



Pelatihan Desain Pembelajaran Pendidikan Seni Rupa SMP Perguruan Islam Ganra Soppeng Implementasi Kurikulum Merdeka

¹Faizal Erlangga Makawi*, ²Dedy Aswan, ³ Arnidah, ⁴M Adrian Bintang Revanza, ⁵Muh. Rezky Ramadhan

¹²³⁴⁵Universitas Negeri Makassar,

Email: faizal.erlangga@unm.ac.id¹, dedy.aswan@unm.ac.id², arnidah@unm.ac.id³,

*Corresponding author: Faizal Erlangga Makawi¹

ABSTRAK

Tujuan dari pengabdian ini adalah memberikan pelatihan desain pembelajaran berupa menggambar dan mewarnai hewan dan tumbuhan dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Rupa di SMP Perguruan Islam Ganra Soppeng. Dengan mengimplementasikan kurikulum merdeka, para siswa dilatih dalam mengekspresikan gambar mereka dengan proses melakukan sketsa dan mewarnai, dengan desain pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran *Society* 5.0 guna mendukung implementasi kurikulum merdeka. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah dengan memberikan materi berupa sample gambar sketsa dan gambar yang telah diwarnai, yang kemudian akan ditayangkan didalam kelas menggunakan LCD Proyektor. Pelatihan dimulai dengan memberikan instruksi dan pemahaman tentang pentingnya menggambar dan mewarnai, dilanjutkan dengan proses praktek. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa; (1) Proses pembelajaran siswa menjadi lebih beragam dan sesuai dengan implementasi kurikulum merdeka; (2) Desain pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa memiliki banyak referensi gambar baik gambar sketsa maupun gambar warna; (3) proses menggambar dimulai dari sketsa dan mewarnai membuat siswa sangat antusias dengan desain pembelajaran menggunakan LCD Proyektor.

Kata Kunci: Pendidikan Seni Rupa, Menggambar, Desain Pembelajaran, Mewarnai, Kurikulum Merdeka

ABSTRACT

The purpose of this community service is to provide training in designing learning materials, specifically drawing and coloring animals and plants in the subject of Visual Arts Education at Ganra Islamic Junior High School, Soppeng. By implementing the independent curriculum, students are trained to express their drawings through the process of sketching and coloring, with a learning design that aligns with the Society 5.0 learning approach to support the implementation of the independent curriculum. The method used in this training involves presenting materials such as sample sketch drawings and colored images, which are then displayed in the classroom using an LCD projector. The training begins with instructions and an understanding of the importance of drawing and coloring, followed by practical exercises. The results of this service show that: (1) The students' learning process becomes more diverse and aligns with the implementation of the independent curriculum; (2) The learning design becomes more engaging because students have many reference images, both sketches and colored images; (3) The process of drawing starting with sketching and coloring makes students very enthusiastic about learning design using an LCD projector.

Keywords: Keyword : Visual Arts Education, Drawing, Learning Design, Coloring, Kurikulum Merdeka.

1. PENDAHULUAN

Pelatihan Menggambar menggunakan desain pembelajaran yang sangat menarik sangatlah penting dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka. Oleh sebab itu, dalam pelatihan ini, para siswa diberikan pelatihan dengan mengimplementasikan teknologi dalam proses pembelajarannya. Selain itu, siswa-siswi juga diberikan beragam referensi gambar berupa gambar sketsa dan gambar yang telah diwarnai. Sehingga ini menjadikan referensi yang beragam bagi para pelajar. Dalam pendahuluan ini, penulis akan menjabarkan tentang Kurikulum Merdeka, Desain Pembelajaran, dan Pendidikan Seni Rupa.

Pertama-tama, proses pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) haruslah berdasarkan pada aplikasi Kurikulum Merdeka. Dimana para siswa diberikan kemerdekaan dalam memilih sumber-sumber

belajar yang sesuai dengan pilihan mereka. Dalam pelatihan ini para pelajar diberikan referensi gambar yang berbeda-beda sehingga para siswa bisa bebas memilih materi gambar yang mereka sukai. Hal ini tentu akan mendukung pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka disekolah, khusus bagi karakteristik siswa yang berada di SMP Perguruan Ganra di Kabupaten Soppeng. Implementasi Kurikulum Merdeka memberikan siswa kebebasan dalam mengembangkan pembelajaran mereka (Cholilah et al., 2023; Vhalery et al., 2022). Sehingga, menghasilkan hasil gambar yang lebih ekspresif dan estetis.

Kemudian, berhubungan dengan desain pembelajaran, pelatihan ini mengimplementasikan desain pembelajaran yang interaktif sehingga menarik bagi peserta didik. Selain itu, siswa juga diberikan beberapa referensi yang terdiri dari gambar-gambar sketsa berupa sketsa bunga dan hewan, disertai dengan gambar yang telah berwarna. Pembelajaran ini telah memberikan dampak yang sangat baik dalam proses pembelajaran bagi peserta didik, dimana mereka yang belum memiliki skema dasar menggambar menjadi terbantu dengan adanya pola gambar yang lebih interaktif.

Selain itu, pembelajaran juga menggunakan multimedia, berupa LCD Proyektor untuk menampilkan gambar dikelas secara jelas, sehingga peserta didik menjadi lebih muda dalam melihat gambar. Pembelajaran yang mengintegrasikan antara teknologi akan menghasilkan pembelajaran yang memudahkan bagi siswa-siswi (Muzakki et al., 2021; Setiawan & Syaifuddin, 2020).

Kemudian, dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Rupa di kelas, para siswa-siswi diberikan kesempatan untuk melihat beberapa referensi yang telah ada. Setelah itu, gambar yang menjadi gambar favorit ditampilkan melalui proyektor. Pada tahap pertama ditampilkan gambar sketsanya terlebih dahulu, baru dilanjutkan dengan gambar yang telah diwarnai. Hal ini memberikan kesempatan bagi pelajar yang awam untuk mengikuti pola menggambar sesuai dengan tingkatan kemampuan mereka (Pahlawan, 2017; Parmada, 2018). Metode ini memberikan manfaat bagi siswa karena menggunakan media dalam pembelajaran sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik (Maulana, 2018). Sehingga prinsip dasar dalam pembelajaran seni rupa dapat diimplementasikan (Nainggolan et al., 2018).

2. METODE PELAKSANAAN

Metode Pelaksanaan pengabdian ini menerapkan tiga prinsip penting dalam pelatihan yakni berdasarkan pada pendekatan teoritis dan praktis. Pada pendekatan teoritis, desain pembelajaran memberikan peserta didik kesempatan dalam memahami pentingnya implementasi kurikulum merdeka, dan desain pembelajaran yang sesuai dengan tingkat SMP. Kemudian, pada tahap praktik, para siswa diberikan pelatihan menggambar sketsa dan kemudian mewarnainya.

1. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Pendidikan Seni Rupa di SMP Perguruan Islam Ganra Kabupaten Soppeng.

Dalam pembelajaran Pendidikan Seni Rupa di SMP, sangat penting mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran. Dalam metode ini, para siswa diberikan kemerdekaan dalam memilih referensi gambar yang mereka kuasai untuk menjadi media pembelajaran mereka.

2. Desain Pembelajaran menggunakan multimedia berupa proyektor.

Desain pembelajaran mengedepankan media dan aspek skema berpikir berdasarkan tahapan dan proses pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan proyektor sebagai sumber referensi gambar. Kemudian, skema pembelajaran didesain mengikuti pola pikir siswa SMP, yakni menggambar sketsa sebagai dasar, dan mewarnai pada tahap akhir.

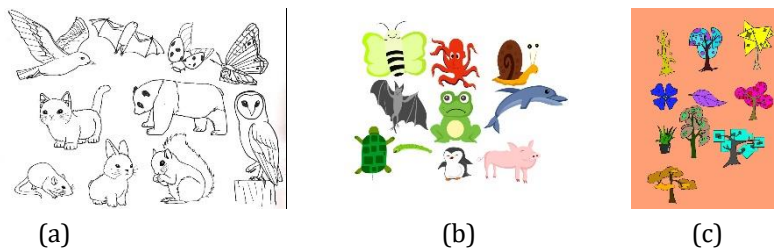
3. Pelatihan menggambar sketsa dan mewarnai berdasarkan dua referensi yang berbeda.

Tahapan dalam menggambar baiknya mengedepankan skema berpikir para pelajar. Dimana dalam hal ini para peserta didik diberikan dua metode yang berbed. Yang pertama menggambar sketsa gambar hewan atau tumbuhan. Hal ini tentu akan memudahkan para siswa untuk mengikuti gambar yang ada. Kemudian, pada skema yang kedua, tahapan diikuti dengan mewarnai. Pada tahapan ini para siswa diberikan kesempatan untuk mewarnai dengan bebas berdasarkan corak yang disukai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dalam pengabdian kali ini adalah gambar para siswa yang lebih baik dan estetis. Baik dalam segi membuat sketsa hingga mewarnai. Hal ini tentu tidak lepas dari desain pembelajaran yang menarik dalam menggambar dan mewarnai dengan implementasi kurikulum merdeka.

1. Proses pembelajaran siswa menjadi lebih beragam dan sesuai dengan implementasi kurikulum merdeka.



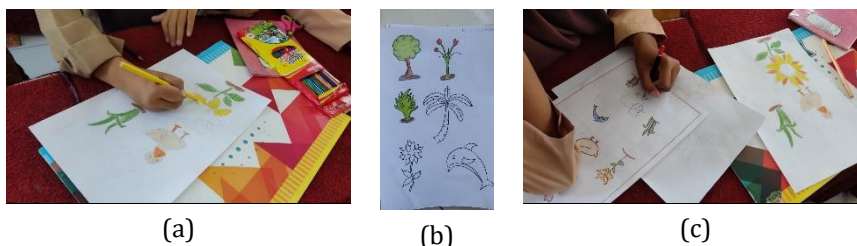
Gambar 1. Merdeka dalam memilih referensi (a) referensi gambar sketsa (b) gambar hewan (c) gambar tumbuhan yang diwarnai

2. Desain pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa memiliki banyak referensi gambar baik gambar sketsa maupun gambar warna.



Gambar 2. Desain pembelajaran (a) penayangan menggunakan LCD (b) proses mewarnai (c) tampilan gambar pada LCD

3. Proses menggambar dimulai dari sketsa dan mewarnai membuat siswa sangat antusias dengan desain pembelajaran menggunakan LCD Proyektor.



Gambar 3. Gambar dan Mewarnai (a) proses menggambar dan mewarnai (b) hasil gambar sketsa dan warna (c) proses menggambar dan mewarnai

Hasil dan pembahasan diatas menunjukkan gambar para peserta didik menjadi lebih estetik dan menarik. Sehingga memberikan minat belajar siswa yang lebih tinggi dan memotivasi mereka dalam belajar. Hal ini menjadi sangat penting mengingat salah satu komponen utama dalam pembelajaran Pendidikan Seni Rupa disekolah adalah memberikan mereka proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Permasalahan yang ada dalam pembelajaran Pendidikan Seni Rupa disekolah khususnya pada tingkat SMP adalah kurangnya motivasi dan semangat belajar siswa. Maka dalam pelatihan ini tiga hal yang menjadi poin penting guna mengembangkan minat belajar siswa. Yang pertama adalah proses pembelajaran siswa menjadi lebih beragam dan sesuai dengan implementasi kurikulum merdeka. Kedua, desain pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa memiliki banyak referensi gambar baik gambar sketsa maupun gambar warna. Ketiga, proses menggambar dimulai dari sketsa dan mewarnai membuat siswa sangat antusias dengan desain pembelajaran menggunakan LCD Proyektor. Ketiga aspek ini yakni Merdeka Belajar dan Desain Pembelajaran merupakan pendekatan teoritis, dan pada pendekatan praktis digunakan pelatihan menggambar dan mewarnai secara langsung di dalam kelas. Ketiga aspek ini menjadi sangat krusial dalam mengimplementasikan pembelajaran yang lebih efektif bagi siswa SMP. Adapun saran yang dapat diberikan adalah, dalam pelatihan waktu yang lebih banyak sangat dibutuhkan bagi peserta didik guna mengekspresikan warna yang mereka sukai. Waktu menjadi hal penting, karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk memproses kreativitas mereka.

REFERENSI

- 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*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Maulana, I. (2018). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SMP N 34 PADANG*.
- Muzakki, A., Zainiyati, H. S., Rahayu, D. C., & Khotimah, H. (2021). Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 149. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1169>
- Nainggolan, M., Silaban, B., & Azis, A. C. K. (2018). ANALISIS KARYA GAMBAR BENTUK SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 SIMANGUMBAN BERDASARKAN PRINSIP-PRINSIP SENI RUPA. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 7(2), 212. <https://doi.org/10.24114/gr.v7i2.11350>
- Pahlawan, D. P. (2017). *PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASILBELAJAR SENI RUPA DI SMP NEGERI 26 PADANG*.
- Parmada, K. (2018). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Seni Rupa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Pada Siswa SMP. *Journal of Education Action Research*, 2(3), 196. <https://doi.org/10.23887/jear.v2i3.16256>
- Setiawan, Y. E., & Syaifuddin, S. (2020). PENINGKATAN KOMPETENSI PROFESIONALITAS GURU MELALUI PELATIHAN DESAIN PEMBELAJARAN PETA KONSEP. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 26(3), 148. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i3.16377>
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). *KURIKULUM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA: SEBUAH KAJIAN LITERATUR*.