



Ornament Learning at SMPN 5 Mojokerto During The COVID-19 Pandemic

Pembelajaran Ragam Hias Di SMPN 5 Mojokerto pada Masa Pandemi COVID-19

Habib Fajar Santoso, Hariyanto*, Swastika Dhesti Anggriani

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis Korespondensi, Surel: hariyanto.fs@um.ac.id

Paper received: 23-2-2022; revised: 4-5-2022; accepted: 31-5-2022

Abstract

During the COVID-19 pandemic, distance learning policies applied to almost all levels of education, from elementary school to university, until the Joint Ministerial Decree No. 03/KB/2021 where face-to-face learning was carried out on a limited basis. This decision made SMPN 5 Mojokerto apply the two learning methods. Learning the art of ornament has an innovative implementation, namely applying ornament to medical masks in order to increase awareness of the school environment for ongoing conditions. The purpose of this study was to describe how ornament learning at SMPN 5 Mojokerto during the COVID-19 pandemic took place, from learning implementation plans, teaching and learning activities, to learning evaluations. The research method used is descriptive qualitative, data collection techniques used are observation, interviews and documentation. The data used are in the form of lesson plans, interview results, learning activities, and learning media. The research results obtained are in the form of two types of learning implementation plans and teaching and learning activities, namely distance learning and face-to-face learning. Evaluation of learning from students and teachers in the form of rubrics and final products. Obstacles that can be found are in the form of inadequate learning facilities, and students' lack of readiness. The solution obtained is in the form of assistance and guidance from both teachers and fellow students.

Keywords: learning; ornament; COVID-19 pandemic; SMPN 5 Mojokerto

Abstrak

Pada masa pandemi COVID-19 kebijakan pembelajaran jarak jauh berlaku hampir di semua jenjang pendidikan, mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi, hingga Keputusan Bersama Menteri No. 03/KB/2021 dimana pembelajaran tatap muka dilaksanakan secara terbatas. Keputusan tersebut menjadikan SMPN 5 Mojokerto menerapkan kedua metode pembelajaran tersebut. Pembelajaran seni rupa materi ragam hias memiliki implementasi yang inovatif, yakni menerapkan gambar ragam hias terhadap masker medis guna meningkatkan kesadaran lingkungan sekolah akan kondisi yang sedang berlangsung. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana pembelajaran ragam hias SMPN 5 Mojokerto dalam masa pandemi COVID-19 berlangsung, dari rencana pelaksanaan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, hingga evaluasi pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, teknik pengambilan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang digunakan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran, hasil wawancara, kegiatan pembelajaran, serta media pembelajaran. Hasil penelitian yang didapat berupa dua jenis rencana pelaksanaan pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar, yakni pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran tatap muka. Evaluasi pembelajaran dari siswa dan guru berupa rubrik dan produk akhir, Kendala yang dapat dijumpai berupa fasilitas pembelajaran yang kurang memadai, serta kesiapan siswa yang kurang. Solusi yang didapat berupa bantuan dan panduan baik dari guru maupun dari sesama siswa.

Kata kunci: pembelajaran; ragam hias; pandemi COVID-19; SMPN 5 Mojokerto

1. Pendahuluan

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini mengalami perubahan yang sangat signifikan terutama pada sistem pembelajaran. Hal tersebut merupakan dampak dari terjadinya pandemi COVID-19. Beberapa perubahan sistem pendidikan yang dialami pihak SMPN 5 Mojokerto adalah berubahnya sistem Pembelajaran Tatap Muka (PTM) menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sebelum pandemi COVID-19 terjadi, PJJ sudah ada dan telah lama diterapkan oleh Universitas Terbuka (UT). Dengan adanya wabah COVID-19, Kebijakan PJJ berlaku hampir di semua jenjang pendidikan, mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Latip, 2020). Internet adalah suatu unsur yang berperan penting dalam berbagai aktivitas salah satunya pada aktivitas pembelajaran, karena perkembangan teknologi pada masa modern kini telah disiapkan untuk menghadapi berbagai aktivitas (Gheytsi, Azizifar & Gowhary dalam Khusniah & Hakim, 2019). Dengan munculnya panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa COVID-19 dalam salinan Keputusan Bersama Menteri Nomer 03/KB/2021, disebutkan PTM boleh dilakukan secara terbatas dengan tetap menyediakan pilihan PJJ. Keputusan tersebut menjadi salah satu acuan PTM di SMPN 5 Mojokerto diterapkan kembali namun secara terbatas, sehingga terjadi transisi pembelajaran dari PJJ ke PTM terbatas.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, sedangkan model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan sebagai panduan dalam merencanakan pembelajaran atau bimbingan kelas (Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013). Model pembelajaran yang digunakan baik PJJ maupun PTM menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Tujuan model pembelajaran ini antara lain untuk memahami konsep, makna, dan hubungan, melalui proses intuitif yang pada akhirnya mencapai kesimpulan (Kristin, 2016). Model Pembelajaran *Discovery Learning* mendorong siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, hingga tindakan ilmiah guna mendapatkan hasil dan kesimpulan dari tindakan tersebut (Saifuddin, 2014).

Pendidikan Seni Budaya sangat berperan penting dalam pembentukan karakter individu yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan berdasar aspek-aspek kecerdasan tertentu. Hal tersebut menjadikan Pendidikan Seni Budaya sebagai salah satu mata pelajaran wajib di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Indonesia, salah satunya SMPN 5 Mojokerto. Lembaga pendidikan ini terletak di Jl. Raya Meri No.3, Mergelo, Meri, Kec. Magersari, Kota Mojokerto, Jawa Timur. Salah satu sekolah menengah pertama yang memiliki banyak kegiatan berkesenian di kota Mojokerto, hal tersebut dibuktikan dengan adanya kelas membatik, adanya kegiatan ekstrakurikuler gamelan, ekstrakurikuler bantengan, serta hasil karya seni lukis pada media tempoh yang terpajang di lingkungan sekolah.

Pendidikan seni budaya memiliki beberapa cabang ilmu seni yang diajarkan pada jenjang SMP antara lain seni musik, seni teater, seni tari, dan seni rupa, hal tersebut telah dituliskan dalam kurikulum 2013 (K13) lampiran Nomer 38 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar seni budaya SMP/MTs. Pembelajaran seni rupa pada hakikatnya berfungsi sebagai pemuasan kebutuhan akan apresiasi dan kreativitas. Melalui apresiasi, siswa mampu melatih aspek estetis baik secara eksternal maupun internal. Hal lain yang dapat diasah dalam mempelajari bidang seni rupa adalah siswa dapat melatih kreativitasnya dalam penciptaan karya seni rupa. Salah satu materi dasar pada seni rupa yang dapat melatih aspek kreativitas serta aspek estetika siswa adalah materi ragam hias. Baidlowi & Daniyanto menyatakan bahwasanya ragam hias pada dasarnya adalah dekorasi yang dipadukan untuk menghiasi atau memperindah suatu karya seni (Nuralia, 2017). Implementasi ragam hias dalam pendidikan

diatur dalam kurikulum 2013 kelas VII, yakni pada kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD). KI/KD yang digunakan yakni 3.3 memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan, dan 4.3 membuat karya dengan berbagai motif ragam hias pada bahan buatan.

Hasil penelitian terdahulu oleh Herliandry, Nurhasanah, Suban, dan Kuswanto (2020) yang berjudul Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19, menyatakan bahwa teknologi informasi berperan besar dalam pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. Banyak sekali *platform* pendukung yang tersedia mulai dari diskusi hingga tatap muka secara virtual, hal tersebut dapat mempermudah pertukaran informasi dalam berbagai hal dan kondisi. Namun, evaluasi juga tetap harus dilakukan mengingat kemampuan tiap wali murid dalam memberikan fasilitas tidaklah sama. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pratama dan Mulyati (2020) dengan judul Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi COVID-19, menyatakan bahwa setiap pembelajaran terkadang memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya adalah pembelajaran online dan offline di masa pandemi COVID-19. Dari sistem pembelajaran daring dan luring diharapkan guru dapat berinovasi dalam pendidikannya, supaya keberhasilan akademik dapat dicapai dengan benar atau efisien.

Paparan penelitian diatas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terdapat pada peran teknologi sebagai peran penting penunjang pembelajaran, evaluasi pembelajaran yang dilakukan guna mengetahui hasil dari pembelajaran tersebut. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat pada fokus penelitiannya, dimana penelitian ini lebih berfokus terhadap pelaksanaan mata pelajaran seni rupa materi ragam hias yang sedang berlangsung di SMPN 5 Mojokerto.

Hasil riset yang telah dilakukan oleh peneliti, mata pelajaran seni rupa materi ragam hias memiliki hasil yang cukup bagus, sedangkan pada mata pelajaran tersebut terjadi transisi metode pembelajaran, yakni berubahnya PJJ menjadi PTM. Bahan ajar ragam hias juga menunjukkan ide pembelajaran baru dengan cara menerapkan materi ragam hias pada aspek yang berhubungan dengan kondisi saat itu. Penerapan yang dimaksud adalah menggambar ragam hias pada masker medis, dengan tujuan meningkatkan semangat dan kesadaran siswa terhadap kondisi dan situasi pandemi COVID-19. Peneliti juga melakukan riset di beberapa sekolah menengah pertama (SMP) yang berada di Mojokerto, bahwa inovasi pembelajaran seperti menerapkan gambar ragam hias pada bahan buatan yang berhubungan dengan kondisi lingkungan yang sedang terjadi jarang terjadi. Kesadaran lingkungan siswa membantu untuk mengeksplorasi isu-isu lingkungan yang penting dari perspektif lokal, nasional, regional dan internasional untuk membantu siswa merangkul kondisi lingkungan (Mutiani, 2015). Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana pembelajaran dirancang, dilaksanakan, serta seperti apa proses dan produk yang dihasilkan. Hasil riset lain oleh peneliti juga menunjukkan bahwa sebagian siswa memiliki ketergantungan terhadap *gadget* dari walinya. Pembelajaran dikatakan efektif apabila komponen pembelajaran yang telah disediakan dan diorganisir telah mencapai keberdayaan dan keberhasilan, serta pembelajaran yang efektif juga mencakup tujuan berdimensi mental, fisik, maupun sosial secara keseluruhan (Ahmadi & Supriyono, 2014).

Dari uraian tersebut peneliti ingin mengetahui bagaimana pembelajaran ragam hias kelas 7 di SMPN 5 Mojokerto pada masa pandemi COVID-19 mulai dari perancangan hingga hasil akhir, mengingat beberapa permasalahan yang dialami seperti akses internet, fasilitas

serta pengawasan yang terbatas. Rumusan masalah yang didapat adalah: 1) Bagaimana bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan oleh guru seni budaya di SMPN 5 Mojokerto pada masa pandemi COVID-19? 2) Bagaimana kegiatan belajar mengajar (KBM) di SMPN 5 Mojokerto pada masa pandemi COVID-19? 3) Bagaimana hasil dan evaluasi pembelajaran siswa di SMPN 5 Mojokerto pada masa pandemi COVID-19?

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif berfokus pada pemecahan masalah nyata ketika penelitian dilakukan, sehingga penelitian yang dilakukan bersifat alami/natural (Soendari, 2012). Metode penelitian deskriptif memiliki tujuan memecahkan suatu permasalahan yang sudah/ sedang terjadi berdasarkan data lapangan, dengan cara menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi (Narbuko & Achmadi, 2015).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret hingga bulan April 2021, karena pembelajaran seni rupa materi ragam hias sedang berlangsung dan masa transisi sistem PJJ dan PTM terbatas antara bulan Maret dan April. Penelitian ini menggunakan tiga jenis teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang pertama adalah observasi yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran seni rupa materi ragam hias sedang berlangsung dari awal hingga akhir. Observasi dapat dikatakan sebagai kegiatan mencatat serta pengamatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang ada pada suatu gejala yang dimiliki objek penelitian (Widoyoko, 2014). Aspek yang diamati dalam penelitian ini adalah bagaimana situasi kelas saat pembelajaran ragam hias baik PJJ maupun PTM, apakah sintak yang dituliskan dalam RPP sudah diterapkan dalam KBM atau ada perubahan penerapan sintak, dsb.

Teknik pengumpulan data yang kedua adalah wawancara, dimana peneliti melakukan wawancara terhadap guru seni budaya kelas 7, siswa kelas 7, orang tua siswa dan kepala sekolah SMPN 5 Mojokerto. Metode wawancara terhadap narasumber menggunakan metode 5W + 1H, tahapan tersebut adalah what (apa), who (siapa), when (kapan), why (kenapa), where (dimana), dan how (bagaimana). Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur sehingga peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan, tujuan digunakannya jenis wawancara tidak terstruktur agar peneliti dapat melakukan wawancara secara bebas, tidak hanya terfokus terhadap pedoman, dan dapat dikembangkan sesuai dengan kondisi lapangan. Hasil yang wawancara yang didapatkan berupa data tertulis yang berkaitan dengan proses penyusunan RPP baik PJJ maupun PTM, bagaimana kegiatan KBM PJJ dan KBM berjalan, serta bagaimana hasil serta evaluasi pembelajaran.

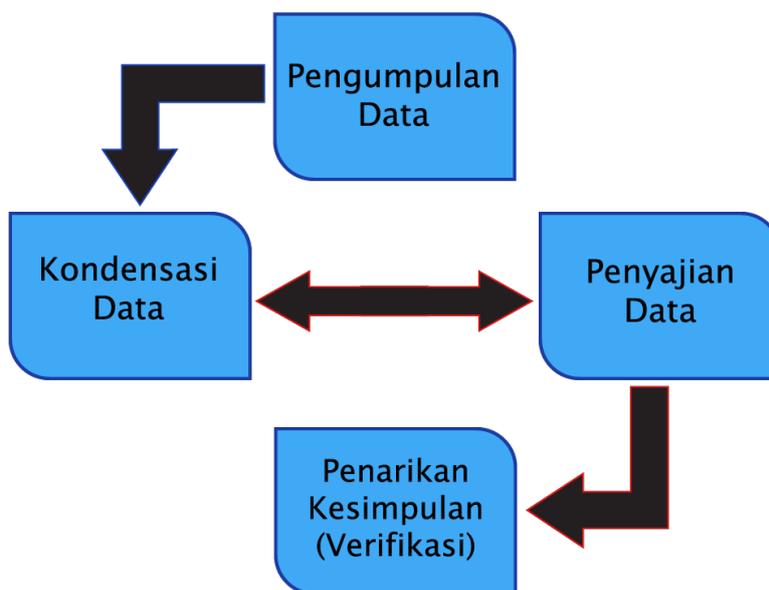
Teknik pengumpulan data yang terakhir digunakan adalah dokumentasi. Dokumentasi tidak kalah penting dari teknik pengumpulan data lainnya. penelitian kualitatif tidak hanya menggambarkan data, tetapi penjelasan berasal dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, dan harus valid sesuai dengan persyaratan penelitian kualitatif dengan triangulasi. Data dokumentasi yang digunakan berupa RPP, foto kegiatan kelas PJJ dan PTM terbatas, foto produk siswa, rubrik penilaian, serta dokumen pendukung lainnya.

Triangulasi sumber data dilakukan guna menguji keabsahan data atau validasi data yang dilakukan dengan cara melakukan validasi data dari berbagai sumber. Triangulasi data dapat meningkatkan reliabilitas data dengan melakukan verifikasi terhadap data yang diperoleh

selama proses penelitian melalui berbagai sumber data atau informan (Sugiyono, 2010). Triangulasi juga dilakukan untuk menguji kesesuaian perspektif (teori) dengan data serta interpretasi (Zamili, 2015). Data yang akan digunakan pada tahap triangulasi yakni RPP, KBM PJJ dan KBM PTM, hasil akhir/ produk, serta hasil wawancara guru, siswa serta wali murid.

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini terbagi menjadi sumber data primer dan sekunder. Data primer pada penelitian ini adalah 1) Hasil wawancara terhadap guru, siswa dan wali murid, 2) KBM Mata Pelajaran Seni Rupa materi ragam hias kelas 7, serta 3) Hasil belajar siswa berupa produk masker dengan gambar ragam hias. Data sekunder yang didapatkan dari penelitian ini adalah 1) Buku Ajar (Buku Paket) Seni Budaya SMPN 5 Mojokerto Kelas VII Semester 2, 2) Modul Pembelajaran Seni Budaya “Ayo Membatik” oleh Ratna Riya Rahayu untuk kelas VII, 3) Power point pembelajaran Bahan Referensi Gambar Untuk Membuat Ragam Hias Seni Budaya Kelas 7 Matei Lukis Masker, 4) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 5) Rubrik penilaian materi ragam hias.

Setelah mendapatkan berbagai data, tahap yang dilakukan selanjutnya adalah analisis data yang bertujuan mempermudah pengolahan data. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana (2014). Analisis tersebut meliputi empat tahap yakni pengumpulan data, dilanjutkan dengan kondensasi data, setelah terkondensasi data disajikan dan dilakukan tahap terakhir yakni penarikan kesimpulan.



Gambar 1. Analisis Miles, Huberman, dan Saldana

(Sumber: Miles, Huberman, dan Saldana, 2014)

Dengan adanya paparan metode penelitian Gambar 1, susunan ruang lingkup yang dihasilkan dibagi menjadi tiga bagian yakni: 1) Variabel: Pembelajaran seni rupa, 2) Sub Variabel: Perencanaan, KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), dan Evaluasi, 3) Indikator: Indikator Perencanaan berupa RPP, KI/KD/IPK, Tujuan, Indikator KBM berupa Pendekatan/Model/Metode, Sumber, dan Aplikasi, kemudian Indikator Evaluasi berupa Teknik dan instrumen penilaian. Ruang lingkup tersebut dicantumkan dalam Gambar 2.



Gambar 2. Ruang Lingkup Penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

SMPN 5 Mojokerto adalah salah satu sekolah menengah pertama yang berada di kota Mojokerto, berlokasi di Jl. Meri No.3 Mojokerto, Meri, Kec. Kranggan, Kota Mojokerto, Jawa Timur dengan kepala sekolah yakni Nono Purnomo, S.Pd, M.Pd., memiliki 54 tenaga kependidikan, 755 total siswa serta 24 rombongan belajar yang dikelompokkan lagi menjadi 8 rombongan belajar pada masing-masing jenjang kelas. Alokasi waktu dalam pembelajaran seni rupa di SMPN 5 Mojokerto adalah 3 jam pelajaran dalam satu pertemuan per-Minggu pada masing masing kelas. Pembelajaran ragam hias dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2021 dan berlangsung selama 3 minggu dengan 2 kali metode pembelajaran PJJ dan 1 kali metode PTM terbatas. Jenis ragam hias yang digunakan dalam pembelajaran berupa ragam hias flora, fauna, serta alam benda.

Hasil Penelitian akan diuraikan menjadi tiga pembahasan, antara lain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), Hasil dan Evaluasi Pembelajaran. Kelas yang akan dijadikan sampel pengumpulan data adalah kelas 7G yang beranggotakan 32 siswa dan kelas 7H yang beranggotakan 31 siswa. Hasil dari penelitian yakni RPP PJJ dan RPP PTM terbatas, KBM PJJ melalui media aplikasi Google Classroom serta KBM dengan metode PTM terbatas, kemudian evaluasi pembelajaran siswa serta penilaian yang digunakan oleh guru seni budaya.

Pembahasan difokuskan pada mengaitkan data dan hasil analisisnya dengan permasalahan atau tujuan penelitian dan konteks teoritis yang lebih luas. Dapat juga pembahasan merupakan jawaban pertanyaan mengapa ditemukan fakta seperti pada data. Pembahasan ditulis melekat dengan data yang dibahas. Pembahasan diusahakan tidak terpisah dengan data yang dibahas.

3.1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Salah satu pedoman penting dalam Menyusun RPP adalah SE Kemendikbud Nomor 14 Tahun 2019 Tentang Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dilakukan dengan prinsip efisien, efektif dan berorientasi pada siswa. Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan adalah KD 3.3 tentang pengetahuan ragam hias dan kompetensi dasar, serta KD 4.3 tentang penerapan serta kegiatan praktik pembelajaran ragam hias. Masing-masing KD tersebut memiliki Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Pada KD 3.3 memiliki tiga IPK, yakni: 1) Mengklasifikasikan prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan, 2) Mendiskusikan tentang prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan, serta 3) Menulis ulasan tentang prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan. Pada KD 4.3 memiliki dua IPK, yakni: 1) Menggambar rancangan ragam hias yang akan diterapkan pada bahan buatan, serta 2) Menerapkan ragam hias pada objek dua dimensi dan tiga dimensi.

Tabel 1. Langkah-langkah RPP PJJ

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyampaikan tugas hari ini
Kegiatan Inti (60 Menit)
Peserta didik:
1. Membuka laman atau aplikasi Google Classroom
2. Membuka tugas baru
3. Menonton video yang sudah di share melalui link di Google Classroom
4. Mempersiapkan alat dan bahan melukis masker
5. Mempraktikkan kegiatan melukis ragam hias di atas masker
6. Mengumpulkan hasil di Google Classroom
Kegiatan Penutup (10 Menit)
Peserta didik menyimpulkan dan merefleksi pembelajaran, selanjutnya guru memberikan umpan balik melalui grup WhatsApp dan menyampaikan tugas selanjutnya.

(Sumber: Rahayu. 2021)

Model RPP PJJ ini digunakan terkait dengan SE Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID-19. Dalam RPP PJJ ditemukan adanya beberapa perubahan kegiatan pembelajaran, yang mana kegiatan tersebut lebih bergantung terhadap beberapa aplikasi yakni Google Classroom dan WhatsApp, kedua aplikasi tersebut dijadikan sebagai media penyampaian informasi pembelajaran oleh guru kepada siswa. Hal tersebut dapat diketahui melalui Langkah-langkah pembelajaran yang menghimbau siswa untuk membuka aplikasi Google Classroom serta memeriksa tugas terbaru dan mengamati video yang disediakan oleh guru. RPP PJJ digunakan selama 2 kali pertemuan, sedangkan pertemuan ke 3 menggunakan RPP PTM terbatas.

Model RPP PTM terbatas digunakan oleh guru seni budaya berhubung dengan pihak sekolah yang mengganti model PJJ menjadi PTM terbatas, sesuai dengan Keputusan Bersama Menteri Nomer 03/KB/2021 tentang diperbolehkannya metode pembelajaran PTM yang dilakukan secara terbatas dengan tetap menjaga dan mematuhi protokol kesehatan.

Tabel 2. Langkah-langkah RPP PTM Terbatas

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, mengecek kehadiran, apersepsi, motivasi, stimulus, menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan, lingkup materi, Langkah pembelajaran, dan Teknik penilaian.
Kegiatan Inti (60 Menit)
<p>Peserta didik:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati hasil pekerjaan teman-teman yang ditunjukkan di depan kelas oleh guru 2. Menyusun pertanyaan berdasarkan temuan-temuan dari hasil Lukis masker yang ditampilkan oleh guru 3. Mendiskusikan keunikan masing-masing karya temannya dan mentelesaikan Lukis masker miliknya sendiri yang belum selesai 4. Mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari karya buatannya 5. Melakukan penyampaian hasil pekerjaan secara individu 6. Bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan
Kegiatan Penutup (10 Menit)
Peserta didik menyimpulkan dan merefleksi pembelajaran, selanjutnya guru memberikan umpan balik dan penugasan, menginformasikan pembelajaran selanjutnya, dan menutup pembelajaran dengan berdoa kepada Tuhan yang maha esa.

(Sumber: Rahayu, 2021)

Dalam RPP PTM terbatas, proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada aplikasi Google Classroom dan WhatsApp. Terbukti pada penulisan langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada RPP PTM terbatas yakni siswa diimbau untuk mengamati gambar yang diperlihatkan guru di papan. Dengan demikian, kegiatan yang dilakukan akan memberikan stimulus kegiatan pendahuluan seperti memberikan salam, berdoa, melakukan pengecekan kehadiran dan sebagainya dilakukan secara langsung atau *realtime* tanpa adanya media perantara. Dengan demikian, perbedaan pada kedua RPP, baik PJJ maupun PTM terdapat pada penerapan langkah-langkah pembelajaran model *Discovery Learning*. Penerapan model pembelajaran yang bersifat eksploratif ini memastikan siswa dapat lebih memahami perubahan fisik bentuk benda dan pembelajaran lebih bermakna, sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. Model pendekatan tersebut merupakan model pemecahan masalah yang membantu siswa dalam upaya pengelolaan kehidupan masa depan (Rosarina, Sudin, & Sujana, 2016). Model pembelajaran ini menggunakan pengalaman langsung dalam proses dan tindakan untuk lebih melibatkan siswa dan memungkinkan terbentuknya konsep-konsep abstrak yang rasional dan dapat ditindaklanjuti (Illahi, 2012).

Hasil penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Seles, Halidjah, dan Kresnadi (2020) menyebutkan penetapan suatu perencanaan pembelajaran oleh guru sebagai pendidik adalah hal yang wajib dilakukan sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan. Hal tersebut ditetapkan dengan cara menyusun RPP sebagai rencana tertulis yang akan memberikan pedoman pembelajaran yang akan dilaksanakan. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru seni budaya kelas 7 SMPN 5 Mojokerto, dimana guru menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk RPP PJJ dan PTM. Guru juga menyebutkan bahwa RPP bisa saja mengalami improvisasi mengingat kondisi lapangan yang tidak selalu dalam situasi kondusif, sehingga RPP juga punya sifat fleksibel. RPP memang perlu fleksibel, tetapi perlu berkontribusi pada pembelajaran yang lebih baik, maksimal, lengkap dan bermakna (Harefa dkk., 2021).

RPP memiliki IPK yang mengacu pada pola berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), tanpa melupakan pola berpikir tingkat rendah *Lower Order Thinking*

Skills (LOTS) dan pola berpikir tingkat menengah *Middle Order Thinking Skills* (MOTS). Dengan adanya ketiga pola berpikir sebagai acuan IPK, materi yang digunakan memiliki bobot yang berbeda pada tiap pertemuannya. Memunculkan pola berpikir HOTS akan membentuk peran bagi siswa, termasuk mempersiapkan siswa untuk kritis dalam menghadapi suatu permasalahan dan meningkatkan motivasi individu (Astutik, 2017). Tahap penilaian dalam masing-masing RPP masih dalam cakupan yang sama yakni keterampilan seperti penilaian unjuk kerja serta produk dan pengetahuan seperti penilaian wawasan penugasan dan pengetahuan tes tertulis.

3.2. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan, KBM yang dilaksanakan pada mata pelajaran seni rupa materi ragam hias di SMPN 5 Mojokerto dilakukan dengan dua metode, yakni PJJ dan PTM terbatas. KBM PJJ dilaksanakan selama 2 kali pertemuan pembelajaran seni rupa materi ragam hias. Media PJJ yang digunakan berupa aplikasi Google Classroom, dengan adanya Google Classroom guru dapat memberikan catatan yang mudah diingat hingga mengunggah materi pembelajaran digital. Dengan begitu guru mendapat beberapa kemudahan dalam hal menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan untuk memperjelas fungsi atau kinerja dari aplikasi Google Classroom yang dianggap sebagai media pembelajaran baru kepada siswa, guru memberikan penjelasan lebih lengkap melalui aplikasi WhatsApp aplikasi tersebut adalah aplikasi komunikasi yang sudah dianggap familiar dan sangat mudah dipahami oleh siswa, guru, hingga wali murid.

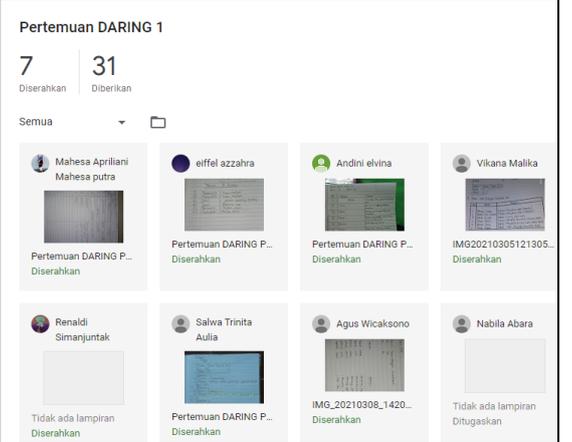
Pada pertemuan pertama Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), guru memberi panduan satu arah dengan menggunakan audio yang telah diunggah pada laman petunjuk Google Classroom kelas 7G dan 7H. Siswa diarahkan untuk membuka Buku Ajar (Buku Paket) Seni Budaya halaman 119 hingga 120 supaya saat mendengarkan penjelasan audio tersebut, siswa dapat memahami apa yang dimaksud oleh guru pengampu, dan setelahnya siswa diberikan tugas yang akan dikumpulkan dengan batas waktu tertentu di laman tugas utama Google Classroom kelas 7G dan 7H.

Pada pertemuan kedua KBM PJJ, guru mengarahkan siswa untuk menuju lampiran pembelajaran pada Google Classroom. Lampiran tersebut memuat contoh-contoh ragam hias flora, fauna, dan alam benda, serta link video pembelajaran dari guru pengampu, guru juga menyediakan flyer yang berisi panduan pembelajaran pada pertemuan tersebut. Video pembelajaran berisi tentang berbagai jenis ragam hias, prosedur penggambaran ragam hias yang baik dan benar, kemudian pengaplikasian sketsa gambar beserta pewarnaan objek ragam hias pada bahan buatan. Objek pengaplikasian motif ragam hias pada pembelajaran kali ini menggunakan masker medis kain, bisa menggunakan masker kain putih ataupun hitam. Terlepas dari materi pembelajaran, guru juga memberikan modul pembelajaran sebagai referensi tambahan pembelajaran ragam hias, yakni Modul Pembelajaran Seni Budaya “Ayo Mambatik” oleh Ratna Riya Rahayu untuk kelas VII.

Langkah-langkah yang diberikan oleh guru pada KBM PJJ pertemuan pertama dan kedua sudah sesuai dengan RPP PJJ yang telah disusun. Kendala yang dialami dalam KBM PJJ adalah terbatasnya pengawasan guru terhadap proses belajar siswa, keterbatasan para siswa dalam mengaplikasikan gadget, serta minimnya timbal balik dari siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan pengumpulan tugas yang tidak lengkap dari siswa dan tidak ketidaksesuaian jumlah siswa dalam kelas. Untuk mengetahui bagaimana interaksi antara siswa dengan guru pada saat

KBM PJJ berlangsung, Peneliti melakukan wawancara terhadap 6 siswa kelas 7G dan 7H, diantaranya terdapat dua wawancara yang dilakukan melalui perantara wali murid. Setiap siswa tersebut memiliki kriteria dengan nilai tertinggi, nilai menengah, dan nilai terendah diantara semua siswa yang terdapat pada masing-masing kelas. Wawancara terhadap siswa dilakukan secara tidak langsung yakni melalui media WhatsApp.

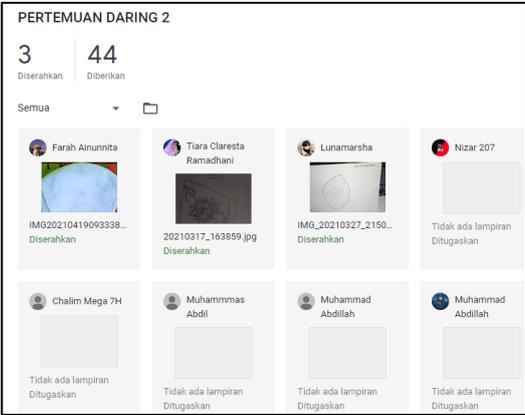
Tabel 3. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

No	Kegiatan	Deskripsi
1.		Guru seni budaya melakukan KBM PJJ serta memantau aktivitas siswa dalam pembelajaran seni rupa materi ragam hias pertemuan pertama,
2.		Tugas dan himbauan yang diberikan oleh guru pada pertemuan pertama PJJ di Google Classroom
3.		Kegiatan siswa kelas 7G pada pertemuan pertama PJJ di Google Classroom. Hanya ada 7 dari 32 siswa yang menyerahkan hasil pekerjaan pada aplikasi Google Classroom. Pada pertemuan pertama, akun siswa yang terdapat pada Google Classroom sejumlah 31 dari 32 siswa

Tabel 3. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Lanjutan)

No	Kegiatan	Deskripsi
4.		<p>Kegiatan siswa kelas 7H pada pertemuan pertama PJJ di Google Classroom. Hanya ada 7 dari 31 siswa yang menyerahkan hasil pekerjaan pada aplikasi Google Classroom. Pada pertemuan pertama, akun siswa yang terdapat pada Google Classroom sejumlah 40 dari 32 siswa</p>
5.		<p>Guru seni budaya melakukan KBM PJJ serta memantau aktivitas siswa dalam pembelajaran seni rupa materi ragam hias pertemuan kedua,</p>
6.		<p>Tugas dan himbuan yang diberikan oleh guru pada pertemuan pertama PJJ di Google Classroom</p>
7.		<p>Kegiatan siswa kelas 7G pada pertemuan kedua PJJ di Google Classroom. Terdapat 11 dari 32 siswa yang menyerahkan hasil pekerjaan pada aplikasi Google Classroom. Pada pertemuan kedua, akun siswa yang terdapat pada Google Classroom sejumlah 27 dari 32 siswa</p>

Tabel 3. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Lanjutan)

No	Kegiatan	Deskripsi
8.		Kegiatan siswa kelas 7H pada pertemuan kedua PJJ di Google Classroom. Hanya ada 3 dari 31 siswa yang menyerahkan hasil pekerjaan pada aplikasi Google Classroom. Pada pertemuan pertama, akun siswa yang terdapat pada Google Classroom sejumlah 44 dari 32 siswa

Siswa dengan nilai tertinggi di kelas 7G dan 7H menyatakan bahwa PJJ lumayan sulit dilakukan, karena *aplikasi* Google Classroom adalah aplikasi yang dianggap sebagai hal baru dalam pembelajaran mereka, sehingga mereka perlu lebih mendalami penggunaan aplikasi tersebut. Hasil wawancara dari wali murid siswa yang memiliki nilai menengah di kelas 7G dan 7H menyatakan bahwa siswa tersebut mengalami kendala lain yakni *gadget* yang digunakan bergantung pada *gadget* milik walinya. Selanjutnya adalah wawancara terhadap siswa yang memiliki nilai terendah pada masing-masing kelas 7G dan 7H. Kedua siswa memiliki pernyataan yang sama bahwa kendala yang dialami berupa ketergantungan penggunaan *gadget* kepada orang tua, koneksi internet yang tidak stabil dan pemahaman materi pembelajaran yang kurang maksimal. Hasil wawancara terhadap 4 siswa dan 2 wali murid menyatakan bahwa bobot soal yang diberikan tidak terlalu sulit, apabila siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran dapat menghubungi guru seni budaya melalui aplikasi WhatsApp baik secara berkelompok maupun individu.

KBM pada pertemuan ketiga tidak lagi menggunakan metode PJJ, namun beralih menggunakan metode PTM terbatas. Berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Nomer 03/KB/2021, pembelajaran tatap muka boleh dilaksanakan dengan syarat pembelajaran dilakukan dengan terbatas, menjaga protokol kesehatan seperti mencuci tangan serta saling menjaga jarak. Dengan adanya kebijakan tersebut, Kegiatan Belajar Mengajar KBM PTM terbatas dilaksanakan dengan sistem presensi ganjil/ genap dengan durasi waktu 45 menit dalam satu pertemuan.

Pada pertemuan ketiga ini siswa melanjutkan tugas yang sudah diberikan sebelumnya, yakni menyelesaikan tugas menggambar ragam hias pada masker yang ditugaskan pada pertemuan kedua hingga tahap *finishing*. Produk dari siswa yang berupa masker yang sudah diberi gambar ragam hias akan diserahkan kepada guru untuk diberi penilaian, sehingga tahap yang dilakukan selanjutnya adalah evaluasi dari guru seni budaya. Hasil dari KBM PTM terbatas pada pertemuan ketiga yakni produk masker yang telah dilukis dengan tema ragam hias oleh siswa kelas 7G dan kelas 7H. Pada KBM PTM terbatas, guru memantau proses belajar, memberikan contoh dan saran serta mengoreksi kekurangan dalam proses belajar siswa secara langsung.

Tabel 4. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas

No	Kegiatan	Deskripsi
1		Kegiatan menggambar ragam hias pada masker pada KBM PTM terbatas, dimana siswa menerapkan sketsa dan mewarnai sketsa pada masker
2		Guru memberikan masukan dan saran dengan melakukan demonstrasi secara langsung kepada siswa, serta mendiskusikan penerapan menggambar ragam hias pada masker
3		Tahap <i>finishing</i> kegiatan menggambar ragam hias pada masker serta evaluasi hasil akhir
4		Pengumpulan produk menggambar ragam hias pada masker, serta presentasi singkat secara individu oleh siswa terhadap guru di akhir KBM PTM terbatas

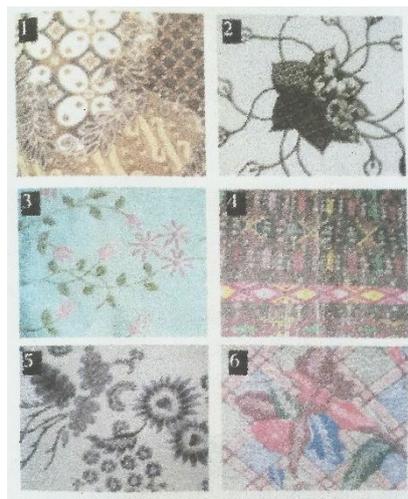
KBM PJJ dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, namun memiliki kesesuaian dengan metode *Blended Learning Online Driver Model*. Model tersebut dilakukan secara online, dimana guru dapat mengunggah materi pembelajaran melalui internet, sehingga siswa dapat mengunduh materi pembelajaran dari rumah/lokasi masing-masing yang akan dilanjutkan dengan pembelajaran mandiri diluar jam pembelajaran (Tucker, 2012). Hasil wawancara terhadap siswa dan wali murid menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan pada awal KBM PJJ, dimana butuh penyesuaian terhadap penggunaan aplikasi Google Classroom oleh siswa, namun siswa dapat mengatasi kendala secara bertahap. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu oleh De Side, Latief, dan Laksmi (2021), dalam KBM PJJ

guru dan siswa akan mengalami kendala dalam menerapkan dan menetapkan tata tertib serta prosedur di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung, terutama saat pembelajaran berlangsung menggunakan aplikasi yang terkesan baru bagi siswa.

Pelaksanaan PTM terbatas menggunakan model *Discovery Learning*, namun pembelajaran yang dilaksanakan memiliki kesesuaian dengan metode *Blended Learning Face-to-Face Driver Model*. Model tersebut adalah penggabungan antara pembelajaran tatap muka dan keunggulan pembelajaran virtual (*e-learning*) menjadi suatu model pembelajaran baru (Syarif, 2012). Pada model ini, siswa tidak hanya terlibat dalam pembelajaran tatap muka di kelas ataupun di Lab, namun membantu kegiatan belajar siswa di luar kelas dengan tetap mengintegrasikan teknologi online (Amin, 2017). Bobot materi pembelajaran yang digunakan pada tiap pertemuan juga tidak sama, dimana pada pertemuan pertama siswa ditugaskan untuk mendalami pengetahuan, sedangkan pada pertemuan kedua dan ketiga, siswa ditugaskan untuk menerapkan hingga mengkreasikan teori yang sudah dipelajari dalam kegiatan praktik. Dengan demikian KBM yang dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dituliskan oleh guru seni budaya.

3.3. Evaluasi

Evaluasi pendidik adalah suatu proses yang dilakukan melalui tahapan perencanaan, penyusunan alat penilaian, pengumpulan informasi melalui beberapa bukti yang menunjukkan pencapaian kompetensi oleh guru/siswa (Rantauwati, 2015). Unsur-unsur yang dinilai oleh guru seni budaya dari KBM seni rupa materi ragam hias ini adalah; 1) Unjuk kerja dan cara pengerjaan, 2) Pengetahuan, dan 3) Produk (hasil akhir), ketiga unsur tersebut sesuai dengan yang dicantumkan dalam Rencana RPP. Dalam melakukan penilaian, guru juga menggunakan instrumen penilaian atau bisa disebut juga rubrik penilaian. Penilaian unjuk kerja meliputi tiga tahap penilaian yakni: 1) Persiapan Menggambar, 2) Pelaksanaan Menggambar, serta 3) Kegiatan akhir Menggambar. Skor yang diberikan dalam masing-masing aspek sesuai dengan tingkat kedisiplinan, kesesuaian, serta kebersihan pada unjuk kerja siswa.



Gambar 3. Macam-macam gambar ragam hias pada bahan buatan

(Sumber: Rahayu, 2021)

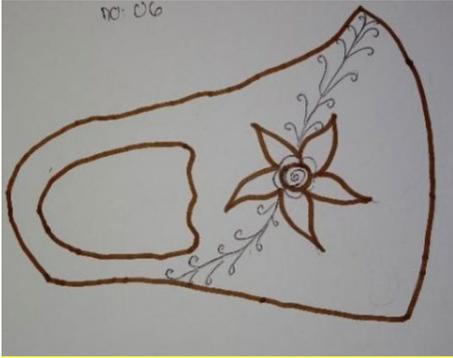
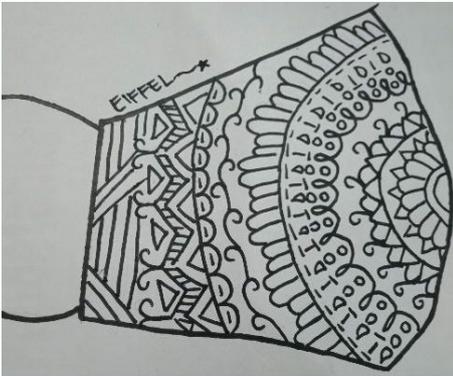
Dalam penilaian produk meliputi lima aspek penilaian yakni: 1) Membuat gambar dengan meniru objek yang telah disediakan, 2) Membuat rancangan gambar (sketsa kasar)

ragam hias, 3) Menyelesaikan gambar sketsa dengan menebali spidol hitam, 4) Menerapkan gambar sketsa ragam hias pada masker, 5) Menyelesaikan gambar sketsa pada masker dengan pewarnaan. Dengan aspek tersebut, kriteria produk yang dinilai meliputi kerapian, kesesuaian, serta ketepatan waktu pengerjaan, apabila terdapat kriteria yang kurang atau tidak sesuai, maka pemberian nilai juga berkurang. Dalam penilaian pengetahuan, siswa dituntut untuk menyebutkan jenis dan bahan yang digunakan pada gambar yang sudah disediakan pada buku paket seni budaya halaman 120. Dengan demikian siswa mampu menganalisis serta mengidentifikasi jenis dan teknik yang digunakan dalam pembuatan ragam hias pada bahan buatan. Dalam pemilihan soal pengetahuan, guru menggunakan kemampuan berpikir tingkat rendah guna mewakili atau menerapkan hal-hal sehari-hari dan terbatas pada penggunaan pola pikir individu, soal LOTS.

Tabel 5. Proses pemilihan motif ragam hias

No	Sketsa	Deskripsi
1	<p>1. Ornamen Pokok</p> <p>Ornamen pokok adalah suatu ragam hias yang memiliki makna dari motif tersebut. Penggunaan ornamen pokok adalah untuk pengisi utama dari motif batik, dan diselingi ornamen pelengkap. Biasanya, ornamen pokok memiliki makna atau filosofi dari motif batik yang dibuat.</p> <p>MOTIF BATIK TRUNTUM GARUDA</p>  <p>Sumber : grahabatik.com</p> <p>Ornamen Pokok : Sayap Garuda</p> <p>2. Ornamen Pendukung</p> <p>Ornamen pendukung adalah ornamen yang difungsikan sebagai pengisi bidang yang tidak memiliki makna atau arti tertentu. Ornamen pendukung bisa berupa tumbuhan, daun, bunga, sulur, akar dll.</p>	<p>Penjelasan ornamen serta bagian-bagiannya dalam modul “Ayo Membatik” oleh Ratna Riya Rahayu untuk kelas VII.</p>
2		<p>Beberapa contoh serta acuan pengambilan motif ragam hias oleh siswa dalam modul yang diberikan oleh guru.</p>

Tabel 5. Proses pemilihan motif ragam hias (Lanjutan)

No	Sketsa	Deskripsi
3		Penggambaran sketsa motif ragam hias oleh siswa, dimana komposisi kurang memiliki pengulangan objek, keberagaman, serta keseragaman motif.
4		Penggambaran sketsa motif ragam hias oleh siswa, dimana penataan, keberagaman, pengulangan objek, dan keberagaman sudah cukup baik.
5		Penggambaran sketsa motif ragam hias oleh siswa, dimana komposisi, penataan, pengulangan, keseragaman dan keberagaman objek sudah diterapkan dengan sangat baik.

Dalam ketiga rubrik penilaian, masing-masing memiliki acuan tingkat berfikir, dimana rubrik penilaian pengetahuan mengacu LOTS, rubrik penilaian unjuk kerja mengacu pada MOTS dan HOTS, serta rubrik penilaian produk mengacu pada HOTS. Suatu soal dikategorikan LOTS jika soal tersebut terdapat unsur mengingat, MOTS jika terdapat unsur memahami dan mengaplikasi, dan HOTS jika terdapat unsur analisis, evaluasi dan kreasi (Widana, 2017). Jenis pencapaian kategori LOTS antara lain: C1 (Mengingat), jenis pencapaian kategori MOTS antara lain: C2 (memahami) dan C3 (mengaplikasi), sedangkan jenis pencapaian kategori HOTS antara lain: C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mengkreas) (Warmi, Adirakasiswi, & Imami, 2019). Rubrik penilaian pengetahuan memiliki pencapaian kategori C1, dimana siswa dituntut untuk menyebutkan beberapa jenis bahan dan teknik ragam hias pada gambar yang tersedia pada buku paket seni budaya kelas 7 halaman 120. Rubrik penilaian unjuk kerja

memiliki pencapaian kategori C2, C3 dan C4, yakni terdapat penilaian tentang pemahaman dan pengaplikasian alat dan bahan, serta analisis hasil kerja. Rubrik penilaian produk memiliki pencapaian kategori C6, yakni terdapat penilaian tentang kreativitas siswa dalam membuat rancangan sketsa gambar ragam hias dan menggambar ragam hias pada masker.

Tabel 6. Produk akhir pembelajaran seni rupa materi ragam hias

No	Produk	Deskripsi
1		Terdapat siswa yang mampu menyerap materi pembelajaran dengan sangat baik sehingga penerapan pada hasil akhir juga sangat baik, hasil tersebut dapat dilihat pada gambar nomor 1 yang mana komposisi, penataan, pengulangan, keseragaman dan keberagaman objek serta pewarnaan terlihat seimbang. Kemudian terdapat siswa yang mempunyai tingkat penyerapan materi pembelajaran dengan cukup baik sehingga penerapan pada hasil akhir juga cukup baik
2		Terdapat siswa yang mempunyai tingkat penyerapan materi pembelajaran dengan cukup baik sehingga penerapan pada hasil akhir juga cukup baik, hasil tersebut dapat dilihat pada gambar nomor 2 dimana penataan objek dan keberagaman sudah cukup baik namun memiliki kekurangan dalam keberagaman dan pengulangan objek serta pewarnaan.
3		terdapat juga siswa yang mempunyai tingkat penyerapan materi pembelajaran dengan kurang baik sehingga penerapan pada hasil akhir juga dikatakan kurang baik, hasil tersebut dapat dilihat pada gambar nomor 3 dimana dalam komposisi sama sekali tidak ada pengulangan objek, keberagaman, serta keseragaman, yang terdapat hanyalah satu objek pada sebelah kanan masker

Guru dapat memberikan penilaian terhadap siswa seiring dengan berjalannya pembelajaran baik di awal pembelajaran maupun di akhir pembelajaran sebagai hasil belajar siswa, karena rubrik penilaian kurikulum 2013 terdapat beberapa aspek penilaian yakni pengetahuan, unjuk kerja/sikap, serta produk (Noverina, Taufiq, & Wiyono, 2014). Dengan hasil pembelajaran dan evaluasi yang ada, terdapat beberapa IPK yang sudah tercapai dan IPK yang belum tercapai. IPK yang sudah tercapai antara lain: 1) IPK 3.3.1 Mengklasifikasikan prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan, dibuktikan dengan adanya tes pengetahuan tentang bahan serta teknik penerapan ragam hias (C1), 2) IPK 3.3.2 Mendiskusikan tentang prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan, dibuktikan dengan demonstrasi serta diskusi oleh guru saat PTM terbatas pada pertemuan ketiga, 3) IPK 4.3.1 Menggambar rancangan ragam hias yang akan diterapkan pada bahan buatan, dibuktikan dengan sketsa ragam hias oleh siswa saat PJJ pada pertemuan kedua, 4) IPK 4.3.3 Menerapkan motif ragam hias pada objek dua dimensi dan tiga dimensi, dibuktikan dengan karya sketsa ragam hias pada kertas (2D) serta karya ragam hias pada masker (3D). Adapun IPK yang belum tercapai yakni: 1) IPK 3.3.3 Menulis ringkasan dan ulasan tentang prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan, digantikan dengan presentasi singkat secara individu oleh siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Dewi dan Sadjarto (2021), pemantauan serta evaluasi terhadap siswa wajib dilaksanakan sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. Dengan bantuan rubrik penilaian tersebut, implementasi antara pengetahuan, unjuk kerja, hingga produk (hasil akhir) dapat dinilai dengan seksama oleh guru seni budaya. Ketiga aspek penilaian dalam rubrik merupakan satu kesatuan, karena keterampilan adalah salah satu bentuk dari kemampuan menerjemahkan ilmu pengetahuan dalam kinerja praktik sehingga tujuan yang diinginkan tercapai (Amirullah & Budiyono, 2014). Dari hasil pembelajaran tersebut guru menilai dan memberikan evaluasi terhadap masing-masing siswa dari aspek pengetahuan juga aspek keterampilan, sehingga rekap data nilai siswa dalam satu kelas dapat diperoleh. Nilai-nilai tersebut direkapitulasi dalam rapor elektronik berupa laman <http://rapor.smp5mojokerto.sch.id/login.php> atau dapat diakses menggunakan aplikasi e-rapor SMP. Transkrip nilai hasil pembelajaran menunjukkan bahwa semua siswa kelas 7G dan 7H berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khasanah, Pramudibyanto, dan Widuroyeksi (2020), beberapa kendala dalam pembelajaran tentu akan dijumpai oleh seluruh anggota dan peserta Lembaga pendidik, mulai dari siswa, guru, hingga wali murid. Beberapa kendala yang dijumpai dalam pembelajaran ragam hias SMPN 5 Mojokerto pada masa COVID-19 berupa: 1) Jaringan internet yang belum memadai pada setiap wilayah tempat tinggal siswa serta kurangnya fasilitas yang dimiliki oleh siswa untuk menunjang berlangsungnya PJJ, 2) Kurang maksimalnya pengawasan dari guru saat PJJ, 3) Aplikasi Google Classroom yang dianggap sebagai aplikasi baru oleh siswa, sehingga siswa harus beradaptasi dengan aplikasi tersebut, 3) Siswa perlu beradaptasi ulang saat transisi pembelajaran (PJJ ke PTM) dilakukan, sehingga beberapa siswa tidak membawa alat dan bahan yang sudah ditentukan sebelumnya.

Solusi yang diberikan untuk mengatasi beberapa kendala tersebut antara lain: 1) Mengimbuu siswa untuk saling memberi informasi seputar pelajaran yang sudah dilaksanakan, terutama kepada siswa yang memiliki fasilitas kurang memadai. 2) Siswa dapat menghubungi dan bertanya kepada guru melalui aplikasi lain yang lebih *familiar* seperti *Whatsapp*, atau menghubungi guru secara langsung melalui telepon seluler apabila siswa tersebut kurang mampu dalam mengoperasikan aplikasi *Google Classroom*, 3) Guru menyediakan alat dan bahan untuk siswa yang tidak membawa alat dan bahan seperti cat, masker, dan kuas untuk digunakan sementara oleh siswa.

4. Simpulan

Pembelajaran ragam hias SMP 5 Mojokerto pada masa pandemi COVID-19 memiliki dua jenis RPP, yakni PJJ dan PTM, serta model pembelajaran yang digunakan berupa *Discovery Learning*. Kedua RPP tersebut memiliki IPK HOTS, tanpa mengesampingkan pola pikir LOTS dan MOTS. Materi yang digunakan memiliki bobot yang berbeda pada tiap pertemuannya. Tahap penilaian dalam masing-masing RPP masih dalam cakupan yang sama yakni keterampilan seperti penilaian unjuk kerja serta produk dan pengetahuan seperti penilaian wawasan penugasan dan pengetahuan tes tertulis. Pelaksanaan PJJ memiliki kesesuaian dengan metode pembelajaran *Blended Learning Online Driver Model*, dimana guru dan siswa bergantung pada teknologi informasi dan jaringan untuk melaksanakan pembelajaran. Pelaksanaan PTM terbatas memiliki kesesuaian dengan metode pembelajaran *Blended Learning Face-to-Face Driver Model*, dimana pembelajaran berlangsung secara tatap muka, namun tetap menggunakan teknologi komunikasi dan jaringan sebagai fasilitas pendukung kegiatan belajar. Bobot materi

pembelajaran yang digunakan tiap pertemuan tidak sama, pada pertemuan pertama siswa ditugaskan untuk mendalami pengetahuan, pada pertemuan kedua dan ketiga, siswa ditugaskan untuk menerapkan hingga mengkreasikan teori yang sudah dipelajari dalam kegiatan praktik. KBM yang dilaksanakan sesuai dengan RPP yang dirancang oleh guru seni budaya. Pada tahap evaluasi, unsur-unsur yang dinilai adalah; 1) Unjuk kerja dan cara pengerjaan, 2) Pengetahuan, dan 3) Produk (hasil akhir), ketiga unsur tersebut sesuai dengan yang dicantumkan dalam Rencana RPP. Unsur-unsur penilaian tersebut dipaparkan dalam rubrik penilaian yang tetap mengacu pada IPK HOTS, MOTS, dan LOTS. Transkrip nilai hasil pembelajaran menunjukkan bahwa semua siswa kelas 7G dan 7H berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Kendala dalam pembelajaran ragam hias SMPN 5 Mojokerto pada masa pandemi COVID-19 antara lain akses internet yang tidak stabil, kurangnya fasilitas pendukung, kurangnya kemampuan siswa dalam beradaptasi dengan aplikasi baru, serta kesiapan siswa yang kurang dalam menghadapi pembelajaran transisi. Solusi yang terdapat antara lain siswa dapat berkomunikasi dengan guru melalui aplikasi yang umum digunakan, siswa saling berbagi informasi sesuai dengan imbauan guru, serta persiapan alat dan bahan yang cukup oleh guru guna menghadapi siswa yang belum siap terhadap pembelajaran transisi.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Ibu Ratna, guru seni budaya SMPN 5 Mojokerto selaku narasumber, dan Bapak Nono, Kepala SMPN 5 Mojokerto yang sudah memberikan izin penelitian.

Daftar Rujukan

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2014). *Psikologi belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Amin, A. K. (2017). Kajian konseptual model pembelajaran blended learning berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51–64. Retrieved from <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/55>
- Amirullah, & Budiyo, H. (2014). *Pengantar manajemen*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Astutik, P. P. (2017). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam Pembelajaran Tematik SD. Proceedings of Seminar Nasional Pendidikan in Malang. 16 November 2017. 343–354. Retrieved from <http://ap.fip.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/12/Pipit-Pudji-Astutik.pdf>
- De Side, J. S., Latief, M. A., & Laksmi, E. D. (2021). ELT Students' perceptions of classroom management during teaching practice: Difficulties and solutions. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(2), 190–205. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i22021p190-205>
- Dewi, T. A. P., & Sadjiarto, A. (2021). Pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1909–1917. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1094>
- Harefa, N., Simanjuntak, F. N., Simatupang, N. I., Sumiyati, S., Sormin, E., Purba, L. S. L., & Azzahra, S. F. (2021). Analisis RPP guru kimia pada kegiatan sosialisasi pengembangan kompetensi melalui pengembangan ranah afektif. *Abdimas Singkerru*, 1(1), 66–78. Retrieved from <https://jurnal.atidewantara.ac.id/index.php/singkerru/article/view/41>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. doi: <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Illahi, M. T. (2012). *Pembelajaran discovery strategy & mental vocational skill*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyeki, B. (2020). Pendidikan dalam masa pandemi COVID-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48. Retrieved from <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/44>

- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas pembelajaran berbasis daring: Sebuah bukti pada pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 19–33. doi: <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.667>
- Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 90–98. Retrieved from <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/25>
- Latip, A. (2020). Peran literasi teknologi komunikasi pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19. *Eduteach: Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 1(2), 107–115. doi: <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). California: SAGE Publications.
- Mutiani. (2015). Pemanfaatan puisi sebagai sumber belajar IPS untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan peserta didik di SMP Negeri 6 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 24(2), 199–208. doi: <https://doi.org/10.17509/jpis.v24i2.1456>
- Narbuko, C., & Achmadi, A. (2015). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Noverina, S., Taufiq, & Wiyono, K. (2014). Pengembangan rubrik penilaian keterampilan dan sikap ilmiah mata pelajaran Fisika Kurikulum 2013 di Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 1(2), 145–151. Retrieved from <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jipf/article/view/1804>
- Nuralia, L. (2017). Kajian arti dan fungsi ragam hias pada rumah tuan tanah Perkebunan Tambung, kabupaten Bekasi. *Purbawidya*, 6(1), 43–60. doi: <https://doi.org/10.24164/pw.v6i1.158>
- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran daring dan luring pada masa pandemi COVID-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 49–59. doi: <http://dx.doi.org/10.30870/gpi.v1i2.9405>
- Rantauwati. (2015). *Studi evaluatif terhadap pelaksanaan penilaian autentik pada guru Seni Budaya jenjang SMP di kota Makassar* (Unpublished master's thesis, Universitas Negeri Makassar, Makassar). Retrieved from <http://eprints.unm.ac.id/7760/>
- Rosarina, G., Sudin, A., & Sujana, A. (2016). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 371–380. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3043>
- Saifuddin. (2014). *Pengelolaan pembelajaran teoritis dan praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Seles, Halidjah, dan Kresnadi (2020). Analisis rencana pelaksanaan pembelajaran tematik secara daring selama masa pandemi COVID-19. *JPPK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(3). Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/45841/75676588830>
- Soendari, T. (2012). *Metode penelitian deskriptif*. Bandung, UPI.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syarif, I. (2012). Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 2(2), 234–249. doi: <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i2.1034>
- Tucker, C. R. (2012). *Blended learning in grades 4–12: Leveraging the power of technology to create student-centered classrooms*. California: Corwin Press.
- Warmi, A., Adirakasiswi, A. G., & Imami, A. I. (2019). Analisis soal penilaian akhir semester mata pelajaran Matematika SMP berdasarkan level berpikir. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 5(2), 53–63. doi: <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v5i2.762>
- Widana, I. W. (2017). *Modul penyusunan soal higher order thinking skill (HOTS)*. Jakarta: Depdikbud.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Zamili, M. (2015). Menghindar dari bias: Praktik triangulasi dan kesahihan riset kualitatif. *Lisan Al-Hal*, 9(2), 283–304. doi: <https://doi.org/10.35316/lisanalhal.v9i2.97>