



Peningkatan Penguasaan Materi Seni Grafis dalam Pembelajaran SBdP Bagi Guru SDN 22 Lubuk Minturun dan SDN 25 Koto Panjang Kecamatan Koto Tangah

Irwan^{*1}, Yasrul Sami², Eswendi³, Ariusmedi⁴, Yusron Wikarya⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang

^{*}Corresponding author, ✉ irwansrp@gmail.com

Revisi 30/11/2023;
Diterima 29/11/2023;
Publish 20/12/2023

Kata kunci: Seni grafis, penilaian hasil belajar.

Abstrak

Asekolah dengan ruang lingkup materi pembelajaran seni rupa, seni drama, musik, tari dan kriya. Namun, pada kenyataannya mata pelajaran SBdP terkadang diganti dengan mata pelajaran lain. PKM ini difokuskan pada dua aspek masalah utama, yaitu: (1) aspek penguasaan materi seni grafis sederhana, dan (2) aspek penilaian/asesmen hasil pembelajaran seni grafis sederhana. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan metode: (1) Pembuatan model, (2) Konseling, dan (3) Aplikasi melalui pelatihan/workshop. Hasil yang telah dicapai: (1) Artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal nasional terakreditasi. (2) Artikel di media massa/elektronik. (3) Video kegiatan/ (4) Meningkatkan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi di masyarakat berupa peningkatan pengetahuan peserta dan keterampilan dalam penguasaan materi dan penilaian/penilaian seni grafis sederhana, dan (5) Metode atau sistem yang dihasilkan; produk (barang atau jasa) berupa produk hasil praktikum seni grafis sederhana.

This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author (s)



PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Pelaksanaan pendidikan pada Sekolah Dasar (SD) sangat menentukan pelaksanaan pada jenjang pendidikan berikutnya, hal ini sesuai dengan Undang-undang Sisdiknas BAB VI Bagian Kedua Pasal 17 menyatakan: Pendidikan Dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi

jenjang pendidikan menengah (butir 1), dan Pendidikan Dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs) atau bentuk lain yang sederajat. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan harus mengacu kepada kurikulum.

Sesuai dengan amanat Pasal 37 Undang-undang Sisdiknas, Kurikulum pendidikan dasar dan menengah (SD/MI dan SMP/MTs) wajib memuat: (1) Pendidikan Agama; (2) Pendidikan Kewarganegaraan; (3) Bahasa; (4) Matematika; (5) Ilmu Pengetahuan Alam; (6) Ilmu Pengetahuan Sosial; (7) Seni dan Budaya; (8) Pendidikan Jasmani dan Olahraga; (9) Keterampilan/Kejuruan; dan (10) Muatan lokal, maka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2012) mengeluarkan Kurikulum 2013 untuk SD/MI dan SMP/MTs), dan terakhir pelaksanaannya disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka.

Salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum di SD/MI dan SMP/MTs adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang memuat materi pembelajaran Seni Rupa, Seni Drama, Seni Musik, Seni Tari dan Prakarya. Mata pelajaran ini harus disajikan mulai dari kelas I sampai kelas VI. (Saputro and Wijayanti 2021) menyatakan pentingnya pembelajaran SBdP bagi murid SD karena bersifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Secara multilingual Seni Budaya dan Prakarya mengembangkan kemampuan ekspresi diri dalam bahasa rupa, bunyi dan gerak serta berkarya nyata menggunakan berbagai cara, teknik dan media. Secara multidimensional mengembangkan kompetensi pengamatan (persepsi), pengetahuan, pemahaman, analisis, penilaian, apresiasi, dan produktivitas. Hal ini dapat menyeimbangkan fungsi otak sebelah kanan dan kiri, fungsi sosial, dan fungsi psikologis dengan cara memadukan secara harmonis unsur-unsur logika, kinestetika (gerak alami), etika, dan estetika. Secara multikultural mengandung makna bahwa Seni Budaya dan Keterampilan mengembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal, nusantara maupun mancanegara sebagai wujud pembentukan sikap menghargai, toleransi, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Selanjutnya (Restian 2023; Ardiansyah, Putrajaya, and Zulaiha 2019) menjelaskan, Peranan SBdP membentuk kepribadian siswa secara menyeluruh, harmonis mencakup logika, kinestetika, estetis dan artistik dalam pengembangan kreativitas, kepekaan rasa dan indera, serta beretika. Seni Budaya dan Prakarya memenuhi kebutuhan perkembangan siswa dalam mencapai kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan adversitas (AQ), dan kreativitas (CQ), serta kecerdasan spiritual dan moral (SQ). Seni Budaya dan Keterampilan bagi siswa SD terdiri atas seni rupa, musik, tari, dan prakarya memiliki kekhasan berdasarkan kaidah keilmuan masing-masing dan disusun sesuai dengan kebutuhan siswa mencakup: unsur-unsur, prinsip-prinsip, proses dan teknik berkarya, nilai budaya dan tidak mengesampingkan aspek fungsi, serta sesuai dengan konteks sosial budaya masyarakat, menumbuhkan sikap saling memahami, menghargai, dan saling menghormati.

Kurikulum SD menggambarkan dua kelompok mata pelajaran, yaitu: Kelompok A berupa mata pelajaran yang memberikan orientasi kompetensi lebih kepada aspek intelektual (kognitif) dan afektif (sikap) sedangkan kelompok B adalah mata pelajaran yang lebih menekankan pada aspek afektif dan psikomotor (keterampilan). Mata pelajaran SBdP termasuk kelompok B, dengan demikian, maka kegiatan dominan yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran pada Mata Pelajaran SBdP adalah melakukan sesuatu atau praktikum.

Sesuai dengan pengelompokkan mata pelajaran ini, maka pembelajaran SBdP akan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan motorik, agar dapat menciptakan karya

seni baru sehingga kemampuan anak akan terasah secara menyeluruh, tidak hanya difokuskan pada satu kemampuan kognitif. Pembelajaran SBdP dapat melatih kemampuan motorik yaitu kemampuan motorik kasar yang memfokuskan pada aktivitas otot besar dan kemampuan motorik halus yang memfokuskan pada aktivitas otot kecil/halus. Pembelajaran SBdP itu melatih motorik kasar dan motorik halus, kemampuan gerak dasar motorik peserta didik (Nurhayati, Fitria, and Nurfadhillah 2020)

Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian siswa secara positif, sehingga individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan dari pendidikan (Maryono 2017). Tujuan pembelajaran seni dapat tercapai jika guru memiliki kompetensi dan persepsi yang baik dalam pelaksanaan pembelajaran seni. Pendidikan seni dan budaya dapat dijadikan sebagai media alternative dalam masa pendampingan melalui aktivitas kreatif anak berkebutuhan khusus yang bertujuan selain menghasilkan sebuah karya seni yang estetis juga sebagai sarana katarsis atau proyeksi anak berkebutuhan khusus dalam keinginan untuk mencoba mengungkap perasaan terdalamnya yang selama ini sulit diungkapkan.

Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian siswa secara positif, sehingga individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan dari pendidikan (Siskowati and Prastowo 2022). Tujuan pembelajaran seni dapat tercapai jika guru memiliki kompetensi dan persepsi yang baik dalam pelaksanaan pembelajaran seni. Pendidikan seni dan budaya dapat dijadikan sebagai media alternative dalam masa pendampingan melalui aktivitas kreatif anak berkebutuhan khusus yang bertujuan selain menghasilkan sebuah karya seni yang estetis juga sebagai sarana katarsis atau proyeksi anak berkebutuhan khusus dalam keinginan untuk mencoba mengungkap perasaan terdalamnya yang selama ini sulit diungkapkan.

Akibatnya, standar kompetensi yang harus dicapai setiap siswa untuk setiap mata pelajaran sangat bervariasi. Apabila variasi kemampuan siswa tersebut disebabkan karena berbedanya potensi mereka tidak akan menjadi masalah, namun kalau variasi kemampuan tersebut disebabkan karena variasi kemampuan guru dalam mengajarkan materi pelajaran, maka ini masalah yang harus dipecahkan. Karena di SD yang mengajar adalah guru kelas, maka besar kemungkinan variasi perbedaan kemampuan siswa tersebut disebabkan karena kemampuan guru yang mengajarkannya. Misalnya, guru yang berminat dan menguasai materi pembelajaran SBdP akan mengajarkan seluruh materi pembelajaran SBdP hingga tuntas, namun kalau ternyata guru tersebut kurang menguasai SBdP, maka dia akan beralih ke materi pembelajaran lain yang lebih dikuasainya dan mengabaikan pembelajaran SBdP.

Kemungkinan diabaikannya kegiatan pembelajaran SBdP dan diganti dengan mata pelajaran lain yang dianggap sekolah atau guru lebih penting. Guru-guru SDN sangat senang materi pelajaran ini diganti dengan mata pelajaran lain karena guru-guru tersebut merasa tidak memiliki kemampuan yang memadai untuk mengajarkan materi-materi pembelajaran Mata Pelajaran SBdP tersebut. Mereka merasa tidak berbakat, oleh karena menurut anggapan mereka, guru yang mengajar Mata Pelajaran SBdP harus memiliki bakat. Di samping itu, guru-guru SDN Mitra berpendapat, bahwa Mata Pelajaran SBdP merupakan mata pelajaran yang tidak penting, karena tidak di-ebtanas-kan. Bahkan di antara mereka ada yang setuju jika mata pelajaran Mata Pelajaran SBdP dihapus dari struktur program kurikulum”.

SDN 22 Lubuk Minturun yang memiliki Akreditasi B, beralamat di Jalan Lubuk Minturun, Kelurahan Lubuk Minturun Kecamatan Koto Tengah Padang yang berjarak sekitar 7,5 kilo meter dari kampus UNP Padang. Memiliki 9 rombongan belajar dengan 13 orang guru. Sedangkan SDN 25 Koto Panjang beralamat di Jalan Lubuk Minturun, Koto Panjang Ikua Koto, Kec. Koto Tengah, Kota Padang juga memiliki Akreditasi B. Memiliki 8 rombongan belajar dengan 11 orang guru. Berdasarkan akreditasi B yang dimiliki sekolah ini dapat dibayangkan kualitas pendidikan yang dimilikinya.

Aspek permasalahan yang lain adalah dalam penilaian hasil belajar murid. Bila guru melaksanakan kegiatan pembelajaran SBdP, guru hanya menilai karya murid (asesmen produk) dengan mengamati karya siswa dengan indikator yang kurang jelas. Padahal dalam ketentuan penilaian hasil belajar murid dalam kurikulum 2013, penilaian harus dilaksanakan secara menyeluruh, yaitu penilaian pada ranah: kognitif, psikomotor, dan afektif), dan diukur dengan menggunakan berbagai alat (tes, asesmen kinerja, asesmen produk, asesmen portofolio, asesmen sikap).

Seluruh guru yang mengajarkan materi SBdP di SDN 22 Lubuk Minturun dan 25 Koto Panjang ini mengambil nilai dari hasil tugas yang dibuat murid dengan menggunakan alat general asesmen produk. Kenyataan tersebut tidak sesuai dengan ketentuan penilaian yang tercantum dalam Kurikulum 2013. Guru tidak melakukan penilaian kognitif, penilaian sikap, dan penilaian proses. Artinya, kemampuan anak hanya mengacu kepada produk (tugas) yang dibuat anak. Sebagai contoh, guru memberikan tugas kepada anak tanpa memperhatikan tingkat kesulitan pengerjaan tugas tersebut, akibatnya, waktu yang tersedia di sekolah tidak mencukupi, sehingga sebagian besar (70%) tugas tersebut dikerjakan murid-murid di rumah. Guru jelas tidak bisa memantau pengerjaan tugas yang dibuat di rumah tersebut. Di rumah, tugas tersebut dikerjakan oleh orang lain (kakak, orang tua, atau orang dekat siswa). Proses seperti ini tidak terpantau dalam model penilaian yang dilakukan guru. Belum lagi penilaian sikap (afektif) dan penilaian kognitif.

Bila disimpulkan, guru masih kurang menguasai materi pembelajaran SBdP dan kurang menguasai proses penilaian hasil belajar murid. PKM ini difokuskan kepada dua aspek permasalahan utama pada materi pembelajaran SBdP, yaitu: (1) aspek penguasaan materi pembelajaran SBdP yang difokuskan kepada penguasaan materi seni grafis, dan (2) aspek penilaian/asesmen hasil belajar seni grafis dalam pembelajaran SBdP. Untuk mengatasi masalah penguasaan materi pembelajaran, diberikan materi pembelajaran tidak terlalu menuntut kemampuan guru dalam menggambar, yaitu materi seni grafis sederhana. Materi ini akan dapat memotivasi guru untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan aturan dalam kurikulum, dan dilaksanakan dalam keadaan santai dan gembira, karena dalam pelaksanaannya murid-murid akan belajar sambil bermain.

Materi seni grafis dalam kurikulum disebut mencetak. Pada pembelajaran seni rupa materi tersebut dinamakan seni grafis karena lebih menonjolkan seninya, sedangkan pada pembelajaran prakarya disebut kriya grafis karena lebih menonjolkan nilai pakainya. Kegiatan PKM ini akan mengembangkan kemampuan guru dalam bidang seni rupa.

Materi Seni Grafis untuk SD yang tercantum dalam kurikulum adalah seni grafis sederhana, maka materi seni grafis yang akan dilatihkan disesuaikan dengan beban dalam kurikulum tersebut. Bahan master cetakan yang akan dipergunakan dalam kegiatan pelatihan adalah berbagai bahan yang ada di sekeliling sekolah, seperti pelepah pisang, batang keladi, buah belimbing, daun-daunan, biji-bijian, dan lain-lain. Dengan penggunaan bahan-bahan yang ada di

sekeliling sekolah, maka pembelajaran seni grafis akan memiliki keuntungan ganda, karena di samping membina dan memupuk sikap berkesenian, juga efisien dan ramah lingkungan. Selama ini, kecenderungan pembelajaran SBdP di sekolah menggunakan bahan yang dibeli, pada hal di sekeliling sekolah banyak ditemukan bahan-bahan yang dapat dijadikan sebagai media ekspresi yang bernilai seni.

Materi pembelajaran mencetak (grafis) juga menghilangkan kekhawatiran guru yang tidak bisa menggambar. Kegiatan pembelajaran seni grafis sederhana berupa: cetak tinggi, cetak datar, dan cetak dalam dapat dilakukan oleh guru yang tidak bisa menggambar. Di samping itu, bagi murid SD, tugas praktikum seni grafis dapat diselesaikan di sekolah dalam batas waktu pembelajaran, sehingga tidak memungkinkan untuk dikerjakan oleh orang lain selain oleh murid itu sendiri.

Sedangkan pemecahan masalah penilaian/asesmen hasil belajar, diberikan pelatihan merancang rubrik penilaian/asesmen psikomotorik, atau dikenal juga dengan asesmen performen.

Masalah prioritas ditetapkan secara bersama antara Tim Pelaksana dengan Kepala SDN Mitra, yaitu aspek: (1) Penguasaan materi pembelajaran seni grafis sederhana dalam mata pelajaran SBdP dengan rumusan masalah: (a) Guru SDN 22 Lubuk Minturun dan SDN 25 Koto Panjang belum dapat memahami konsep seni grafis sederhana dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran materi ini ditinggalkan. (b) Guru SDN 22 Lubuk Minturun dan SDN 25 Koto Panjang belum dapat menerapkan proses dan teknik cetak tinggi, cetak datar, dan cetak dalam dalam seni grafis sederhana ke dalam bentuk tugas yang akan dikerjakan siswa. (c) Guru SDN 22 Lubuk Minturun dan SDN 25 Koto Panjang belum dapat mengaplikasikan bahan-bahan praktikum berupa benda-benda yang ada di sekeliling sekolah sebagai bahan praktikum seni grafis yang akan dikerjakan murid. (2) Aspek penilaian/asesmen proses dan hasil belajar seni grafis sederhana dalam mata pelajaran SBdP dengan rumusan masalah: (a) Guru SDN 22 Lubuk Minturun dan SDN 25 Koto Panjang belum memahami teknik dan alat penilaian/asesmen untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran seni grafis sederhana dalam mata pelajaran SBdP. (b) Guru SDN 22 Lubuk Minturun dan SDN 25 Koto Panjang belum dapat membuat rubrik penilaian/ asesmen hasil belajar seni grafis sederhana sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) materi pembelajaran seni grafis sederhana dalam mata pelajaran SBdP.

Solusi dan Target

Solusi dan target luaran yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Target yang ditetapkan dalam penyelesaian “aspek penguasaan materi pembelajaran seni grafis sederhana dalam pembelajaran prakarya” adalah: (1) Dihasilkan power point seni grafis sederhana sebagai media pelatihan, (2) Dihasilkan tiga buah model seni grafis sederhana sebagai media pelatihan, (3) Minimal 70% materi seni grafis sederhana dikuasai oleh Guru Sekolah Mitra sebagai peserta pelatihan, (4) Setiap peserta pelatihan membuat karya seni grafis sederhana, dan (5) Setiap peserta memamerkan hasil karyanya dalam kegiatan pameran di sekolah.

2. Target yang ditetapkan dalam aspek penilaian/asesmen proses dan hasil belajar seni grafis sederhana adalah: (1) Dihasilkan power point evaluasi/asesmen hasil belajar seni grafis sederhana, (2) Guru SDN Mitra dapat memahami pengertian, konsep, proses penilaian/asesmen hasil belajar seni grafis sederhana dengan target capaian minimal 70% materi dikuasai peserta, dan (3) Setiap peserta pelatihan membuat rubrik penilaian/asesmen performen proses dan hasil belajar seni grafis sederhana. Seluruh target luaran tersebut telah tercapai.

Rencana pelaksanaan kegiatan akan dilakukan di salah satu mitra SDN 25 Koto Panjang pada bulan September 2023. Sebelum kegiatan penyampaian materi, diberikan pengukuran awal peserta penguasaan materi seni grafis sederhana: (1) cetak tinggi, (2) cetak tembus, dan (1) cetak datar. Sesudah penyampaian materi, Kembali diberikan tes (posttest) seni grafis sederhana. Hasil pretest dan posttest dibandingkan dengan target pencapaian 70% materi dikuasai peserta. Untuk mengetahui ketercapaian target luaran penerapan, maka diberikan latihan pembuatan karya seni grafis sederhana dengan target luaran masing-masing peserta menghasilkan karya seni grafis sederhana. Di samping target luaran di atas, juga dihasilkan target luaran wajib berupa: (1) Publikasi ilmiah pada Jurnal ber ISSN, (2) Video kegiatan yang diunggah ke YouTube, (3) Publikasi pada media cetak atau online.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus s.d. 2 September 2023 dan dilanjutkan dengan kegiatan pameran produk hasil pelatihan selama satu bulan bertempat di SDN 25 Koto Panjang. Khalayak sasaran didapat sebanyak 27 peserta, dengan perincian sebanyak 15 orang peserta dari SDN 22 Lubuk Minturun dan 12 orang peserta dari SDN 25 Koto Panjang.

Metode yang ditawarkan untuk memecahkan masalah adalah: (1) rancangbangun model seni grafis teknik cetak tinggi, cetak tembus, cetak datar, dan rubrik penilaian. (2) Penyuluhan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. (3) Pelatihan/workshop dengan bimbingan individual. Data didapatkan dengan melakukan, mengamati proses dan hasil (observasi), dan angket kemudian diolah secara kuantitatif dan kualitatif.

Indikator keberhasilan adalah minimal 70% pengetahuan seni grafis sederhana cetak tinggi, cetak tembus, dan cetak datar dikuasai peserta serta masing-masing peserta menghasilkan karya seni grafis sederhana. Pencapaian keberhasilan dilakukan dengan metode evaluasi teknik tes dan praktik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil yang Dicapai

Kegiatan pada tahapan persiapan menghasilkan: (a) kesepakatan Tim Pelaksana dengan Pimpinan Mitra menetapkan jadwal pelaksanaan kegiatan pada tanggal 26 Agustus s.d. 2 September 2023 dan dilanjutkan dengan kegiatan pameran produk hasil pelatihan selama satu bulan bertempat di SDN 25 Koto Panjang. Rekrutmen peserta dilakukan dengan kerjasama Tim Pelaksana dengan Kepala Sekolah Mitra. Hasilnya didapat sebanyak 27 peserta, dengan perincian sebanyak 15 orang peserta dari SDN 22 Lubuk Minturun dan 12 orang peserta dari SDN 25 Koto Panjang.

Persiapan pelatihan dengan hasil berupa: (a) Power point seni grafis sederhana dan penilaian grafis sederhana yang dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pelatihan. (b) Model karya seni grafis sederhana, masing-masing satu seni grafis cetak tinggi, satu seni grafis cetak tembus, dan satu seni grafis cetak datar yang sesuai dengan kemampuan murid SD, serta model rubrik penilaian/asesmen kinerja seni grafis sederhana.

Sebelum penyajian materi dilakukan pengukuran kemampuan awal peserta dalam menguasai materi seni grafis sederhana. Hasilnya digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1 Kemampuan Awal Peserta Menguasai Konsep Materi Seni Grafis

No.	Rentangan Skor	Cetak Tinggi		Cetak Tembus		Cetak Datar		Tingkat Penguasaan
		F	%	F	%	%	%	
1	0,00 s.d. 0,20	3	11.1	5	18.5	5	18.5	Sangat Rendah
2	0,21 s.d. 0,40	15	55.6	13	48.1	11	40.7	Rendah
3	0,41 s.d. 0,60	6	22.2	7	25.9	7	25.9	Sedang
4	0,61 s.d. 0,80	3	11.1	2	7.4	4	14.8	Tinggi
5	0,81 s.d. 1,00	-	-	-	-	-	-	Sangat Tinggi
Jumlah		27	100	27	100	27	100	
Rata-rata		0,36		0,31		0,23		

Kebanyakan peserta memiliki kemampuan awal menguasai materi seni grafis sederhana berada pada rentangan 0,21–0,40. Kemampuan awal menguasai materi seni grafis sederhana berada pada rentangan 0,21–0,40 untuk teknik cetak tinggi sebanyak 55,6% cetak dalam sebanyak 48,1%, dan cetak datar sebanyak 40,7%. Rentangan ini berada pada tingkat penguasaan “rendah”. Rendahnya kemampuan awal peserta menguasai seni grafis sederhana teknik cetak tinggi, cetak tembus dan cetak datar juga bias dilihat dari rata-rata skor yang didapatkan, yaitu 0,36 untuk cetak tinggi, 0,31 untuk cetak dalam, dan 0,23 untuk cetak datar. Seluruh skor rata-rata tersebut berada pada rentangan 0,21–0,40 yang berarti memiliki kemampuan awal pada tingkat rendah.

Kemudian dilaksanakan penyajian materi seni grafis sederhana. Pada akhir kegiatan kembali dilaksanakan pengukuran kemampuan peserta.

Tabel 2 Kemampuan Akhir Peserta Menguasai Konsep Materi Seni Grafis

No.	Rentangan Skor	Cetak Tinggi		Cetak tembus		Cetak Datar		Tingkat Penguasaan
		F	%	F	%	%	%	
1	0,00 s.d. 0,20	-	-	-	-	-	-	Sangat Rendah
2	0,21 s.d. 0,40							Rendah
3	0,41 s.d. 0,60	2	7.4	9	33.3	4	14.8	Sedang
4	0,61 s.d. 0,80	20	74.1	11	40.7	20	74.1	Tinggi
5	0,81 s.d. 1,00	5	18.5	7	25.9	3	11.1	Sangat Tinggi
Jumlah		27	100	27	100	27	100	
Rata-rata		0,77		0,73		0,74		

Hasilnya didapatkan skor kemampuan peserta terbanyak berada pada rentangan “tinggi”, yaitu untuk teknik cetak tinggi sebanyak 74,1%, cetak tembus sebanyak 40,7%, dan cetak datar sebanyak 74,1%. Skor rata-rata juga berada pada rentangan 0,61 s.d. 0,80 yang berarti sudah lebih dari 70% materi telah dikuasai peserta.

Selanjutnya dilaksanakan kegiatan penyuluhan. sampaikan Ada dua konsep materi yang disampaikan, yaitu: (1) Penyajian materi untuk pemahaman pengertian, konsep dan proses pengerjaan seni grafis berupa cetak tinggi, cetak datar, dan cetak tembus sederhana yang disampaikan dan (2). Penilaian hasil belajar seni grafis. Hasil pengetahuan peserta dalam kegiatan penyuluhan diterapkan dalam kegiatan pelatihan/workshop[. Penerapan seni grafis cetak tinggi, cetak datar, dan cetak tembus dalam bentuk karya dilakukan guru dalam latihan yang dibimbing oleh tim pelaksana. Setiap peserta masing-masing telah menghasilkan minimal dua karya seni grafis sederhana yang siap dipamerkan.



Contoh. Produk Hasil Pelatihan

1. Pembahasan

a. Aspek penilaian/asesmen proses dan hasil belajar seni grafis sederhana dalam mata pelajaran SBdP

Target yang ditetapkan dalam aspek penilaian/asesmen proses dan hasil belajar seni grafis sederhana adalah: (1) Dihasilkan power point evaluasi/asesmen hasil belajar seni grafis sederhana, (2) Guru SDN Mitra dapat memahami pengertian, konsep, proses penilaian/asesmen hasil belajar seni grafis sederhana dengan target capaian minimal 70% materi dikuasai peserta, dan (3) Setiap peserta pelatihan membuat rubrik penilaian/asesmen performen proses dan hasil belajar seni grafis sederhana. Seluruh target luaran tersebut telah tercapai. Target 1 merupakan media dan bahan ajar yang diterapkan dalam kegiatan pelatihan, yaitu berupa media presentasi power point dari materi penilaian/asesmen performen proses dan hasil belajar seni grafis sederhana dalam pembelajaran prakarya. Media pembelajaran dalam pelatihan ini berupa power point sudah tercapai dengan dihasilkan power point yang telah disajikan pada penyuluhan PKM ini. Dihasilkannya power point penilaian/asesmen performen proses dan hasil belajar seni grafis sederhana dan disajikan dalam penyuluhan menjadikan materi yang disampaikan mudah diserap oleh peserta.

Target ke 2 merupakan tingkat penguasaan guru dalam menguasai materi penilaian/asesmen performen proses dan hasil belajar seni grafis sederhana. Tingkat penguasaan guru SDN Mitra dalam menguasai materi penilaian/asesmen performen proses dan hasil belajar seni grafis sederhana dalam pembelajaran prakarya sudah berada berada pada taraf tinggi, atau lebih dari 70% materi telah dikuasai peserta. Target 3 merupakan penerapan pengetahuan peserta sehingga setiap peserta pelatihan dapat membuat rubrik penilaian/asesmen performen proses dan hasil belajar seni grafis sederhana. Setiap peserta telah menghasilkan rubrik penilaian/asesmen performen proses dan hasil belajar seni grafis sederhana. Rubrik ini telah dipergunakan guru peserta pelatihan dalam mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran prakarya,

b. Aspek penguasaan materi pembelajaran seni grafis sederhana dalam mata pelajaran SBdP

Target yang ditetapkan dalam penyelesaian “aspek penguasaan materi pembelajaran seni grafis sederhana dalam pembelajaran prakarya” adalah: (1) Dihasilkan power point seni grafis sederhana sebagai media pelatihan, (2) Dihasilkan tiga buah model seni grafis sederhana sebagai media pelatihan, (3) Minimal 70% materi seni grafis sederhana dikuasai oleh Guru Sekolah Mitra sebagai peserta pelatihan, (4) Setiap peserta pelatihan membuat karya seni grafis sederhana, dan (5) Setiap peserta memamerkan hasil prakaryanya dalam kegiatan pameran di sekolah.

PKM ini telah dapat mencapai target yang ditetapkan. Telah dihasilkan power point seni grafis sederhana untuk memudahkan komunikasi antara Tim Pelaksana dengan peserta dalam memahami materi pelatihan. Pemahaman materi pelatihan ini semakin mudah dipahami peserta dengan mempragakan model yang telah disiapkan oleh Tim Pelaksana.

Tingkat pemahaman konsep diukur dengan tes kemampuan awal (pretest) dan tes kemampuan akhir (posttest), sedangkan tingkat penerapan diukur dengan hasil produk yang telah dibuat Guru SDN Mitra. Hasil pengukuran kemampuan awal (pretest) Guru SDN Mitra yang ikut sebagai peserta pelatihan memperlihatkan, bahwa kemampuan mereka menguasai konsep seni grafis sederhana masih berada pada taraf rendah. Skor rata-rata kemampuan awal seni grafis cetak tinggi masih berada pada 0,36; kemampuan awal seni grafis cetak dalam masih berada pada 0,31; dan kemampuan awal seni grafis cetak datar masih berada pada 0,23. Skor rata-rata ini berada pada rentangan 0,21 s.d. 0,40 atau berada pada taraf rendah.

Rendahnya kemampuan Guru SDN Mitra sebagai peserta pelatihan ini disebabkan mereka baru mengenal materi prakarya dari seni grafis sederhana. Menurut guru-guru SDN Mitra, sebelum pelatihan ini, bahan-bahan praktikum prakarya diadakan dengan cara membeli, ternyata dengan menerapkan seni grafis sederhana maka bahan-bahan praktikumnya kebanyakan ada di lingkungan sekolah. Dengan demikian maka proses seni grafis sederhana belum diketahui sehingga seni grafis sederhana pernah diterapkan kepada siswa.

Setelah dilaksanakan pelatihan, kemampuan peserta menguasai materi meningkat dengan didapatkannya skor rata-rata kemampuan seni grafis cetak tinggi sebesar 0,77; kemampuan seni grafis cetak tembus masih sebesar 0,73; dan kemampuan seni grafis cetak datar masih sebesar 0,76. Skor rata-rata ini berada pada rentangan 0,61 s.d. 0,80 atau berada pada taraf tinggi. Pencapaian taraf kemampuan ini telah melebihi target yang ditetapkan sebesar 70%.

Target 4 yang merupakan penerapan dari pengetahuan yang didapatkan peserta. Setiap peserta pelatihan telah membuat masing-masing dua prakarya karya seni grafis sederhana, dan prakarya tersebut telah dipamerkan dalam kegiatan pameran di sekolah.

KESIMPULAN

Seluruh target luaran kegiatan telah berhasil diselesaikan, yaitu: (a) Aspek prakarya dengan teknik seni grafis sederhana telah menghasilkan tingkat penguasaan melebihi 70% dan keterampilan peserta melebihi target luaran yang ditetapkan dengan menghasilkan produk yang siap dipamerkan. (b) Aspek penilaian/asesmen performen proses dan hasil belajar seni grafis sederhana dalam pembelajaran prakarya juga telah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta melebihi 79%. Peserta telah menerapkannya dalam bentuk rubrik penilaian yang telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. (c) Pencapaian target luaran juga telah didapat dengan dihasilkannya artikel ilmiah yang diterbitkan di jurnal ilmiah, video kegiatan, dan artikel untuk media online. Kesimpulan berisikan luaran pengabdian serta saran terkait ide lebih lanjut dari pengabdian. Simpulan disajikan dalam bentuk paragraf.

Berdasarkan hasil kegiatan, maka disarankan: (a) Kegiatan ini dapat dilanjutkan peserta dengan penerapan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. (b) Perlu dilakukan berbagai jenis pelatihan lain kepada Guru SD Mitra, terutama menyangkut materi pembelajaran, dan materi proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Ardiansyah, Guntur Putrajaya, and Siti Zulaiha. 2019. "Penerapan Tari Kejei Dalam Pengembangan Keterampilan Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Sekolah Dasar Negeri 40 Rejang Lebong." IAIN Curup.
- Maryono, Maryono. 2017. "Peran Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 2 (1): 72-89.
- Nurhayati, Atik, Evy Fitria, and Septy Nurfadhillah. 2020. "Peran Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa Di SDS Islam Harapan Ibu School." *NUSANTARA* 2 (3): 426-34.
- Restian, Arina. 2023. *Seni Budaya SD Aktualisasi Merdeka Belajar*. UMMPress.
- Saputro, Ade, and Okto Wijayanti. 2021. "Tantangan Guru Abad 21 Dalam Mengajarkan Muatan Sbdp Di Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 1 (3): 51-59.
- Siskowati, Eni, and Andi Prastowo. 2022. "Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi Menggambar Di Sekolah Dasar." *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan* 4 (1): 42-47.