



Pembelajaran seni rupa dengan model Think-Pair-Create-Share

Shandra Novia Edsantrika, Dwi Wulandari

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo
No.1 Karangmalang, Yogyakarta, 55281, Indonesia

*Corresponding Author: shandranovia.2018@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa, sering ditemukan kendala berupa rendahnya interaksi sosial dan kemampuan komunikasi peserta didik. Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui proses pengembangan program pembelajaran seni lukis kelas XI SMA dengan model *Think-Pair-Create-Share* (TPCS) dan (2) mengetahui kelayakan program pembelajaran seni lukis kelas XI SMA dengan model *Think-Pair-Create-Share* (TPCS). Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), uji coba (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, validasi ahli, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan cara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan ini berupa (1) proses pengembangan meliputi *analyze, design, development, implementation, dan evaluation* (2) hasil penilaian RPP dengan persentase 98,2% jika dikonversikan menggunakan kriteria kualitatif memperoleh nilai sangat baik. Hasil persentase respon guru pada pernyataan positif yaitu 91,6%. Sedangkan pada pernyataan negatif menunjukkan bahwa nilai persentasenya adalah 89,2%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan model TPCS pada materi seni lukis dinyatakan valid dan praktis.

Kata Kunci: *Art learning, model TPCS, perangkat pembelajaran*

ABSTRACT

In art learning, obstacles that are often found are low social interaction and students' communication skills. Therefore, this study aims to (1) determine the process of developing a class XI high school painting learning program using the Think-Pair-Create-Share (TPCS) model and (2) determine the feasibility of a class XI high school painting learning program using the Think-Pair-Create-Share (TPCS) model. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model analysis, Design, Development, Implementation, and evaluation. Data collection techniques in this study used interviews, observation, expert validation, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques using qualitative and quantitative methods. The results of this development research are (1) the development process includes analyze, design, development, implementation, and evaluation (2) the results of the RPP assessment with a percentage of 98.2% if converted using qualitative criteria get a very good score. The results of the percentage of teacher responses to positive statements were 91.6%. Meanwhile, the negative statement shows that the percentage value is 89.2%. Based on these results, it can be concluded that the development of a Learning Implementation Plan using the TPCS model in painting material is declared valid and practical.

Keywords: *Art learning, TPCS model, learning device*

Riwayat artikel

Dikirim:
9 Mei 2023

Diterima:
28 Mei 2023

Dipublikasikan:
5 Juni 2023

Sitasi:

Edsantrika, S.N., and Wulandari, D. (2023). Pembelajaran seni rupa dengan model Think-Pair-Create-Share. *Sungging: Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain dan Pembelajarannya* 2(1): 1-9.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang inheren dengan kehidupan. Pemahaman seperti ini, mungkin terkesan dipaksakan, tetapi jika mencoba merunut alur dan proses kehidupan manusia, maka tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan telah mewarnai jalan panjang kehidupan manusia dari awal hingga akhir. Pendidikan menjadipengawal sejati dan menjadi kebutuhan asasi manusia (Munir Yusuf, 2018).

Definisi program pembelajaran adalahstrategi pembelajaran dan penilaian yangdigunakan untuk menyampaikan dan menilai unit kompetensi. Cakupan programpembelajaran adalah hasil belajar ataujuan pembelajaran (berasal dari standar kompetensi) dan garis besar isi, urutan, struktur pembelajaran dan metode penyampaian dan penilaian yang akandigunakan (Ginting, 2018)

Pembelajaran sangat erat kaitannya dengan kurikulum, Di sekolah khususnya di Yogyakarta, masih banyak menggunakankurikulum 2013 sebagai acuan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dalamkurikulum 2013 tenaga pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam kegiatan belajar mengajar. Berbagai model, metode,maupun media pembelajaran harus dikuasi oleh guru sehingga mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak ke level lebih tinggi.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan salah satu perangkat pembelajaran bagi pendidik dalam menyusun kegiatan pembelajaran. Dalam penyusun RPP tersebut, guru diharapandapat mengembangkan segala aspek yang dapat membuat peserta didik berpikir kritis, aktif, inovatif, serta dapat menciptakan kerja sama antara peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu, dalam RPP tersebut lebih memprioritaskan peran serta kegiatan peserta didik daripada guru, dalam kurikulum 2013 peran guruhanya sebagai fasilitator bagi peserta didik dan peserta didik sebagai subjek belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru Seni Budaya di SMAN 1 Prambanan Sleman yaitu bapak Elnang Suewena pada tanggal 6 Juni 2022 menjelaskan bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran Seni Budaya di kelas adalah model *Project Based Learning* karena dengan model pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman langsung ke peserta didik dan menurut guru Seni Budaya model PBL sangat cocok dilakukandi Pelajaran Seni Budaya. Namun kelemahan dari *Project Based Learning* adalah dari segi interaksi sosial pada masing-masing kelompoknya, penerapan PBL di lapangan kadang juga tidak sesuai dengan harapan. Peserta didik yang pintar yang seharusnya mampu membantu peserta didik lain yang kurang memahami materi juga sering kali tidak berjalan semestinya. Peserta didik yang pintar kadang memiliki keegoisan yang tinggi, dan kadang peserta didik yang kurang memahami materi juga tidak peduli dengan diri mereka sendiri sehingga tidak ada usaha untuk mengejar ketertinggalan dari temannya. Seperti mengobrol dengan temannya, dan juga tidak berpartisipasi mendengarkan temannya yang mengemukakan pendapatnya sehingga kegiatan diskusi hanya didominasi oleh beberapa peserta didik saja. Hal ini menunjukkan bahwa guru mengalami hambatan dalam hal menciptakan interaksi sosial kelompok ketika proses pembelajaran berlangsung. Dan kemampuan komunikasi di pelajaran Seni Budaya masih rendah. Hal ini terlihat dari peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran seperti saat guru memberikan pertanyaan, siswa kurang percaya diridalam mengungkapkan jawaban dan pada saat diberi kesempatan untuk bertanyasiswa hanya diam. Selain itu, juga terlihat ketika melakukan kegiatan diskusi kelompok. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan berkomunikasi yang dimiliki oleh peserta didik.

Kemampuan membangun hubungan bersosialisasi mempunyai arti yang sama dengan kemampuan mengelola emosi orang lain. Dengan seni rupa maka akan membantu anak untuk memberikan kesempatan dalam pergaulan sosial dan mengerti orang lain dan membantu dalam perkembangan terhadap emosional mereka. Anak dengan kemampuan ini akan cenderung pandai bergaul. Melalui belajar berpasangan dituntut untuk mengerti orang lain. Anak adalah pribadi sosial yang membutuhkan relasi dan komunikasi dengan orang sekitar untuk memanusiaikan dirinya (Pitcer dalam Nurhadiat, 2019).

Alangkah lebih baiknya jika dalam kegiatan pembelajaran seni rupa tidak hanya sekedar teori dan praktek saja, namun harus diajarkan dengan kemampuan berkomunikasi. Penggunaan model yang kurang tepat dapat menyebabkan kurangnya kemampuan komunikasi belajar seni rupa. Untuk itu aktivitas murid butuh ditingkatkan melalui tugas seni rupa dengan menjelaskan ide-ide kepada orang lain dan bekerja secara berpasangan.

Dari hasil wawancara yang telah didapat maka, peneliti menyimpulkan bahwa guru sangat membutuhkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai pedoman bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peneliti ini akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) untuk membantu menyelesaikan permasalahan peserta didik dalam proses belajar. Alasan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* karena dengan model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan komprehensif.

Pada model pembelajaran ini terdapat tiga langkah yaitu *think*, *pair*, dan *share*. Namun karena dalam pembelajaran seni rupa peserta didik diwajibkan untuk menciptakan suatu karya, maka peneliti mengembangkan model pembelajaran *Think Pair Share* menjadi empat tahap yaitu 1) *Think*, pada tahap ini guru memberikan tugas untuk menciptakan sebuah karya, kemudian guru meminta murid mencari ide untuk membuat karya; 2) *Pair*, selanjutnya siswa dipasangkan dengan teman sebangku dan mendiskusikan mengenai tugas yang telah diberikan oleh guru; 3) *Create*, siswa menciptakan sebuah karya dengan teman sebangku; 4) *Share*, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil karya tersebut di depan kelas.

Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) belum banyak diujikan dalam pembelajaran seni rupa khususnya di SMAN 1 Prambanan Sleman. Karena itu, penelitian ingin mengembangkan model TPS menjadi TPCS untuk pembelajaran seni rupa pada materi seni lukis. Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa yang berfokus pada kegiatan melukis. Seni lukis termasuk salah satu dari jenis seni rupa yang kegiatannya untuk mengolah sebuah permukaan dari objek atau media 2 dimensi untuk memperoleh kesan tertentu.

Dari permasalahan di atas maka penulis akan mengembangkan program pembelajaran seni lukis dengan model *Think-Pair-Create-Share* dengan luaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Diharapkan penelitian ini dapat menawarkan salah satu strategi untuk mencapai kemampuan komunikasi sebagai salah satu dari empat kemampuan abad 21 yaitu 4 Cs (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication*). 4Cs merupakan empat keterampilan yang telah diidentifikasi sebagai keterampilan yang sangat penting dan diperlukan oleh individu untuk menghadapi disrupsi. Dengan adanya inovasi pembelajaran dalam penelitian ini diharapkan ditemukan alternatif model untuk mendorong siswa terbiasa dengan komunikasi yang baik, bekerjasama secara kompak, kritis terhadap masalah dan mampu menyelesaikannya, dan inovatif dalam menghasilkan barang-barang baru (Widodo & Wardani, 2020).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk sertamenguji atau memvalidasi keefektifan produk tertentu. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah program pembelajaran seni lukis dengan model *Think-Pair-Create-Share* dengan luaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu sebagai berikut : (1) Analysis: tahap analisis merupakan langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa. Tahap ini diperoleh melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas XI SMAN 1 Prambanan Sleman dan pengamatan yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran Seni Budaya di SMAN 1 Prambanan Sleman. (2) Design: produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah program pembelajaran dengan model Think-Pair-Create-Share (TPCS) berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan langkah- langkah sebagai berikut : (a) Pada tahap awal peneliti menentukan model pembelajaran yang akan digunakan berdasarkan kemampuan atau sikap yang akan dioptimalkan, (b) menyusun KI, KD, Indikator, serta tujuan pembelajaran, (c) menyusun peta konsep atau jaringan KD dan indikator, (d) merancang rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan metode yang telah ditentukan, dan (e) melakukan evaluasi terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. (3) Development: peneliti membuat produk berdasarkan tahap perancangan dengan langkah-langkah sebagai berikut : (a) membuat instrumen validasi produk, b) melakukan wawancara kepada beberapa narasumber untuk bahan ajar, (c) mengembangkan program pembelajaran seni lukis dengan model pembelajaran Think Pair Create Share (TPCS), (d) melakukan validasi kepada validator yang dianggap ahli, (e) melakukan revisi produk berdasarkan hasil validasi oleh validator, (f) melakukan evaluasi terhadap pengembangan yang telah dilakukan, (4) Implementation: Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapat informasi apakah produk yang dikembangkan layak diterapkan dibandingkan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran ini melibatkan siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Prambanan Sleman. Pada tahap implementasi ini diterapkan oleh guru Seni Budaya yaitu Bapak Elnang Soewena karena guru lebih optimal dalam proses pembelajaran dan guru lebih mengetahui kondisi kelas. (5) Evaluation: peneliti melakukan validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dengan mengumpulkan data-data validasi yang diperoleh oleh dosen pendidikan seni rupa dan guru seni rupa untuk melihat keseluruhan tahapan yang dilakukan jika setiap tahapan sudah dilakukan dengan baik maka pengembangan perangkat pembelajaran sudah memenuhi kriteria.

Penelitian akan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Prambanan Sleman yang berlokasi di Madubaru, Madurejo, Prambanan, Sleman, Kode Pos : 55572. Subjek pada penelitian ini adalah guru seni rupa danpeserta didik kelas XI IPS 2 SMAN 1 Prambanan Sleman. Objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan menambahkan tahap penciptaan/ *create* (TPCS) untuk mengoptimalkan kemampuan komunikasi siswa di kelas XI SMAN 1 Prambanan Sleman. Penelitian ini dilaksanakan sejak bulan Juni hingga bulan Desember 2022.

Teknik pengumpulan data adalah langkah sistematis untuk memperoleh data akurat dari responden. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Wawancara, wawancara ini dilakukan untuk mempertegas data awal yang telah diperoleh dari hasil observasi mengenai penggunaan bahan ajar. (2) observasi: observasi ini untuk memperoleh data aktivitas yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. (3) Validasi Ahli: data yang dikumpulkan merupakan data tentang kevalidan perangkat pembelajaran RPP yang berupa pernyataan para ahli mengenai aspek-aspek yang terdapat dalam perangkat pembelajaran. (4) Angket Guru: angket respon guru diberikan kepada guru pada akhir penelitian. (5) Dokumentasi: Dokumentasi yaitu cara untuk mendapatkan data yang telah didokumentasikan.

Data yang diperoleh melalui beberapa proses sebagaimana yang dijelaskan diatas, maka akan dilakukan analisis data kualitatif dan kuantitatif data kualitatif ini didapat dari hasil wawancara dengan guru seni rupa SMAN 1Prambanan Sleman serta saran dan masukan dari validator yang telah memvalidasi produk penelitian. Selain itu peneliti menggunakan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi oleh dua validator dan angket respon guru. Hasil analisis dinilai menggunakan konversi skor skala 5 (Likert), namun pada angket hanya menggunakan 4 pilihan jawaban saja. Dari skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi angka persen dengan rumus menurut Anas Sudijono (2012:43) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P: angka presentase

f : frekuensi yang sedang dicaripresentasinya

n : Number of Case (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Untuk memperoleh data data kuantitatif dari angket respon guru menggunakan skala Likert, dimana setiap pernyataan yang bersifat positif (favorable) diberi nilai 4,3,2,1 sedangkan untuk pernyataan yang bersifat negatif (unfavorable) diberi nilai 1,2,3,4. Skor pernyataan angket skala Likert dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Skor Pernyataan Angket Likert

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Positif	4	3	2	1
2	Negatif	1	2	3	4

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan program pembelajaran seni lukis dengan model *Think-Pair-Create-Share* dengan luaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan berkomunikasi pada materi seni lukis di kelas XI SMAN 1 Prambanan Sleman.

Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis dilakukan dua macam, yaitu analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik. Hal yang diperoleh adalah sebagai berikut : (1) Analisis Kebutuhan kegiatan ini dilakukan dengan teknik wawancara pada guru Seni Budaya kelas XI SMAN 1 Prambanan Sleman. (2) Analisis Karakteristik Siswa Kegiatan ini dilakukan berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran Seni Budaya di SMAN 1 Prambanan Sleman

Perancangan (*Design*)

Peneliti melakukan perancangan produk dengan memperhatikan komponen-komponen yang terdapat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai berikut : (1) identitas, (2) perumusan tujuan pembelajaran, (3) memuat kompetensi inti (KI), (4) memuat kompetensi dasar (KD) merumuskan indikator, (5) materi pembelajaran, (6) pendekatan, model, dan metode pembelajaran, (7) langkah-langkah pembelajaran, (8) media, alat/bahan, dan sumber belajar, (9) penilaian autentik, serta (10) lampiran.

Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat produk berdasarkan tahap perancangan dengan langkah-langkah sebagai berikut : (1) membuat instrumen validasi produk yang digunakan sebagai pedoman validasi produk, (2) mengembangkan rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran Think Pair Create Share (TPCS), (3) melakukan validasi kepada validator yang dianggap ahli, (5) melakukan wawancara dengan beberapa narasumber untuk menyusun bahan ajar, serta (4) dan melakukan revisi produk berdasarkan hasil validasi oleh validator.

Uji Coba (*Implementation*)

Setelah perangkat pembelajaran di revisi, divalidasi tahap dua, dan menghasilkan produk yang valid, peneliti melakukan uji coba produk pada 32 orang peserta didik di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Prambanan Sleman. Uji coba dilakukan selama 2 hari yaitu hari Kamis, 22 Desember 2022 dan hari Jum'at, 23 Desember 2022. Berikut ini pemaparan mengenai uji coba lapangan selama 2 kali pertemuan:

- (1) Pelaksanaan Pertemuan Pertama Uji coba penerapan perangkat pembelajaran dilaksanakan pada hari 22 Desember 2022. Pada pertemuan pertama ini membahas tentang konsep, unsur, prinsip, teknik, dan bahan dalam berkarya seni lukis. Pada pertemuan pertama ini proses pembelajaran berjalan dengan baik, selain itu terlihat peserta didik berantusias dalam proses pembelajaran. Namun terdapat kendala pada tahap Share dimana peserta didik masih ragu dan malu saat mempresentasikan hasil diskusinya ke depan kelas. Namun kendala tersebut dapat diatasi saat guru memberikan reward nilai tambahan untuk peserta didik yang berani menjawab, baik itu salah ataupun benar. Dengan begitu, peserta didik dapat termotivasi untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka. Guru memberikan apresiasi kepada pasangan yang telah mempresentasikan hasil diskusi dengan mengajak peserta didik bertepuk tangan.



Gambar 1 : tahap implementasi pertemuan pertama

- (2) Pelaksanaan Pertemuan Kedua

Uji coba penerapan perangkat pembelajaran dilaksanakan pada hari Jum'at, 23 Desember 2022. Pada pertemuan kedua ini membahas tentang pembuatan karya seni lukis dengan memodifikasi objek. Alokasi waktu pembelajaran pada pertemuan kedua adalah 2 jam pelajaran x 45 menit, dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 peserta didik. Pada

pertemuan kedua ini proses pembelajaran berjalan dengan baik, selain itu terlihat peserta didik berantusias dalam proses pembelajaran dan pada pertemuan kedua ini ada beberapa peserta didik yang sudah tidak malu dan ragu untuk mempresentasikan hasil karya kolaborasinya ke depan kelas dan meminta pasangan lain untuk menanggapi, memberi saran, dan komentar kepada pasangan yang sedang tampil di depan kelas. Guru memberikan apresiasi kepada pasangan yang telah mempresentasikan hasil karya kolaborasi dengan mengajak peserta dengan mengajak peserta didik untuk bertepuk tangan.



Gambar 2 : tahap implementasi pertemuan kedua

Tahap Evaluasi

Dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahap penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Pada tahap ini dilakukan evaluasi data berupa saran yang diperoleh dari guru Seni Budaya di SMAN 1 Prambanan Sleman menggunakan lembar angket respon dari tahap implementasi yang digunakan untuk memperbaiki kembali produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hal ini dilakukan agar menghasilkan produk yang layak. Berbagai hal yang diperbaiki adalah sebagai berikut :

- (1) Pengurangan alokasi waktu pada kegiatan penutup yang semula 10 menit menjadi 5 menit.
- (2) Penambahan alokasi waktu pada kegiatan inti yang semula 60 menit menjadi 65 menit.

Analisis Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Analisis kevalidan dilakukan untuk menentukan kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh dosen jurusan Pendidikan Seni Rupa di Universitas Negeri.

Penilaian terhadap RPP yang dikembangkan menunjukkan skor rata-rata 3,9 berdasarkan pedoman klasifikasi penilai perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat baik. Dengan demikian perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Analisis Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Analisis kepraktisan dilakukan untuk menentukan kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil angket respon guru Seni Budaya di SMAN 1 Prambanan Sleman setelah menggunakan perangkat pembelajaran.

Dari respon keseluruhan guru terhadap pengembangan perangkat pembelajaran dengan model TPCS pada pernyataan positif termasuk kedalam kriteria praktis yaitu 91,6%. Ini sesuai dengan kriteria persentase respon guru, dimana 75-100% = praktis. Sedangkan pada pernyataan negatif menunjukkan bahwa nilai persentase sebesar 89,2% sehingga menunjukkan bahwa kriteria 75-100% = praktis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan Program Pembelajaran seni lukis kelas XI dengan Model *Think-Pair- Create-Share* menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*

Berdasarkan hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilengkapi dengan bahan ajar menggunakan model *Think-Pair-Create- Share (TPCS)* untuk mengoptimalkan kemampuan berkomunikasi pada materi seni lukis di SMAN 1 Prambanan Sleman dengan kedua validator diperoleh persentase 98,2% dengan klasifikasi sangat baik. Maka dengan hasil validasi tersebut produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan berkualitas. RPP yang dilengkapi dengan bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria praktis berdasarkan respon yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil angket menunjukkan bahwa nilai persentase dari respon keseluruhan guru terhadap pengembangan perangkat pembelajaran dengan model TPCS pada pernyataan positif termasuk kedalam kriteria praktis yaitu 91,6%. Ini sesuai dengan kriteria persentase respon guru, dimana 75-100% = praktis. Sedangkan pada pernyataan negatif menunjukkan bahwa nilai persentase sebesar 89,2% sehingga menunjukkan bahwa kriteria 75-100% = praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Fauzan, H. (2019). *Model Pembelajaran Dalam Berbagai Pendekatan*. 136.
- Febry Hidayanto, S. N. N. (2016). Pengembangan Modul Fisika Sma Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengoptimalkan Karakter Peserta Didik. *RADIASI: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 9(1), 24–29.
- Funali, M. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kolaborasi Pada Siswa Kelas V SDN I Siboang. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(1), 57–80.
- Ginting, N. (2018). Pengembangan Program Pembelajaran Tematik Terpadu Bagi Guru-Guru SD Muhammadiyah Di Kota Medan. *Jurnal Prodikmas: Hasil Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 2580–3069.
- Hendri, Z. & Wulandari, D. (2022). Seni Rupa Anak & Pembinaannya Perspektif Wacana Kreativitas dan Pedagogi Kreatif. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Kurniawati, J. (2021). Definisi Perencanaan Pembelajaran. *Researchgate.Net, March*, 1–4.
https://www.researchgate.net/profile/Julia-Kurniawati/publication/350100338_DEFINISI_PERENCANAAN_PEMBELAJARAN/links/6050df8e92851cd8ce482492/DEFINISI-PERENCANAAN-PEMBELAJARAN.pdf

- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Marfuah, M. (2017). Improving Students' Communications Skills Through Cooperative Learning Models Type Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(2), 148.
<https://doi.org/10.17509/jpis.v26i2.8313>
- Mukminan, F. N. R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tps Dan Nht Terhadap Hasil Belajar Sejarah Di Sma Negeri Kabupaten Temanggung. *SOCIA: Jurnal Ilmu- Ilmu Sosial*, 13(2).<https://doi.org/10.21831/socia.v13i2.12570>
- Sulastianto, H., Tambrin, I., Tarjo, E., Karyati, D., Supratna, N., Sukmayadi, Y., & Barnas, B. (2006). *Seni Budaya*.
- Suryanto, D. (2005). Etika Penelitian. *Berkala Arkeologi*, 25(1), 17–22.
<https://doi.org/10.30883/jba.v25i1.906>
- Widodo, S., & Wardani, R. K. (2020). Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving, Creativity And Innovation) Di Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 185–197.