutuhan fisik seperti pakaian, perabot dan lainnya maupun kebutuhan batin, seperti rasa puas. Salah satu hasil pemikiran tersebut terwujud ke dalam suatu karya kerajinan atau karya kriya. Pada awalnya produk kriya diciptakan untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga, pertanian dan lain sebagainya yang masih dibuat secara sederhana. Dengan adanya dorongan keinginan manusia akan barang-barang yang indah membuat mereka tidak puas dengan barang yang wujudnya biasa saja. Hal ini mendorong kriyawan untuk menghasilkan karya yang tidak sekedar fungsional tetapi juga menghasilkan karya yang dapat dinikmati keindahannya. Seni kriya adalah seni yang dihasilkan oleh orang yang bekerja atas keterampilannya, baik keterampilan psikis maupun keterampilan tangannya (Bastomi, 2003:69).

Seni kriya juga sering disebut dengan istilah *handycraft* dapat diartikan juga sebagai kerajinan tangan. Triyanto (2007:38) mendefinisikan bahwa seni kriya adalah aktivitas yang mengubah materi mentah dengan keterampilan yang dapat dipelajari sehingga menjadi produk yang telah ditetapkan sebelumnya. Bastomi (2003:86) mengkategorikan produk seni kriya berdasarkan makna yang tersirat, yaitu (1) bermakna budaya, ialah barang-barang yang dibuat sebagai simbol suatu budaya, misalnya, keris, samurai, pakaian adat, dan barang perabotan rumah tangga, (2) bermakna agama dan kepercayaan, yaitu barang-barang yang berbentuk topeng, arca, perahu, dengan menggunakan material atau medium yang mempunyai nilai spiritual dan berkualitas metafisis, (3) bermakna adat istiadat setempat, barang-barang terapan yang dibuat oleh kriyawan mempunyai nilai guna praktis yang bersifat universal, namun dapat diversifikasi, dimodifikasi, bahkan diinovasi menjadi unik sesuai dengan kekhasan tradisi setempat, dan (4) bermakna ekonomi, yang mengarah pada industri. Barang-barang dibuat dengan tujuan untuk dijual belikan, misalnya peralatan rumah tangga dari rotan, bambu, perlengkapan interior, busana.

Secara umum hasil karya seni kriya yang ada di pasaran sekarang ini memiliki beberapa fungsi, yaitu (1) sebagai dekorasi penghias ruang. Produk seni kriya ini merupakan benda yang diciptakan sebagai dekorasi atau pajangan seperti: topeng, ukiran kayu dan logam, keramik hias, miniatur dan lain sebagainya, (2) sebagai benda terapan (fungsional). Selain difungsikan sebagai elemen penghias, karya seni kriya juga memiliki fungsi praktis. Seni kriya pada dasarnya mengutamakan fungsi, sedangkan hiasan merupakan unsur pendukung. Contoh: kursi dan meja, perabot dapur dan lain sebagainya, (3) sebagai mainan, selain kedua fungsi yang ada, karya seni kriya juga memiliki fungsi sebagai benda mainan. Beberapa contoh karya seni kriya yang berfungsi sebagai benda mainan antara lain: mainan gangsing, yoyo, wayang, boneka dan lain sebagainya.

### **Tujuan Seni Kriya**

Selain menekankan aspek kegunaan atau fungsi praktis, produk seni kriya kini mulai diciptakan atas dorongan kriyawan dalam menghasilkan karya yang lebih kental akan ekspresi dalam pembuatannya. Hal ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan estetis bagi masyarakat. Guntur (2005:63-64) menjelaskan bahwa *craft* pendefinisianannya dibagai kedalam dua pengertian. Pertama diartikan sebagai kerja mahir, kerja pembuatan tetapi juga keterampilan lainnya. Dalam pengertian ini tercakup istilah terampil, sehingga ada keterampilan seperti membuat tenun, tetapi juga ada keterampilan menulis atau memasak. Dengan kata lain, disiplin ini secara tidak langsung menyatakan pengetahuan dan keahlian yang diterapkan dalam suatu kegiatan. Kedua kerajinan yang mencakup keramik, ukiran, batik, tenun dan sebagainya. Dalam artian ini kerajinan lebih mengarah pada kata benda.

Seni kerajinan adalah seni yang dihasilkan oleh orang yang bekerja atas keterampilannya, baik keterampilan kreatif maupun keterampilan tangannya. Seni kerajinan memiliki bentuk sederhana namun menarik perhatian umum dan mampu menyiratkan nilai-nilai sosial, kepribadian dan sensasional. Selain itu ada pula nilai yang menjadi simbol kepercayaan dan mengandung pesan-pesan yang sangat kompleks. Unsur lain dalam seni kerajinan adalah bahan, alat dan teknik pembuatan. Alat-alat yang sederhana dan biasa namun mampu menciptakan karya-karya yang indah menjadi nilai lebih pada kerajinan.

Seni kerajinan sebagai seni terapan mampu bersaing dengan seni murni. Hal ini dikarenakan seni terapan berkaitan dengan kegiatan manusia yang tidak pernah terlupakan dan paling akrab dengan kehidupan manusia sehari-hari. Seni terapan banyak diminati dengan tujuan yang berbeda-beda. Hal tersebut disebabkan kebutuhan manusia yang berbeda-beda pula. Kerajinan dinyatakan kedalam keompok seni terapan secara substansial dibuat dengan peralatan tangan ataupun dengan peralatan yang lebih modern dalam jumlah yang banyak.

Penciptaan seni kerajinan menampilkan kegiatan menghasilkan barang yang inovatif. Hal ini dapat dilihat dengan beragamnya karya yang diciptakan sesuai dengan permintaan konsumen. Karena permintaan pasar yang membesar dalam skala besar, maka proses penciptaan karya dibutuhkan alat-alat modern yang lebih efektif dan menghasilkan produksi yang mempunyai kualitas dan kuantitas yang baik. Seni kerajinan diciptakan untuk memudahkan kegiatan dalam memenuhi kebutuhan. Santoso (dalam Bastomi, 2003:87) menjelaskan bahwa seni kerajinan maupun kriya menjadi penting karena senantiasa diperlukan oleh masyarakat dan tetap akan selalu mengalami perkembangan sesuai dengan pesatnya perkembangan masyarakat.

Pada dasarnya seni kerajinan merupakan seni yang mengutamakan nilai fungsionalnya. Adapun unsur hiasan hanya pendukung, sehingga bagaimanapun fisik kerajinan tersebut, nilai fungsinya tidak hilang. Meskipun demikian seni kerajinan mengalami perkembangan dan muncul seni kerajinan yang ditujukan bukan untuk fungsional, melainkan untuk hiasan. Bagaimanapun juga bentuk maupun tujuan penciptaan seni kerajinan tidak lepas dari pemenuh kebutuhan keindahan dalam jiwa manusia.

Seni kerajinan erat hubungannya dengan sumber daya alam dilingkungan tempat manusia menjalani kehidupannya. Penciptaan karya kerajinan berawal dari kebutuhan manusia untuk membuat alat yang diperlukan untuk menunjang kehidupan sehari-hari. Dengan perkembangan sosial kemudian terjadilah hubungan dengan kelompok manusia lain dan menghasilkan hubungan

ekonomis melalui pertukaran barang atau benda yang diperlukan. Dengan terus majunya perkembangan zaman kini kerajinan mampu menjadi barang produksi dalam bidang industri kreatif. Dalam pembuatan kerajinan tidak lepas dari media, baik bahan maupun alat. Bastomi (2003: 95-96) menjelaskan jenis bahan yang digunakan dalam berkarya kerajinan dibagi dalam empat jenis. Pertama bahan dasar atau bahan mentah yang umumnya berasal dari alam. Kedua bahan masak atau bahan dasar yang telah diproses, dimasak dan diolah namun nilai aslinya masih terasa, seperti emas dan perak. Ketiga bahan sintesis atau bahan yang berasal dari beberapa bahan alami

yang diolah melalui proses kimia seperti plastik dan nilon. Keempat bahan limbah atau bahan yang tidak memiliki nilai guna.

### **Jenis Seni Kriya**

Jenis karya seni kriya yang dihasilkan oleh para kriyawan memang sangat banyak. Bahan baku yang digunakan dalam pembuatan karya juga semakin beragam. Pemilihan bahan material dalam pembuatan seni kriya memang sangat penting, karena material akan mendukung nilai bentuk, dan kenyamanan. Berdasarkan bahan yang digunakan, ada beberapa jenis seni kriya yang sudah banyak dihasilkan di pasaran antara lain:

- a. kriya tekstil merupakan kerajinan yang dibuat dari berbagai jenis kain yang dibuat dengan cara ditenun, diikat, dipres dan berbagai cara lain yang dikenal dalam pembuatan kain. Contohnya: batik, pakaian dal lain-lain,
- b. kriya kulit adalah kerajinan yang menggunakan bahan baku dari kulit yang sudah melalui proses tertentu. Contohnya: tas, sepatu, wayang,
- c. kriya kayu merupakan kerajinan yang menggunakan bahan dari kayu yang diproses dengan bantuan peralatan khusus seperti tatah ukir. Contohnya: mebel, ukiran,
- d. kriya logam ialah kerajinan yang menggunakan bahan logam seperti emas, perak, dan besi
- e. kriya keramik adalah kerajinan yang menggunakan bahan baku dari tanah liat melalui proses pembuatan dengan teknik tertentu untuk menghasilkan benda pakai dan benda hias yang dapat dinikmati keindahannya. Contohnya: guci, vas bunga, piring dan lain-lain,
- f. kerajinan anyaman, kerajinan ini biasanya menggunakan bahan rotan, bambu, dll. Contohnya: dompet, keranjang, caping dan lain-lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan dimensinya, jenis-jenis seni kriya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: (1) seni kriya dua dimensi, yaitu karya seni kriya dua dimensi meliputi sulaman, bordir, mozaik, kolase, batik, tenun, relief, dan hiasan dinding dan (2) seni kriya tiga dimensi meliputi, kerajinan keramik, kerajinan logam, kerajinan kulit, kerajinan kayu, kerajinan anyaman, dan kerajinan lainnya.

### **Pengembangan Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Pendekatan Saintifik**

Keseluruhan kegiatan pembelajaran seni budaya yang merupakan aplikasi dari mata pelajaran lain dalam menghasilkan suatu produk/karya yang dibuat langsung oleh siswa dapat membuat siswa semakin merasakan manfaat memperoleh pengalaman estetis dalam berkarya. Seni budaya merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan siswa. Dalam mata pelajaran Seni budaya, siswa melakukan interaksi terhadap benda-benda produk kerajinan dan teknologi yang ada di lingkungan siswa, dan kemudian berkreasi menciptakan berbagai produk kerajinan maupun produk teknologi, secara sistematis, sehingga diperoleh pengalaman konseptual, pengalaman apresiatif dan pengalaman kreatif. Selanjutnya, uraian lengkap mengenai proses pembelajaran seni budaya dengan topic membuat karya kriya dengan menggunakan teknik pemodelan berbasis saintifik dapat dilihat dari paparan berikut ini.

#### **a. Tahap Perencanaan**

Perencanaan merupakan tahapan pertama yang dilakukan guru dalam mengembangkan teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran ditetapkan berdasarkan hasil diagnosa mengenai kesulitan belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kesulitan belajar, dapat diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam membuat karya seni. Oleh sebab itu, ditetapkan teknik pemodelan untuk mengatasi persoalan tersebut. Setelah menetapkan teknik pemodelan, kemudian guru mencoba mengkolaborasikan dengan sebuah pendekatan. Guru memilih pendekatan saintifik untuk dikolaborasikan dengan teknik pemodelan sehingga dapat dinamakan teknik pemodelan

berbasis saintifik. Hal ini dikarenakan tahun pelajaran 2016/2017 pemerintah mengambil kebijakan untuk menggunakan kurikulum 2013 sehingga guru kembali menggunakan pendekatan saintifik. Dengan demikian, agar siswa terbiasa menggunakan kurikulum 2013, maka guru memilih pendekatan saintifik untuk dikolaborasikan dengan teknik pemodelan.

Langkah selanjutnya, guru menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dikuasai siswa. Guru menetapkan standar kompetensi 2 yaitu "Mendeskrripsikan diri melalui karya seni rupa" dan kompetensi dasar 2.3 yaitu "Membuat Karya Seni Kriya dengan memanfaatkan teknik dan corak daerah" untuk dipelajari oleh peserta didik dengan teknik pemodelan berbasis saintifik. Tujuan pembelajaran yang diharapkan ada tiga, yaitu (1) setelah diberikan diberikan pemodelan seni kriya berupa tatakan panas, peserta didik dapat menentukan

bahan yang diperlukan untuk membuat tatakan panas dengan memanfaatkan teknik dan corak daerah setempat, (2) setelah diberikan diberikan pemodelan seni kriya berupa tatakan panas, peserta didik dapat menentukan alat yang digunakan untuk membuat tatakan panas dengan memanfaatkan teknik dan corak daerah setempat, dan (3) setelah diberikan diberikan pemodelan seni kriya berupa tatakan panas, peserta didik dapat menentukan membuat tatakan panas dengan memanfaatkan teknik dan corak daerah setempat. Selanjutnya, guru menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan untuk media pembelajaran. Alat dan media yang digunakan yaitu karya kriya berupa tatakan panas yang telah jadi, gunting, dan lem serta bahan-bahan berupa daun pandan, renda, plastik, dan karton.

#### **b. Tahap Pelaksanaan dan Evaluasi**

Proses pelaksanaan dilakukan dengan urutan dalam pendekatan saintifik, yang terdiri atas mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan. Langkah-langkah tersebut dapat dilihat secara lengkap melalui uraian berikut ini.

##### **1) Mengamati**

Kegiatan yang dilakukan adalah peserta didik mengamati jenis karya kriya yang dimodelkan oleh guru. Dalam kegiatan ini, guru menunjukkan hasil karya kriya berupa tatakan panas yang telah jadi. Kemudian memajang dan menunjukkan kepada siswa kemudian menjelaskan bahwa pembelajaran yang dilakukan akan membuat karya seni kriya berbentuk tatakan panas.

##### **2) Menanya**

Kegiatan yang dilakukan adalah peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan proses pengamatan dari jenis karya kriya yang dimodelkan oleh guru. Pertanyaan-pertanyaan tersebut antara lain:

1. Apa nama karya yang telah diamati?
2. Apa fungsi karya yang telah diamati?
3. Apa sajakah bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat karya yang telah diamati?
4. Apa sajakah alat-alat yang digunakan untuk membuat karya yang telah diamati?
5. Bagaimana teknik atau langkah-langkah dalam membuat karya tersebut?

##### **3) Mengumpulkan Informasi**

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan mengumpulkan informasi adalah peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai jenis karya kriya yang dimodelkan oleh guru ke dalam lembar kerja.

##### **4) Menalar**

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan menalar adalah peserta didik membuat karya kriya berupa anyaman tatakan panas sesuai bahan, alat, dan teknik corak daerah. Adapun rincian dari tahapan tersebut antara lain:

- 1) Siapkan bahan dan peralatan yang diperlukan  
Kegiatan Pembelajaran yang dilakukan, yaitu:
  - a) Guru meminta siswa duduk berkelompok
  - b) Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai bahan dan alat yang digunakan untuk membuat karya kriya
  - c) Guru meminta peserta didik untuk menaruh semua bahan alat yang telah dipersiapkan di atas meja
  - d) Guru mengecek kelengkapan bahan dan alat pada meja-meja kelompok
- 2) Susun pandan sebagai lungsi sebanyak pola rancangan yang dipilih (lingkaran, persegi, hati)  
Kegiatan Pembelajaran yang dilakukan, yaitu:
  - a) Guru meminta peserta didik memilih jenis pola yang akan dirancang (lingkaran, persegi, hati) pada masing-masing kelompok.
  - b) Guru mencontohkan jenis model pola yang akan dibuat
  - c) Guru membimbing peserta didik untuk menyusun daun pandan yang akan dianyam
  - d) Guru mengunjungi masing-masing kelompok dan membantu kesulitan peserta didik untuk menyusun pandan yang akan dianyam
- 3) Buat anyaman dasar yaitu dengan menganyamkan pakam pada lungsi sesuai dengan pola yang dipilih (dirancang)  
Kegiatan Pembelajaran yang dilakukan, yaitu:
  - a) Guru menyuruh peserta didik memotong daun pandan dengan ukuran 30 x 3 cm sebanyak 10 hingga 20 helai.
  - b) Guru mencontohkan cara memotong daun pandan yang dibutuhkan untuk menganyam.

- c) Guru meminta peserta didik membuat anyaman dasar dengan teknik yang telah dicontohkan.
  - d) Guru mengunjungi meja peserta didik untuk memeriksa kesulitan dalam menganyam
  - e) Guru membantu peserta didik yang sulit melakukan teknik anyaman.
- 4) Setelah anyaman selesai, tempelkan dengan lem atau dijahit pada karton/kardus bekas yang dilapis dengan plastic. Setelah itu gunting sesuai dengan pola rancangan dan hias pinggirnya dengan pita dan renda
- Kegiatan Pembelajaran yang dilakukan, yaitu:
- a) Guru meminta peserta didik untuk membuat pola rancangan berupa (lingkaran, persegi, hati) pada karton atau kardus yang disediakan.
  - b) Guru mencontohkan teknik membuat pola dan menempelkan plastik pada karton.
  - c) Guru memeriksa kesulitan peserta didik dalam membuat pola dan menempelkan plastic pada karton
  - d) Guru mencontohkan karya yang telah selesai ditempel kepada siswa
  - e) Guru meminta peserta didik untuk menjahit renda yang telah dipilih
  - f) Guru mencontohkan cara menjahit renda atau pita kepada peserta didik
  - g) Guru meminta peserta didik untuk menjahit renda atau pita pada pola anyaman
  - h) Guru mengunjungi meja peserta didik untuk memastikan pekerjaan yang dilakukan sudah tepat atau belum.
  - i) Guru memeriksa kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan pekerjaannya
- 5) Tatakan panas siap untuk digunakan
- Kegiatan Pembelajaran yang dilakukan, yaitu:
- a) Guru meminta peserta didik untuk menunjukkan karya kriya berupa anyaman tatakan panas ke atas meja masing-masing
  - b) Guru memberikan penilaian pada hasil kerja peserta didik

### 5) Mengkomunikasikan

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah peserta didik mengkomunikasikan hasil karya kriya berupa anyaman tatakan panas ke depan kelas dan peserta didik yang lain memberikan komentar.

### Kesimpulan dan Saran

Orientasi mata pelajaran Seni budaya adalah memfasilitasi pengalaman emosi, intelektual, fisik, konsepsi, sosial, estetis, artistik dan kreativitas kepada siswa dengan melakukan aktivitas apresiasi dan kreasi terhadap berbagai produk benda di sekitar siswa yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, mencakup antara lain; jenis, bentuk, fungsi, manfaat, tema, struktur, sifat, komposisi, bahan baku, bahan pembantu, peralatan, teknik kelebihan dan keterbatasannya. seni kerajinan dapat disimpulkan bahwa kerajinan adalah karya cipta manusia yang berasal dari kreativitasnya dan memiliki karakteristik tertentu yang mengandung unsur rupa dan diciptakan dengan bahan, teknik dan alat tertentu. Kerajinan identik dengan penciptaan karya seni rupa dalam jumlah banyak dan mampu menjadibarang bernilai ekonomi. Selain itu, siswa juga melakukan aktivitas memproduksi berbagai produk benda kerajinan maupun produk teknologi misalnya dengan cara meniru, mengembangkan dari benda yang sudah ada atau membuat benda yang baru.

### Daftar Rujukan

- Bastomi, S. 2003. *“Seni Kriya.” Buku Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Bastomi, S. 2003. *“Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa.” Handout*. Semarang: Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang.
- Guntur. 1999. *Keramik Kasongan*. Solo: Bina Cipta Pustaka.
- Rondhi, Moh. 2002. *“Tinjauan Seni Rupa1.” Buku Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang.
- Soehardjo, A.J. 2005. *Pendidikan Seni dari Konsep Sampai Program*. Malang: Balai Kajian Seni dan Desain.
- Triyanto. 2007. *Estetika Barat*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.