



# Manajemen Layanan Khusus Melalui Gambar Mural 3D (Studi Kasus di SMK Negeri 12 Malang)

Intan Dina Kartika\*, Imron Arifin, Agus Timan

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

\*Penulis korespondensi, Surel: intandinapinky@gmail.com

Paper received: 5-3-2022; revised: 19-3-2022; accepted: 24-3-2022

## Abstract

The focus of this research is (1) planning; (2) organizing; (3) actuating; (4) evaluating. The method used is qualitative. Data collection techniques were conducted is interview techniques, observation, and documentation. Data analysis is done by data reduction, data presentation, and conclusion. On checking the validity of the findings, it is done by triangulation, member check, extension of observation time, and sufficiency of reference material. The planning stage, the background of this 3D trick art is the adiwiyata. The concept is carried that is cultured environment. Organizing the creation of 3D trick art does not constitute a special team, but designated several teachers who are effectively involved, selection based on capabilities. Implementation of 3D trick art is done on thirteen location points. In 3D mural drawing has constraints and also has a solution that can be done to facilitate the creation of 3D trick art. Evaluation is done informally.

**Keywords:** special services; 3D trick art

## Abstrak

Fokus penelitian ini adalah (1) perencanaan; (2) pengorganisasian; (3) pelaksanaan; (4) evaluasi. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan temuan, dilakukan dengan triangulasi, *member check*, perpanjangan waktu pengamatan, dan kecukupan bahan referensi. Pada perencanaan, konsep yang diusung yaitu berbudaya lingkungan yang berhubungan dengan adiwiyata. Selanjutnya, pengorganisasian dilakukan tanpa membentuk tim khusus, tetapi ditunjuk beberapa guru yang terlibat secara efektif yang dipilih berdasarkan kemampuan. Pelaksanaan dilakukan pada tiga belas titik lokasi. Evaluasi dilakukan secara informal.

**Kata kunci:** layanan khusus; gambar mural 3D

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang vital bagi kehidupan manusia. Setiap orang memerlukan pendidikan sebagai bekal untuk hidup bermasyarakat. Oleh karena itu, pendidikan harus mengalami perbaikan secara terus-menerus. Salah satu upaya pemerintah dalam memperbaiki pelayanan pendidikan di Indonesia salah satunya dengan mengadakan program full day school. Pada sekolah reguler pembelajaran hanya berlangsung dari pagi sampai siang hari, sedangkan pada sistem full day school, pembelajaran berlangsung sepanjang hari, atau yang dilakukan sejak pukul tujuh pagi hingga pukul tiga sore dengan waktu istirahat setiap dua jam sekali (Baharudin & Wahyuni, 2010). Dengan adanya full day school, peserta didik diwajibkan berada di sekolah dengan rentang waktu yang cukup lama, yaitu sekitar 8-9 jam. Hal ini akan membuat peserta didik merasa jenuh berada di sekolah. Maka dari itu, sekolah perlu membuat peserta didik merasa nyaman dan betah di sekolah. Suasana yang nyaman dan menyenangkan umumnya bersumber dari lingkungan fisik sekolah, yaitu lingkungan fisik yang bersih, sejuk, dan asri.

Kementerian Lingkungan Hidup melakukan kerja sama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk mendukung pelestarian dan pengelolaan lingkungan hidup di sekolah melalui program adiwiyata. Program ini merupakan salah satu program yang digunakan untuk menciptakan kesadaran warga sekolah untuk lebih mencintai lingkungan. Adiwiyata merupakan salah satu program pemerintah yang mengharuskan sekolah menjadi tempat yang baik dan ideal, di mana dapat diperoleh berbagai etika dan norma yang dapat digunakan sebagai dasar manusia menuju pada cita-cita berkelanjutan (Maryani, 2014). Menurut Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Republik Indonesia Nomor 05 Tahun 2013 tentang Pedoman Pelaksanaan Program Adiwiyata Pasal 1 Ayat 2, program adiwiyata merupakan program untuk mewujudkan sekolah yang peduli dan berbudaya lingkungan. Tujuan program adiwiyata adalah meningkatkan sikap tanggung jawab warga sekolah terhadap pengelolaan lingkungan yang bersih, asri, dan nyaman. Hamzah & Nurdin (2012) menyatakan dengan melakukan etika yang baik dalam berperilaku dapat terciptanya pengelolaan yang efektif. Perilaku yang dimaksud merupakan perilaku yang sadar akan pentingnya menjaga lingkungan.

Salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Kota Malang yang menerapkan program adiwiyata adalah SMK Negeri 12 Malang. Kepala sekolah memanfaatkan program adiwiyata untuk membuat lingkungan sekolah menjadi tempat yang menyenangkan dan nyaman bagi warga sekolah. Terutama dengan adanya program full day school yang mengharuskan peserta didik berada di sekolah selama kurang lebih 8-9 jam per harinya selama lima hari. Salah satu usaha dalam membuat peserta didik merasa nyaman dan tidak jenuh berada di SMK Negeri 12 Malang adalah dengan adanya gambar mural 3 Dimensi (selanjutnya disebut dengan gambar mural 3D) di dinding dan halaman SMK Negeri 12 Malang. Gambar mural 3D, yaitu gambar yang ada pada dinding atau tempat yang besar lainnya dengan teknik pengecatan tertentu untuk menghasilkan sebuah gambar yang jika dilihat dari sudut pandang tertentu akan tampak seperti nyata. Konsep dari gambar mural 3D tersebut disesuaikan dengan salah satu visi sekolah, yaitu “berbudaya lingkungan”, visi sekolah secara lengkap adalah “menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) unggul yang memiliki iman dan taqwa, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) serta seni, berjiwa wirausaha, berbudaya lingkungan, serta berwawasan nasional maupun global” (smkn12malang.sch.id, 2014). Gambar mural 3D tersebut merupakan wadah baru yang sengaja dibuat untuk membuat suasana yang nyaman bagi peserta didik. Tema dari gambar tersebut yaitu berbudaya lingkungan. Oleh karena itu, gambar mural 3D tersebut bertema tentang lingkungan, flora, dan fauna yang berjumlah tiga belas titik. Tiga titik berada di halaman sekolah dan sepuluh titik ada di dinding sekolah. Dengan adanya gambar mural 3D tersebut, diharapkan suasana lingkungan yang nyaman bisa menjadi rem bagi peserta didik untuk tidak melakukan hal-hal yang negatif dan merugikan orang lain.

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) menjelaskan perencanaan yang dilakukan untuk pembuatan gambar mural 3D di SMK Negeri 12 Malang; (2) menjelaskan pengorganisasian yang dilakukan untuk pembuatan gambar mural 3D di SMK Negeri 12 Malang; (3) menjelaskan pelaksanaan yang dilakukan untuk pembuatan gambar mural 3D di SMK Negeri 12 Malang; (4) menjelaskan evaluasi yang dilakukan untuk pembuatan gambar mural 3D di SMK Negeri 12 Malang.

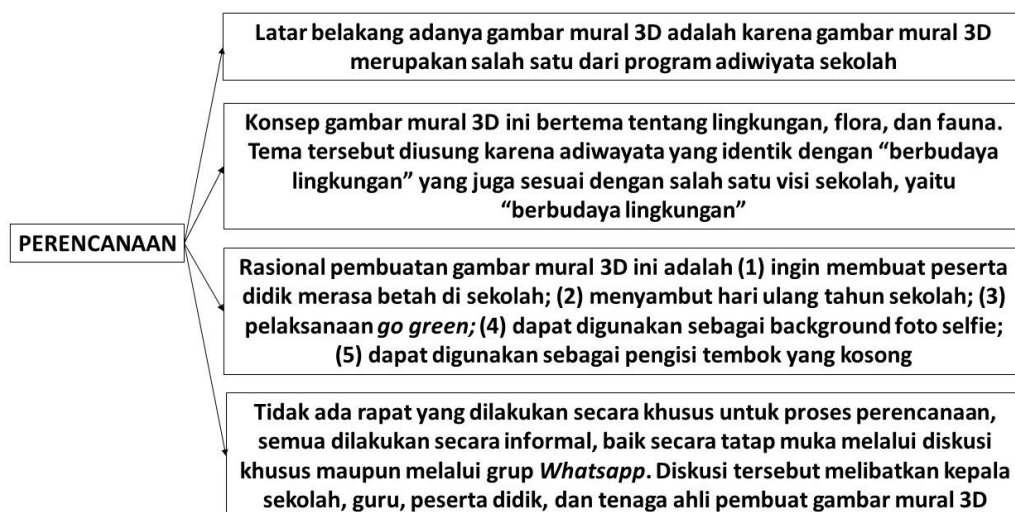
## 2. Metode

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 12 Malang dengan metode kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Alasan menggunakan jenis penelitian studi kasus adalah karena kasus yang diteliti merupakan kasus yang unik dan ingin memusatkan perhatian secara intensif dan rinci. Informan yang memiliki kontribusi dalam pengumpulan data terdiri dari satu informan kunci dan tujuh informan, yang berkaitan dengan gambar mural 3D di SMK Negeri 12 Malang, yaitu (1) Waka Sarana dan Prasarana; (2) dua orang Waka Kesiswaan; (3) Guru Seni Budaya; (4) dua orang muralis; (5) dua orang peserta didik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik wawancara yang dilakukan secara tatap muka maupun melalui telepon, observasi yang dilakukan dengan waktu yang berbeda, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada pengecekan keabsahan temuan, dilakukan dengan triangulasi (sumber, metode/teknik, dan waktu), *member check*, perpanjangan waktu pengamatan dilakukan dengan menambah satu bulan lagi pengamatan, dan kecukupan bahan referensi. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah aplikasi perekam suara, kamera, perekam video pada *smartphone* Asus Zenfone 2 dan *smartphone* Xiaomi Mi4i.

## 3. Hasil dan Pembahasan

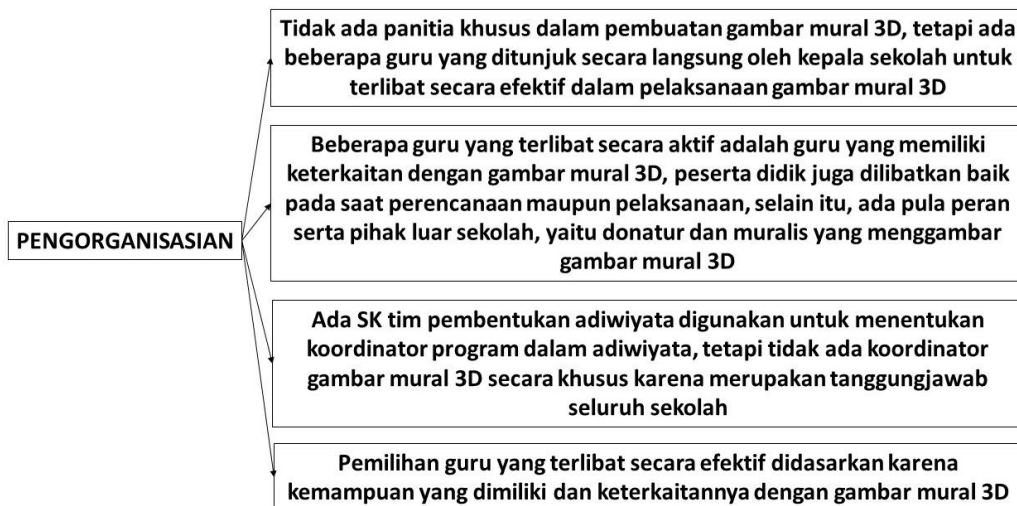
### 3.1. Hasil

Perencanaan gambar mural 3D ini dilakukan dengan menentukan latar belakang, yaitu dikarenakan adanya adiwiyata sekolah. Sebagai suatu trobosan baru, adiwiyata tidak hanya dilakukan melalui penanaman tumbuhan atau kegiatan lain yang berhubungan dengan tumbuhan, melainkan menggunakan gambar mural 3D. Gambar mural 3D bertemakan tentang lingkungan, flora, dan fauna, yang mencerminkan salah satu visi sekolah, “berbudaya lingkungan”. Pada perencanaan gambar mural 3D, diadakan rapat secara informal baik melalui grup *WhatsApp* maupun secara lisan dengan diskusi kecil yang dilakukan oleh kepala sekolah bersama beberapa guru yang ditunjuk. Pada proses perencanaan ini melibatkan seluruh sekolah, baik kepala sekolah, guru, peserta didik, dan tenaga ahli dari luar sekolah. Secara ringkas, perencanaan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Perencanaan dalam Pembuatan Gambar Mural 3D

Pengorganisasian tidak membentuk panitia khusus untuk menangani gambar mural 3D ini. Tidak ada pula koordinator khusus dalam Surat Keterangan (SK) Pembentukan Tim Adiwiyata mengenai gambar mural 3D karena menjadi tanggung jawab seluruh sekolah. Akan tetapi, ada beberapa guru yang ditunjuk untuk efektif dalam pembuatan gambar mural 3D. Sedangkan untuk pengecatan, dilakukan oleh tenaga ahli. Beberapa peserta didik yang terpilih dilibatkan dalam pengecatan gambar mural 3D. Pemilihan guru yang terlibat didasarkan pada kemampuan yang dimiliki. Secara ringkas, pengorganisasian dapat dilihat pada Gambar 2.



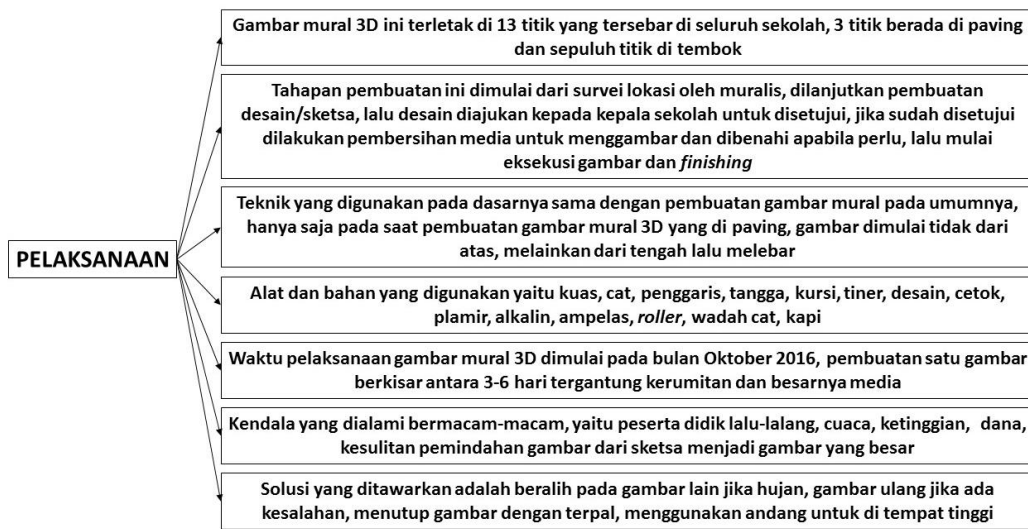
**Gambar 2. Pengorganisasian dalam Pembuatan Gambar Mural 3D**

Pelaksanaan gambar mural 3D ini dilaksanakan pada tiga belas titik lokasi. Tahapan pembuatan gambar mural 3D meliputi (a) survei lokasi; (b) desain gambar; (c) mengajukan desain kepada kepala sekolah; (d) membersihkan media; (e) pembenahan; (f) eksekusi gambar; (g) *finishing*. Pengecatan gambar mural 3D melibatkan tenaga ahli dan pihak dari dalam sekolah. Tidak ada teknik khusus yang dilakukan, hanya saja pada saat menggambar mural di paving, posisi awal saat menggambar adalah di tengah, lalu melebar, dari tengah lalu ke samping. Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan gambar mural 3D sama dengan pembuatan gambar mural 3D pada umumnya. Pembuatan setiap gambar mural 3D ini dilaksanakan sekitar 2-6 hari tergantung kerumitan dan luas media. Salah satu contoh gambar mural 3D yang ada pada SMK Negeri 12 Malang terdapat pada Gambar 3.



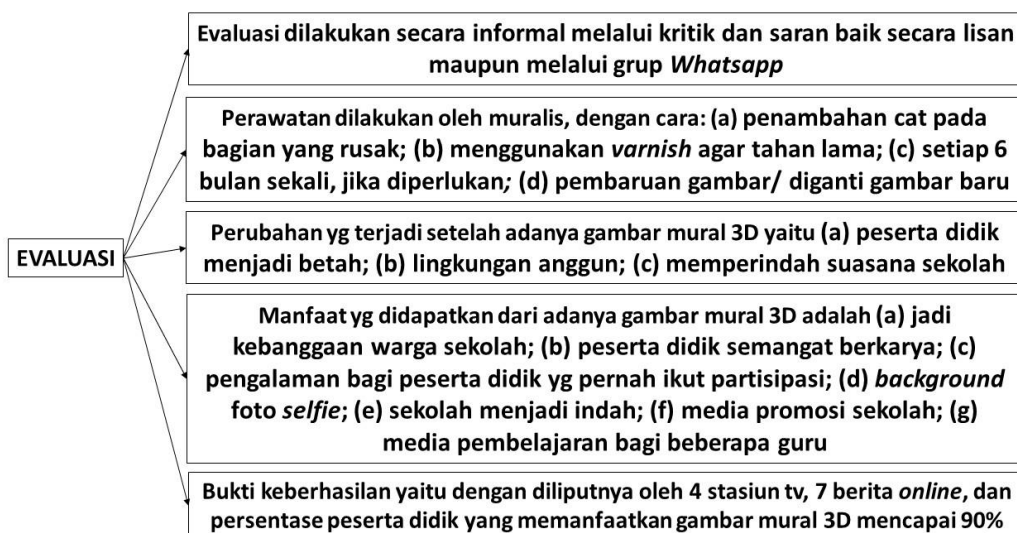
**Gambar 3. Salah Satu Gambar Mural 3D di SMK Negeri 12 Malang**

Peneliti meringkas pelaksanaan gambar mural 3D di SMK Negeri 12 Malang dalam bagan pada Gambar 3.



**Gambar 3. Pelaksanaan dalam Pembuatan Gambar Mural 3D**

Evaluasi yang dilakukan oleh sekolah dilakukan secara informal melalui saran dan masukan yang diutarakan bapak-ibu guru maupun peserta didik. Selain itu, juga menggunakan lorong grup *WhatsApp*. Selain adanya evaluasi, perawatan yang dilakukan. Adanya gambar mural 3D ternyata membawa perubahan bagi sekolah, baik perubahan dari luar maupun dari dalam. Gambar mural 3D ini tersorot oleh media massa yang dapat menjadi peluang sekolah untuk lebih dikenal oleh masyarakat dan sebagai media promosi. Terbukti dengan masuknya berita gambar mural 3D ini pada stasiun televisi, berita *online*, dan sosial media. Peneliti meringkas evaluasi dalam bagan pada Gambar 4.



**Gambar 4. Evaluasi dalam Pembuatan Gambar Mural 3D**

### 3.2. Pembahasan

Perencanaan yang dilakukan, dilakukan dengan adanya rapat informal melalui grup *WhatsApp*, dari rapat internal tersebut, maka diperoleh suatu keputusan yang hasilnya digunakan untuk dasar pembuatan gambar mural 3D, misalnya keputusan tentang dimana titik lokasi yang akan diberi gambar mural 3D, gambar apakah yang digambar, dan lain sebagainya. Selain mengacu pada adiwiyata sekolah, gambar-gambar mural 3D tersebut juga mengacu pada salah satu visi sekolah yang berkaitan dengan adiwiyata, yaitu berbudaya lingkungan. Mulyasa (2009) berpendapat bahwa perencanaan merupakan proses yang sistematis dalam pengambilan keputusan tentang tindakan yang akan dilakukan pada waktu yang akan datang. Perencanaan sebagai suatu strategi untuk mencapai tujuan yang dibuat sebelum suatu tindakan, program, dan kegiatan dilaksanakan. Syamsiar (2009) berpendapat bahwa dari sekian banyak mural yang ada, ada yang memiliki gagasan sesuai dengan keadaan lingkungan sekitar dan ada pula yang hanya sesuai kreasi penciptanya. Patokan adiwiyata dan visi sekolah ini menjadi dasar bagi pihak sekolah untuk menentukan gambar apa yang pantas dan cocok pada dua patokan tersebut, terlebih lagi karena merupakan satu layanan khusus yang diberikan oleh sekolah kepada peserta didik, tentunya juga mempertimbangkan gambar apakah yang pantas untuk peserta didik. Oleh karena itu, dipilihlah gambar bertema tentang lingkungan, flora, dan fauna. Alasan utama diadakan gambar mural 3D ini karena adiwiyata sekolah. Diskusi secara informal diadakan sebelum membuat gambar mural 3D, baik secara lisan maupun nonlisan.

. Pengorganisasian gambar mural 3D ini tidak dibentuk tim khusus yang menangani gambar mural 3D, meskipun telah ada tim adiwiyata, tetapi gambar mural 3D ini tidak termasuk dalam salah satu program adiwiyata yang telah tercantum dalam SK tim pembentukan adiwiyata. Pelaksana gambar mural 3D ini melibatkan seluruh warga sekolah, termasuk peserta didik. Syamsiar (2009) menyatakan bahwa kerja sama diperlukan antara pihak-pihak yang terkait dengan pembuatan gambar mural. Meskipun pelaksanaan ini melibatkan seluruh guru, akan tetapi, ada beberapa guru yang ditunjuk secara langsung oleh kepala sekolah untuk efektif dalam pelaksanaan gambar mural 3D. Guru tersebut dipilih berdasarkan *skill* dan kaitannya dengan gambar mural 3D. Menurut Kurniadin & Machali (2012), pengorganisasian merupakan proses yang dilakukan untuk pembentukan tempat atau sistem guna mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan dalam rangka melakukan kegiatan kependidikan. Pengorganisasian merupakan tahap di mana tugas-tugas dan tanggung jawab dibagi secara merata sesuai dengan kemampuan orang-orang yang terlibat dalam kerja sama di sekolah

Pihak sekolah merealisasikan pembuatan gambar mural 3D menjadi tiga belas titik gambar mural. Tiga belas titik tersebut tersebar pada seluruh sekolah. Tahapan pembuatan gambar mural 3D menurut Anwar & Hendra (2017) adalah (a) menentukan tema; (b) membersihkan dinding; (c) menyiapkan peralatan; (d) gambar langsung pada tembok; dan (e) *finishing* menggunakan *varnish*. Pada dasarnya, tahapan pembuatan gambar mural 3D yang dilakukan oleh setiap muralis berbeda, tergantung cara mana yang disukai. Tahapan yang dilakukan oleh SMK Negeri 12 Malang dalam pembuatan gambar mural 3D adalah (a) survei lokasi; (b) desain gambar; (c) mengajukan desain kepada kepala sekolah; (d) jika diterima, mulai membersihkan media untuk menggambar; (e) pembenahan jika diperlukan; (f) eksekusi (menggambar, peneliti); (g) *finishing*. Syamsiar (2009) menyatakan bahwa gambar mural berbeda dengan lukisan konvensional, gambar mural lebih cenderung menempati ruang yang

luas dan tinggi sehingga memerlukan teknik khusus untuk membuatnya. Pada data yang didapatkan peneliti, teknik yang digunakan pada saat pembuatan gambar mural 3D sama saja dengan pembuatan gambar mural biasa. Hanya saja, pada saat pembuatan gambar mural 3D dimulai dari tengah, lalu melebar. Selain itu, perlu adanya orang lain yang mengawasi dari sudut pandang tertentu untuk memberi masukan, apakah gambar yang sedang dibuat sama dengan konsep awalnya. Alat dan bahan yang dibutuhkan untuk proses pembuatan mural menurut Anwar & Hendra (2017) adalah (a) cat dasar atau primer; (b) cat lukis; (c) proyektor; (d) penggaris atau alat tulis; (e) pengencer cat (tiner atau air); (f) kuas/*roller/spray-gun*; (g) wadah air/tiner/cat; dan (h) *masking tape*. Berdasarkan data yang didapatkan peneliti, alat dan bahan yang digunakan oleh SMK Negeri 12 Malang meliputi (a) kuas; (b) cat; (c) penggaris; (d) andang; (e) kursi; (f) tiner; (g) desain; (h) *cetok*; (i) plamir; (j) alkalin; (k) ampelas; (l) *roller*; (m) wadah cat; (n) kapi. Beberapa peralatan adalah milik muralis, sedangkan beberapa diantaranya disediakan oleh sekolah. Waktu pembuatannya sekitar 1-6 hari tergantung pada besarnya media dan kerumitan gambar. Semakin besar gambar, maka waktu yang diperlukan juga semakin lama. Kendala dalam setiap pekerjaan pasti ada, entah itu kendala yang kecil maupun kendala yang berarti. Menurut Syamsiar (2009) cuaca yang kadang berubah menjadi tantangan tersendiri bagi para muralis. Cuaca dapat mempengaruhi keawetan gambar mural, risiko gambar terkelupas, warna cat memudar, atau tema yang tidak sesuai dengan kehidupan yang sekarang. Dengan begitu, perlu adanya manajemen yang baik, apa yang seharusnya dilakukan jika risiko-risiko tersebut terjadi. Cuaca menjadi kendala yang paling banyak dihadapi oleh muralis. Ada solusi yang dapat ditawarkan guna mengatasi kendala yang dihadapi. Berdasarkan temuan penelitian, solusi-solusi yang ditawarkan adalah jika mengalami kendala.

Kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh SMK Negeri 12 Malang dilakukan dengan cara informal, yaitu melalui lisan maupun nonlisan. Murdick (dalam Fattah, 2011) mengemukakan pengawasan merupakan proses dasar yang tetap diperlukan meskipun organisasi tersebut rumit dan luas. Semakin lama, gambar mural 3D yang berhadapan dengan cuaca akan semakin memudar warnanya. Oleh karena itu, diperlukan perawatan guna menjaga agar warna pada gambar mural 3D tetap tahan lama. *Varnish* menjadi salah satu alat paling penting dalam perawatan. Anwar & Hendra (2017) menyatakan bahwa salah satu cat terbaik yang digunakan untuk penutup atau penyempurna lukisan dinding yaitu *varnish* yang berbahan dasar air. Ada beberapa cara perawatan yang dilakukan, salah satunya menggunakan *varnish* untuk membuat gambar lebih tahan lama. Menurut Raditya (2015), lukisan mural di dinding sekolah bisa meningkatkan antusiasme peserta didik dalam beraktivitas di sekolahnya. Beberapa manfaat yang didapatkan dengan adanya mural di sekolah yaitu (a) membuat suasana sekolah menjadi lebih menyenangkan; (b) dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi oleh para guru untuk peserta didiknya; dan (c) meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas peserta didik. Berdasarkan temuan di lapangan, manfaat (a) menjadi kebanggaan warga sekolah; (b) menjadikan peserta didik semangat berkarya dan menuangkan ide; (c) sebagai pengalaman bagi peserta didik yang pernah ikut membantu pengecatan; (d) media pembelajaran; (e) dapat dimanfaatkan sebagai *background* foto; (f) menjadikan sekolah indah; (g) sebagai media promosi sekolah. Salah satu manfaat adanya gambar mural 3D ini adalah membuat warga sekolah bangga terhadap sekolah. Terbukti dengan diliputnya gambar mural 3D ini pada stasiun televisi, berita *online*, dan salah satu sosial media. Hal ini dapat meningkatkan kebanggaan bagi warga sekolah, karena nama sekolah semakin dikenal masyarakat.

#### 4. Simpulan

Perencanaan ini dilakukan dengan menentukan latar belakang adanya gambar mural 3D, yaitu karena adanya adiwiyata. Tidak ada panitia khusus dalam pengorganisasian gambar mural 3D. Tetapi, ada beberapa guru yang ditunjuk secara langsung untuk efektif melaksanakan pembuatan gambar mural 3D. Ada pula pihak dari luar sekolah yang membantu pembuatan gambar mural 3D. Pembuatan gambar mural 3D juga melibatkan beberapa peserta didik. Terdapat SK pembentukan tim adiwiyata, tetapi, untuk pembuatan gambar mural 3D ini tidak ada koordinator secara khusus yang tercantum dalam SK tersebut. Guru yang dipilih untuk secara efektif dipilih berdasarkan kemampuan dan keterkaitan dengan gambar mural 3D. Pelaksanaan gambar mural ini dilakukan pada tiga belas titik yang tersebar di seluruh sekolah. Pembuatan gambar mural 3D ini dilakukan dengan tahapan mulai dari survei lokasi hingga *finishing*. Pelaksanaan gambar mural 3D ini dimulai pada bulan Oktober tahun 2016. Waktu pengerjaan masing-masing gambar bervariasi, tergantung seberapa luas dan rumitnya gambar tersebut. Evaluasi dilakukan secara informal dengan cara memberikan kritik dan saran baik melalui diskusi kecil maupun melalui grup *WhatsApp* para guru. Perawatan yang dilakukan oleh sekolah guna menjaga kualitas gambar mural 3D salah satunya dengan cara diberi tambahan *varnish* agar lebih mengkilap. Dengan adanya gambar mural 3D ini dapat membawa perubahan bagi lingkungan sekolah. Selain itu juga dapat memberi manfaat bagi sekolah. Salah satu bukti keberhasilan adanya gambar mural 3D ini adalah dengan tersorotnya gambar mural 3D ini dalam stasiun televisi, berita *online* yang dapat membuat kebanggaan bagi sekolah.

#### Daftar Rujukan

- Anwar & Hendra. (2017). *Pengertian Seni Lukis dan Lukis*. (Online), (<https://dragonairbrush.com/2017/11/17/pengertian-seni-lukis-dan-lukis-dinding-mural/>), diakses pada 4 Maret 2018.
- Baharudin, & Wahyuni, E. N. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fattah, N. 2011. *Landasan Manajemen Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamzah, & Nurdin, M. (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kurniadin, D. & Machali, I. (2012). *Manajemen Pendidikan: Konsep & Prinsip Pengelolaan Pendidikan*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Maryani, I. (2014). Evaluasi Pelaksanaan Program Sekolah Adiwiyata Ditinjau dari Aspek Kegiatan Partisipatif di SDN Ungaran 1 Yogyakarta. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 1 (3), 170-171. Dari [ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/download/2723/3410](http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/download/2723/3410).
- Mulyasa, E. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2014). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Republik Indonesia Nomor 05 Tahun 2013 Tentang Pedoman Pelaksanaan Program Adiwiyata. Online, (<https://www.slideshare.net/EmzetLombok/peraturan-menteri-lingkungan-hidup-nomor-5-tahun-2013>), diakses pada 3 November 2017.
- Raditya. (2015). *Manfaat Adanya Lukisan Mural di Dinding Sekolah*, (Online), (<http://radityapelukisdinding.com/artikel/Manfaat-adanya-lukisan-mural-di-dinding-sekolah->), diakses pada 3 November 2017.
- Smkn12malang.sch.id. (2014). *Visi SMKN 12 Malang*. (Online), (<http://smkn12malang.sch.id/1/index.php/profil/22>), diakses pada 23 Februari 2017.
- Syamsiar, C. (2009). Bentuk dan Strategi Penerapan Mural di Ruang Publik. *Brikolase*, 1(1), 33-34. Dari [jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/brikolase/article/download/235/235](http://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/brikolase/article/download/235/235).