

## KEMAMPUAN BERKARYA SENI GRAFIS CUKILAN KAYU PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 3 SIBULUE KABUPATEN BONE

Aulia Aryanti Sulfa<sup>1\*</sup>, Sofyan Salam<sup>2</sup>, M. Muhlis Lugis<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar,

Email: [auliasulfa30@gmail.com](mailto:auliasulfa30@gmail.com)

(Received: tgl-bln-thn; Reviewed: tgl-bln-thn; Revised: tgl-bln-thn; Accepted: tgl-bln-thn; Published: tgl-bln-thn)



©2022 - Paratiwi: Jurnal Seni Rupa dan Desain. This article open access licenci by CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

### Abstract

Aulia Aryanti Sulfa, 2022. *The Working Ability of Woodcut Graphic Art of Class IX Students of SMP Negeri 3 Sibulue, Bone Regency. Fine Arts Education Study Program, Faculty of Art and Design, Makassar State University. supervised by: Sofyan Salam and M. Muhlis Lugis.*

*The purpose of this study was to determine the ability to create woodcut graphic art for class IX students at SMP Negeri 3 Sibulue, Bone Regency. The population in this study were all 47 students in class IX. Data analysis was carried out by describing or describing the data collected using quantitative descriptive techniques. The techniques used in data collection are observation, Graphic Writing Ability test, and documentation. The results showed that the ability to create woodcut graphic art for class IX students of SMP Negeri 3 Sibulue, Bone Regency, was included in the "sufficient" category, seen from the average score of the three aspects, namely, 81.45 with an average score in each aspect of an idea, namely 80.02, the aspect of creativity is 75.95 and the technical/tangible aspect is 77.18.*

*Keywords: Ability, Woodcut graphic artwork*

### PENDAHULUAN

Pendidikan seni di sekolah membantu mempersiapkan peserta didik dengan bakat yang berbeda baik di bidang kreatif maupun apresiatif. Melalui kegiatan berkesenian seperti membuat karya seni yang menunjang kreativitas dan kegiatan berekspresi atau berkreasi serta mengapresiasi karya seni yang tidak hanya dilakukan oleh seniman saja. Dalam pendidikan seni kegiatan berekspresi dan apresiasi dilakukan secara sebanding, Berekspresi secara kreatif sama pentingnya

dengan mengapresiasi secara kreatif. Ada tiga aspek dalam pendidikan seni menurut Herbert Read (1970: 208), yaitu:

- (1) kegiatan berekspresi diri (*self-expression*),
  - (2) kegiatan mengamati (*observation*), dan
  - (3) kegiatan mengapresiasi (*apreciation*).
- Berekspresi diri adalah kebutuhan yang terdapat pada setiap diri orang atau peserta didik dalam mengungkapkan, menyatakan dan mengkomunikasikan pikiran, perasaan, atau emosinya kepada orang lain. Kegiatan mengamati atau

observasi, yaitu kegiatan keterampilan pada seseorang dalam merekam tindakan yang diamati serta mengungkapkan pengetahuan konseptual, memperbaiki ingatan dan juga membantu kegiatan praktis. Kegiatan apresiasi, yaitu tanggapan terhadap respon individu dalam berbagai bentuk ekspresi yang disajikan oleh orang lain kepadanya untuk mengembangkan aspek adaptasi sosial (Read, 1970: 209).

Dalam pemenuhan kebutuhan anak dalam berekspresi, berapresiasi dan berkreasi dan sebagai sarana ekspresivitas, sensitivitas, dan kreatifitas yang dimana pendidikan seni berpengaruh dalam dunia pendidikan. Metode belajar melalui seni dapat mempermudah peserta didik memahami tujuan pembelajaran di sekolah dalam penyajian materi pembelajaran. Munculnya imajinasi seseorang dalam melakukan kegiatan seni yang mendorong melakukan hal yang kreatif. peserta didik sebagai makhluk sosial sangat menginginkan pengetahuan budaya karena kehidupan mereka di masyarakat. Hasil karya peserta didik tidak hanya mendorong perkembangan ilmunya dalam dunia pendidikan tetapi juga dalam perkembangan pribadinya dan berdampak positif bagi pendidikan seni. (Kristanto, 2017).

Dalam pembelajaran seni rupa, diarahkan dalam pengembangan berbagai potensi, seperti kemampuan kreatif dan apresiatif. Kemampuan kreatif menciptakan suatu produk, sedangkan, kemampuan apresiatif memahami dan menghargai suatu produk. Pada pembelajaran seni grafis peserta didik akan memiliki pemahaman dan keterampilan dalam menggandakan atau menghasilkan karya dan dapat mengetahui bagaimana menggunakan alat dan bahan yang berbeda dari lingkungan dan bagaimana menyajikan berbagai teknik grafis yang dikenal. (Syafii, 2015).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu” Bagaimana kemampuan berkarya seni grafis cukilan kayu peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Sibulue Kabupaten Bone?”

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan berkarya seni grafis cukilan kayu peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Sibulue Kabupaten Bone.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Seni Grafis Cukilan Kayu

#### a. Pengertian Seni Grafis

Seni grafis Menurut Barry Moser bahwa grafis berasal dari bahasa Yunani *graphikos*, yang berarti ditulis atau digambar, dan membentuk sebuah definisi ‘seni grafis’. Dengan kata lain, seni grafis menggunakan teknik-teknik serta dicetak dengan permukaan datar seperti, kertas, kanvas, dinding (Tanama, 2020:47).

Istilah seni grafis dikenal juga dengan seni mencetak. Karya seni grafis sering kali dibuat dengan menggunakan proses percetakan di atas kertas. Teknik monotype memungkinkan pembuatannya berupa beberapa salinan yang sama dari satu karya pada permukaan seperti plat. Plat biasanya berupa papan kayu, plat logam, lembaran kaca akrilik, lembaran linoleum atau batu litografi (Salasi, 2020:66).

#### b. Teknik-teknik Seni Grafis

Teknik-teknik seni grafis yang digunakan dalam seni cetak grafis dapat dibedakan sebagai berikut:

##### 1. Cetak Tinggi (*relief print*)

Cetak tinggi menggunakan acuan yang menghasilkan gambar dari bagian yang menonjol atau bagian yang tercetak lebih tinggi. Bagian yang menonjol diberikan tinta dengan menggunakan rol karet (Tanama, 2020:67).

## 2. Cetak Dalam (*intaglio*)

Cetak dalam atau *intaglio* berasal dari kata *intagliare* (bahasa Italia) yang berarti mengukir. Cetak dalam adalah teknik cetak yang dimana permukaan garis atau bidang yang tercetak lebih rendah (Tanama, 2020:77).

## 3. Cetak Datar (*lithography*)

Teknik cetak datar yang biasa disebut *planography*. Teknik cetak ini merupakan teknik cetak yang semuanya datar, dimana tidak ada perbedaan permukaan antara bidang yang tercetak dengan yang tidak tercetak.

## 4. Cetak Saring (*serigraphy*)

Cetak saring adalah salah satu teknik proses cetak yang menggunakan layar (*screen*) dengan kerapatan serat tertentu. Teknik proses percetakan yang dikenal sebagai sablon atau senigrafi.

### c. Seni grafis Cukilan Kayu

#### 1) Pengertian Cukilan Kayu

Seni cukil kayu biasa disebut juga dengan istilah *xylography*. Cukil ini menghasilkan gambar atau tulisan melalui proses percetakan dengan menggunakan kertas, *linoleum*, *hardboard* dan lainnya yang dicukil sebagai acuan cetak.

Cukilan kayu berawal dari material kayu sebagai klise atau acuan cetak/matriksnya. Dimana material kayu ini berasal dari pohon yang dipotong mengikuti alur serat kayu.

#### 2) Prosedur Pembuatan Cukilan Kayu

Berikut ini prosedur pembuatan cukilan kayu (Tanama, 2020:187). Sebagai berikut:

1. Pembuatan Sketsa, membuat terlebih dahulu rancangan gambar pada klise/matriks pada bahan sejemis linoleum menggunakan pensil, lebih baik jika sketsa yang dibuat lebih simpel dan sederhana.
2. Pencukilan Sketsa, setelah membuat rancangan gambar, selanjutnya adalah mencukil bagian gambar yang terkecil

pada gambar yang telah dibuat dan mencukil garis pola-pola pada bagian bayangan gelap terang pada objek.

3. Pelumuran Tinta, setelah proses mencukil selesai, selanjutnya mengambil tinta menggunakan pisau palet dan diratakan pada permukaan yang rata seperti kaca bening dan kemudian menggelindingkan rol mengenai tinta. Setelah itu, rol yang sudah dilumuri tinta digelindingkan pada klise acuan hingga menutupi seluruh permukaan klise yang tidak tercukil.

4. Proses Percetakan, klise cukilan diletakkan dimeja atau lanta. Setelah itu meletakkan kertas secara perlahan menutupi klise cukilan. Kertas digosok dengan memberi tekanan menggunakan baren atau bisa diganti menggunakan sendok. Setelah dipastikan selesai, kertas dapat dibuka secara perlahan-lahan dan proses mencetak selesai.

#### 3) Kriteria Penilaian Cukilan Kayu

Menurut (Sudarmaji, 1979:25), terdapat beberapa aspek-aspek penilaian dalam berkarya seni rupa, yaitu:

1. Ide, sebuah karya seni yang bagus bukanlah sebuah kejadian yang terjadi sekali saja, melainkan hasil dari usaha bersama yang didorong oleh beberapa faktor.
2. Kreativitas, kreativitas dalam hal ini adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan seni. Kesenian berarti menciptakan sesuatu dengan suatu yang sudah ada.
3. Teknik dan Wujud, ini adalah masalah bagaimana seseorang mengubah bentuk ideal menjadi bentuk sensual dan membuatnya berharga. Ini dilakukan dengan penggunaan media kesenirupaan.

### 2. Seni Grafis Dalam Kurikulum SMP

#### a. Tujuan Pembelajaran Seni Rupa di SMP

Pembelajaran seni mendorong peserta didik Indonesia untuk berpikiran terbuka, apresiatif, empati, dan menghargai perbedaan

dan keragaman. Selain itu, peserta didik mendapatkan pengalaman estetis melalui proses refleksi dari dalam dan luar dirinya yang dituangkan dalam karya seni.

Pembelajaran seni rupa adalah alat yang menyenangkan untuk mengajarkan kreativitas dan mendemonstrasikan bagaimana hal itu dapat membantu orang menjalani kehidupan yang lebih baik dengan memberikan peserta didik kesempatan pendidikan yang menarik yang secara emosional relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

#### b. Pokok Bahasan Seni Grafis di Dalam Kurikulum SMP

Pembelajaran seni budaya pada materi seni grafis dalam kurikulum 2013 berada pada semester genap dengan alokasi waktu 12 Jam Pelajaran untuk 4 kali pertemuan, materi pembelajaran yang diajarkan di kurikulum 2013 mencakup: (a) pengertian seni grafis, (b) berbagai jenis karya seni grafis berdasarkan teknik, (c) prosedur berkarya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik, (d) pembuatan karya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik.

### 3. Kemampuan Berkarya Seni Rupa Peserta Didik SMP

#### a. Perkembangan Kemampuan

##### Menggambar Anak Selayang Pandang

Kemampuan adalah daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari suatu pembawaan dan latihan. bakat sering digambarkan sebagai kemampuan bawaan, sebagai kemampuan yang masih perlu dipupuk dan dilatih agar bisa dikuasai. Kemampuan yang dikuasai anak pada setiap tahapan usia berbeda antara satu dengan lainnya, perlu dipahami bahwa keunikan dan karakteristik tahapan pada usia tersebut sehingga dapat memberikan stimulasi yang sesuai perkembangannya.

Ada dua cara untuk memahami perkembangan keterampilan anak. Pertama, pelajari konsep-konsep yang berkaitan dengan

perkembangan keterampilan anak menurut para ahli. Kedua, mengamati dan mempelajari karya anak secara langsung.

#### b. Kemampuan Berkarya Seni Rupa Anak Usia SMP

Karya seni anak sebagai sarana untuk mengungkapkan perasaan, ide, gagasan, dan pemikiran anak sebagai pencipta, karyanya adalah alat untuk berimajinasi, mengekspresikan perasaan dan bercerita hal-hal menarik disekitarnya (Pardede, 2022).

## METODE

### Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian evaluatif. Penelitian evaluatif adalah kegiatan penelitian yang sifatnya menguji suatu kegiatan/program yang bertujuan untuk mengukur keberhasilan suatu kegiatan/program dan untuk menentukan keberhasilan suatu program dan apakah telah sesuai dengan yang direncanakan.

### Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek pengamatan yang menjadi pusat perhatian penelitian untuk diobservasi atau diukur. Variabel dalam penelitian adalah kemampuan peserta didik kelas IX dalam berkarya Cukilan Kayu dalam pembelajaran seni grafis di SMP Negeri 3 Sibulue Kabupaten Bone.

### Definisi Operasional Variabel

Pengertian terhadap variabel yang diteliti maka secara operasional variabel penelitian ini adalah kesanggupan peserta didik dalam berkarya seni grafis cukilan kayu di SMP Negeri 3 Sibulue Kabupaten Bone yang berdasarkan kriteria penilaian dalam penelitian ini yaitu dari aspek ide, kreativitas dan teknik/wujud. Serta pemahaman peserta didik terhadap materi seni grafis dan dapat menghasilkan karya yang kreatif.

### Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Sibulue yang berlokasi tepatnya di Desa Tunreng Tellue Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone Sulawesi Selatan. Lokasi Penelitian ini Berjarak 24 Km dari Kota Watampone.

### Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data, sumber data yang yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Obesevasi, yaitu teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dengan mengamati secara langsung objek yang akan diteliti untuk memperoleh data yang akurat. Fokus observasi ini adalah mengamati proses berkarya seni grafis cukilan kayu dan membuat karya hingga sampai tahap penyelesaian.
2. Tes Kemampuan Membuat Karya Grafis, metode pengumpulan data yang dilakukan dengan tes praktik. Proses berkarya yang dilakukan oleh individu yang menguasai teknik dalam berkarya seni grafis yang pelaksanaannya dengan adanya tes praktik, dan hasil karya yang diciptakan dinilai oleh dosen pendidikan seni rupa yang menguasai teknik cetak tinggi dalam berkarya seni grafis.
3. Dokumentasi, teknik dokumentasi yang digunakan peneliti untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik tentang berkarya seni grafis cukilan kayu dengan cara pengambilan gambar secara langsung terhadap objek yang dilakukan oleh peserta didik pada saat berkarya.

### Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam berkarya, teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif yaitu analisis yang dilakukan dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagai

mana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan secara umum.

$$X = F/N \times 100 \%$$

Keterangan:

X = Hasil Yang Dicari

F = Jumlah Frekuensi

N = Jumlah Peserta Didik

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Kemampuan Berkarya Seni Grafis Cukilan Kayu Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 3 Sibulue Kabupaten Bone

Untuk mengetahui kemampuan berkarya seni grafis cukilan kayu peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Sibulue Kabupaten Bone yang dilakukan melalui tes praktik. Dalam penelitian ini juga memperhatikan beberapa aspek dalam penilaian. Adapun hasil karya peserta didik tersebut dinilai berdasarkan aspek ide, kreativitas, dan teknik/wujud. Adapun kemampuan siswa dalam berkarya cukilan kayu dilakukan pengukuran dan penilaian dengan melibatkan tim penilai yaitu, Bapak Dr. Muhammad Saleh Husain, M.Si. sebagai penilai I, Bapak Drs. Yabu M.,Sn. Sebagai penilai II, Bapak Muhammad Suyudi, S.Pd., M.Pd sebagai penilai III. Bapak Dr. Sukarman B, M.Sn sebagai penilai IV. Bapak M. Muhlis Lugis, S.Pd., M.Sn sebagai penilai V.

**Tabel 4.8** Persentase hasil tes kemampuan berkarya cukilan kayu ditinjau dari aspek ide

Kategori	Bobot Skor	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Sangat Baik	90-100	0	0
Baik	80-89	12	57,14

Cukup	70-79	9	42,85
Kurang	60-69	0	0
Sangat Kurang	0-59	0	0
<b>Jumlah</b>		21	100

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik memperoleh skor 90-100 (kategori sangat baik), 12 orang (57,14%) peserta didik memperoleh skor 80-89 (kategori baik), 9 orang (42,85%) peserta didik memperoleh skor 70-79 (kategori cukup), tidak ada peserta didik yang memperoleh skor 60-69 (kategori kurang) dan yang memperoleh skor 0-59 (kategori sangat kurang).

**Tabel 4.10 Persentase hasil tes kemampuan berkarya cukilan kayu ditinjau dari aspek kreativitas**

Kategori	Bobot Skor	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Sangat Baik	90-100	0	0
Baik	80-89	1	4,76
Cukup	70-79	20	95,23
Kurang	60-69	0	0
Sangat Kurang	0-59	0	0
<b>Jumlah</b>		21	100

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik memperoleh skor 90-100 (kategori sangat baik), dan 1 orang (4,76%) peserta didik memperoleh skor 80-89 (kategori baik), 20 orang (96,23%) peserta didik memperoleh skor 70-79 (kategori cukup), tidak ada peserta didik yang memperoleh skor 60-69 (kategori kurang) dan yang memperoleh skor 0-59 (kategori sangat kurang).

**Tabel 4.12 Persentase hasil tes kemampuan berkarya cukilan kayu ditinjau dari aspek ide**

Kategori	Bobot Skor	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Sangat Baik	90-100	0	0
Baik	80-89	4	19,04
Cukup	70-79	17	80,95
Kurang	60-69	0	0
Sangat Kurang	0-59	0	0
<b>Jumlah</b>		21	100

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik memperoleh skor 90-100 (kategori sangat baik), dan 4 orang (19,04%) peserta didik memperoleh skor 80-89 (kategori baik), 17 orang (80,95%) peserta didik memperoleh skor 70-79 (kategori cukup), tidak ada peserta didik yang memperoleh skor 60-69 (kategori kurang) dan yang memperoleh skor 0-59 (kategori sangat kurang).

**Tabel 4.14 Persentase hasil tes kemampuan berkarya cukilan kayu ditinjau dari aspek kreativitas**

Kategori	Bobot Skor	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Sangat Baik	90-100	0	0
Baik	80-89	3	14,28
Cukup	70-79	18	85,71
Kurang	60-69	0	0
Sangat Kurang	0-59	0	0
<b>Jumlah</b>		21	100

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik memperoleh skor 90-100 (kategori sangat baik), dan 3 orang (14,28%) peserta didik memperoleh skor 80-89 (kategori baik), 18 orang (85,71%) peserta didik memperoleh skor 70-79 (kategori cukup), tidak ada peserta didik yang memperoleh skor 60-69 (kategori kurang) dan yang memperoleh skor 0-59 (kategori sangat kurang).

## PEMBAHASAN

### Kemampuan Berkarya Seni Grafis Cukilan Kayu Peserta Didik SMP Negeri 3 Sibulue Kabupaten Bone

Berdasarkan hasil tes kemampuan berkarya seni grafis cukilan kayu, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Sibulue Kabupaten Bone secara umum mendapatkan nilai “cukup” dalam berkarya cukilan kayu.

- a. Karya peserta didik yang mendapatkan nilai “Baik” dengan skor 80-89



Gambar 4.1 Karya seni grafis dari Nur Hazanah

(Foto: Aulia Aryanti Sulfa, 26 September 2022)

- b. Karya peserta didik yang mendapatkan nilai “Baik” dengan skor 80-89



Gambar 4.2 Karya seni grafis dari Farhan Agsan

(Foto: Aulia Aryanti Sulfa, 26 September 2022)

- c. Karya peserta didik yang mendapatkan nilai “Cukup” dengan skor 70-79



Gambar 4.2 Karya seni grafis dari Riftita Martina

(Foto: Aulia Aryanti Sulfa, 26 September 2022)

d. Karya peserta didik yang mendapatkan nilai “Cukup” dengan skor 70-79



Gambar 4.2 Karya seni grafis dari Riftita Martina

(Foto: Aulia Aryanti Sulfa, 26 September 2022)

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari kelima tim penilai yang telah menilai karya peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Sibulue Kabupaten Bone dalam tes praktik berkarya seni grafis cukilan kayu, menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam berkarya cukilan kayu kelas IX terdapat dalam kategori cukup berdasarkan keseluruhan aspek penilaian. Hal ini terbukti dengan 3 orang (14,28%) peserta didik memperoleh skor 80-89 (kategori baik), 18 orang (85,71%) peserta didik memperoleh skor 70-79 (kategori cukup), tidak ada peserta didik yang memperoleh skor 90-100 (kategori sangat baik), skor 60-69 (kategori kurang), dan skor 0-59 (kategori sangat kurang).

Pada pembahasan yang telah dijelaskan bahwa secara keseluruhan kemampuan peserta didik dalam berkarya seni grafis cukilan kayu termasuk dalam kategori cukup. Hal ini dapat dilihat pada hasil penilaian dari kelima tim penilai dari keseluruhan aspek.

Berdasarkan aspek ide, menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam berkarya seni grafis cukilan kayu peserta didik

kelas IX SMP Negeri 3 Sibulue Kabupaten Bone dianggap baik. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jumlah peserta didik yang memperoleh nilai dengan kategori baik sebanyak 12 peserta didik, dan kategori cukup sebanyak 9 peserta didik.

Berdasarkan aspek kreativitas, menunjukkan bahwa terdapat 1 peserta didik dari 21 sampel penelitian dianggap baik sedangkan 20 peserta didik yang dianggap cukup pada aspek kreativitas dalam berkarya seni grafis cukilan kayu.

Berdasarkan aspek teknik/wujud, menunjukkan bahwa terdapat 4 peserta didik dari 21 sampel penelitian dianggap baik sedangkan terdapat 17 peserta didik dianggap cukup dalam berkarya seni grafis, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Sibulue Kabupaten Bone cukup mampu dalam berkarya seni grafis cukilan kayu, terbukti dengan 3 peserta didik yang mendapatkan nilai baik, sedangkan ada 18 peserta didik mendapatkan nilai cukup.

Secara keseluruhan dari ketiga aspek tersebut, pada aspek kreativitas terdapat 20 dari 21 peserta didik memperoleh nilai cukup dan aspek teknik/wujud terdapat 17 dari 21 peserta didik memperoleh nilai cukup. Sedangkan aspek ide terdapat 9 dari 21 peserta didik yang memperoleh nilai cukup. Hal ini menunjukkan bahwa dari ketiga aspek tersebut secara keseluruhan kemampuan peserta didik masuk dalam kategori cukup.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan mengenai kemampuan berkarya seni grafis cukilan kayu peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Sibulue Kabupaten Bone, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam berkarya cukilan kayu



terdapat dalam kategori cukup dengan skor 90-100, dengan rata-rata nilai pada aspek ide termasuk dalam kategori baik dengan skor 80-89, pada aspek kreativitas termasuk ke dalam kategori cukup dengan skor 70-79, dan pada aspek teknik/wujud termasuk ke dalam kategori cukup dengan skor 70-79.

### Saran

1. Peserta didik harus lebih sering melihat karya-karya seni khususnya dalam seni grafis cukilan kayu untuk menambah wawasan tentang seni.
2. Untuk guru yang mengajar seni grafis perlu memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik untuk melatih kemampuan mencukil kayu agar peserta didik berminat dalam berkarya seni grafis.
3. Pada saat pembelajaran sebaiknya tidak berfokus pada teori saja, tetapi perlu di dampingi dengan praktik agar peserta didik memahami pembelajaran yang berlangsung.
4. Peserta didik harus lebih banyak melatih dalam berkarya cukilan kayu untuk meningkatkan mutu belajar dalam pembelajaran seni budaya.

### DAFTAR RUJUKAN

- Adi, Sigit Purnomo. (2020). Cetak Tinggi dan Pengaplikasiannya. Surakarta: UNS Press
- Arikunto, S., & Jabar, A. (n.d.). Cepi Safrudin. 2008. Evaluasi Program Pendidikan.
- E, Muharam dan Sundaryati, Warti. (1991). Pendidikan Kesenian II Seni Rupa, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Kantun, S. (n.d.). Penelitian Evaluatif Sebagai Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Modul 2 Perkembangan Anak Usia Dini.
- Kristanto, A. (2017). Memahami Paradigma Pendidikan Seni. *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen, Dan Musik Gereja*, 1(01), 119–126. <https://doi.org/10.37368/ja.v1i01.90>
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 389. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v6i2.4520>
- Lowenfeld, V. (n.d.). Mengenal periodisasi perkembangan seni rupa anak-anak. 1–22.
- Luzar, L. C. (2011). Karya Seni Grafis yang Menarik dan Kreatif melalui Teknik Cukil. *Humaniora*, 2(1), 300. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3007>
- Ningrum, N. N. (2020). Pembelajaran Menggambar Melatih Motorik Halus Dan Sosial Bagi Anak . *Irama*, 2, 18–21.
- Pardede, R. M. (2022). Kajian Seni Rupa Anak. *Jurnal Desain*, 2, 162–171.
- Raindriati, Rizki, dan Amir, Dewi Miranti, (2021). Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas I. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan

Perbukuan Kementerian Pendidikan,  
Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Read, H. 1970. *Education Through Art*.  
London: Faber and Faber Limited.

Salam, S., & Muhaemin, M. (2020).  
*Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Badan  
Penerbit UNM.

Salasi, Eighteen. (2020). *Seni Rupa Smp: Seni  
Lukis, Seni Patung, Seni Grafis, Dan  
Pameran*. Malang: Ahlimedia Press

Sudarmaji, D. K. S. R. (1979). *Dinas Museum  
dan Sejarah*. Jakarta.

Sukmadinata, N.S. (2009). *Metode Penelitian  
Pendidikan*. Bandung: UPI.

Syafii. (2015). Berkarya seni grafis sebagai  
alternatif pengalaman belajar seni rupa  
bagi anak : *jurnal seni*, ix(2), 97–104.

Tanama, A. (2020). *Buku Cap Jempol: Seni  
Cetak Grafis Dari Nol*. Penerbit SAE