



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*
MATERI MENGAPRESIASI KARYA SENI RUPA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
SD NEGERI RANJINGAN BANYUMAS**

Skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh
Tegar Pambudhi
1401409137

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhannya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, Juli 2013

Tegar Pambudhi

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Di : Tegal

Tanggal : 15 Juli 2013

Pembimbing I

Pembimbing II

Moh. Fathurrohman, S. Pd., M. Sn.
NIP 19770725 200801 1 008

Drs. Sigit Yulianto
NIP 19630721 198803 1 001

Mengetahui,

Koordinator UPP Tegal

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.
NIP 19630923 198703 1 001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Keefektifan Model Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Materi Mengapresiasi Karya Seni Rupa pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ranjingan Banyumas* oleh Tegar Pambudhi 1401409137, telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 31 Juli 2013.

PANITIA UJIAN

Ketua

Sekretaris

Drs. Hardjono, M. Pd.

Drs. Akhmad Junaedi, M. Pd.

NIP 19510801 197903 1 007

NIP 19630923 198703 1 001

Penguji Utama

Eka Titi Andaryani, S. Pd., M. Pd.

NIP 19831129 200812 2 003

Penguji Anggota 1

Penguji Anggota 2

Moh. Fathurrohman, S. Pd., M. Sn.

Drs. Sigit Yulianto

NIP 19770725 200801 1 008

NIP 19630721 198803 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Tak ada waktu yang tidak tepat untuk melakukan sesuatu yang benar. (Martin L. King, Jr)

Hidup itu memang terkadang rumit, namun serumit apapun kehidupan ini tetap harus kita jalani, karena Tuhan punya rencana dibalik semua ini. (Ustad Jefri Al-Buchori)

Harus tetap bersyukur atas semua yang terjadi, dibalik itu semua pasti ada pelajaran dan hikmah yang sangat berharga untuk kita. (Penulis)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Ibu, bapak, dan adikku yang telah memberikan segalanya.

Teman-teman B Fresh 2009 dan seluruh angkatan 2009 PGSD UPP Tegal yang selalu bisa memotivasiku.

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah S.W.T. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar Materi Mengapresiasi Karya Seni Rupa pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ranjingan Banyumas”.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor UNNES yang telah memberikan kesempatan belajar.
2. Drs. Hardjono, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Dra. Hartati, M. Pd., Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES yang telah memberikan ijin penelitian.
4. Drs. Akhmad Junaedi, M. Pd., Koordinator UPP Tegal FIP UNNES yang telah memberikan ijin penelitian.
5. Moh. Fathurrohman, S. Pd., M. Sn., Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Drs. Sigit Yulianto, Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi yang sangat bermanfaat demi terselesaikannya skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu dosen jurusan PGSD UPP Tegal FIP UNNES yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan.
8. Staf TU dan karyawan jurusan PGSD UPP Tegal FIP UNNES yang telah banyak membantu administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Sri Mulati, S. Pd., Kepala SD Negeri Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
10. Sri Mulati, S. Pd., Guru Pengampu Mata Pelajaran SBK SD Negeri Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas yang telah memberikan waktu dan bimbingannya dalam melaksanakan penelitian.
11. Kuswati, S. Pd., Guru Kelas VI SD Negeri Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas yang telah mengizinkan peneliti melakukan uji coba soal.
12. Sri Nani Jumiati, S. Pd. SD., Guru Pengampu kelas VA SD Negeri Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas yang telah memberikan waktu dan bimbingannya dalam melaksanakan penelitian.
13. Bambang Soediro, S. Pd., Guru Pengampu kelas VB SD Negeri Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas yang telah memberikan waktu dan bimbingannya dalam melaksanakan penelitian.
14. Dewan Guru SD Negeri Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas yang telah mendukung pelaksanaan penelitian.
15. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya dan bermanfaat bagi semua pihak yang terkait pada khususnya.

Tegal, Juli 2013

Peneliti

ABSTRAK

Pambudhi, Tegar. 2013. *Keefektifan Model Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Materi Mengapresiasi Karya Seni Rupa pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ranjangan Banyumas*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I Moh. Fathurrohman, S. Pd., M. Sn., II Drs. Sigit Yulianto

Kata kunci: *Mind Mapping*, Apresiasi, Seni Rupa, Hasil Belajar

Dalam pembelajaran SBK guru harus menguasai dasar-dasar seni rupa dengan benar dan mampu menyajikan secara menarik kepada siswa. Guru hendaknya merancang pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi dan berimajinasi serta menyusun pokok-pokok materi ke dalam peta pikiran. Salah satu cara pembelajaran yang membuat belajar menjadi menyenangkan dan siswa dapat terlibat secara langsung dengan mengekspresikan dan menyusun kerangka berpikirnya dengan baik adalah menggunakan model *mind mapping*. Tujuan penelitian ini yaitu menguji keefektifan model *mind mapping* hasil belajar Seni Rupa siswa kelas V, antara kelas yang mendapatkan perlakuan model *mind mapping* dengan kelas yang menggunakan metode ceramah pada materi pokok Mengapresiasi Karya Seni Rupa daerah setempat (Batik Banyumas).

Desain penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 52 siswa kelas V SD Negeri Ranjangan kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas tahun ajaran 2012/2013, yang terdiri dari 21 siswa siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dan 31 siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen. Sementara itu sampel penelitian yang diambil menggunakan sampling jenuh, yakni seluruh populasi dalam penelitian dijadikan sampel. Untuk pengujian hipotesis akhir data hasil belajar siswa menggunakan Uji *Mann-Whitney* melalui program SPSS versi 20. Kriteria yang digunakan untuk pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi *Asymp. Sig.* $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan jika nilai signifikansi *Asymp. Sig.* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai signifikansi *Asymp. Sig.* data hasil belajar sebesar 0,006. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 ($0,006 < 0,05$). Maka dapat diperoleh hasil H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar seni rupa antara siswa kelas VA dan VB pada materi mengapresiasi hasil karya seni rupa daerah setempat yang menggunakan model *mind mapping* dan kelas yang menggunakan metode ceramah.

Dari penelitian diperoleh rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 71,90 dan kelas eksperimen sebesar 81,61. Jadi dapat disimpulkan penggunaan model *mind mapping* lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah dalam materi mengapresiasi karya seni rupa daerah setempat (Batik Banyumas). Dengan menggunakan model *mind mapping*, siswa akan lebih mengembangkan potensi otak yang dimilikinya. guru dapat melakukan variasi dalam pelaksanaan model *mind mapping* sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

DAFTAR ISI

	Halaman
Prakata.....	vi
Abstrak.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Diagram.....	xiv
Daftar Lampiran.....	xv
Bab	
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.5.1 Tujuan Umum.....	10
1.5.2 Tujuan Khusus.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
1.6.1 Bagi Siswa.....	11
1.6.2 Bagi Guru.....	11
1.6.3 Bagi Sekolah.....	12
1.6.4 Bagi Peneliti.....	12
2. KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS.....	13
2.1 Penelitian yang Relevan.....	13
2.2 Landasan Teoritis.....	16
2.2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	16
2.2.1.1 Pengertian Belajar.....	16
2.2.1.2 Pengertian Pembelajaran.....	18
2.2.1.3 Hasil Belajar.....	19

2.2.2	Hakikat Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan.....	20
2.2.3	Hakikat Seni Rupa.....	23
2.2.3.1	Pengertian Seni Rupa.....	23
2.2.3.2	Fungsi Seni Rupa.....	25
2.2.3.3	Jenis Karya Seni Rupa.....	26
2.2.3.4	Tujuan pendidikan Seni Rupa.....	26
2.2.3.5	Bentuk Seni Rupa.....	26
2.2.3.5.1	Karya Seni Rupa Dwimatra.....	26
2.2.3.5.2	Karya Seni Rupa Trimatra.....	30
2.2.4	Hakikat Apresiasi.....	32
2.2.4.1	Pengertian Apresiasi.....	32
2.2.4.2	Proses Apresiasi.....	34
2.2.4.2.1	Apresiasi Karya Seni Rupa Murni.....	35
2.2.4.2.2	Apresiasi Karya Seni Desain.....	35
2.2.5	Materi Mengapresiasi Karya Seni Rupa Daerah Setempat (Batik Banyumas).....	35
2.2.5.1	Sejarah Batik Banyumas.....	35
2.2.5.2	Jenis Batik Banyumas.....	37
2.2.5.3	Motif Batik Banyumas.....	38
2.2.5.3.1	Corak Batik Klasik.....	38
2.2.5.3.2	Corak Batik Kotemporer.....	43
2.2.5.4	Ciri Khas Batik Banyumas.....	43
2.2.5.5	Perbedaan antara Batik Tulis, Batik Cap dan Batik Printing.....	44
2.2.5.5.1	Batik Tulis.....	44
2.2.5.5.2	Batik Cap.....	44
2.2.5.5.2	Batik Printing.....	45
2.2.5.6	Peralatan dalam Proses Membatik.....	46
2.2.6	Konsep Pembelajaran Seni Rupa di SD.....	47
2.2.7	Perkembangan Pembelajaran Seni Rupa Anak SD.....	48
2.2.8	Model Pembelajaran.....	50
2.2.8.1	Pengertian Model Pembelajaran.....	50

2.2.8.2	Jenis Model Pembelajaran	52
2.2.8.3	Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	53
2.2.8.3.1	Pengertian Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	54
2.2.8.3.2	Langkah Pembuatan <i>Mind Map</i>	56
2.2.8.3.3	Langkah Pembelajaran Model <i>Mind Mapping</i>	57
2.2.8.3.4	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Mind Mapping	57
2.2.9	Pengertian Keefektifan	60
2.3	Kerangka Berpikir	62
2.4	Hipotesis	63
3.	METODE PENELITIAN	64
3.1	Desain Penelitian	64
3.2	Populasi dan Sampel.....	65
3.2.1	Populasi	65
3.2.2	Sampel	66
3.3	Variabel	66
3.3.1	Variabel Terikat.....	66
3.3.2	Variabel Bebas.....	67
3.4	Data dan Teknik Pengumpulan Data	67
3.4.1	Data.....	67
3.4.2	Teknik Pengumpulan Data	67
3.4.2.1	Tes	67
3.5	Instrumen Penelitian	68
3.5.1	Instrumen Tes	68
3.5.1.1	Uji Validitas.....	68
3.5.1.1.1	Validitas Konstruksi	69
3.5.1.1.2	Validitas Isi.....	70
3.5.1.2	Uji Reliabilitas	70
3.5.1.3	Analisis Tingkat Kesukaran Soal	71
3.5.1.4	Analisis Daya Pembeda Soal.....	72
3.6	Metode Analisis Data	73

3.6.1	Deskripsi Data	73
3.6.2	Pengolahan Data Pre-Test	73
3.6.3	Pengolahan Data Post-Test.....	78
4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	79
4.1	Deskripsi Data	79
4.1.1	Data Uji Coba Instrumen.....	80
4.1.1.1	Uji Validitas.....	80
4.1.1.1.1	Uji Validitas Logis.....	81
4.1.1.1.2	Uji Validitas Empiris	81
4.1.1.2	Uji Reliabilitas.....	82
4.1.1.3	Analisis Tingkat Kesukaran Soal	83
4.1.1.4	Analisis Daya Pembeda Soal.....	85
4.1.2	Uji Kesamaan Rata-Rata	88
4.1.3	Data Hasil Penelitian	93
4.1.4	Uji Pra-Syarat Analisis	96
4.1.4.1	Uji Homogenitas Data	98
4.1.5	Pengujian Hipotesis	98
4.2	Pembahasan	99
5.	PENUTUP	101
5.1	Kesimpulan.....	101
5.2	Saran	102
	Lampiran	104
	Daftar Pustaka	238
	Glosarium.....	241

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
4.1	Hasil Uji Validitas Item Soal	82
4.2	Hasil Uji Reliabilitas.....	83
4.3	Hasil Perhitungan Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	85
4.4	Tabel Hasil Perhitungan Daya Beda Soal.....	86
4.5	Perbandingan Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen	90
4.6	Hasil Uji Normalitas Data Pre-Test Kelas Kontrol.....	91
4.7	Hasil Uji Normalitas Data Pre-Test Kelas Eksperimen.....	91
4.8	Jadwal Penelitian di Kelas V SD Negeri Ranjingan.....	93
4.9	Ukuran Tendensi Sentral Data Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol	95
4.10	Ukuran Tendensi Sentral Data Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen	96
4.11	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	97
4.12	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	97
4.13	Tabel Hasil Uji- <i>U Mann Whitney</i>	98

DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN

Gambar	Halaman
2.1 Motif Batik Lumbon	38
2.2 Motif Batik Jayan/Jahean.....	39
2.3 Motif Batik Ayam Puger.....	39
2.4 Motif Batik Babon Angrem	40
2.5 Motif Batik Motif Batik Kekayon.....	40
2.6 Motif Batik Ganda Subrata	41
2.7 Motif Batik Sido Mukti.....	41
2.8 Motif Batik Truntum.....	42
2.9 Wangkringan/Gawangan.....	46
2.10 Canting.....	46
2.11 Cap	47
2.12 Contoh <i>Mind map</i>	55
2.13 Bagan Pola Kerangka Pikir	62

DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Halaman
4.1 Data Pre-Test Hasil Belajar Siswa Kelompok Kontrol.....	89
4.2 Data Pre-Test Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen.....	89
4.3 Sebaran Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol	94
4.4 Sebaran Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian	104
2. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	105
3. Profil SD Negeri Ranjingan.....	106
4. Daftar Nama Siswa Kelas VI SDN Ranjingan	108
5. Daftar Nama Siswa Kelas VA SDN Ranjingan	109
6. Daftar Nama Siswa Kelas VB SDN Ranjingan.....	110
7. Kalender Penelitian.....	111
8. Silabus Pembelajaran.....	113
9. Silabus Pengembangan Pembelajaran	115
10. RPP Pertemuan ke-1 Kelas Kontrol.....	118
11. RPP Pertemuan ke-1 Kelas Eksperimen.....	130
12. RPP Pertemuan ke-2 Kelas Kontrol.....	143
13. RPP Pertemuan ke-2 Kelas Eksperimen.....	152
14. Media Power Point Materi Batik Banyumas	161
15. Media Power Point Contoh <i>Mind Map</i>	164
16. Media <i>Mind Map</i>	165
17. Daftar Kelompok Siswa.....	166
18. Lembar Penilaian Produk (<i>Mind Map</i>).....	167
19. Petunjuk Penilaian <i>Mind Map</i>	168
20. Lembar Pelaksanaan Model <i>Mind Mapping</i> di Kelompok Eksperimen SDN Ranjingan.....	170
21. Deskriptor Pedoman Observasi Pelaksanaan Model <i>Mind Mapping</i> dalam Pembelajaran.....	172
22. Kisi-Kisi Penulisan Soal Uji Coba	177
23. Soal Uji Coba.....	185
24. Lembar Validasi oleh Tim Ahli.....	194
25. Hasil Uji Validitas Butir Soal	209
26. Hasil Uji Reliabilitas	211

27.	Tingkat Kesukaran Soal.....	212
28.	Hasil Perhitungan Daya Beda.....	214
29.	Kisi-Kisi Penulisan Soal Evaluasi	216
30.	Soal Evaluasi	219
31.	Nilai Pre-Test VA Kelas Kontrol	221
32.	Nilai Pre-Test VB Kelas Eksperimen	222
33.	Hasil Perhitungan Normalitas Data Pre-Test VA.....	223
34.	Hasil Perhitungan Normalitas Data Pre-Test VB	224
35.	Nilai Post-Test VA Kelas Kontrol.....	225
36.	Nilai Post-Test VB Kelas Eksperimen.....	226
37.	Hasil Perhitungan Normalitas Data Post-Test VA	227
38.	Hasil Perhitungan Normalitas Data Post-Test VB.....	228
39.	Hasil Perhitungan <i>U-Mann Whitney</i> Data Post-Test	229
40.	Foto Kegiatan Pembelajaran.....	230
41.	Hasil <i>Mind Mapp</i> Siswa	233

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi hak bagi seluruh warga negara Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 (UUD 1945) pasal 31 ayat (1) yang berbunyi “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) yakni usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi dua jalur yaitu jalur pendidikan formal dan pendidikan non-formal. Pendidikan formal terdiri dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi harus berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 dan berfungsi serta bertujuan sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, yaitu bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk

berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional di atas tidak terlepas dari sekolah sebagai pelaksana pendidikan formal. Sekolah dasar adalah salah satu jenjang pendidikan yang memberikan peran dalam mencapai tujuan nasional yang sudah ditetapkan. Dalam rangka mencapai tujuan nasional yang ditetapkan, sekolah dasar melakukan pembelajaran berbagai ilmu pengetahuan kepada siswanya.

Mengacu pada Tujuan Pendidikan Nasional, maka pembangunan dalam dunia pendidikan perlu dilakukan melalui berbagai upaya. Salah satunya adalah dengan ditetapkannya Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional (SNP). Dalam peraturan pemerintah tersebut diamanatkan bahwa muatan seni budaya dan keterampilan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran SBK pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Di SD pembelajaran SBK terdiri dari pembelajaran keterampilan, seni musik, seni tari dan seni rupa. Seni rupa menurut Aminuddin (2009: 5), merupakan cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap dengan panca indera dan dirasakan dengan rabaan. Salah satu materi dalam pembelajaran seni rupa yang diajarkan pada siswa SD adalah mengapresiasi

karya seni rupa. Apresiasi sebagai bagian dalam pendidikan seni rupa merupakan hal yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa, yang berguna untuk mengembangkan kemampuan atau pengetahuannya terhadap karya seni, sebagaimana diungkapkan oleh Read dalam Soebandi (2008: 116) yang menyatakan bahwa seni sebagai bagian dari wilayah pembelajaran perlu dikembangkan melalui pembelajaran apresiasi. Bagi siswa, biasanya kegiatan apresiasi ini berfungsi untuk menumbuhkan atau memupuk rasa cinta terhadap budaya bangsa dan membuka cakrawala siswa. Dengan memperkenalkan hasil karya seni tersebut, siswa akan mulai mengenali budaya bangsa tersebut dari jenis, bahan, dan cara membuatnya. Untuk itu, dalam pembelajaran mengapresiasi karya seni rupa ini guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan bahan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang mengajarkan materi pelajaran SBK dengan menggunakan metode ceramah. Metode ceramah menurut Winataputra (1997: 12.17) adalah sajian komunikasi verbal dan lebih banyak berpusat pada guru. Sedangkan menurut Gilstrap dan Martin (1975) dalam Setyawan, ceramah berasal dari bahasa latin yaitu *Lecturu*, *Legu* (*Legree*, *lectus*) yang berarti membaca kemudian diartikan secara umum dengan mengajar sebagai akibat dari guru menyampaikan pelajaran dengan membaca dari buku dan mendiktekan pelajaran dengan penggunaan buku.

Metode ceramah memiliki kekurangan menurut Robinson dalam Winataputra (1997: 12.17) yaitu dampak belajarnya pun paling tinggi mencapai

daya serap 30%. Sedangkan menurut Bahri (2000) ceramah memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut :

- (1) Kegiatan pengajaran menjadi verbalisme (pengertian kata-kata).
- (2) Anak didik yang lebih tanggap dari sisi visual akan menjadi rugi dan anak didik yang lebih tanggap auditifnya dapat lebih besar menerimanya.
- (3) Bila terlalu lama membosankan.
- (4) Sukar mengontrol sejauhmana pemerolehan belajar anak didik.
- (5) Menyebabkan anak didik pasif.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti menduga bahwa ceramah kurang efektif digunakan pada pembelajaran SBK. Oleh karena itu guru perlu menggunakan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang lebih efektif. Pada dasarnya guru berperan penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Anni dkk (2007: 15-16) menyatakan guru yang profesional dituntut mampu mendesain pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa, menggunakan berbagai strategi dan metode pembelajaran, dan mengelola kelas. Melalui metode ceramah, pembelajaran menjadi kurang menarik karena akan membuat siswa bosan. Pembelajaran SBK khususnya seni rupa tidak bisa hanya verbal dalam penyampaian materinya, namun diperlukan juga dukungan visual agar mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Selain itu penyajian materi secara verbal juga akan membuat siswa mudah lupa. Agar tidak mudah lupa maka materi harus bisa ditempatkan dalam otak dan dapat dengan mudah jika akan dikeluarkan.

Menurut Buzan (2013: 4), metode *mind mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil kembali informasi keluar dari otak. *Mind map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita. *Mind mapping* juga membantu kita untuk berpikir secara menyebar, ke segala arah maupun sudut. Michalko dalam Buzan (2010: 2) menyatakan bahwa *mind mapping* adalah alternatif pemikiran otak terhadap pemikiran linear. *Mind map* menggapai ke segala arah dan menangkap berbagai pikiran dari segala sudut. *Mind mapping* selalu menggunakan komponen warna, garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan dan cara kerja otak.

Warna bagi otak dianggap sama menariknya dengan gambar (Buzan, 2010: 15) sehingga nampak lebih menarik. Sementara garis lengkung digunakan untuk menghubungkan pikiran-pikiran kita. Garis lengkung lebih efektif digunakan dalam *mind map* karena garis lurus cenderung membosankan sedangkan garis lengkung membebaskan kita untuk membentuk garis-garis penghubung sesuai imajinasi kita. Dalam *mind map* juga menggunakan kata, kata yang digunakan merupakan kata kunci yang mudah diingat oleh otak kita. Sementara gambar selalu menyampaikan informasi lebih baik dari kata-kata dan juga lebih menarik perhatian kita.

Dari komponen *mind map* tersebut tentunya sangat menarik bila metode *mind mapping* diterapkan dalam pembelajaran. Siswa akan tertarik dengan warna, gambar, garis, dan simbol yang ada pada *mind map* sehingga siswa dapat lebih fokus pada materi pelajaran. *Mind mapping* juga membebaskan setiap siswa untuk

berkreasi untuk membuat peta pikirannya sendiri-sendiri. Dengan demikian, selama pembelajaran, bukan guru yang menjadi pusat perhatian, melainkan siswa yang menjadi pusat dari pembelajaran tersebut. Siswa juga bebas mengembangkan kreasinya.

Sri Mulati, S. Pd. , Kepala Sekolah SD Negeri Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas yang juga guru mata pelajaran SBK di SD Negeri Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas, mengungkapkan bahwa mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari siswa. Namun pada kenyataannya siswa cenderung malas untuk mempelajarinya. Hal itulah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Walaupun dalam kenyataannya keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh faktor siswa saja.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan keberhasilan siswa dalam pembelajaran SBK seperti perbaikan kurikulum dan materi ajar, optimalisasi proses belajar mengajar, serta pengadaan buku-buku dan penyediaan alat peraga seni budaya dan keterampilan. Pembelajaran SBK yang dilakukan hanya dengan menggunakan ceramah dinilai belum bisa memberikan siswa pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Mata pelajaran SBK diajarkan mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI. Pada umumnya para guru SD/MI tidak dapat menyelenggarakan kegiatan-kegiatan belajar itu sebagaimana mestinya. Berdasarkan wawancara dengan guru, rata-rata guru merasa tidak memiliki kemampuan yang memadai untuk

mengajarkan materi seni, lebih khusus materi seni rupa. Di samping itu, pada umumnya mereka juga berpendapat bahwa pendidikan seni merupakan pelajaran yang tidak penting. Alasan mereka karena pelajaran seni tidak termasuk mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Akhir Sekolah (UAS).

Dari observasi dan wawancara terhadap guru serta siswa yang dilakukan oleh peneliti, pada saat pembelajaran Seni Rupa di kelas V SD Negeri Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas mengenai materi mengapresiasi karya seni rupa di daerah sekitar, guru langsung memberikan materi dan memberikan contoh yang ada di buku pelajaran pegangan siswa, yang belum tentu gambarnya terlihat jelas oleh siswa. Dalam pembelajaran SBK guru terkadang hanya memberikan materi yang sama seperti yang di buku pelajaran siswa tanpa mengeksplorasi materi lebih dalam, dan guru memberikan pengalaman belajar yang seadanya tanpa mencoba menambah atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada kenyataannya, guru hanya mendesain pembelajaran yang berpusat kepada guru, dimana guru aktif berceramah, namun siswa hanya bersifat pasif dan memperhatikan guru di depan kelas. Akibatnya siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Situasi yang demikian membuat pembelajaran yang dilakukan menjadi tidak optimal. Dengan demikian, maka tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai.

Pembelajaran SBK memuat materi yang bersifat teori dan materi yang bersifat praktek atau unjuk kerja, namun seringkali guru hanya memberikan teori dengan menggunakan metode ceramah dengan alasan agar seluruh materi bisa disampaikan pada siswa dalam waktu yang relatif singkat. Guru biasanya

berceramah kemudian merangkum materi dan menuliskannya di papan tulis, sedangkan siswa hanya mendengarkan ceramah guru kemudian mencatat apa yang ditulis guru di papan tulis. Kegiatan mencatat dan merangkum pada pembelajaran seperti itu tentunya kurang bermakna bagi siswa dan membosankan karena hanya berpusat pada guru dan siswa pasif.

Keefektifan model pembelajaran *mind mapping* ini sudah banyak diujicobakan dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan dan dengan hasil yang cukup memuaskan karena penelitian tersebut berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Ada beberapa literatur yang peneliti gunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini, yaitu dalam skripsi yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran IPS Melalui Model *Mind Mapping* (Peta Pikiran) untuk Mengenal Permasalahan Sosial di Daerah Setempat bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Paduraksa” yang ditulis oleh Johar Alimuddin pada tahun 2011. Keefektifan model *Mind Mapping* juga dapat diterapkan pada penelitian tindakan kelas oleh Emy Dwijayanti pada tahun 2011 dengan judul “Penerapan Model *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Pokok Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi di SD Negeri 1 Lindah Kulon Surabaya” dan juga skripsi yang ditulis oleh Dadan Permata Syamsudin yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar Siswa melalui Penerapan Model *Mind Mapping* dalam Pembelajaran IPA pada Pokok Bahasan Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit”.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Materi Mengapresiasi Karya Seni Rupa terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Ranjingan Banyumas”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran Seni Rupa. Permasalahan tersebut antara lain:

- (1) Siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran Seni Rupa.
- (2) Guru kurang variatif dalam menerapkan metode dan model yang digunakan untuk pembelajaran Seni Rupa.
- (3) Peran guru sangat dominan sebagai sumber belajar.
- (4) Komunikasi antara guru dengan siswa masih bersifat satu arah.
- (5) Tingkat motivasi siswa rendah dalam pembelajaran Seni Rupa.
- (6) Hasil belajar siswa tidak optimal.
- (7) Kegiatan pembelajaran berupa praktek terkadang berlangsung kondisional tergantung pada kemauan Guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari permasalahan yang cukup luas mengenai pembelajaran Seni Rupa di kelas V SD, maka diperlukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dari penelitian ini adalah:

- (1) Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A dan V B semester II di SD Negeri Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas.
- (2) Keefektifan penggunaan model *mind mapping* dalam pembelajaran Seni Rupa materi Mengapresiasi Karya Seni Rupa daerah sekitar.
- (3) Model yang digunakan sebagai pembanding dalam mengukur keefektifan model *mind mapping* adalah metode ceramah.
- (4) Data yang akan diteliti adalah data hasil belajar siswa.
- (5) Mata pelajaran Seni Rupa materi mengapresiasi karya seni rupa daerah sekitar (Batik Banyumas).

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Seni Rupa materi mengapresiasi karya seni rupa antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan model *mind mapping* dengan siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode ceramah?” .

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang hendak dicapai yaitu:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah:

- (1) Meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Seni Rupa di SD
- (2) Menerapkan model pembelajaran inovatif di SD

- (3) Menguji keefektifan model pembelajaran *mind mapping* pada mata pelajaran Seni Rupa di SD materi mengapresiasi karya seni rupa daerah sekitar.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan dari penelitian eksperimen ini adalah mengetahui apakah pembelajaran di kelas V SD Negeri Ranjingan yang menggunakan model *mind mapping* lebih baik daripada pembelajaran yang menggunakan metode ceramah.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat bagi:

1.6.1 Bagi Siswa

- (1) Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa materi mengapresiasi karya seni rupa daerah setempat.
- (2) Siswa semakin tertarik dalam proses pembelajaran Seni Rupa.
- (3) Memudahkan mempelajari Seni Rupa dengan model yang bervariasi.
- (4) Siswa dapat bekerja sama dan memahami sendiri materi Seni Rupa yang dipelajari.

1.6.2 Bagi Guru

- (1) Menambah wawasan dan pengalaman tentang model *mind mapping*.
- (2) Dapat melaksanakan proses pembelajaran secara optimal dengan menggunakan model *mind mapping*.
- (3) Memotivasi guru menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

1.6.3 Bagi Sekolah

Bagi SD Negeri Ranjingan kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas sabagai subjek penelitian, hasil penelitian ini dapat dijadikan alat evaluasi dan koreksi, terutama dalam meningkatkan keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran, sehingga tercapai prestasi belajar yang optimal dan meningkatkan kualitas pendidikan.

1.6.4 Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Seni Rupa materi mengapresiasi karya seni rupa daerah sekitar pada siswa kelas V SD Negeri Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan tentang penerapan model pembelajaran *mind mapping* di SD baik dalam pembelajaran SBK maupun mata pelajaran lainnya telah banyak dipublikasikan. Banyak hasil yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *mind mapping* merupakan model pembelajaran yang efektif jika diterapkan dalam pembelajaran di SD.

Salah satu penelitian yang menguji keefektifan penerapan model *mind mapping* dalam pembelajaran di SD yaitu yang dilakukan oleh Emy Dwijayanti dengan judul “Penerapan Model *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi di SDN 1 Lindah Kulon Surabaya”. Populasi pada penelitian ini yaitu sebanyak 39 siswa kelas IV SDN Lindah Kulon. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan *pretest-posttest group design*. Dari penelitian ini diperoleh rata-rata nilai pretes sebesar 77,43 dan rata-rata nilai postes sebesar 87,17. Setelah dilakukan uji beda dengan uji *Wilcoxon* diketahui nilai uji beda lebih besar dari t_{tabel} sehingga H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model *mind mapping* berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Lindah Kulon Surabaya pada materi pokok Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi.

Johar Alimuddin juga melakukan penelitian eksperimen pada tahun 2011 dengan judul “Keefektifan Pembelajaran IPS Melalui Model *Mind Mapping* (Peta Pikiran) untuk Mengenal Permasalahan Sosial di Daerah Setempat bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Paduraksa”. Populasi pada penelitian ini yakni sebanyak 32 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 24 siswa sebagai kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampel jenuh sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel. Dari penelitian ini diperoleh data rata-rata nilai pretes kelompok kontrol yaitu 48,26, sedangkan pada kelompok eksperimen yaitu 51,61 dan rata-rata nilai postes kelompok kontrol yaitu 60. Sementara rata-rata nilai postes kelompok eksperimen yaitu 69,68. Selain itu, juga diperoleh data aktivitas belajar siswa pada kelompok eksperimen sebesar 71,1 yang termasuk dalam kategori baik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *mind mapping* efektif diterapkan pada pembelajaran IPS di SD terbukti dengan adanya perbedaan hasil belajar yang cukup signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *mind mapping*.

Selain penelitian eksperimen oleh Johar Alimuddin, ada beberapa penelitian tindakan kelas tentang penerapan model pembelajaran *mind mapping*. Salah satunya yaitu penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Dadan Permata Syamsudin pada tahun 2010 pada siswa kelas IV SDN Sanggarwinaya Kecamatan Purwadadi Kabupaten Subang tahun pelajaran 2009/2010. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Dadan Permata Syamsudin yang berjudul “Peningkatan Prestasi

Belajar Siswa melalui Penerapan Model *Mind Mapping* dalam Pembelajaran IPA pada Pokok Bahasan Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit” menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa meningkat. Prestasi belajar yang dimaksud meliputi keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil setiap siklus. Pada siklus I, dari 25 siswa, siswa yang aktif berjumlah 15 orang dan rata-rata hasil belajar siswa 51. Pada siklus II, siswa yang aktif meningkat menjadi 19 siswa dan rata-rata hasil belajar siswa menjadi 71. Sementara pada siklus III, jumlah siswa yang aktif meningkat menjadi 23 siswa dan rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 87. Dengan demikian, model pembelajaran *mind mapping* dalam pembelajaran IPA pada pokok bahasan Perubahan Alam dan Kenampakan Bumi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dari penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, terdapat persamaan pada penelitian tersebut yaitu penggunaan model pembelajaran *mind mapping*. Dan penelitian tersebut dapat membuktikan bahwa model pembelajaran *mind mapping* merupakan salah satu model pembelajaran yang cukup efektif jika digunakan dalam pembelajaran di SD dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada beberapa mata pelajaran. Akan tetapi, terdapat perbedaan dalam hal metodologi penelitian, mata pelajaran, tempat penelitian dan subjek penelitian. Penelitian-penelitian terdahulu peneliti jadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian dengan menggunakan model *mind mapping* pada mata pelajaran SBK materi mengapresiasi karya seni rupa di kelas V SDN Ranjingan Kabupaten Banyumas.

2.2 Landasan Teoritis

Penelitian merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari teori. Seorang peneliti yang akan melakukan penelitian harus memiliki teori-teori yang relevan dengan penelitiannya. Teori-teori yang relevan itu nantinya akan dijadikan sebagai landasan dalam melaksanakan penelitian. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki landasan teori. Landasan teori adalah teori-teori relevan yang dapat digunakan untuk menjelaskan tentang variabel yang akan diteliti, sebagai dasar untuk memberi jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan (hipotesis) serta penyusunan instrumen penelitian (Riduwan 2007: 19). Dalam landasan teori ini, peneliti akan membahas tentang hakikat belajar, hakikat pendidikan seni budaya dan keterampilan, seni budaya dan keterampilan, hakikat seni rupa, hakikat apresiasi, materi Batik Banyumas, konsep pembelajaran seni rupa di SD, perkembangan pembelajaran seni rupa anak SD, model pembelajaran, dan pengertian keefektifan.

2.2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Belajar

Pengertian tentang belajar telah banyak dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan. Gagne dan Berliner (1983) dalam Rifa'i dan Anni (2012 : 66) mengemukakan bahwa “belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman”. Belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya akan menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar maka responsnya akan menurun, Skinner dalam Dimiyati (2007: 9).

Menurut Hamalik (2011: 27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan suatu perubahan kelakuan. Menurut Sutikno (2009: 3-4) belajar sebagai “suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005 : 17) belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu; berlatih; berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Sedangkan belajar menurut Slameto (2010: 2), ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas mengenai pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi karena didahului oleh proses pengalaman dan perubahan tersebut bersifat relatif tetap (permanen) dalam arti tidak hanya terjadi pada saat ia belajar saja namun juga terjadi pada waktu yang akan datang dan berguna bagi kehidupan atau pengalaman belajar sebagai dasar proses belajar berikutnya.

2.2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Ada beberapa pendapat dari para ahli terhadap pengertian pembelajaran. Sunhaji, M.Ag. (2007) dalam Asmani (2011: 19) mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu aktivitas untuk mentransformasikan bahan pelajaran kepada subjek belajar. Oemar (2000: 44) berpendapat bahwa pembelajaran diartikan sebagai upaya pembimbingan terhadap siswa agar ia secara sadar dan terarah untuk belajar dan memperoleh hasil belajar yang sebaik mungkin sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa yang bersangkutan.

Sedangkan Suciati, dkk (2003: 5.17) mengemukakan bahwa secara umum tugas guru dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai fasilitator, yang bertugas menciptakan situasi yang memungkinkan proses belajar pada diri siswa. Gagne dalam Miftahul Huda (2013:3) mengartikan pembelajaran sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya.

Dalam hal ini Sugandi (2008: 9) mengemukakan bahwa pembelajaran yang berorientasi bagaimana perilaku guru yang efektif, beberapa teori belajar mendeskripsikan pembelajaran sebagai berikut:

- (1) Usaha guru untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku si belajar (Behavioristik).
- (2) Cara guru memberikan kesempatan kepada si pebelajar untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari (Kognitif).

(3) Memberikan kebebasan kepada siswa belajar untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Humanistik).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas mengenai pengertian pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu usaha sistematis yang dilakukan guru untuk membantu siswa dalam belajar dengan memperhatikan komponen dan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran.

2.2.1.3 Hasil Belajar

Suprijono (2010: 5) berpendapat bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Sedangkan menurut Dimiyati (2009: 3), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar juga merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Sementara menurut Anni, dkk (2007: 5), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung oleh apa yang dipelajari oleh pembelajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana 2009: 22). Berdasarkan teori taksonomi Bloom dalam Sudjana (2009: 22-23), hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah, antara lain ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan,

analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi atau karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Sementara ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki seseorang setelah mengalami suatu proses belajar yang berbentuk suatu perubahan perilaku yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

2.2.2 Hakikat Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan

Pengertian seni adalah hasil atau proses kerja atau gagasan manusia yang melibatkan kemampuan kreatif, intuitif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikir dalam mencipta sesuatu yang indah dan selaras (Kamaril 2007: 1.5). Sedangkan seni rupa menurut Brookes (Kamaril 2007: 1.13) merupakan seni yang pada aktivitas penciptaannya memerlukan koordinasi dari mata dan tangan. Karya seni anak berbeda dengan orang dewasa oleh sebab itu, guru harus memperhatikan perbedaan tersebut agar pembelajaran bermakna bagi anak.

Allen dalam Mantaz dan Rezze (2011: 14) berpendapat bahwa:

Art is it a way of knowing what it is we actually believe. ...Knowing what our beliefs are requires confronting ourselves, our fears, and our resistance to change... Art making is a way to explore our imagination and begin to allow it to be flexible, to learn how to see more options. (Allen, 1995 pp. 3-4)

Pendapat Allen mengandung arti seni merupakan cara untuk mengetahui apa yang benar-benar kita percaya.Mengetahui apa keyakinan kita untuk menghadapi diri kita sendiri, dan resistansi kita untuk berubah. Pembuatan seni adalah cara untuk mengeksplorasi imajinasi kita dan mulai untuk menjadi lebih fleksibel untuk belajar bagaimana melihat pilihan. Budaya menurut E. B Taylor dalam Suprayekti (2008: 4.5), merupakan *a complex whole which includes knowledge, belief, art, law, morals, customs and any other capabilities and habits acquired by man as a member society* yang berarti budaya merupakan sebuah keseluruhan yang kompleks meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, hukum, moral, adat-istiadat, kemampuan-kemampuan yang lainnya, dan kebiasaan yang dimiliki oleh manusia sebagai seorang anggota dari masyarakat. Jadi, budaya mencakup beragam aspek dan perwujudan, dan dapat dipahami melalui proses belajar. Pengertian keterampilan menurut Suharso dan Ana Retnoningsih (2005: 559) diartikan sebagai kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Jadi antara seni, budaya, dan keterampilan merupakan satu kesatuan yang saling terkait. Pada mata pelajaran Seni Rupa aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dalam seni dan disebut dengan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Menurut Permendiknas Nomor 22 “Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural.”

Multilingual memiliki makna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif, dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk .

Tujuan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sebagaimana yang tercantum dalam Permendiknas Nomor 22 bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut; memahami konsep dan pentingnya Seni Budaya dan Keterampilan, menampilkan sikap apresiasi terhadap Seni Budaya dan Keterampilan, menampilkan kreativitas melalui Seni Budaya dan Keterampilan, menampilkan peran serta dalam Seni Budaya dan Keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sebagaimana tercantum dalam Permendiknas Nomor 22 meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal,

memainkan alat musik, apresiasi karya musik. Seni tari, mencakup keterampilan gerak, berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (life skills) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional, dan keterampilan akademik.

Berdasarkan uraian mengenai aspek-aspek seni, maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Seni Rupa memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan, khususnya untuk siswa SD. Seni Rupa memuat materi yang kompleks, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Semua komponen yang terdapat dalam ruang lingkup Seni Rupa dapat membantu siswa untuk mengasah kemampuan otak kanan, sehingga kemampuan otak kanan akan lebih terasah dan siswa menjadi aktif, terampil dan kreatif.

2.2.3 Hakikat Seni Rupa

2.2.3.1 Pengertian Seni rupa

Seni adalah hasil atau proses kerja gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah, selaras, bernilai seni dan lainnya (Sumanto 2006: 5-6). Seni di SD terdiri atas seni rupa, seni musik dan seni tari.

Diterapkannya konsep seni sebagai alat pendidikan di SD diarahkan pada pembentukan sikap dan kemampuan atau kompetensi kreatif dalam keseimbangan kompetensi intelektual, sensibilitas, rasional dan irasional serta kepekaan emosi.

Arts education provides students with valuable opportunities to experience and build knowledge and skills in self expression, imagination, creative and collaborative problem solving, communication, creation of shared meanings, and respect for self and others (Power dan Klopper).

Berdasarkan jurnal tersebut, pendidikan seni memberikan siswa kesempatan berharga untuk mengalami dan membangun pengetahuan dan keterampilan dalam ekspresi diri, imajinasi, kreatif dan memecahkan masalah bersama, komunikasi, penciptaan makna bersama, dan penghargaan terhadap diri sendiri dan orang lain.

Pendidikan seni mencakup seni musik, seni tari dan seni rupa. Salah satu bagian dalam seni adalah seni rupa, menurut Sofyan Salam dalam Sumanto (2006: 7) mengatakan bahwa seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Unsur rupa adalah segala sesuatu yang berwujud nyata (kongkrit) sehingga dapat dilihat, dihayati, melalui indera mata. Elemen atau unsur rupa tersebut meliputi titik, garis, bentuk/bangun, warna, tekstur (kesan bahan), isi, ruang dan cahaya. Seni rupa adalah kegiatan dan hasil pernyataan keindahan manusia melalui media garis, warna, tekstur, bidang, volume dan ruang.

Pengertian lain seni rupa adalah bentuk ungkapan yang dinyatakan melalui media rupa. Menurut Kamtini dan Husni Wardi Tanjung (2006: 75) mengatakan bahwa seni rupa adalah bentuk ungkapan yang dicurahkan melalui

media rupa (visual) menjadi karya dwimatra (dua dimensi) atau trimatra (tiga dimensi). Secara luas seni rupa adalah perwujudan kesan yang diperoleh dari sesuatu yang dilihat dan diraba.

2.2.3.2 Fungsi Seni Rupa

Secara umum fungsi seni dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu fungsi sosial dan fungsi individual. Keesing (dalam Zakarias Sukarya, dkk 2008: 7) mengungkapkan bahwa kesenian betapapun perwujudannya, mempunyai tujuh fungsi sosial yang amat penting, artinya sebagai sarana pembinaan masyarakat dan kebudayaan yang bersangkutan. Ketujuh fungsi sosial itu adalah :

- (1) Sarana kesenangan dan hiburan
- (2) Sarana pernyataan jati diri
- (3) Sarana integrative
- (4) Sarana terapi /penyembuhan
- (5) Sarana pendidikan
- (6) Sarana pemulihan ketertiban
- (7) Sarana simbolik yang mengandung kekuatan magis

Secara garis besar fungsi seni rupa adalah sebagai berikut :

- (1) Seni rupa sebagai bahasa visual
- (2) Seni membantu pertumbuhan mental
- (3) Seni rupa membantu belajar bidang yang lain
- (4) Seni sebagai media bermain (Zakarias Sukarya, dkk 2008 : 18)

2.2.3.3 Jenis Karya Seni Rupa

Jenis karya seni rupa menurut Zakarias Sukarya, dkk (2008 : 18)

meliputi:

- (1) Seni Lukis
- (2) Seni Patung
- (3) Seni Grafis (Cetak) : Cetak tinggi, Cetak saring dan Cetak datar
- (4) Seni Kria : Seni Bangunan (Arsitektur) dan Desain (Desain Komunikasi Visual dan Desain Interior)

2.2.7.4 Tujuan Pendidikan Seni Rupa

Tujuan pendidikan seni rupa dalam lingkup sekolah formal di Indonesia menurut Salam dalam Bandi Sobandi (2008: 74) yaitu :

- (1) mengembangkan keterampilan menggambar
- (2) menanamkan kesadaran budaya local
- (3) mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa siswa
- (4) menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri
- (5) mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa
- (6) mempromosikan gagasan multikultural

2.2.7.5 Bentuk Seni Rupa

2.2.7.5.1 Karya seni Rupa Dwimatra

Karya seni rupa dwimatra atau dua dimensi adalah jenis karya seni rupa yang ditandai dengan ukuran (dimensi) luas, yaitu panjang dan lebar, oleh karenanya bentuk karya ini berupa bidang datar. Karya seni rupa dwimatra ini ialah : (Pamadhi dkk, 2008: 8.6)

- (1) Menggambar

Prinsip menggambar adalah memindahkan objek dengan mencoret dalam medium dua dimensi, berupa kertas, kanvas, atau media yang datar. Media ini hadir sudah sangat tua, menurut catatan sejarah, gambar merupakan jenis karya rupa yang paling awal diciptakan manusia. Gambar mempunyai kaitan bentuk dengan kehadirannya, bersifat realis, dekoratif maupun abstrak.

Karakteristik dan teknik menggambar terdiri atas beberapa macam. Pertama yaitu menggambar alam benda, istilah menggambar alam benda sama artinya dengan *still life drawing*, yaitu menggambar objek yang berupa benda-benda di sekeliling dan digambar secara langsung berbentuk realis. Bentuk realis, tersebut dilihat sesuai dengan arah pandang penggambar. Keberhasilan menggambar alam benda adalah ketepatan bentuk yang dilihat dari proporsi atau ketepatan ukuran dan bentuk sesuai dengan benda atau objek sesungguhnya. Warna, yaitu kesesuaian sifat hasil gambar dengan warna benda-benda yang digambar. Komposisi, adalah susunan benda-benda yang disusun sebagai objek yang dilihat. Posisi, gambar benda dapat diamati dari berbagai posisi, di atas cakrawala pandang, atau di bawah cakrawala pandang. Posisi pandang ini menentukan proporsi bentuk dan ukuran. Cara menggambar alam benda diawali dengan melihat secara global benda yang akan digambar. Selanjutnya member detail gambar.

Kedua menggambar model, menggambar model merupakan istilah untuk menggambar manusia baik dalam posisi diam maupun bergerak, contoh gambar foto atau lukis potret. Dalam menggambar manusia yang perlu diperhatikan adalah ukuran tubuh dan postur tubuh. Sebenarnya, bentuk atau postur tubuh

setiap manusia tidak akan sama, namun secara teoritis, idealnya postur tubuh dapat direkonstruksi dengan berdasarkan kepala sebagai ukuran dasar. Ukuran dasar ini disebut kanon tubuh manusia.

Ketiga menggambar binatang, pada prinsipnya menggambar binatang sama dengan keterangan sebelumnya. Untuk menentukan komposisi. Perupa sebaiknya memulai dengan membuat sket global seperti menggambar alam benda. Selanjutnya satu persatu diamati tumpuan sendi binatang, mulai bagian kepala, turun menuju kaki, kelengkapan gambar sesuai dengan teknik. Selanjutnya menggambar ilustrasi, ilustrasi berasal dari kata *illustrare* yang berarti menerangkan atau menjelaskan. Beberapa pakar seni menggolongkan ilustrasi sebagai gambar tematik. Gambar tematik adalah gambar yang mempunyai tema dan cerita yang penuh. Kedudukan perupa dalam menerjemahkan tema atau cerita yang ditulis. Sedangkan yang dimaksudkan ilustrasi sebagai gambar penjelas adalah gambar yang berfungsi member keterangan isi atau tema yang diminta, contoh, gambar denah penjelas posisi rumah, atau gambar yang menerangkan cerita.

Lalu ada menggambar pemandangan, istilah ini digunakan untuk mengidentifikasi gambar yang mengungkapkan atau berobjek pemandangan, objek pemandangan sendiri dapat berupa alam bebas (misalnya gunung, sawah ataupun yang lain), dapat pula berupa pemandangan di suatu sudut jalan yang berisi pepohonan, rumah kampung atau pun pemandangan kesibukan di pusat kota, pasar dan stasiun. Kemudian yang selanjutnya menggambar teknik, menggambar teknik merupakan sebutan menggambar dengan bantuan peralatan

mistar. Tujuan menggambar teknik adalah untuk merekonstruksi objek, oleh karenanya agar lebih mudah menggunakan peralatan mistar. Semula menggambar teknik diperuntukkan kebutuhan di bidang jasa konstruksi, seperti menggambar bangunan, namun saat ini gambar teknik digunakan untuk merekonstruksi apa saja yang mempunyai nilai proyeksi dan perspektif.

Kemudian yang terakhir adalah menggambar ornamen atau hias. Menggambar ornamen sering pula disebut menggambar hiasan. Fungsi gambar ornamen untuk menghias salah satu benda atau objek, maka sebagian orang barat menggolongkan ke dalam seni minor. Seni minor merupakan jenis karya seni rupa yang berfungsi memperindah, mempercantik karya seni rupa lain, sebagai contohnya kursi ukir, kalung, dekorasi pelaminan pengantin dan masih banyak lagi. Karya menggambar ornamen dapat ditampilkan berupa kertas atau karya yang sudah diukir. Karya pada kertas ditampilkan dalam bentuk hiasan dinding, taplak meja, sarung bantal, maupun sarung tangan. Hiasan yang ada pada benda-benda tersebut digolongkan ke dalam karya menggambar ornamen.

(2) Melukis

Jika perupa menggambar alam benda, maka hasil karya harus sama dengan yang digambar baik sifat maupun bentuknya. Namun dalam melukis, perupa diperbolehkan membayangkan dan mengubah warna, bentuk sehingga yang digambar adalah bayangan terhadap objek yang dihadapi. Melukis mempunyai sifat lebih bebas daripada menggambar, keterikatan mencurahkan perasaan diperbolehkan sehingga objek yang dilihat seolah-olah sebagai dorongan untuk mencipta karya seni. Namun dalam konstelasi dunia seni lukis terdapat

lukisan realis, yaitu lukisan yang menggambarkan kondisi nyata, pelukis mengarahkan objek lukisan kepada hal senyatanya.

(3) Mencetak

Mencetak atau menera pada hakikatnya adalah membuat gambar dengan secara tidak langsung, yaitu memindahkan gambar melalui bantuan teknik, atau dengan alat tera atau klise (istilah pencetakan). Klise adalah alat pemindah gambar yang dimaksudnya dengan teknik reproduksi, yaitu mencetak lebih dari satu. Langkah yang dilakukan adalah membuat klise bermacam-macam, diantaranya bentuk relief, bentuk sablon maupun bentuk cetak hilang. Bentuk klise untuk mencetak gambar ini mempunyai karakteristik hasil, dan nantinya juga memberikan nama yang berbeda-beda.

2.2.7.5.2 Karya Seni Rupa Trimatra

Karya seni trimatra yaitu karya yang mempunyai nilai ruang dan isi, karya ini ditandai oleh ukuran panjang x tinggi x lebar. Sedangkan bentuknya bervariasi seperti bentuk teratur maupun bentuk tidak beraturan, sesuai dengan rancangannya. Karya seni trimatra ini ialah : (Pamadhi dkk, 2008: 8.42 – 8.46)

(1) Membentuk

Pada hakikatnya membentuk adalah membuat bentuk. Membuat bentuk dapat dilakukan dengan berbagai cara memahat, mengukir maupun merakit dan melipat. Namun yang dimaksudkan disini adalah membentuk adalah menyusun benda liat menjadi karya rupa trimatra. Bahan yang dipergunakan seperti : tanah liat, *plastisin* (sejenis lilin dengan campuran lemak daging, malam dan tepung bata), was (*wax*) lilin, semen dan masih banyak lagi. Untuk membentuk

diperlukan teknik membutsir yaitu mengurangi sedikit demi sedikit karya yang sudah dibentuk secara global, kemudian diperhalus. Untuk membentuk karya rupa dengan medium liat dapat dilakukan dengan tiga cara, diantaranya membuat lempengan benda liat kemudian dibentuk menjadi karya, membuat bentuk global kemudian di butir, membuat pilin atau bentuk uliran tali kemudian dibentuk menjadi utuh.

(2) Memahat Relief dan Ukir

Membuat karya rupa trimatra dapat memanfaatkan teknik pahat, yaitu memebentuk dengan teknik memahat. Medium yang dipahat antara lain : kayu, batu, atau yang lain yang dapat dipahat. Kerja memahat merupakan kerja yang sulit karena proses membentuk mulai dari global sampai dengan *finishing* harus sejalan. Dalam hal ini desain hanya berfungsi sebagai gambaran umum ketika akan menciptakan atau berproduksi. Selanjutnya, secara otomatis tangan dan pikiran harus menyatu.

(3) Merakit dan Membangun

Teknik lain untuk membentuk karya rupa trimatra adalah merakit, yaitu menyusun benda-benda yang sudah dibentuk terlebih dahulu maupun benda yang belum dibentuk menjadi susunan dan arti baru dari benda tersebut. Misalnya susunan patung dari bahan isi korek api dnegan menggunakan bahan lem UHU atau Rakol (lem kayu) menjadi susunan yang artistik. Kinerja ini dapat dicontoh dengan menggunakan bahan besi, jeruji sepeda, ataupun besi beton dengan teknik las. Bentuk karya rupa ini seperti sangkar dan sebagainya. Di samping teknik rakit

las juga dikembangkan karya seni rupa trimatra dengan teknik anyam. Karya-karya ini seperti keranjang sampah, tempat pot ataupun yang lain.

(4) Melipat dan Menempel

Teknik melipat dan menempel yang dimaksud dalam penciptaan karya trimatra ini berbeda dengan teknik menempel pada melukis. Maksud teknik melipat diperlukan untuk membentuk benda dasar, seperti kotak, kerucut maupun silindris yang akan dikembangkan dengan teknik temple bentuk ini hamper sama dengan teknik kolase. Tempelan kertas yang dimaksudkan adalah menempel dalam rangka membentuk. Di samping itu melipat juga diartikan origami.

2.2.4 Hakikat Apresiasi

2.2.4.1 Pengertian Apresiasi

Apresiasi merupakan kegiatan mental individu dalam proses penilaian. Pandangan lain mengenai istilah ini ditunjukkan kepada khalayak sebagai pertukaran pikiran yang berhubungan dengan mengagumi sesuatu nilai. Menurut Soebandi (2008: 104) apresiasi seni berarti pengertian yang sebenarnya mengenai seluk-beluk sesuatu hasil seni serta menjadi sensitif terhadap segi-segi estetika. Masih dalam pengertian yang sama, kemudian Bastomi (2003: 29) menambahkan dengan apresiasi kita mampu menikmati dan menilai karya seni dengan semestinya.

Jika ditinjau dari asal katanya, apresiasi berasal dari kata *appreciation*. Dalam bentuk kata kerjanya yaitu *to appreciate* yang berarti menentukan nilai, mengerti atau menikmati sepenuhnya dengan jalan benar. Selanjutnya Bastomi

(2003: 28) mendefinisikan apresiasi adalah suatu aktivitas dalam rangka menikmati, merasakan nilai-nilai yang ada pada suatu karya seni dengan terlebih dahulu oleh minat estetik. Hal ini diperkuat oleh Paper (dalam Bastomi, 2003: 28) yang mengemukakan bahwa apresiasi pada dasarnya menyenangkan sesuatu barang agar memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Pernyataan lain juga dikemukakan oleh Bahari (2008: 148) yang mengemukakan bahwa apresiasi merupakan proses sadar yang dilakukan oleh seseorang dalam menghadapi dan memahami karya seni. dalam memahami karya seni sebaiknya terlebih dahulu mengenal struktur bentuk karya seni, pengorganisasian elemen seni rupa atau dasar-dasar penyusunan dari karya seni yang sedang diapresiasi. Kemudian dalam mengapresiasi proses yang terjadi yaitu proses menafsirkan sebuah makna yang terkandung dalam karya seni.

Sudarso (dalam Bastomi, 2003: 28) menuliskan bahwa apresiasi berarti mengerti serta menyadari sepenuhnya sehingga mampu menilai semestinya, sedangkan dalam hubungannya dengan seni menjadi: mengerti dan menyadari sepenuhnya seluk beluk sesuatu hasil seni serta menjadi sensitif terhadap segi-segi estetikanya, sehingga mampu menikmati dan menilai karya seni rupa dengan semestinya.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa apresiasi merupakan proses pengenalan nilai-nilai seni untuk menghargai dan menafsirkan makna (arti) yang terkandung di dalam karya seni rupa melalui kegiatan pengamatan yang menimbulkan respon terhadap stimulus yang berasal dari karya seni, sehingga

menimbulkan rasa keterpesonaan yang diikuti dengan penikmatan serta pemahaman bagi pengamatnya.

Garha (1980: 58) menjelaskan bahwa kegiatan apresiatif ialah kegiatan penghayatan seni yang didalamnya termasuk aktivitas mental yang berupa penikmatan, pengaguman serta penilaian. Menurut Syafii (dalam Sugiarto, 2011: 2) proses apresiasi seni rupa dapat diawali dengan kegiatan melihat, mengamati, menghayati, dan selanjutnya memasuki proses menilai dan menghargai. Melihat adalah kegiatan yang paling awal dilakukan oleh pengamat. Selanjutnya, melalui penginderaan tersebut pengamat mulai memasuki proses psikologis lebih dalam yang disebut dengan penghayatan. Dalam proses inilah apresiator mulai memahami karya seni, yang dilanjutkan dengan proses penilaian dan penghargaan. Penilaian dan penghargaan merupakan pengambilan keputusan dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu yang bernilai atau berharga. Dalam proses inilah apresiator mulai menentukan keputusan apakah suka/tidak suka, indah/tidak indah, cocok/tidak cocok dengan suasana hatinya.

2.2.4.2 Proses Apresiasi

Proses apresiasi seni dapat berupa kegiatan: melihat sepenuhnya karya seni, mengamati dengan seksama suatu karya, menghayati maksud yang terkandung dalam karya, serta menilai dan menghargai karya. Aktivitas apresiasi dapat dilakukan secara langsung berhadapan dengan karya seni rupa yang ada pada pameran, museum, studio, galeri, dan pusat-pusat seni/kerajinan itu dibuat. Aktivitas apresiasi dapat juga dilakukan dengan mengamati objek secara tidak langsung melalui gambar pada buku, foto, slide, film, atau sumber lain.

2.2.4.2.1 Apresiasi Karya Seni Rupa Murni

Untuk mengamati sebuah karya seni murni, seperti sebuah lukisan, seni patung, seni keramik, seni grafis tataupun seni kriya dapat disimak dari berbagai sudut pandang dan peranannya dalam kehidupan masyarakat seperti unsur tema, bahasa rupa, nilai estetis, gaya seni, teknik berkarya, autobiografi, nilai kebaruan, aspek komunikasi, nilai sejarah dan aspek ekonomi. (Agus Sachari, 2004: 136)

2.2.4.2.2 Apresiasi Karya Seni Desain

Beberapa unsur yang dapat diapresiasi pada karya desain yaitu aspek fungsi, gaya estatis, bahasa rupa, teknologi baru, teknik produksi, persaingan pasar, nilai inovasi, aspek komunikasi, nilai sejarah, dan aspek ekonomi. (Agus Sachari, 2004: 137)

2.2.5 Materi Mengapresiasi Karya Seni Rupa Daerah Setempat (Batik Banyumas)

Jawa tengah merupakan propinsi penghasil batik utama di Indonesia, di samping Yogyakarta, di Jawa tengah pusat batik terdapat di Solo dan Pekalongan. Namun sebenarnya masih banyak daerah-daerah lain di Jawa Tengah yang terdapat sentra Industri Kerajinan Batik dengan ciri khasnya masing-masing.

2.2.5.1 Sejarah Batik Banyumas

Setiap daerah pembatikan mempunyai keunikan dan ciri khas masing – masing yang berupa ragam hias atau motif, maupun warnanya. Perbedaan disebabkan adanya latar belakang budaya, lingkungan, dan letak geografisnya. Namun terdapat juga persamaan karena adanya hubungan dagang, pemerintahan, adat, budaya, dan agama. Keindahan batik Banyumas memiliki seni cukup tinggi

yang mengandung filosofi cukup dalam. Batik Banyumas memiliki ciri khas masing – masing yang mempunyai ragam – ragam hias atau motif maupun warna – warnanya. Dari keragaman – keragaman yang dimiliki Batik Banyumas mencapai tingkat popularitas pada tahun 1970. Pada saat itu di Banyumas terdapat sekitar 165 pengusaha batik. Jumlah pengrajin yang mengepul para pengobeng (tenaga pembatik) tidak terdata. Produksi mereka bergantung pada keuletan pekerja keras pengobeng yang berjumlah 5000 – 6000 orang. Lokasi centra batik terdapat di Kecamatan Sokaraja , Kota Lama Banyumas dan Kranji. Tiga puluh tahun kemudian banyak pengusaha, pengrajin dan pengobeng banting stir mengurus lahan pertanian, berdagang atau menjadi pembantu rumah tangga sehingga tinggal 10%.

Pembuatan Batik Banyumas menggunakan sistem tulis dan pewarnaanya masih alami yaitu berasal dari tumbuh – tumbuhan maupun binatang. Seni batik adalah salah satu kesenian khas Indonesia yang telah ada sejak berabad - abad lamanya hidup dan berkembang, sehingga merupakan salah satu peninggalan sejarah budaya bangsa Indonesia. Pada awalnya batik hanya dikenal di lingkungan keraton di Jawa. Pembuatannya menggunakan sistem tulis dan pewarnaannya masih alami berasal dari tumbuh- tumbuhan maupun binatang.

Untuk asal mula batik Banyumas masih belum ada penjelasan yang pasti. Namun menurut para sesepuh dan penggiat batik Banyumas menjelaskan bahwa secara umum sejarah batik Banyumas berasal dari pengaruh berdirinya kademangan-kademangan di daerah Banyumas dan para pengikut Pangeran Diponegoro yang mengungsi di daerah Banyumas.

2.2.5.2 Jenis Batik Banyumas

Batik Banyumas dibedakan dari cara pembuatannya yaitu:

- (1) **BATIK TULIS** adalah kain yang dihias dengan tekstur dan corak batik menggunakan tangan. Pembuatan batik jenis ini memakan waktu kurang lebih 2-3 bulan. Batik tulis mempunyai dua jenis yaitu batik tulis halus dan batik tulis kasar, keduanya secara umum sama namun dalam pengerjaannya batik tulis halus menggunakan canting dan batik tulis kasar menggunakan jegul.
- (2) **BATIK CAP** adalah kain yang dihias dengan tekstur dan corak batik yang dibentuk dengan cap (biasanya terbuat dari tembaga). Proses pembuatan batik jenis ini membutuhkan waktu kurang lebih 2-3 hari.
- (3) **BATIK LUKIS**, Batik lukis adalah batik yang proses pengerjaannya menggunakan alat-alat selain canting dan cap. Biasanya menggunakan kuas, bambu, dll.
- (4) Selain itu, dengan mengikuti perkembangan teknologi sekarang Batik juga dibuat melalui proses printing/sablon. Jenis ini sebetulnya tidak bisa disebut batik, karena pengerjaannya sama sekali tidak ada proses penempelan malam/lilin keatas kain (baik itu melalui canting tulis, cap maupun sablon malam). Jenis ini sebetulnya lebih tepat disebut “Kain/tekstil bermotif Batik”, karena proses secara keseluruhannya dilakukan melalui hasil printing (seperti produk tekstil/kain motif pada umumnya)

2.2.5.3 Motif Batik Banyumas

Batik Banyumas identik dengan motif Jonasan, yaitu kelompok motif non geometrik yang didominasi dengan warna-warna dasar kecoklatan dan hitam.

Warna coklat karena soga, sementara warna hitam karena wedel. Motif-motif yang berkembang sekarang ini antara lain: Sekarsurya, Sidoluhung, Lumbon (Lumbu), Jahe Puger, Cempaka Mulya, Kawung Jenggot, Madu Bronto, Satria Busana, Pring Sedapur.

2.2.5.3.1 Corak Batik Klasik

Didominasi warna hitam, coklat tua dan putih/kuning, dengan variasi corak antara lain :

- (1) Batik Lumbon adalah daun lumbu yang merupakan bahan dasar makanan khas buntil, makanan ikan gurame di kolam.



Gambar 2.1 Motif Batik Lumbon

- (2) Motif Jayan atau Jahean: jahe merupakan tanaman apotik hidup digunakan sebagai bumbu masakan tertentu, bahan campuran, minuman atau permen



Gambar 2.2 Motif Batik Jayan/Jahean

- (3) Motif Ayam Puger: motif ini mempunyai simbol kondisi sosial di banyumas, ayam jago, bangunan tikelan, garis menggambarkan bangunan tradisional



Gambar 2.3 Motif Batik Ayam Puger

- (4) Motif Babon Angrem: istilah “angrem” merupakan sebutan orang banyumas pada ayam yang sedang mengerami telurnya. Filosofinya: watak babon angrem sangat melindungi telurnya, agresif, galak, dan memberi kesan agar calon bu seharusnya memberi perhatian ekstra dan penjagaan yang memadahi saat hamil



Gambar 2.4 Motif Batik Babon Angrem

- (5) Motif Kekayon: motif ini memadukan motif naga, pohon hayat dan raksasa (kala). Motif ini diciptakan oleh keturunan bupati Banyumas (Pangeran Aria Ganda Subrata) yang merupakan motif khusus untuk keluarga



Gambar 2.5 Motif Batik Kekayon

- (6) Motif Ganda Subrata: motif ini merupakan ciptaan Ratmini Ganda Subrata (cucu Bupati Ganda Subrata). Motif ini merupakan perpaduan antara Motif Parang Gandasuli dan Motif Madubronto (keduanya merupakan motif dari solo) gandasuli merupakan nama bunga yang harum sedangkan madubronto berarti kasih sayang yang manis seperti madu



Gambar 2.6 Motif Batik Ganda Subrata

- (7) Motif Sido Mukti: motif ini biasanya dipakai untuk acara pernikahan, mempunyai makna sida (menjadi) dan mukti (mulia) atau berarti menjadi mulia, sukses berkarir dan bahagia menjalani kehidupan



Gambar 2.7 Motif Batik Sido Mukti

- (8) Truntum : menuntun diharapkan si pemakai (kedua orang tua memberi contoh bagi putra/putri dalam memasuki kehidupan berumah tangga.



Gambar 2.8 Motif Batik Truntum

Contoh motif yang lainnya adalah sebagai berikut :

- (1) Pring Ndapur
- (2) Gajah Ngguling
- (3) Kali Serayu
- (4) Udan Riris
- (5) Jahe Serimpang
- (6) Sida Mukti
- (7) Sekar Kuning
- (8) Gabah Wutah
- (9) Blaburan
- (10) Grinting
- (11) Buritan Galaran
- (12) Buntelan

- (13) Sido Luhur
- (14) Ukir Udar
- (15) Parang Angkuk
- (16) Parang Angkuk Siling
- (17) Kopi Pecah

2.2.5.3.1 Corak Batik Kontemporer

Tentu saja, para penggiat batik Banyumas juga menghasilkan motif-motif lain dengan melakukan kombinasi, terobosan motif baru sehingga tercipta satu karakter seni lukis yang indah. Motif baru ini didominasi warna masa kini seperti ; merah, biru, hijau, dan warna-warna lain sesuai keinginan, dengan variasi corak antara lain :

- (1) Sawung Alit
- (2) Lumbu Pari
- (3) Kawung Ceplokan
- (4) Kantil Rinonce
- (5) Sekar Tirta
- (6) Pilih Tanding
- (7) Salak Rojo
- (8) Sekar Kinasih

2.2.5.4 *Ciri Khas Batik Banyumas*

Batik Banyumas memiliki beberapa ciri khas yang dimiliki yaitu diantaranya:

- (1) Selalu dibuat bolak balik artinya setelah satu sisi kain dibatik, proses selanjutnya membatik disisi lain. Hal ini bermakna cablaka (apa adanya). Jadi, orang Banyumas memiliki karakter tampak muka maupun tampak belakang tidak berbeda alias jujur.
- (2) Warna coklat soga dan biru wedelan dengan dasar kekuningan yang diproses dengan teknik lorodan serta umumnya berlatar hitam.
- (3) Motif yang menjadi identitas utama batik Banyumasan adalah “kerakyatan”
- (4) Batik Banyumas mempunyai corak yg berbeda dgn batik Solo, Yogyakarta & Pekalongan. Dari segi warna, memiliki ciri warna coklat tua.
- (5) Corak batik banyumas: isian berupa daun lebih melenggang dibanding dengan batik Pekalongan yang cenderung lurus dan kaku.
- (6) Motif batik banyumas yang tidak dimiliki batik dari daerah lain, antara lain motif jahe srim pang, lumbon, Sungai Serayu dan gunung an.

2.2.5.5 Perbedaan antara Batik Tulis, Batik Cap dan Batik Printing

2.2.5.5.1 Batik Tulis

- (1) Semua proses dikerjakan secara manual, satu per satu, dengan canting, lilin malam, kain, dan pewarna.
- (2) Antara ornamen yang satu dengan ornamen lainnya agak berbeda walaupun bentuknya sama. Bentuk isen-isen relatif rapat, rapi, dan tidak kaku.

2.2.5.5.2 Batik Cap

- (1) Digunakan alat cap atau stempel yang telah terpola batik. Stempel tersebut dicelupkan ke dalam lilin panas, kemudian ditekan atau dicapkan pada kain. Proses ini memakan waktu yang lebih cepat dibanding pada proses batik tulis,

karena pada batik tulis pola tersebut harus dilukis titik demi titik dengan canting, sedangkan pada batik cap dengan sekali tekan pola dapat diselesaikannya.

- (2) Antara ornamen yang satu dengan ornamen lainnya pasti sama, namun bentuk isen-isen tidak rapi, agak renggang dan agak kaku. Apabila isen-isen agak rapat maka akan terjadi mbeleber (goresan yang satu dan yang lainnya menyatu, sehingga kelihatan kasar).

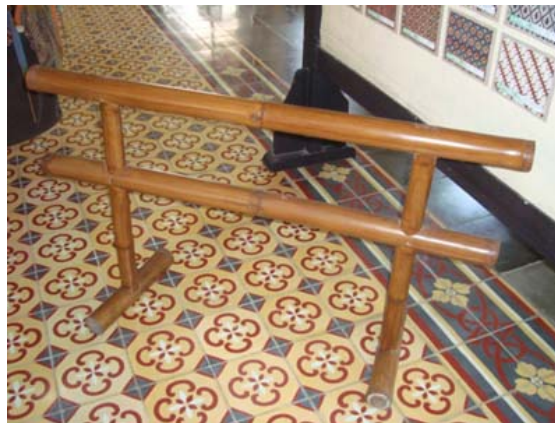
2.2.5.3. Batik Printing

- (1) Pada proses batik ini, pola telah diprint di atas alat sablon, sehingga pembatikan dan pewarnaan bisa dilakukan secara langsung. Jadi, proses batik dapat diselesaikan tanpa menggunakan lilin malam serta canting. Dengan demikian, proses hanya akan memerlukan waktu yang lebih cepat dibanding pada proses batik tulis dan batik cap.
- (2) Ornamen bisa sama, bisa tidak, karena tergantung desain batik yang akan ditiru, namun motif batiknya juga bisa lebih detail.
- (3) Warna batik printing kebanyakan tidak tembus karena proses pewarnaannya satu muka saja (batik sablon printing hanya satu sisi kain mori saja yang mengalami proses pewarnaan) dan warna dari batik sablon printing ini relatif lebih mudah pudar.
- (4) Teknik batik sablon printing umumnya digunakan oleh produsen batik untuk memenuhi seragam dalam jumlah yang cukup besar, sehingga biaya produksinya bisa lebih hemat.

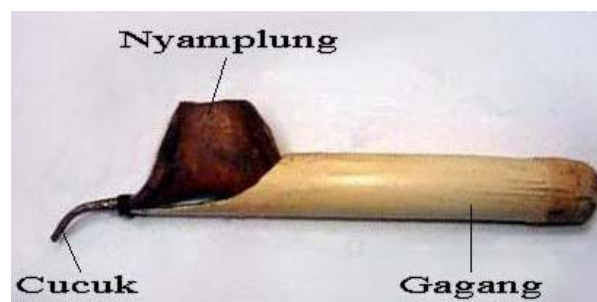
- (5) Kelebihan dari batik sablon printing adalah kecepatan dalam produksinya, karena sekali cetak satu warna hanya membutuhkan waktu 5 menit dengan hasil sesuai dengan ukuran plangkan yang digunakan.

2.2.5.6 Peralatan dalam Proses Membatik

Peralatan yang digunakan dalam proses membatik terdiri dari wangkringan/gawangan, canting dan cap, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2.9 Wangkringan/ Gawangan



Gambar 2.10 Canting



Gambar 2.11 Cap

2.2.6 Konsep Pembelajaran Seni Rupa di SD

Menurut Pamadhi (2009: 11.20) “salah satu fungsi pendidikan adalah menyeimbangkan kinerja otak kanan (mengembangkan kedisiplinan, keteraturan dan berpikir sistematis) dan otak kiri (mengembangkan kemampuan kreasi yang *unstructured* seperti ekspresi, kreasi, imajinasi yang tidak membutuhkan sistematika kerja agar terjadi perpaduan gerak yang dinamis).” Keseimbangan segala aspek yang ada pada diri siswa sangat mutlak diperlukan.

Pendidikan seni mengembangkan rasa melalui produksi atau berperilaku seni dan pelatihan kepekaan emosional seni yang berisi pengetahuan tentang keindahan. Ruang lingkup pendidikan seni meliputi: pengetahuan seni, apresiasi seni dan pengalaman kreasi (produksi) seni (Pamadi 2009: 11.35).

Pendidikan seni di Sekolah Dasar tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 dengan sebutan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Pamadhi (2009: 11.24) mengemukakan bahwa seni sebagai bagian dari alat pendidikan memiliki fungsi yang berarti bagi perkembangan

siswa, diantaranya pendidikan seni sebagai media ekspresi sebagai media komunikasi, dan sebagai media pembinaan kreativitas, serta sebagai media pengembangan hobi dan bakat. Ki Hajar Dewantara dalam Arifin dan Suryahadi (2002:10) menyatakan bahwa melalui kegiatan berkesenian dapat menghaluskan budi pekerti siswa.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di sekolah dasar (SD) meliputi beberapa aspek yaitu: Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari, Seni Drama, dan Keterampilan (*life skill*). Tujuan pendidikan seni rupa dalam lingkup sekolah formal di Indonesia menurut Salam dalam Bandi Sobandi (2008: 74) yaitu:

- (1) mengembangkan keterampilan menggambar
- (2) menanamkan kesadaran budaya local
- (3) mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa siswa
- (4) menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri
- (5) mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa
- (6) mempromosikan gagasan multikultural

2.2.7 Perkembangan Pembelajaran Seni Rupa Anak SD

Setiap guru SD perlu mengenal latar belakang anak didiknya, khususnya landasan teori tentang dunia kesenirupaan anak yang telah dikembangkan oleh para ahli, agar ia dapat memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Anak Sekolah Dasar (SD) berusia sekitar 6 - 12 tahun. Berdasarkan teori tahap-tahap perkembangan menggambar/seni rupa secara garis besar dapat dibedakan dua tahap karakteristik, yaitu kelas I sampai dengan kelas III ditandai

dengan kuatnya daya fantasi-imajinasi, sedangkan kelas IV sampai dengan kelas VI ditandai dengan mulai berfungsinya kekuatan rasio. Perbedaan kedua karakteristik ini tampak pada gambar-gambar (karya dua dimensi) atau model, patung dan perwujudan karya tiga dimensi lainnya.

Ada dua cara untuk memahami perkembangan seni rupa anak-anak. Pertama, mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan perkembangan seni rupa anak menurut para ahli. Kedua, mengamati dan mengkaji karya anak secara langsung. Hal ini dapat dilakukan dengan mengumpulkan karya anak berdasarkan rentang usia yang relevan dengan teori yang telah kita pelajari. Melalui kegiatan ini, diharapkan kita bisa memahami perkembangan seni rupa anak secara komprehensif.

Dalam psikologi perkembangan dinyatakan bahwa pada rentang kehidupan manusia khususnya anak ada yang disebut masa keemasan yang dikenal dengan masa peka. Hal ini dipertegas oleh Piere Duquet dalam Zakarias Sukarya (2008: 4.2.1) bahwa: "*A children who does not draw is an anomaly, and particular so in the years between 6 an 10, which is outstandingly the golden age of creative expression*". Pada masa peka atau keemasan ini anak harus diberi kesempatan agar potensi yang dimilikinya berfungsi secara maksimal. Masa peka tiap orang berbeda-beda. Secara umum, masa peka menggambar ada pada masa lima tahun, sedangkan masa peka perkembangan ingatan logis pada umur 12 dan 13 tahun (Muharam dan Sundaryati, 1991: 33).

Selanjutnya, untuk terciptanya kesempatan bagi siswa agar potensi yang dimilikinya berfungsi secara maksimal, maka guru perlu melakukan kegiatan

berupa: 1) memberi perangsang (stimulasi) kepada siswa, 2) guru dapat mempertajam imajinasi dan memperkuat emosi siswa dengan menggunakan metode pertanyaan yang dikembangkan Sokrates. Dengan menggunakan metode pertanyaan yang dikembangkan oleh Sokrates, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa kelas rendah dalam membuat gambar tampak lebih spontan dan kreatif dibandingkan dengan siswa kelas tinggi. Hal ini terjadi karena semakin tinggi usia anak, maka kemampuan rasionya semakin berkembang sehingga dapat berpikir kritis. Kondisi ini akan mempengaruhi anak dalam hal spontanitas dan kreatifitas karya. Bila rasionya sudah berfungsi dengan baik, maka dalam membuat karya seni, misalnya menggambar, mereka selalu mempertimbangkan objek gambar secara rasional; bentuk yang baik, proporsi yang tepat, penggunaan warna yang cocok sesuai dengan benda yang dilihatnya.

2.2.8 Model Pembelajaran

2.2.8.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model apabila tidak dikaitkan dengan pembelajaran dapat didefinisikan sebagai gambaran mental yang membantu kita untuk menjelaskan sesuatu dengan lebih jelas terhadap sesuatu yang tidak dapat dilihat/dialami secara langsung (Dorin dkk dalam Yulaelawati 2004: 50). Model apabila dikaitkan dengan pembelajaran berarti sebuah gambaran umum yang dapat membantu kita untuk memahami bagaimana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Model pembelajaran dapat didefinisikan pula sebagai sebuah rencana atau pola.

Joyce dan Weil dalam Miftahul Huda (2013: 73) mendeskripsikan model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk

kurikulum (program pendidikan jangka panjang), mendesain/merancang materi instruksional (materi pembelajaran), dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda (tempat lainnya selain sekolah). Model pembelajaran ini yang nantinya dijadikan acuan dalam mengajar.

“Models of Teaching are really models of learning. As we helps students acquire information, ideas, skills, values, ways of thinking, and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn. In fact the most important long term outcome of instruction may be the students’ increased capabilities to learn more easily and effectively in the future, both because of the knowledge and skills they have acquired and because they have mastered learning processes (joyce and weill, 2009: 7)”.

Model-model pembelajaran dirancang untuk tujuan-tujuan tertentu. Pembelajaran konsep-konsep informasi, cara-cara berpikir, studi nilai-nilai sosial, dan sebagainya. Dengan meminta siswa untuk terlibat aktif dalam tugas-tugas kognitif dan sosial tertentu. Sebagian model berpusat pada penyampaian guru, sementara sebagian yang lain berusaha fokus pada respons siswa dalam mengerjakan tugas dan posisi-posisi siswa sebagai partner dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, semua model tersebut menekankan bagaimana membantu siswa belajar mengkonstruksi pengetahuan. Belajar bagaimana cara belajar yang mencakup belajar dari sumber-sumber yang sering kali dianggap pasif, seperti belajar dari ceramah, film, tugas membaca, dan sebagainya.

Dalam pelaksanaannya guru dapat menggunakan berbagai macam metode pembelajaran dalam satu kali pembelajaran tanpa harus membatasinya pada satu jenis model pembelajaran. Joyce dan Weil (1980: 1), menyebutkan :

“We should not limit our methods to any single model, however attractive it may seem at first glance, because no model of teaching is designed to accomplish all types of learning or to work for all learning styles”.

Guru tidak mungkin membatasi penggunaan model pembelajaran hanya disesuaikan pada satu model saja meskipun model tersebut sangat menarik sekalipun. Guru harus mengingat bahwa siswa memiliki tipe belajar yang berbeda-beda. Ada siswa yang mudah memahami materi lewat suara (tipe auditoris), lewat gambar (tipe visual), maupun suara dan gambar (tipe audio visual). Oleh karena itu, guru harus bisa menggunakan berbagai macam model pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan mengakomodasi semua tipe belajar siswa.

2.2.8.2 Jenis Model Pembelajaran

Dalam pendidikan, ada empat model mengajar (Mudyahardjo, 2008: 15), yaitu :

- (1) model interaksi sosial (*social interaction models*)
- (2) model pemrosesan informasi (*information processing models*)
- (3) model pengembangan pribadi (*personal models*)
- (4) model perubahan tingkah laku (*behavioral models*)

Setiap model memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dari model lainnya. Model interaksi sosial mengutamakan pengembangan kemampuan individu untuk berhubungan dengan sesamanya, untuk belajar melibatkan diri dalam proses demokrasi, dan produktif dalam kehidupan bermasyarakat. Model pemrosesan informasi mengutamakan kemampuan siswa dalam memproses informasi dan cara agar siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam menguasai informasi. Salah satu model mengajar pemrosesan informasi yakni model *mind mapping* sebab tujuan utama dari model *mind mapping* adalah membantu siswa mengingat materi pelajaran atau dengan kata lain membantu siswa menguasai informasi yang diperolehnya.

Model pengembangan pribadi membantu individu untuk mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungannya dan membantu individu melihat diri mereka sebagai orang yang memiliki kemampuan/kelebihan tertentu. Model perubahan perilaku menekankan pada mengubah perilaku siswa yang nampak/dapat diamati daripada perilaku yang tidak teramati (Joyce dan Weil, 1980: 9–13).

2.2.8.3 Model Pembelajaran *Mind mapping*

Model pembelajaran *mind mapping* termasuk dalam jenis model pembelajaran pemrosesan informasi (*information processing models*). Tujuan utama dari model *mind mapping* yakni untuk membantu siswa menerima, menyimpan, dan mengingat informasi yang ia peroleh. Untuk lebih memahami model pembelajaran *mind mapping*, perlu diketahui pengertian dari model

pembelajaran *mind mapping*, kelemahan dan kelebihan, langkah *mind mapping*, dan langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *mind mapping*.

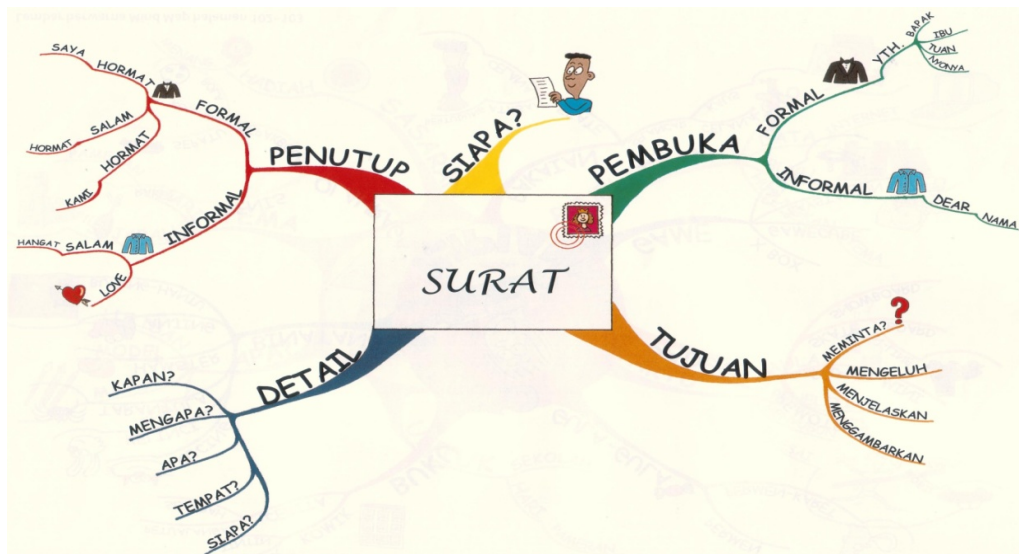
2.2.8.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Mind mapping*

Silberman (2009: 188), menyatakan bahwa pemetaan pikiran (*mind mapping*) adalah cara kreatif bagi peserta didik secara individual untuk menghasilkan ide-ide, mencatat pelajaran, atau merencanakan penelitian baru. Menurut Buzan (2013: 4), *mind mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil kembali informasi keluar dari otak. *Mind map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita. *Mind mapping* juga membantu kita untuk berpikir secara menyebar, ke segala arah maupun sudut. Michalko dalam Buzan (2010: 2) menyatakan bahwa *mind mapping* adalah alternatif pemikiran otak terhadap pemikiran linear. *Mind map* menggapai ke segala arah dan menangkap berbagai pikiran dari segala sudut. *Mind mapping* selalu menggunakan komponen warna, garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan dan cara kerja otak.

Warna bagi otak dianggap sama menariknya dengan gambar (Buzan, 2010: 15) sehingga nampak lebih menarik. Sementara garis lengkung digunakan untuk menghubungkan pikiran-pikiran kita. Garis lengkung lebih efektif digunakan dalam *mind map* karena garis lurus cenderung membosankan sedangkan garis lengkung membebaskan kita untuk membentuk garis-garis penghubung sesuai imajinasi kita. Dalam *mind map* juga menggunakan kata, kata yang digunakan merupakan kata kunci yang mudah diingat oleh otak kita.

Sementara gambar selalu menyampaikan informasi lebih baik dari kata-kata dan juga lebih menarik perhatian kita.

Dari komponen *mind map* tersebut tentunya sangat menarik bila model *mind mapping* diterapkan dalam pembelajaran. Siswa akan tertarik dengan warna, gambar, garis, dan simbol yang ada pada *mind map* sehingga siswa dapat lebih fokus pada materi pelajaran. *Mind mapping* juga membebaskan setiap siswa untuk berkreasi untuk membuat peta pikirannya sendiri-sendiri. Dengan demikian, selama pembelajaran, bukan guru yang menjadi pusat perhatian, melainkan siswa yang menjadi pusat dari pembelajaran tersebut. Siswa juga bebas mengembangkan kreasinya.



Gambar 2.12 Contoh *Mind map*

Pada gambar di atas, *mind map* tersebut menjelaskan tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun surat. Hal-hal yang perlu diperhatikan

antara lain:

- (1) kepada siapa surat tersebut ditujukan;
- (2) pembuka surat, membuka surat bisa secara informal (misalnya dengan *Dear...*) maupun secara formal (misalnya dengan menggunakan *Yth Bapak/Ibu/Tuan/Nyonya..*);
- (3) tujuan surat, tujuan surat dibuat misalnya untuk meminta sesuatu, menyampaikan keluhan, menjelaskan, maupun menggambarkan;
- (4) detail isi surat, dalam isi surat harus disebutkan waktu/kapan kegiatan dilaksanakan (bila berupa surat undangan), tempat, tujuan dari kegiatan, siapa yang mengundang; dan
- (5) penutup surat, seperti halnya pembuka surat, penutup surat juga dapat menggunakan bahasa formal maupun informal. Bahasa formal misalkan dengan menggunakan hormat saya, salam hormat, maupun hormat kami. Bahasa informal misalkan dengan menggunakan salam hangat ataupun *love*.

2.2.8.3.2 Langkah Pembuatan *Mind map*

Tujuh langkah membuat *mind map* menurut Buzan (2010: 15–16), yaitu sebagai berikut:

- (1) Tentukan tema atau topik dari *mind map*, tulis topik tersebut pada bagian tengah kertas kosong yang diletakkan mendatar (*landscape*). Penulisan topik cukup menggunakan satu kata sebagai kata kunci.
- (2) Gunakan pula gambar untuk topik utama, misalkan topik tentang hewan maka sisipkanlah gambar hewan.

- (3) Cari topik-topik cabang yang berhubungan dengan topik utama. Dan tuliskan pula dengan satu kata kunci untuk tiap-tiap topik cabang.
- (4) Gunakan gambar atau kode-kode sederhana untuk tiap topik cabang.
- (5) Cari hubungan antara topik cabang dengan topik utama. Gambar hubungan dengan membuat garis lengkung yang menghubungkan antara topik cabang dengan topik utama menggunakan pensil warna.
- (6) Sisakan ruangan kosong pada kertas untuk penambahan tema/gagasan/topik. Ruang kosong ini digunakan untuk menempatkan ide yang tiba-tiba muncul.

2.2.8.3.3 Langkah Pembelajaran Model *Mind mapping*

Langkah-langkah pembelajaran dengan model *mind mapping*, yaitu sebagai berikut:

- (1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- (2) Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 3-4 orang untuk tugas membuat *mind map*
- (3) Guru menjelaskan cara membuat *mind map*
- (4) Guru meminta siswa membaca materi lalu mendiskusikannya dengan teman sekelompok sebelum membuat *mind map*
- (5) Tiap kelompok membuat *mind map*
- (6) Tiap kelompok menunjukkan hasil *mind map* dan menjelaskan kepada teman sekelasnya

- (7) Guru membandingkan *mind mapping* hasil kerja kelompok dengan *mind map* yang sudah dibuat guru sebelumnya.

2.2.8.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Mind mapping*

Mind mapping memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model *mind mapping* yakni memudahkan siswa untuk mengingat materi yang banyak. Materi yang banyak dapat dituangkan dalam selembar kertas *mind mapping* yang penuh warna dan gambar sehingga siswa mudah untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Dengan *mind mapping*, siswa juga dapat mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan suatu ide maupun mengembangkan kemampuan grafisnya. Kelebihan lain dari *mind mapping* yaitu memberikan kebebasan kepada siswa dalam menuangkan idenya menjadi sebuah *mind mapping*, dari sebuah *mind mapping* dapat memunculkan ide-ide baru.

Goodnough dan Long (dalam ProQuest Agrikultur Journal, 2002: 21), menyatakan bahwa “*the mind mapping technique had the potential to support many of our beliefs about how student learn best. In many classroom, diversity is the norm. Students bring with them different languages, experiences, interests, learning styles, and abilities*”. Menurut pernyataan Goodnough dan Long tersebut, *mind mapping* memiliki kelebihan karena dianggap sebagai sebuah teknik yang berpotensi besar mendukung keyakinan-keyakinan kita mengenai cara belajar terbaik siswa. Perbedaan siswa dalam satu kelas merupakan hal yang biasa. Siswa memiliki banyak perbedaan, baik perbedaan bahasa, pengalaman, minat, gaya belajar, maupun kemampuan.

Mind mapping ini juga cocok untuk diterapkan pada siswa dengan tipe belajar yang beragam sebab siswa yang memiliki kemampuan, tipe belajar, dan minat yang berbeda-beda akan mengalami pengalaman belajar yang berbeda pula saat pembelajaran dengan model *mind mapping* dilaksanakan. Hal ini dikarenakan, selama pembelajaran berlangsung setiap siswa bebas memetakan pikirannya masing-masing tanpa ada batasan-batasan sehingga pengalaman belajar setiap siswa pasti berbeda dan cara penilaian dari guru pun berbeda untuk masing-masing siswa.

Model pembelajaran *mind mapping* juga memungkinkan adanya pengalaman belajar dan penilaian yang berbeda. Pengalaman dan cara penilaian yang berbeda penting bagi siswa. Goodnough dan Long dalam ProQuest Agrikultur Journal (2002: 21) menyatakan, “*it is necessary that student also experience diversity in how they learn and in how they are assessed. Mind mapping is a versatile tools that can be used to expand a teacher's instructional and assesment repertoire and to give students the opportunity to use another approach to share what they have learn*”. *Mind mapping* merupakan alat serba guna yang dapat memperluas cara guru mengajar dan menilai siswa. Selain itu model *Mind mapping* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan pendekatan yang berbeda untuk berbagi apa yang telah ia pelajari kepada siswa lainnya. Dari pengalaman belajar yang berbeda dan menarik melalui model *Mind mapping* ini, siswa merasa lebih diperhatikan oleh guru sehingga menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Model *mind mapping* juga memiliki beberapa kelemahan. Menurut Higgins dalam ProQuest Agrikultur Journal (1995: 46), sebagian orang yang mempelajari model *Mind mapping* menyadari bahwa model *Mind mapping* sangat berguna sementara sebagian lainnya merasa kurang nyaman menggunakan model *mind mapping*. Kekurangan lainnya, *mind map* siswa beragam sehingga guru akan kewalahan menilai *mind map* siswa (Kurniawati 2010: 23). Keberagaman ini muncul karena pemikiran setiap siswa berbeda sehingga hasil *mind map* pun berbeda-beda. Selain itu, pada saat permulaan memperkenalkan *mind map* kepada siswa, kebanyakan siswa bingung untuk membuat *mind map*. Guru harus benar-benar menjelaskan dengan detail cara membuat *mind map* tetapi jangan sampai terkesan membatasi siswa dalam membuat *mind map*. Kekurangan lainnya yaitu merepotkan siswa karena siswa harus membawa banyak pensil warna, bisa dikatakan kurang praktis bagi siswa. Kekurangan dari model *Mind mapping* ini dapat diatasi apabila guru benar-benar memahami apa model *mind mapping* tersebut dan bagaimana penggunaannya dalam pembelajaran.

2.2.9 Pengertian Keefektifan

Keefektifan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 284) dalam suatu usaha atau tindakan berarti “keberhasilan”. Dalam pengertian lainnya keefektifan mempunyai arti yang berbeda-beda tergantung dari bidangnya, tentunya seorang dalam bidang pendidikan akan lain halnya dengan seorang ekonom dalam merumuskan keefektifan.

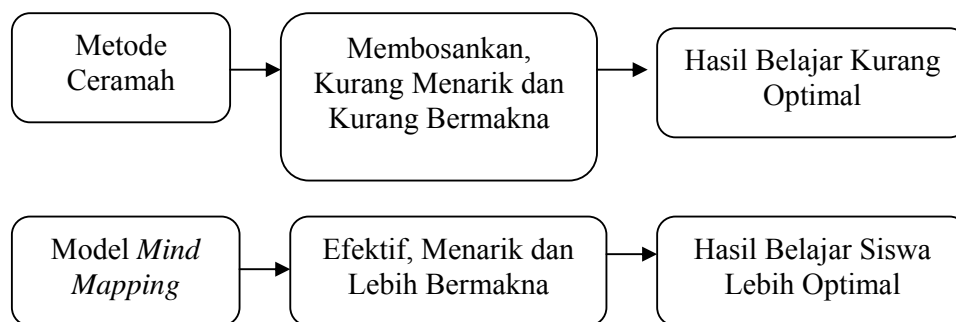
Dalam keefektifan yang perlu diperhatikan adalah pemanfaatan segala sumber daya yang ada secara efisien atau tepat guna untuk memperoleh hasil yang

semaksimal mungkin atau sampai pada tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Etzioni dalam Muhyadi (1989: 277) menjelaskan bahwa keefektifan sebagai kemampuan organisasi dalam mencari sumber dan memanfaatkannya secara efisien dalam mencapai tujuan tertentu. Suatu pekerjaan yang dikerjakan oleh organisasi pendidikan maka harus mengacu pada tujuan pendidikan, maka hal ini dapat dikatakan efektif. Misalkan sekolah melaksanakan PSG dengan tujuan untuk menambah pengalaman siswanya dan hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan, maka kegiatan tersebut dapat dikatakan efektif. Lain halnya jika sekolah mengadakan suatu kegiatan yang hanya bersifat *profit oriented*. Hal ini sesuai dengan pendapat Pidarta (1988: 21)” suatu pekerjaan dikatakan efektif apabila pekerjaan itu memberikan hasil yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, dengan kata lain kalau pekerjaan itu sudah mampu merealisasikan tujuan organisasi dalam aspek yang dikerjakan itu.

Tentunya karena bidang yang dipelajari dalam hal ini adalah dalam bidang pendidikan maka aspek-aspek yang dikerjakan adalah aspek pendidikan dengan mengacu pada tujuan pendidikan. Maka aspek yang dapat dikerjakan berkaitan dengan perkembangan kemampuan siswa dari yang awalnya mengikuti ekstrakurikuler belum menguasai bidang tertentu menjadi bisa atau sudah bisa mengikuti ekstrakurikuler untuk mendalami bidang yang diikutinya. Dalam mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler hendaknya dilakukan semaksimal mungkin segala sarana dan prasarana seperti alat dan kurikulum untuk kelancaran kegiatan ekstrakurikuler. Karena hal tersebut sesuai dengan prinsip efektifitas yang telah dirumuskan oleh Bafadal (2003) prinsip efektifitas berarti pemakaian

semua barang dan perlengkapan sekolah semata-mata bertujuan untuk memperlancar pendidikan dan tujuan pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung, sedangkan prinsip efisiensi berarti pemakaian barang dan perlengkapan sekolah haruslah berhati-hati dan hemat, agar barang dan perlengkapan yang ada tidak mudah rusak, habis, dan hilang.

2.3 Kerangka Berpikir



Bagan 2.13 Pola Kerangka Berpikir

Seni Rupa sebagai bagian dari pembelajaran SBK merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar, namun dalam proses pembelajarannya siswa kurang berminat mengikuti pembelajaran tersebut dikarenakan guru kurang bervariasi dalam menyajikan materi. Kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, hal ini yang menyebabkan siswa pasif dan bosan, sehingga kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa hanya mengandalkan guru sebagai sumber belajar, sehingga proses pembelajaran yang terjadi hanya satu arah. Hal tersebut menyebabkan aktivitas dan hasil belajar Seni Rupa menjadi kurang optimal.

Salah satu hal yang dapat dilakukan guru agar pembelajaran Seni Rupa lebih menarik yaitu dengan menggunakan model *Mind Mapping*. Menurut Tony Buzan dalam Olivia (2008: 7), dengan memanfaatkan gambar dan teks ketika seseorang mencatat atau mengeluarkan suatu ide yang ada di dalam pikiran (model *Mind Mapping*), maka kita telah menggunakan dua belah otak secara sinergis. Dengan menggunakan model *Mind Mapping* siswa dapat dengan lebih mudah menangkap dan menguasai materi pelajaran dengan baik. Selain itu, siswa dapat menggunakan kata-kata kunci sebagai asosiasi terhadap suatu ide pada setiap cabang pemikiran berupa sebuah kata tunggal serta bukan kalimat, sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

2.4 Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar yang memperoleh pembelajaran Seni Rupa materi mengapresiasi karya seni rupa daerah sekitar dengan model *Mind mapping* dan yang tidak.

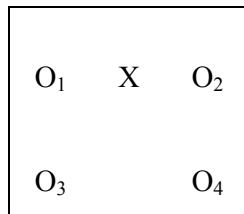
Ha : Ada perbedaan hasil belajar yang memperoleh pembelajaran Seni Rupa materi mengapresiasi karya seni rupa daerah sekitar dengan model *Mind mapping* dan yang tidak.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu/eksperimen kuasi (*quasi experimental design*) bentuk *nonequivalent control group design*. Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experiment design* yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2011: 77). Desain eksperimen semu bentuk *nonequivalent control group design* dapat digambarkan dengan rumus sebagai berikut:



Keterangan:

X : Perlakuan yang diberikan

O₁ – O₃ : *Pretest* pada tiap kelompok

O₂ – O₄ : *Posttest* pada tiap kelompok

Desain *nonequivalent control group design* hampir sama dengan desain eksperimen murni bentuk *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok kontrol maupun eksperimen tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2010: 79). Hal ini dikarenakan kedua kelompok sampel tersebut harus *equivalen*. Membandingkan hasil *pre test* dapat digunakan sebagai indikasi tingkat ekuivalensi kelompok kontrol dan eksperimental (Pradatiningtyas, 2011).

Kelompok O_1 (kelompok eksperimen) diberi perlakuan (X) yaitu diberi pembelajaran menggunakan model *mind mapping*, sedangkan kelompok O_3 (kelompok kontrol) menggunakan metode ceramah. Kedua kelompok diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal hasil belajar dari kedua kelompok tersebut. Kelompok eksperimen dan kontrol yang memenuhi syarat untuk dijadikan sebagai subjek penelitian yakni bila hasil *pre-test* antara kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan ($O_1=O_3$) (Sugiyono 2011: 76). Setelah kelompok eksperimen diberi perlakuan, kemudian kelompok eksperimen tersebut diberi *post-test* untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang telah diberikan. *Post-test* juga diberikan kepada kelompok kontrol. Hasil dari *post-test* pada kelompok kontrol digunakan sebagai pembanding bagi dampak perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen.

3.2 Populasi dan Sampel

Penelitian eksperimen memerlukan populasi dan sampel sebagai sumber data. Penentuan populasi dan sampel dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan. Populasi dapat diartikan sebagai kelompok besar yang menjadi lingkup penelitian, sedangkan sampel sebagai kelompok kecil yang mewakili kelompok besar.

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011: 80). Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V A dan V B semester II SD Negeri

Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas yang berjumlah 52 siswa, terdiri dari 21 siswa kelas V A dan 31 siswa kelas V B.

3.2.2 Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2011: 81) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk memilih sampel dari populasi ada beberapa teknik pengambilan sampel atau teknik sampling. Macam-macam teknik sampling menurut Sugiyono (2011 : 81) yaitu ada dua yakni *Probability Sampling* dan *Non Probability Sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, dimana semua populasi digunakan sebagai sampel penelitian (Riduwan 2010: 21).

3.3 Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011: 63). Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel terikat dan variabel bebas.

3.3.1 Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2010: 39). Variabel terikat merupakan variabel yang diukur sebagai akibat adanya manipulasi pada variabel bebas serta memiliki fungsi yang tergantung pada variabel bebas. Variabel terikat dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V SD Negeri

Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas pada mata pelajaran Seni Rupa materi mengapresiasi hasil karya seni rupa daerah setempat.

3.3.2 Variabel Bebas

Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab adanya variabel terikat (Sugiyono 2010: 39).. Variabel bebas dari penelitian ini adalah penggunaan model *Mind Mapping* pada materi materi mengapresiasi hasil karya seni rupa daerah setempat.

3.4 Data dan Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Data

Data ialah bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan (Riduwan 2010: 31). Data dapat berupa data kualitatif yang berhubungan dengan kategorisasi maupun data kuantitatif yang berupa angka-angka. Data yang akan peneliti gunakan yakni data hasil belajar siswa.

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data-data dalam penelitian ini adalah:

3.4.2.1 Tes

Tes sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Riduwan 2010: 57).

Teknik tes digunakan untuk mengetahui data hasil belajar siswa kelas VA dan VB SD Negeri Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas pada materi materi mengapresiasi hasil karya seni rupa daerah setempat.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2011: 102). Dalam sebuah penelitian, dibutuhkan instrumen penelitian sebagai alat untuk memperoleh data penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar dibutuhkan instrumen berupa tes. Instrumen dalam penelitian ini baik itu harus layak dan sesuai untuk mengukur variabel-variabel dalam penelitian.

3.5.1 Instrumen Tes

Instrumen tes yang diperlukan dalam penelitian ini diantaranya yaitu kisi-kisi soal, soal-soal tes, lembar jawab tes, kunci jawaban tes, dan pedoman penilaian. Untuk mengetahui apakah tes yang dibuat bagus, perlu serangkaian uji coba, untuk memperoleh informasi, tidak hanya tentang ciri-ciri tes yang penting, seperti validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan tingkat pembeda, melainkan juga segi-segi lain, seperti kecukupan waktu, kejelasan tulisan maupun perintah tes, dan lain sebagainya (Poerwanti, 2008 : 4.8).

Langkah-langkah dalam pengujian instrumen tes ini terdiri dari:

3.5.1.1 Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat

digunakan untuk apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2011:121). Validitas internal instrumen yang berupa tes harus memenuhi validitas konstruksi dan validitas isi (Sugiyono, 2011:123).

3.5.1.1.1 Validitas Konstruksi

Untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Para ahli ini diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun oleh peneliti. Para ahli akan memberi keputusan; instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total. Jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal 2 orang. Peneliti meminta pendapat dari 3 ahli yaitu Moh. Fathurrohman, S. Pd., M. Sn. dan Drs. Sigit Yulianto, selaku dosen seni rupa Universitas Negeri Semarang, serta Sri Mulati, S. Pd., guru pengampu mapel SBK di SD Negeri Ranjingan. Setelah dinyatakan valid oleh para ahli, kemudian soal diujicobakan kepada siswa kelas VI SD Negeri Ranjingan. Uji coba instrumen perlu dilakukan untuk berbagai kepentingan diantaranya untuk analisis butir soal, relevansi dengan rencana pelaksanaan, perkiraan penggunaan waktu pengerjaan, kejelasan format tes, dsb. Hasil dari uji coba kemudian dilakukan analisis, untuk kemudian dilakukan revisi sesuai dengan kebutuhan. Untuk mengetahui validitas item soal digunakan rumus korelasi *product moment* dari Karl Pearson menggunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

= Koefisien korelasi antara variabel x dan y

X = Jumlah skor tiap butir soal

Y = Jumlah skor total

XY = Jumlah perkalian antara skor tiap butir soal dengan skor kuadrat

X^2 = Jumlah skor tiap butir soal kuadrat

Y^2 = Jumlah skor total kuadrat

N = banyaknya siswa

Setelah diperoleh harga r_{xy} selanjutnya dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} . Dengan taraf signifikan 5% jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka soal dikatakan valid. Agar lebih mudah, peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 20 dalam menghitung validitas item butir soal.

3.5.1.1.2 Validitas Isi

Untuk instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi yang telah diajarkan. Secara teknis pengujian validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Dengan kisi-kisi instrumen itu, maka pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.

3.5.1.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengandung pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Apabila datanya memang sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil tetap akan sama. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya, dapat diandalkan. Untuk mengetahui

reliabilitas perangkat tes soal bentuk pilihan ganda digunakan rumus KR-21 sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{ks_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_i : reliabilitas instrumen keseluruhan

k : banyaknya item soal

M : mean skor soal

s_t^2 : varians total

(Sugiyono 2011: 150)

Besar r_1 dikonsultasikan dengan harga kritik product moment dengan menggunakan taraf signifikansi (α) = 5%. Jika $r_1 > r_{\text{tabel}}$, maka perangkat tes dikatakan reliabel.

3.5.1.3 Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Untuk menganalisis tingkat kesukaran soal digunakan rumus:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Banyak siswa yang menjawab benar

Js : Jumlah seluruh peserta tes

(Arikunto 2007: 208)

Adapun tingkat kesukaran soal dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

0,00 - 0,30 berarti sukar

0,31 - 0,70 berarti sedang

0,71 - 1,00 berarti mudah

3.5.1.4 Analisis Daya Pembeda Soal

Daya pembeda butir soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh. Suatu butir soal yang dapat dijawab benar oleh siswa pandai maupun siswa yang kurang pandai maka soal itu tidak baik karena tidak mempunyai daya pembeda. Menurut Sugiyono (2011) jumlah kelompok yang tinggi (atas) diambil 27% dan kelompok yang rendah (bawah) diambil 27% dari sampel ujicoba.. Misalkan banyaknya sampel uji coba soal 40 orang, maka banyaknya kelompok atas atau bawah adalah 27% dari 40 yaitu 11. Daya pembeda butir soal untuk soal pilihan ganda dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Arikunto 2007: 213).

Klasifikasi daya pembeda butir soal adalah sebagai berikut yaitu:

$D = 0,00 - 0,20$ = jelek (*poor*).

$D = 0,21 - 0,40$ = cukup (*satisfactory*).

$D = 0,41 - 0,70$ = baik (*good*).

$D = 0,71 - 1,00$ = baik sekali (*excellent*)

D = negatif, semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai

nilai D negatif sebaiknya tidak dipakai (Arikunto 2007: 218).

3.6 Metode Analisis Data

3.6.1 Deskripsi Data

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (Sugiyono 2010: 15). Data ini berupa skor minat dan nilai hasil belajar siswa.

3.6.2 Pengolahan Data *Pre-Test*

Data skor minat dan nilai hasil belajar siswa diperoleh ketika *pre-test* dan *post-test*. Kedua kelompok diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal dari kedua kelompok tersebut. Kelompok eksperimen dan kontrol yang memenuhi syarat untuk dijadikan sebagai subjek penelitian yakni bila hasil *pre-test* antara

kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan ($O_1=O_3$) (Sugiyono 2011: 76). Jadi skor minat dan hasil belajar dianalisis pada awal sebelum dengan menggunakan analisis perbedaan (*compare analysis*). Setelah kedua kelompok tersebut diketahui tidak ada perbedaan yang signifikan, maka kedua kelompok tersebut dapat dijadikan sebagai subjek penelitian.

Sebelum dianalisis perbedaan, data *pre-test* harus melewati serangkaian uji prasyarat analisis perbedaan. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas data berguna untuk menentukan teknik statistik yang akan digunakan. Statistik parametris bekerja berdasarkan asumsi bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal. Bila data tidak normal, maka statistik parametris tidak dapat digunakan, untuk itu perlu digunakan statistik nonparametris. skor prestasi belajar yang dicapai seluruh anggota sampel dengan menggunakan *Uji Kolmogorov-Smirnov*. Alasan menggunakan *Uji Kolmogorov-Smirnov*, yaitu karena uji ini digunakan untuk menguji data yang berskala interval dan ratio. Agar lebih mudah maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS16 untuk menguji normalitas suatu data. Jika uji normalitas data menunjukkan data tersebut normal, maka analisis diteruskan dengan uji homogenitas varians.

Pada dasarnya uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki terpenuhi tidaknya sifat homogen pada varians antar kelompok. Uji hipotesis mengenai homogenitas varians dilakukan dengan uji F yang dilakukan pada taraf signifikan 5%.

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Harga F hitung dibandingkan dengan F tabel, $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka varians homogen, apabila harga F hitung $> F_{tabel}$ maka varians tidak homogen.

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, maka akan diketahui bagaimana kondisi data. Apabila data yang diuji ternyata berdistribusi normal, maka analisis akhir menggunakan analisis perbedaan *t-test*. Terdapat dua rumus *t-test* yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis komparatif (perbedaan) dua sampel independen (tidak berkorelasi). Rumus *t-test* tersebut yakni:

- (1) Rumus *t-test (Separated Varians)*.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

- (2) Rumus *t-test (Polled Varians)*.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = Rata-rata kelompok 1.

\bar{X}_2 = Rata-rata kelompok 2.

n_1 = Jumlah sampel kelompok 1.

n_2 = Jumlah sampel kelompok 2.

s_1^2 = Varians kelompok 1.

s_2^2 = Varians kelompok 2.

Sebelum memilih salah satu rumus *t-test* yang akan digunakan, maka sebelumnya peneliti perlu mempertimbangkan beberapa hal yakni:

- (1) Apakah dua rerata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak ($n_1 = n_2$ atau $n_1 \neq n_2$)?
- (2) Apakah varians dari dua sampel itu homogen atau tidak?

Berdasarkan dua hal tersebut, maka berikut ini diberikan petunjuk memilih rumus *t-test*:

- (1) Apabila jumlah anggota sampel sama ($n_1 = n_2$) dan varians homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$), maka dapat digunakan rumus *t-test separated varians* maupun *t-test polled varians*. Untuk menentukan harga t-tabel, didasarkan pada $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- (2) Apabila jumlah anggota sampel tidak sama ($n_1 \neq n_2$) dan varians homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$), dapat digunakan *t-test polled varians*. Besarnya $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- (3) Apabila jumlah anggota sampel sama ($n_1 = n_2$) dan varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$) dapat digunakan rumus *t-test separated varians* maupun *t-test polled varians* dengan $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$.
- (4) Apabila jumlah anggota sampel tidak sama ($n_1 \neq n_2$) dan varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$), dapat digunakan rumus *t-test separated varians*. Harga t pengganti t tabel, dihitung dari selisih harga t tabel dengan $dk = (n_1 - 1) + (n_2 - 1)$ kemudian dibagi 2, dan ditambahkan dengan harga t yang terkecil.

Setelah diketahui harga t_{hitung} , kemudian dibandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} . Apabila harga $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antar kedua kelompok. Apabila harga $t_{hitung} >$

t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar dua kelompok tersebut.

Jika data yang diuji ternyata berdistribusi tidak normal maka analisis akhir cukup menggunakan uji nonparametris yaitu dengan uji U *Mann Whitney*. Uji ini digunakan untuk menguji kemampuan generalisasi (signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel). Untuk uji U *Mann Whitney* terdapat dua rumus yang digunakan untuk pengujian. Kedua rumus tersebut digunakan dalam perhitungan karena akan diperlukan untuk mengetahui harga U mana yang lebih kecil. Harga U yang lebih kecil tersebut yang digunakan untuk pengujian dan dibandingkan dengan U tabel. Kedua rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus 1} \quad : U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - R_1$$

$$\text{Rumus 2} \quad : U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2+1)}{2} - R_2$$

Keterangan :

n_1 : jumlah sampel 1

n_2 : jumlah sampel 2

U_1 : jumlah peringkat 1

U_2 : jumlah peringkat 2

R_1 : jumlah rangking pada sampel n_1

R_2 : jumlah rangking pada sampel n_2 (Sugiyono 2011: 61).

Setelah dianalisis perbedaannya, apabila kedua kelompok dinyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan, maka kedua kelompok tersebut dapat digunakan untuk subjek penelitian. Apabila kedua kelompok tersebut dinyatakan

terdapat perbedaan yang signifikan, maka kedua kelompok tersebut tidak dapat digunakan untuk subjek penelitian.

3.6.3 Pengolahan Data *Post-Test*

Setelah mendapatkan masing-masing perlakuan kepada kedua kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, peneliti melaksanakan *post-test* untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang telah diberikan. *Pos-test* mencakup pengumpulan data hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Hasil *post-test* di kedua kelompok kemudian dianalisis perbedaannya guna pengujian hipotesis. Melalui pengujian hipotesis tersebut, peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian.

Pengolahan data *post-test* dan hasil belajar siswa sama dengan pengolahan data *pre-test*. Hanya saja tujuan pengolahan data keduanya berbeda. Seperti yang telah diketahui sebelumnya, pengolahan data *pre-test* bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kontrol memenuhi syarat untuk dijadikan sebagai subjek penelitian. Sedangkan pengolahan data *pos-test* bertujuan untuk pengujian hipotesis dan penarikan kesimpulan penelitian. Sama dengan pengolahan data *pre-test*, sebelum data *post-test* dianalisis perbedaannya harus melewati uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas data dan homogenitas varians. Setelah melewati kedua uji tersebut, keadaan data *post-test* akan diketahui. Sehingga peneliti dapat menentukan rumus untuk pengujian hipotesis. Hasil pengujian hipotesis digunakan untuk menarik kesimpulan hasil penelitian.

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dipaparkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas. Data hasil penelitian yang akan dipaparkan berupa data uji coba instrumen, uji kesamaan rata-rata, data hasil penelitian, uji prasyarat analisis, dan uji analisis akhir. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan berikut ini.

4.1 Deskripsi Data

Deskripsi data disajikan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data penelitian yang diperoleh di lapangan, sehingga lebih mudah dipahami. Data diperoleh dari sampel penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas tahun pelajaran 2012/2013. Sumber data nilai hasil belajar siswa yang digunakan berasal dari siswa. Data nilai hasil belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan tes.

Arikunto (2006 : 67) menyatakan bahwa tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat. Dalam penelitian ini tes berfungsi untuk mengukur hasil belajar materi sifat-sifat bangun datar dari kedua kelas setelah masing-masing memperoleh perlakuan.

4.1.1 Data Uji Coba Instrumen

Uji coba dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen itu memenuhi syarat atau tidak untuk digunakan sebagai alat pengambil data. Uji coba instrumen bertujuan untuk mendapatkan instrumen yang baik sebelum digunakan sebagai instrumen dalam penelitian. Pemilihan kelas uji coba didasarkan pada syarat bahwa uji coba instrumen dilakukan pada siswa di luar sampel yang telah mendapat materi SBK tentang mengapresiasi karya seni rupa daerah setempat. Dalam penelitian ini, uji coba dilakukan pada siswa kelas VI SD Negeri Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas yang berjumlah 28 siswa, daftar nama siswa kelas VI SD Negeri Ranjingan tercantum pada lampiran 1. Instrumen yang akan digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa dalam penelitian ini yaitu soal berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 40 butir soal dan masing-masing soal memiliki 4 alternatif jawaban. Sebagai langkah awal dari penelitian diperlukan pengujian instrumen dengan langkah-langkah sebagai berikut:

4.1.1.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kesahihan instrumen, sehingga instrumen yang digunakan dapat benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Peneliti melakukan uji validitas sebelum dan sesudah uji coba soal. Uji validitas yang digunakan sebelum uji coba yaitu uji validitas logis, sedangkan uji validitas setelah uji coba instrumen yaitu uji validitas empiris. Penjelasan mengenai validitas logis dan validitas empiris selengkapnya dijelaskan sebagai berikut.

4.1.1.1.1 Uji Validitas Logis

Sebelum diujicobakan, semua butir soal terlebih dahulu dinilai dan divalidasi oleh penilai ahli. Proses pengujian validitas logis melibatkan tiga penilai ahli yaitu Moh. Fathurrohman, S.Pd., M.Sn. sebagai dosen pembimbing I, Drs. Sigit Yulianto sebagai dosen pembimbing II, dan Sri Mulati, S.Pd. guru mapel SBK Kelas V SD Negeri Ranjingan. Setelah penilai ahli menyatakan bahwa semua butir soal sudah valid dan layak untuk diujicobakan, maka soal diujicobakan pada siswa kelas VI SD Negeri Ranjingan pada tanggal 28 Maret 2013. Penilaian validitas oleh tim ahli dapat dilihat pada lampiran 23.

4.1.1.1.2 Uji Validitas Empiris

Setelah uji coba instrumen terhadap 28 responden dengan menyiapkan soal berjumlah 40 soal berbentuk pilihan ganda, kemudian peneliti menganalisis butir soal dengan dengan mengkorelasikan antara skor item instrumen dengan rumus *Pearson Product Moment* dari Karl Pearson (Riduwan 2012: 98).

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi XY

N : banyaknya subjek uji data

ΣX : jumlah skor item

ΣY : jumlah skor total

ΣX^2 : jumlah kuadrat skor item

ΣY^2 : jumlah kuadrat skor total

ΣXY : jumlah perkalian skor item dengan skor soal (Arikunto, 2007: 73).

Penghitungan validitas seluruh item instrumen angket dibantu dengan aplikasi SPSS Statistic versi 20. Pengambilan keputusan uji validitas dilakukan menggunakan batasan r_{tabel} dengan signifikansi 0,05 dan uji dua sisi. Untuk batasan r_{tabel} dengan jumlah $n = 28$, yaitu sebesar 0,413 (Priyatno 2010: 115). Artinya, apabila $r_{\text{hitung}} > 0,413$ maka item soal tersebut dianggap valid, sedangkan apabila $r_{\text{hitung}} < 0,413$ maka item soal tersebut dianggap tidak valid (Priyatno 2010: 91). Pengujian tersebut menghasilkan item soal yang memenuhi kriteria valid sebagaimana tercantum dalam tabel 4.1. Secara lengkap hasil perhitungan SPSS versi 20 dapat dilihat pada lampiran 24.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Item Soal

Keterangan	Soal Valid	Soal Tidak Valid
Nomor Soal	2, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 37, 38, 39, 40	1, 3, 5, 7, 20, 25, 28, 34, 36
Jumlah	31 butir soal	9 butir soal

4.1.1.2 Uji Realibilitas

Setelah dilakukan uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas instrument. Reliabilitas mengandung pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Apabila datanya memang sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil tetap akan sama. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya dan dapat diandalkan.

Uji reliabilitas ini dilakukan hanya pada soal yang sudah dinyatakan valid. Berdasarkan uji validitas, ada 31 soal yang dinyatakan valid maka hanya 31

soal tersebut akan yang akan diuji reliabilitasnya. Pengujian reliabilitas instrumen ini menggunakan teknik konsistensi internal dengan uji *Cronbach's Alpha*. Untuk penghitungannya secara lengkap menggunakan SPSS versi 20. Berdasarkan uji reliabilitas dengan rumus *Cronbach's Alpha* dengan menggunakan program SPSS versi 20 dapat disimpulkan nilai reliabilitas dengan rumus *Cronbach's Alpha* dari 31 butir soal yang diujikan yakni sebesar 0,957. Hasil perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 25.

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.957	31

Uji reliabilitas biasanya menggunakan batas tertentu untuk menentukan reliabel atau tidaknya suatu instrumen. Dengan melihat nilai *Alpha* pada kolom Cronbach's Alpha, kita dapat menentukan reliabel tidaknya suatu instrumen. Menurut Sekaran (1992) dalam Priyatno (2010: 98), reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan di atas 0,8 adalah baik. Berdasarkan tabel 4.2, dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas keseluruhan dari instrumen yang diujikan (*Alpha*) adalah 0,957 maka berarti instrumen yang diujikan terbukti reliabel dan masuk dalam kategori sangat baik.

4.1.1.3 Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Analisis tingkat kesukaran dilakukan untuk memperoleh soal yang baik yakni jumlah antara soal dengan kriteria mudah, sedang, dan sukar proporsional. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar, soal

yang terlalu mudah tidak akan merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya, dan begitu juga sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa serta tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya (Arikunto 2006: 207). Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal, soal diujicobakan terlebih dahulu, kemudian dianalisis lalu dihitung menggunakan rumus tingkat kesukaran soal. Soal yang dianalisis merupakan soal yang telah terbukti valid. Untuk menganalisis tingkat kesukaran/kesulitan butir soal digunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Banyak siswa yang menjawab benar

Js : Jumlah seluruh peserta tes.

Klasifikasi tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut:

0,00 - 0,30 berarti sukar

0,31 - 0,70 berarti sedang

0,71 - 1,00 berarti mudah (Arikunto 2007: 208)

Agar lebih mudah menganalisis tingkat kesukaran/kesulitan peneliti menggunakan aplikasi AnatesV4 sehingga dihasilkan banyaknya butir soal mudah ada 27, butir soal sedang ada 8, dan butir soal sukar ada 5. Hasil perhitungan dengan aplikasi AnatesV4 dapat dilihat pada tabel 4.3. Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada lampiran 26.

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba

Kategori	Mudah	Sedang	Sukar
Nomor Soal	1, 3, 4, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40	2, 5, 6, 13, 14, 23, 26, 27	7, 8, 9, 24, 25
Jumlah	27	8	5

Perbandingan antara soal mudah-sedang-sukar yang peneliti gunakan yakni 3:5:2. Artinya 30% soal kategori mudah, 50% soal kategori sedang, dan 20% soal kategori sukar (Sudjana 2012: 136).

4.1.1.4 Analisis Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah) (Arikunto 2006: 211). Daya pembeda butir soal untuk soal pilihan ganda dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelas atas

J_B = banyaknya peserta kelas bawah

B_A = banyaknya peserta kelas atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelas bawah yang menjawab soal itu dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelas atas yang menjawab dengan benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelas bawah yang menjawab dengan benar

(Arikunto 2007: 214)

Klasifikasi daya pembeda butir soal adalah sebagai berikut yaitu:

$D = 0,00 - 0,20 =$ jelek (*poor*).

$D = 0,21 - 0,40 =$ cukup (*satisfactory*).

$D = 0,41 - 0,70 =$ baik (*good*).

$D = 0,71 - 1,00 =$ baik sekali (*excellent*)

$D =$ negatif, semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya tidak dipakai. (Arikunto 2007: 218)

Hasil perhitungan dengan menggunakan aplikasi AnatesV4 menghasilkan perbandingan tingkat kesukaran sebagai berikut:

Tabel 4.4 Tabel Hasil Perhitungan Daya Beda Soal

No Soal	P_A	P_B	D	Kriteria
1	8	7	0,12	Jelek
2	8	3	0,62	Baik
3	8	8	0	Jelek
4	8	4	0,50	Baik
5	8	8	0	Jelek
6	6	1	0,62	Baik
7	1	0	0,12	Jelek
8	8	4	0,50	Baik
9	8	3	0,62	Baik
10	8	6	0,25	Cukup
11	8	6	0,25	Cukup
12	8	6	0,25	Cukup
13	6	1	0,62	Baik
14	7	0	0,87	Baik
15	8	3	0,62	Baik
16	8	2	0,75	Baik
17	8	4	0,50	Baik
18	8	5	0,37	Cukup
19	6	2	0,50	Baik
20	8	6	0,25	Cukup
21	7	1	0,75	Baik
22	6	0	0,75	Baik

23	6	0	0,75	Baik
24	8	2	0,75	Baik
25	0	1	-0,12	Negatif
26	6	0	0,75	Baik
27	8	4	0,50	Baik
28	8	8	0	Baik
29	8	3	0,62	Jelek
30	8	3	0,62	Baik
31	8	3	0,62	Baik
32	6	0	0,75	Baik
33	6	1	0,62	Baik
34	8	6	0,25	Cukup
35	8	4	0,50	Baik
36	8	8	0	Jelek
37	8	6	0,25	Cukup
38	8	2	0,75	Baik
39	8	3	0,62	Baik
40	8	6	0,25	Cukup

Daya Beda Jelek = 6 soal (1, 3, 5, 7, 28, 36)

Daya Beda Cukup = 8 soal (10, 11, 12, 18, 20, 34, 37, 40)

Daya Beda Baik = 16 soal (2, 4, 6, 8, 9, 13, 15, 17, 19, 27, 29, 30, 31, 33, 35, 39)

Daya Beda Baik Sekali = 9 soal (14, 16, 21, 22, 23, 24, 26, 32, 38)

Daya Beda Negatif = 1 soal (25)

Peneliti menetapkan bahwa butir soal yang akan dipakai sebagai instrumen yakni butir soal yang memiliki klasifikasi daya beda cukup, baik, atau baik sekali. Sedangkan butir soal berdaya beda jelek dan negatif tidak dipakai.

Butir soal yang dipakai sebagai instrumen harus memenuhi 5 kriteria yaitu:

1. Dinyatakan valid setelah pengujian validitas konstruksi dan isi
2. Reliabel

3. Perbandingan jumlah butir soal yang akan dipakai adalah :

Soal Mudah 30% : Soal Sedang 50% : Soal Sukar 20% = 3 Soal : 5 Soal :
2 Soal (jumlah 10 soal)

4. Butir soal memiliki klasifikasi daya beda minimal cukup.

5. Mencakup semua materi yang akan diajarkan

Berdasarkan kriteria di atas, maka peneliti telah menetapkan butir-butir soal yang dijadikan alat ukur hasil belajar siswa yaitu butir soal nomor 2, butir soal nomor 4, butir soal nomor 6, butir soal nomor 8, butir soal nomor 9, butir soal nomor 15, butir soal nomor 18, butir soal nomor 22, butir soal nomor 23, dan butir soal nomor 31. Jumlah butir soal yang akan digunakan yaitu 10 soal.

4.1.2 Uji Kesamaan Rata-Rata

Uji kesamaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan eksperimen. Uji kesamaan rata-rata dilakukan terhadap nilai *pre-test* siswa kelas VA SD Negeri Ranjingan sebagai kelas kontrol dan kelas VB SD Negeri Ranjingan sebagai kelas eksperimen. Hasil *pre-test* yang baik bila nilai kelompok eksperimen dan kontrol tidak berbeda secara signifikan (Sugiono 2011: 76). Mengacu pada pendapat tersebut maka keadaan awal siswa berupa hasil belajar siswa harus tidak berbeda secara signifikan.

Kegiatan *pre-test* di kelas kontrol dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 9 April 2013. Sedangkan di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 11 April 2013. Berikut disajikan data nilai hasil *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen. Data nilai hasil *pre-test* kelas kontrol disajikan pada diagram 4.1, nilai hasil *pre-test* kelas kontrol disajikan pada diagram 4.2.

Diagram 4.1 Data Pre-Test Hasil Belajar Siswa Kelompok Kontrol

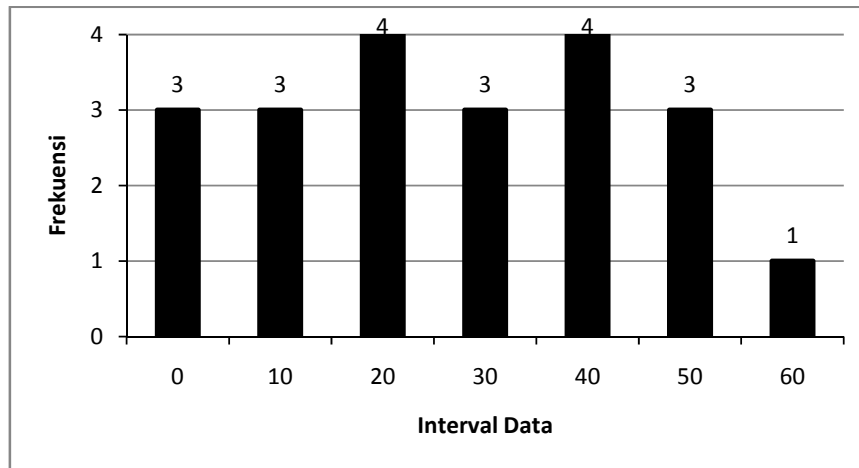
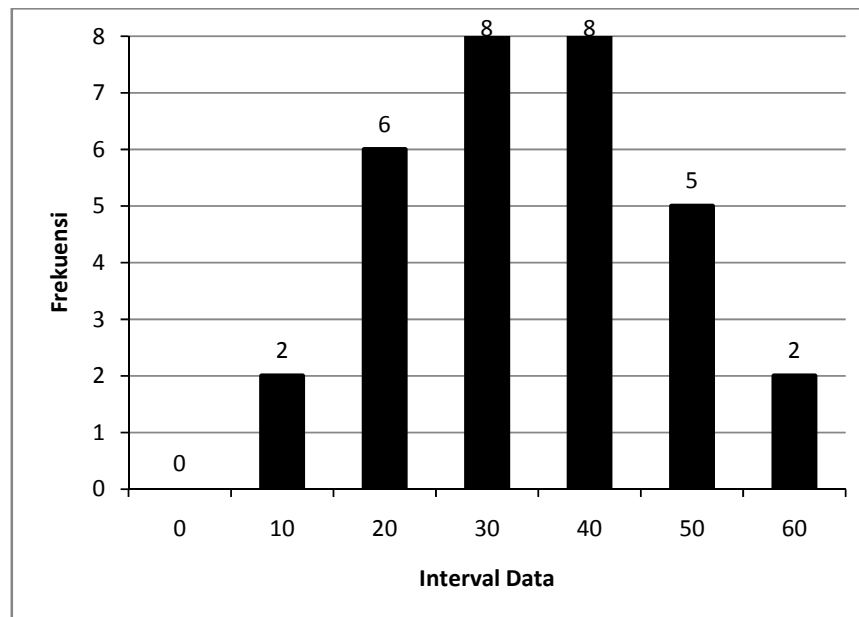


Diagram 4.2 Data Pre-Test Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen



Tabel 4.5 Perbandingan Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen

Statistics		
pretest_VA		
N	Valid	21
	Missing	10
Mean		27.14
Median		30.00
Mode		20 ^a
Std. Deviation		18.205
Variance		331.429
Minimum		0
Maximum		60
Sum		570

Statistics		
pretest_VB		
N	Valid	31
	Missing	0
Mean		34.52
Median		30.00
Mode		30 ^a
Std. Deviation		13.376
Variance		178.925
Minimum		10
Maximum		60
Sum		1070

Sebelum menentukan rumus yang digunakan untuk menguji analisis perbedaan kemampuan awal siswa, data *pre-test* harus diuji normalitas dan homogenitas variansnya. Data *pre-test* diuji normalitas data agar diketahui apakah data berdistribusi normal atau tidak normal. Statistik parametris bekerja berdasarkan asumsi bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal. Bila data tidak normal, maka statistik parametris tidak dapat digunakan, untuk itu perlu digunakan statistik nonparametris. Uji normalitas yang dilakukan terhadap data *pre-test* menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Alasan menggunakan

Uji Kolmogorov-Smirnov, yaitu karena uji ini digunakan untuk menguji data yang berskala interval dan ratio. Agar lebih mudah maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS20 untuk menguji normalitas suatu data. Hasil uji normalitas data *pre-test* kelas kontrol disajikan dalam tabel 4.6, sedangkan hasil uji normalitas data *pre-test* kelas eksperimen disajikan dalam tabel 4.7.

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data *Pre-Test* Kelas Kontrol
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest_VA	.141	21	.200*	.943	21	.251

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data *Pre-Test* Kelas Eksperimen
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest_VB	.148	31	.080	.945	31	.112

Data berdistribusi normal jika nilai signifikansi (sig.) pada kolom Kolmogorov-Smirnov^a lebih dari 0,05. Pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa signifikansi data kelas kontrol sebesar 0,200 dan data kelas eksperimen sebesar 0,080. Jadi dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal (Priyatno, 2010 : 73). Setelah data diketahui berdistribusi normal, dilanjut dengan menguji homogenitas varians data *pre-test*.

Pada dasarnya uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki terpenuhi tidaknya sifat homogen pada varians antar kelas. Uji hipotesis mengenai

homogenitas varians dilakukan dengan uji F yang dilakukan pada taraf signifikan 5%.

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

$$F = \frac{331,43}{178,93} = 1,85$$

Apabila harga F hitung \leq F tabel, maka varians homogen, apabila harga F hitung $>$ F tabel maka varians tidak homogen. F hitung diketahui sebesar 1,85. F tabel dengan dk pembilang = $n_1 - 1 = 21 - 1 = 20$ dan dk penyebut = $n_2 - 1 = 31 - 1 = 30$ adalah 1,93. Ternyata F hitung $<$ F tabel maka varians homogen.

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas di atas, maka dapat diketahui bahwa data *pre-test* berdistribusi normal dan varians homogen. Oleh karena itu untuk menganalisis perbedaan, peneliti menggunakan rumus uji *t polled varians* dengan dk = $n_1 - n_2 - 2$.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{35,16 - 27,14}{\sqrt{\frac{(31 - 1)178,93^2 + (21 - 1)331,43^2}{31 + 21 - 2} \left(\frac{1}{31} + \frac{1}{21}\right)}}$$

$$t = \frac{8,01}{\sqrt{\frac{(30 \times 32.014) + (20 \times 109.845)}{50} \left(\frac{21}{651} + \frac{31}{651}\right)}}$$

$$t = \frac{8,01}{\sqrt{\frac{960.425 + 2.196.904}{50} \left(\frac{52}{651}\right)}}$$

$$t = \frac{8,01}{\sqrt{\frac{3.157.328}{50} \times \frac{52}{651}}}$$

$$t = \frac{8,01}{\sqrt{5.043,97}}$$

$$t = \frac{8,01}{71,02}$$

$$t = 0,11$$

Setelah dihitung harga t hitung sebesar 0,11. Kemudian peneliti menghitung harga t tabel. Harga t sebagai pengganti tabel pengganti, dihitung dari selisih harga t tabel dengan $dk = n_1 - n_2 - 2$. Jadi $dk = 31 - 21 - 2$ hasilnya adalah $dk = 8$. Harga t tabel dengan nilai $dk = 8$ adalah 2,306.

Peneliti kemudian membandingkan harga t hitung dengan harga t tabel. Ternyata $t \text{ tabel} > t \text{ hitung}$, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada materi mengapresiasi karya seni tidak ada perbedaan yang signifikan. Oleh sebab tersebut, penelitian terhadap kedua sampel tersebut dapat dilakukan.

4.1.3 Data Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan pada hari Selasa dan Kamis antara tanggal 9 sampai dengan 25 April 2013 di Kelas V A dan V B, secara jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.8 Jadwal Penelitian di Kelas V SD Negeri Ranjangan

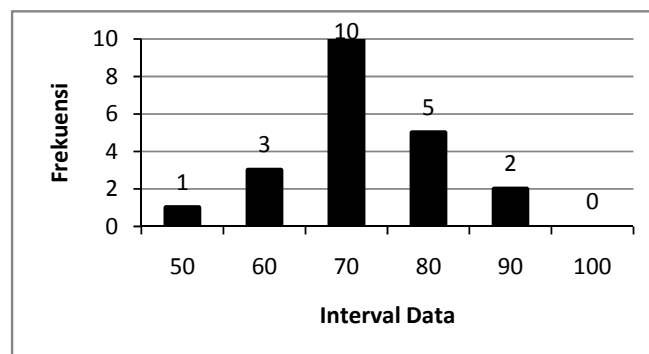
Pertemuan	Kelas Kontrol (VA)	Kelas Eksperimen (VB)
1	9 April 2013	11 April 2013
2	23 April 2013	25 April 2013

Penelitian di kelas kontrol pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua dilaksanakan pada jam pelajaran kelima (setelah istirahat) pada pukul 11.00 sampai dengan pukul 12.10 WIB. Begitu pula dengan penelitian di kelas eksperimen, pertemuan pertama dan pertemuan kedua dilaksanakan pada jam pelajaran kelima (setelah istirahat) pada pukul 11.00 sampai dengan pukul 12.10 WIB.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti telah mempersiapkan instrumen-instrumen yang digunakan dalam penelitian, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran, kisi-kisi soal, soal-soal, lembar kerja siswa, dan pedoman penilaian yang sudah dilampirkan dalam laporan penelitian ini. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat untuk kelas eksperimen menggunakan metode *mind mapping*, sedangkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat untuk kelas kontrol menggunakan metode ekspositorik (berpusat pada guru, contoh ceramah).

Dari pembelajaran di kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah pada materi mengapresiasi karya seni rupa diperoleh hasil nilai hasil belajar sebagai berikut:

Diagram 4.3 Sebaran Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol



Untuk lebih jelas perolehan nilai hasil belajar setiap siswa silahkan melihat lampiran. Sedangkan ukuran tendensi sentral seperti *mean*, modus, *median*, simpangan baku, dan varians data nilai hasil belajar kelas kelas eksperimen disajikan pada tabel hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS 20 berikut:

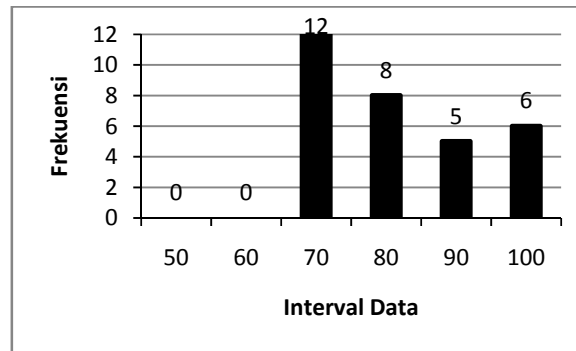
Tabel 4.9 Ukuran Tendensi Sentral Data

Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol
Statistics
posttest VA

N	Valid	21
	Missing	10
Mean		71.90
Std. Error of Mean		2.140
Median		70.00
Mode		70
Std. Deviation		9.808
Variance		96.190
Range		40
Minimum		50
Maximum		90
Sum		1510

Dari pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan model *mind mapping* pada materi mengapresiasi karya seni rupa diperoleh hasil nilai hasil belajar sebagai berikut:

Diagram 4.4 Sebaran Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen



Sedangkan ukuran tendensi sentral seperti *mean*, modus, *median*, simpangan baku, dan varians data nilai hasil belajar kelas kelas eksperimen disajikan pada tabel hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS 20 berikut:

Tabel 4.10 Ukuran Tendensi Sentral
Data Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen
Statistics
posttest_VB

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		81.61
Std. Error of Mean		2.079
Median		80.00
Mode		70
Std. Deviation		11.575
Variance		133.978
Range		30
Minimum		70
Maximum		100
Sum		2530

4.1.4 Uji Pra-syarat Analisis

Uji pra-syarat analisis dilakukan untuk menentukan langkah-langkah berikutnya dalam menganalisis data khususnya untuk menentukan rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan

homogenitas data. Data yang akan diuji yaitu data nilai hasil belajar siswa Kelas VA (kelas kontrol) dan Kelas VB (kelas eksperimen) SD Negeri Ranjingan pada materi mengapresiasi karya seni rupa daerah sekitar.

Untuk menguji suatu data yang sudah didapat lalu peneliti melakukan uji normalitas data terhadap data hasil post-test yang sudah didapatkan. Uji normalitas data menggunakan *lilliefors* pada program SPSS 20. Setelah data diproses menggunakan SPSS 20, diperoleh data normalitas hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Data
Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
posttest_VA	.244	21	.002	.907	21	.047

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Data
Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
posttest_VB	.229	31	.000	.820	31	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Data berdistribusi normal jika nilai signifikansi (sig.) pada kolom Kolmogorov-Smirnov^a lebih dari 0,05. Pada tabel 4.11 dan 4.12, signifikansi data nilai hasil belajar kelas kontrol sebesar 0,002 sedangkan signifikansi data nilai hasil belajar kelas eksperimen sebesar 0,000. Jadi dapat disimpulkan bahwa data nilai hasil belajar kedua kelas tersebut berdistribusi tidak normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *U Mann Whitney*.

4.1.4.2 Uji Homogenitas Data

Penghitungan homogenitas data dilakukan apabila data berdistribusi normal, jika data berdistribusi tidak normal maka tidak perlu diuji homogenitasnya. Oleh karena data hasil belajar pada kelas kontrol berdistribusi tidak normal, maka uji homogenitas tidak perlu dilakukan.

4.1.5 Pengujian Hipotesis

Berdasarkan pengujian normalitas data hasil belajar siswa, diketahui bahwa post-test berdistribusi tidak normal. Oleh karena itu pengujian hipotesisnya menggunakan rumus *U-Mann Whitney* dengan bantuan SPSS 20 diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.13 Tabel Hasil Uji – *U Mann Whitney*

Test Statistics ^a	
	VAR00002
Mann-Whitney U	185.000
Wilcoxon W	416.000
Z	-2.755
Asymp. Sig. (2-tailed)	.006

Peneliti membandingkan nilai hasil pengujian rumus *U-Mann Whitney* dengan nilai $\alpha = 0,05$. Jika nilai hasil uji $> \alpha$ berarti H_0 diterima dan H_a ditolak, sedangkan jika nilai hasil uji $< \alpha$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Setelah mengetahui keterangan di atas, maka peneliti membandingkan nilai hasil uji dengan α yaitu $0,006 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan,

antara hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Mind Mapping* dengan yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode ceramah. Model *Mind Mapping* lebih efektif dibandingkan metode ceramah pada materi mengapresiasi karya seni rupa daerah setempat di kelas V Sekolah Dasar.

4.2 Pembahasan

Data dalam penelitian yaitu hasil belajar SBK materi mengapresiasi hasil karya seni rupa siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ranjingan Kabupaten Banyumas. Sumber data hasil belajar siswa berasal dari siswa. Data-data tersebut dikumpulkan dengan menggunakan teknik-teknik pengumpulan data. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes. Seluruh teknik pengumpulan data tersebut harus diuji kelayakannya agar didapatkan instrumen yang benar-benar mengukur data hasil belajar.

Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* tipe *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Hal ini dikarenakan kedua kelompok sampel tersebut harus *equivalen*. Membandingkan hasil *pre-test* dapat digunakan sebagai indikasi tingkat ekuivalensi kelompok kontrol dan eksperimental (Pradiati 2011). Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen harus ekuivalen atau memiliki kemampuan awal yang sama. Untuk mengetahui apakah kemampuan awal siswa sama atau tidak maka hasil *pre-test* dibandingkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil analisis perbedaan (*compare analysis*) yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan pada

kemampuan awal, sehingga penelitian boleh dilakukan pada dua kelompok sampel tersebut.

Setelah diketahui bahwa kemampuan awal kelas kontrol dan kelas eksperimen sama, langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Data yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah data *post test* dan hasil belajar setelah penelitian dilakukan. Kemudian data hasil belajar dianalisis perbedaannya (*compare analysis*). Berdasarkan analisis perbedaan yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, antara hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Mind Mapping* dengan yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode ekspositorik atau dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga model *Mind Mapping* lebih efektif dibandingkan metode ekspositorik pada materi mengapresiasi karya seni rupa daerah setempat di kelas V Sekolah Dasar mata pelajaran SBK.

BAB 5

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap data hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Ranjangan Kabupaten Banyumas antara yang menggunakan model ceramah dan model *mind mapping* diperoleh beberapa kesimpulan :

- (1) Proses pembelajaran model *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan perencanaan dan persiapan guru yang matang sehingga proses pembelajaran berjalan lancar. Guru mempersiapkan sumber belajar yang dibutuhkan mengalokasikan waktu dengan sebaik-baiknya dan mempersiapkan kelengkapan untuk proses pembelajaran.
- (2) Proses pembelajaran model *mind mapping* merupakan model pembelajaran yang bersifat memencar dari titik pusat yang berupa pikiran utama lalu bercabang menjadi sub tema kemudian bercabang lagi menjadi hal-hal yang lebih mendetail lagi, sehingga siswa tidak merasa terbatas dalam mempelajari materi. Apalagi dengan dipadukan dengan gambar dan warna – warna yang menarik dan bersifat memperjelas point-point dalam *mind mapping*, siswa pasti sangat tertarik dan membantu siswa untuk mempelajarinya.
- (3) Penggunaan model pembelajaran *mind mapping* pada pembelajaran Seni Rupa materi mengapresiasi karya seni rupa daerah setempat terbukti dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan menggunakan model ceramah, ditandai dengan perolehan nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu 71,90, sedangkan pada kelas eksperimen yaitu 81,61.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

- (1) Model pembelajaran *mind mapping* yang telah peneliti terapkan menunjukkan hasil yang positif yakni adanya peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, antusias siswa pada pembelajaran dengan model pembelajaran *mind mapping* lebih besar daripada pembelajaran dengan model ceramah. Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada guru dan sekolah agar model pembelajaran *mind mapping* tetap dijadikan alternatif model pembelajaran di Sekolah Dasar dengan syarat guru sudah memahami model *mind mapping* dan siswa telah menguasai cara pembuatan *mind map* dengan baik. Agar siswa menguasai cara pembuatan *mind map* dengan baik maka perlu pembiasaan sebelum guru menilai hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan model pembelajaran *mind mapping*. Syarat lainnya, apabila guru ingin menerapkan model pembelajaran *mind mapping* secara berkelompok untuk menilai interaksi sosial siswa maka guru hendaknya memperhatikan pengelompokan siswa. Namun, bila guru hanya ingin menilai hasil belajar siswa maka akan lebih efektif menerapkan model pembelajaran *mind mapping* secara individual.

- (2) Bagi semua pihak yang berkompeten diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini, baik sebagai penelitian lanjutan maupun penelitian baru tentang model pembelajaran *mind mapping* dengan memperhatikan langkah-langkah dan persiapan yang sistematis dalam penelitian ini. Dengan demikian, penelitian lanjutan ataupun penelitian baru tentang model pembelajaran *mind mapping* yang dilaksanakan dapat menunjukkan hasil yang signifikan.

Lampiran 1

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Gd A2 Lt. , Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel:

No. : 089/UN37.1.1.9/LK/2013
 Lamp :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SDN Ranjangan Kec. Wangon Kab. Banyumas
 di SDN Ranjangan Kec. Wangon Kab. Banyumas

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : TEGAR PAMBUDHI
 NIM : 1401409137
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Topik : Keefektifan Model Pembelajaran Mind Mapping Materi Mengapresiasi Karya Seni Rupa terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Ranjangan Banyumas

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 26 Maret 2013

Koordinator PGSD Tegal,

Dr. Akhmad Junaedi, M.Pd
 NIP. 19630923 198703 1 001



1401409137

PM-05-MKD-24/Ref. 00 1

Lampiran 2



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI RANJINGAN
 Jl. Raya Selatan Desa Klapagading Kulon Wangon Telp. 08282914231

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420 / 82 / 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Mulati, S. Pd.
 NIP : 196302281982012003
 Pangkat/Golongan : Pembina / IVa
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri Ranjingan

Menerangkan bahwa :

Nama : Tegar Pambudhi
 NIM : 1401409137
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas Negeri Semarang (UNNES)

Telah melaksanakan Penelitian Eksperimen, sebagai bahan skripsi di kelas VA dan VB Sekolah Dasar Negeri Ranjingan Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas mulai tanggal 9 April sampai dengan 25 April 2013.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ranjingan, 8 Juli 2013

Kepala Sekolah


 Sri Mulati, S. Pd.
 NIP. 196302281982012003



Lampiran 3

PROFIL SD NEGERI RANJINGAN**TAHUN 2010 - 2014**

DATA SEKOLAH

1. Nama Sekolah : SD Ranjingan
2. Alamat : Jalan : Jl. Raya Selatan
 Kelurahan/Desa : Klapagading Kulon
 Kecamatan : Wangon
 Kabupaten : Banyumas
 No. Telepon : 08282914231
 No. Faksimil : -
 Alamat e-mail : -
 Website : -
3. Status Sekolah : Negeri/~~Swasta~~*)
4. Akreditasi Sekolah :
- a. Tahun : 2007
- b. Nilai : 85,74
- c. Kategori : A
5. NSS (khusus sekolah negeri) : 101030202011
 NDS (khusus sekolah swasta) : -
6. Pendirian Sekolah :
- a. Tahun didirikan : 1985

b. Dasar Pendirian (SK/Akte) : SK 421.2/026/XIX/50/85

c. Lembaga/Yayasan Pendiri : Gubernur Kepala Daerah TK I Jawa Tengah
(untuk sekolah swasta)

7. Tanah dan Bangunan :

a. Status : Hak Pakai

b. Bukti Kepemilikan/Pakai : Sertifikat No. 7290

Ranjingan, 8 Juli 2013

Kepala Sekolah



Sri Mulati, S. Pd.

NIP. 196302281982012003

Lampiran 4

DAFTAR NAMA SISWA KELAS VI A**SD NEGERI RANJINGAN**

NO	NAMA SISWA
1	TIA EKA SAPUTRI
2	ABRIZAN CHINTIO YANSO
3	ADELINO EM BINARAMA
4	AKBAR RIZKI PRATAMA
5	ANISA UL KHASANAH
6	ANAS ISNAENI
7	ANIS ISNAENI
8	CHINDY ETI TITA BINTARI
9	DIAN YUGASWORO
10	GANI ANNAFI
11	HUDALOH AHYARUL MANAN
12	IMRON RUDIANSYAH
13	INDRA PRAMUDANI
14	KIKA DEWI OKTAVIANI
15	LAKSONO ADE SAPUTRA
16	LIESTYA OVI SURYANTI
17	NOVI NUR AENI
18	PERMANA SIDIQ
19	RIO SAEFULLOH ZAKY
20	RIZKI NUR HIDAYAT
21	SEPTIANA SAKURIYANTO
22	SYEH WAHYUDI RAMADHAN
23	TIARA AFRA DIAS KHAIRINA
24	VERA AMALIA
25	YOGA ARDIANSYAH
26	SINTA AGUSTINA
27	FATATUN HIDAYATUN NIFAS
28	KHOFIFAH RACHMAWATI

Ranjingan, 8 Juli 2013

Kepala Sekolah



Sri Mulati, S. Pd.

NIP. 196302281982012003

Lampiran 5

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V A**SD NEGERI RANJINGAN**

NO	NAMA SISWA
1	DIMAS TRIYONO
2	ADI WIJAYANTO
3	ARIF SETIAWAN
4	CANDRA PRAMESTI
5	EKA NOVITA SARI
6	GILANG DWI NUGROHO
7	HASNA ZULFALLAH AMALIA
8	HERLIN FEBRIAN BUDI
9	INU SETIAWATI
10	LATIFAH RARA NUR TAKHARAH
11	MAYA SEPTIANI
12	NOVI RAHMAWATI
13	RONI GUNAWAN
14	ROSMALITA SALSABILA
15	SARIF ARIFIN
16	SENDI HERDIANSYAH
17	SISI RUMAWI
18	YOHANA
19	ELSA PUTRI
20	FISABILA ANNISATUL JANAH
21	ISDA

Ranjingan, 8 Juli 2013

Kepala Sekolah



Sri Mulati, S. Pd.

NIP. 196302281982012003

Lampiran 6

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V B**SD NEGERI RANJINGAN**

NO	NAMA SISWA
1	DANA YUDIS ADITYA
2	DONI PRAMESTIYO
3	ADE PUTRI YULIANA
4	AFIF SAFINGI
5	AGIL MAHENDRA
6	ALI AKBAR YOGA PANGESTU
7	CHANTIKA SALSABILA
8	CHE-CHE LORENZA
9	CHIQUITA LAILA MAHFUD
10	DHIMAS PUTRA PRATAMA
11	DYAH AYU WULANDARI
12	GILANG ARYA ROMADONI
13	JULIARTI DEWI SAPUTRI
14	LAELI ISNAENI
15	LAELI ISTIQOMAH
16	NOVA RAHMAWATI
17	RAFINA AYU RIZKY
18	RAHMA NINGRUM
19	RAYI SETYA NINGRUM
20	RHEZA NUR BUDIONO
21	RIZCKY MARDANI
22	RIZAL ILHAM SETIYONO
23	SAYANG SEFIANI
24	SITI NURYATIMAH
25	SYEIKH ILHAM AL KASIAR
26	TEGAR DIAN KAROMAH
27	VITTO NUR JAYA SAKTI
28	YOGA SUTRIONO
29	FILDANI ODI GUSTAMA
30	NADIA FATIMATUZ ZAHRA
31	LUCKY FEBRIANINGTYAS

Ranjingan, 8 Juli 2013

Kepala Sekolah



Sri Mulati, S. Pd.

NIP. 196302281982012003

Lampiran 7

KALENDER PENELITIAN

No	Nama Kegiatan	Bulan																												Pelaksana	Keterangan
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli									
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Seminar proposal skripsi																													Peneliti	Ruang 3304
2	Revisi proposal skripsi																														
3	Pembuatan surat ijin penelitian																													Staf TU	Kampus PGSD Tegal
4	Ijin untuk mengadakan penelitian di SD pada pihak sekolah																													Peneliti	SD Negeri Ranjingan
5	Pembuatan instrumen																													Peneliti	40 Soal
6	Pengujian validitas instrumen																													Peneliti	SPSS
7	Ujicoba soal																													Peneliti	di kelas VI
8	Pengujian realibilitas instrument																													Peneliti	SPSS

9	Analisis tingkat kesukaran																				Peneliti	Rumus P	
10	Analisis daya beda																					Peneliti	Rumus D
11	Pelaksanaan model pembelajaran ekspositorik pada kelompok kontrol																					Peneliti	4 x 35 menit
12	Pelaksanaan model pembelajaran <i>mind mapping</i> pada kelompok eksperimen																					Peneliti	4 x 35 menit
13	Pelaksanaan post-test																					Peneliti	
14	Uji prasyarat analisis																					Peneliti	Uji Homogenitas
15	Uji hipotesis																					Peneliti	Rumus uji-U
16	Pembuatan laporan penelitian																					Peneliti	
17	Konsultasi dosen																					Peneliti	

Lampiran 8

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri Ranjingan

Mata Pelajaran : SBK (Seni Rupa)

Kelas : V A

Semester : 2 (Genap)

Standar Kompetensi : 9. Mengapresiasi Karya Seni Rupa

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
9.1 mengidenti-fikasi jenis motif hias pada karya seni rupa nusantara daerah setempat.	Kain Batik Banyumas	1. Mengetahui sejarah Batik Banyumas. 2. Jenis – jenis Batik Banyumas.	1. Siswa dapat menjelaskan sejarah Batik Banyumas. 2. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis Batik Banyumas.	Lisan / Tertulis	2 X 35 menit	
9.2 menampilkan sikap	Motif Batik	1. menggambar	1. Siswa dapat	Praktek /	2 X 35	

<p>apresiatif terhadap keunikan motif hias karya seni rupa nusantara daerah setempat.</p>	<p>Banyumas</p>	<p>motif Batik Banyumas.</p> <p>2. mewarnai motif Batik Banyumas</p> <p>3. mengapresiasi motif Batik Banyumas.</p>	<p>menggambar motif Batik Banyumas sesuai maknanya</p> <p>2. Siswa dapat mewarnai motif Batik Banyumas sesuai maknanya</p> <p>3. Siswa dapat mengapresiasi motif Batik Banyumas</p>	<p>Unjuk Kerja</p>	<p>menit</p>	
---	-----------------	--	---	--------------------	--------------	--

Ranjingan, 8 Juli 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah
Mulati, S. Pd.
NIP 196302281982012003



Lampiran 9

SILABUS PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri Ranjingan

Mata Pelajaran : SBK (Seni Rupa)

Kelas : V B

Semester : 2 (Genap)

Standar Kompetensi : 9. Mengapresiasi Karya Seni Rupa

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
9.1 mengidentifikasi jenis motif hias pada karya seni rupa nusantara daerah setempat.	Kain Batik Banyumas	1. Mengenal sejarah Batik Banyumas. 2. Jenis – jenis Batik Banyumas. 3. Membuat <i>Mind Mapping</i> tentang Batik	1. Siswa dapat menjelaskan sejarah Batik Banyumas. 2. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis Batik Banyumas.	Lisan / Tertulis	2 X 35 menit	

		Banyumas	3. Siswa dapat membuat <i>Mind Mapping</i> tentang Batik Banyumas			
9.2 menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan motif hias karya seni rupa nusantara daerah setempat.	Motif Batik Banyumas	<ol style="list-style-type: none"> 1. menggambar motif Batik Banyumas. 2. mewarnai motif Batik Banyumas. 3. mengapresiasi motif Batik Banyumas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menggambar motif Batik Banyumas sesuai maknanya 2. Siswa dapat mewarnai motif Batik Banyumas sesuai maknanya 3. Siswa dapat 	Praktek / Unjuk Kerja	2 X 35 menit	

			mengapresiasi motif Batik Banyumas			
--	--	--	--	--	--	--

Ranjingan, 8 Juli 2013

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Wati, S. Pd.
NIP 196302281982012003



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN
KELAS VA SEMESTER 2
SD NEGERI RANJINGAN
Guru Pendamping : Ibu Sri Mulati, S. Pd.

Disusun oleh :

TEGAR PAMBUDHI

1401409137

JURUSAN PGSD UPP TEGAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri Ranjingan
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan
Kelas/Semester : Kelas VA Semester 2
Hari/Tanggal : Selasa, 9 April 2013
Alokasi Waktu : 11.00 – 12.10 (2 x 35 menit)

A. Standar Kompetensi

9. Mengapresiasi Karya Seni Rupa

B. Kompetensi Dasar

9.1 Mengidentifikasi jenis motif hias karya seni rupa nusantara daerah setempat.

C. Indikator

1. Siswa dapat menjelaskan sejarah Batik Banyumas.
2. Siswa dapat menyebutkan 4 jenis Batik Banyumas.
3. Siswa dapat menyebutkan paling sedikit 5 motif Batik Banyumas

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan sejarah Batik Banyumas.
2. Melalui penjelasan dari guru, Siswa dapat menyebutkan 4 jenis Batik Banyumas.
3. Melalui penjelasan dari guru, Siswa dapat menyebutkan paling sedikit 5 motif Batik Banyumas.

E. Materi Ajar

Sejarah Batik Banyumas dan jenis – jenis Batik Banyumas.

F. Karakter Siswa yang Diharapkan

- 1) Tanggung jawab
- 2) Tekun
- 3) Berani
- 4) Jujur
- 5) Disiplin
- 6) Teliti
- 7) Kerjasama
- 8) Toleransi
- 9) Percaya diri
- 10) Cermat

G. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Tanya Jawab

H. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran Ekspositorik (berbasis/berpusat pada guru)

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

- 1) Kegiatan awal (20 menit)
 - a. Guru memasuki kelas, lalu memberi salam kepada siswa
 - b. Guru melakukan presensi kepada siswa dengan menanyakan ketidakhadiran siswa
 - c. Guru membagikan soal pretest dan lembar jawaban kepada siswa
 - d. Lalu siswa mengerjakan soal pretest dengan menyilang pilihan jawaban yang tepat di lembar jawaban yang sudah dibagikan
 - e. Setelah waktu mengerjakan telah selesai maka siswa mengumpulkan soal dan lembar jawaban siswa

- f. Guru melakukan apersepsi kepada siswa, guru menanyakan tentang Batik Banyumas, “Apakah kalian sudah pernah memakai kain batik anak – anak ?”, “Apakah kalian tahu berasal dari manakah motif batik yang kalian pakai tersebut ?”, “Apakah kalian tahu tentang kain batik Banyumas ?”
- g. Lalu Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa

2) Kegiatan inti

a. Eksplorasi (20 menit)

- 1. Guru membagikan lembar materi kepada siswa
- 2. Guru secara klasikal menjelaskan sejarah Batik Banyumas
- 3. Guru menjelaskan jenis dan motif Batik Banyumas

b. Elaborasi (15 menit)

- 1. Setelah guru selesai menjelaskan materi, kemudian Guru mempersiapkan siswa untuk kegiatan selanjutnya
- 2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan masing – masing kelompok terdiri dari 2 atau 3 siswa
- 3. Kelompok dapat dibagi berdasarkan tempat duduk siswa
- 4. Guru membagikan LKS yang berbentuk Teka Teki Silang kepada masing – masing kelompok siswa yang tadi sudah dibagi tentang materi sejarah, jenis dan motif batik Banyumas
- 5. Guru menjelaskan tentang cara mengerjakan LKS yang diberikan

c. Konfirmasi (5 menit)

- 1. Setelah siswa selesai mengerjakan LKS, lalu hasil pekerjaannya dikumpulkan kepada guru.
- 2. Guru kemudian membahas LKS yang telah dikerjakan oleh siswa

3) Penutup (10 menit)

- a. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran

- b. Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa, berupa tugas mencari gambar motif batik Banyumas dan maknanya di internet
- c. Guru memberikan pesan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang dilakukan
- d. Guru menutup pelajaran dengan ucapan maaf dan terimakasih atas perhatian dan kerjasama siswa
- e. Guru meminta siswa untuk berdoa mengakhiri pelajaran dan untuk keselamatan pulang ke rumah masing - masing dengan dipimpin oleh ketua kelas
- f. Guru memberikan salam sebagai penutup pelajaran

J. Media dan Sumber Belajar

1) Media

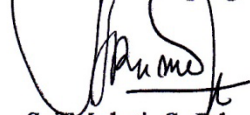
- b. Proyektor LCD
- c. Laptop
- d. Slide Power Point

2) Sumber belajar : Ringkasan Materi Batik Banyumas

K. Penilaian

- 1) Prosedur penilaian : Pretes dan Posttes
- 2) Jenis penilaian : Proses diskusi dan tugas (awal, proses dan akhir)
- 3) Bentuk penilaian : Tes tertulis dan hasil diskusi
- 4) Alat penilaian : LKS dan PR

Guru Pendamping



Sri Mulati, S. Pd.

NIP 196302281982012003

Ranjingan, 8 Juli 2013
Peneliti



Tegar Hambudhi
NIM 1401409137

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Ranjingan



Sri Mulati, S. Pd.

NIP 196302281982012003

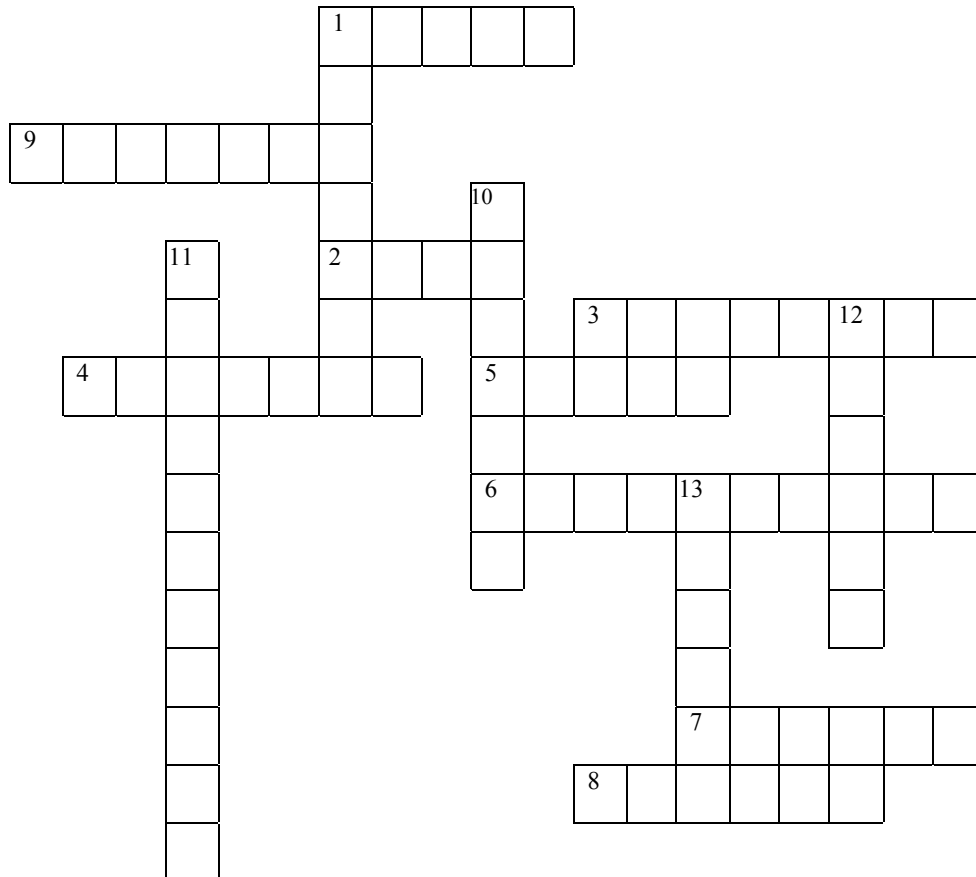
TUGAS PEKERJAAN RUMAH

Carilah di internet gambar contoh motif Batik Banyumas beserta definisinya meliputi warna, bentuk, arti/maknanya dan ciri - cirinya!

Nb : Gambar dicetak ukuran A4

LEMBAR KERJA SISWA

Nama : 1. 3.
2. 4.



MENDATAR

1. Alat yang digunakan dalam pembuatan batik tulis kasar yaitu
2. Warna coklat pada kain batik berasal dari
3. Apabila isen-isen agak rapat maka akan terjadi ... (goresan yang satu dan yang lainnya menyatu, sehingga kelihatan kasar)
4. Alat yang digunakan dalam pembuatan motif batik tulis yaitu
5. Salah satu jenis Batik Banyumas menurut cara pembuatannya.
6. Motif yang menjadi identitas utama (tema) batik Banyumasan adalah

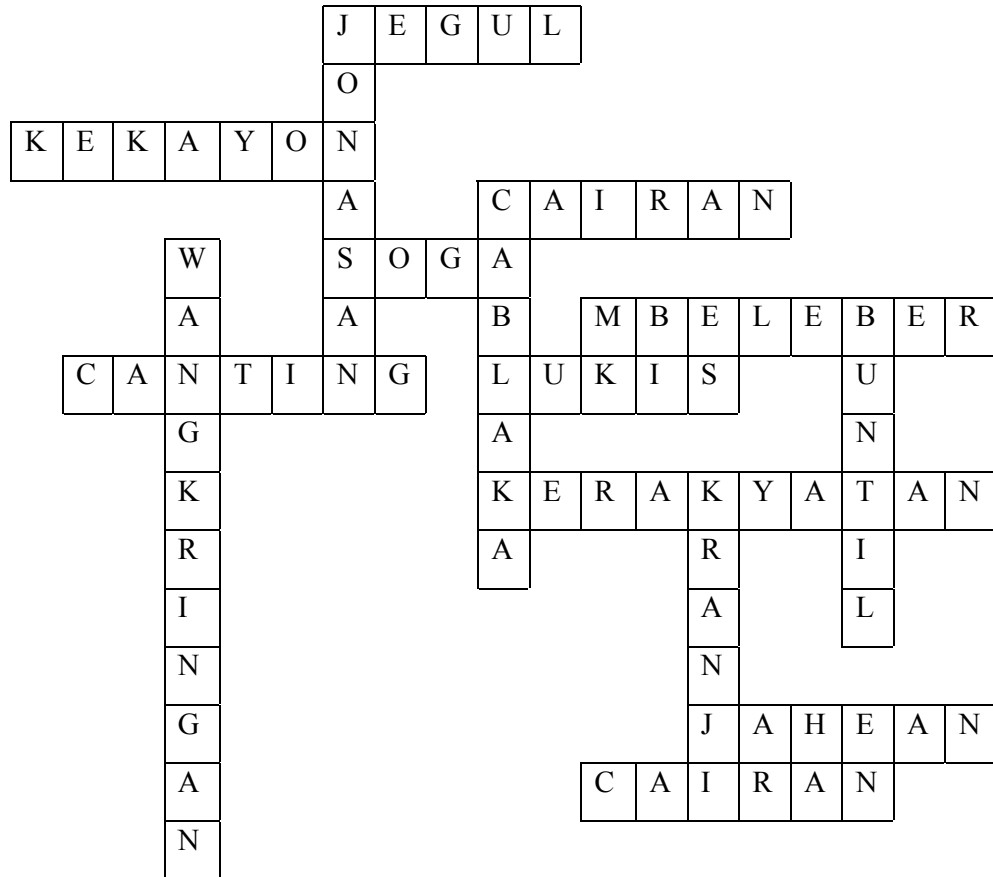
7. Motif Batik Banyumas yang menggunakan jahe sebagai dasar motifnya adalah
8. Pewarna yang digunakan dalam proses pewarnaan batik memiliki wujud
9. Motif yang diciptakan oleh keturunan Bupati Banyumas (Pangeran Aria Ganda Subrata) yaitu

MENURUN

1. Kelompok motif non geometrik disebut dengan
10. “Orang Banyumas memiliki karakter tampak muka maupun tampak belakang tidak berbeda alias jujur” ini merupakan makna dari istilah
11. Alat untuk menyampirkan kain untuk batik yaitu
12. Makanan khas Banyumas yang menjadi dasar dari motif batik Lumbon adalah
13. Salah satu tempat di Banyumas yang merupakan sentra pengrajin Batik Banyumas adalah



KUNCI JAWABAN



$$Nilai = \frac{(\text{Jumlah betul} + 1) \times 2}{3}$$

SOAL PRE-TEST

Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

Alokasi waktu : 10 menit

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA JAWABAN YANG BENAR !

1. Pengaruh keanekaragaman motif dan warna batik berasal dari faktor....
 - a. ekonomi dan sosial
 - b. budaya dan letak geografis
 - c. agama dan budaya
 - d. letak geografis dan ekonomi
2. Lokasi sentra pengrajin Batik Banyumas terdapat di
 - a. Sokaraja, Banyumas, dan Kranji
 - b. Banyumas, Lumbir, dan Ajibarang
 - c. Sokaraja, Jatilawang dan Banyumas
 - d. Purwokerto, Sokaraja dan Kranji
3. Jenis batik yang dalam pembuatannya menggunakan alat selain canting dan cap melainkan dengan kuas disebut dengan batik
 - a. printing
 - b. lukis
 - c. sablon
 - d. cap
4. Perbedaan antara batik tulis kasar dan batik tulis halus adalah dalam penggunaan
 - a. jegul dan canting
 - b. wangkriman dan jegul
 - c. canting dan wangkriman
 - d. canting dan jegul
5. Batik Banyumas identik dengan motif
 - a. kawung
 - b. jonasan
 - c. sekarsari
 - d. madukarsa
6. Motif batik lumbon terinspirasi atas bahan dasar membuat makanan khas Banyumas yaitu
 - a. buntil
 - b. oyek
 - c. gesret
 - d. mendhoan
7. Motif Babon Anggrem memiliki nasehat agar
 - a. calon ibu menjaga kehamilannya
 - b. berhati – hati bertindak

- b. menjaga perkataan
d. sabar
8. Batik Banyumas selalu dibuat bolak – balik (motifnya dua sisi) bermakna
- a. pemaaf
c. rendah hati
b. sabar
d. apa adanya
9. Motif/tema yang menjadi identitas utama Batik Banyumas adalah
- a. kemanusiaan
c. persamaan
b. kerakyatan
d. keagamaan
10. Perhatikan Motif di bawah ini !



Nama motif seperti yang ditunjukkan oleh gambar adalah

- a. ayam puger
c. parang kusuma
b. lumbon
d. babon anggrek

Nama :

Kelas :

LEMBAR JAWABAN SOAL EVALUASI

- | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|-----|---|---|---|---|
| 1. | A | B | C | D | 21. | A | B | C | D |
| 2. | A | B | C | D | 22. | A | B | C | D |
| 3. | A | B | C | D | 23. | A | B | C | D |
| 4. | A | B | C | D | 24. | A | B | C | D |
| 5. | A | B | C | D | 25. | A | B | C | D |
| 6. | A | B | C | D | 26. | A | B | C | D |
| 7. | A | B | C | D | 27. | A | B | C | D |
| 8. | A | B | C | D | 28. | A | B | C | D |
| 9. | A | B | C | D | 29. | A | B | C | D |
| 10. | A | B | C | D | 30. | A | B | C | D |
| 11. | A | B | C | D | 31. | A | B | C | D |
| 12. | A | B | C | D | 32. | A | B | C | D |
| 13. | A | B | C | D | 33. | A | B | C | D |
| 14. | A | B | C | D | 34. | A | B | C | D |
| 15. | A | B | C | D | 35. | A | B | C | D |
| 16. | A | B | C | D | 36. | A | B | C | D |
| 17. | A | B | C | D | 37. | A | B | C | D |
| 18. | A | B | C | D | 38. | A | B | C | D |
| 19. | A | B | C | D | 39. | A | B | C | D |
| 20. | A | B | C | D | 40. | A | B | C | D |

..... ☺ SELAMAT MENGERJAKAN ☺

Lampiran 11

Pertemuan 1
Kelas Eksperimen



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN
KELAS VB SEMESTER 2
SD NEGERI RANJINGAN

Guru Pendamping : Ibu Sri Mulati, S. Pd.

Disusun oleh :

TEGAR PAMBUDHI

1401409137

JURUSAN PGSD UPP TEGAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri Ranjingan
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan
Kelas/Semester : Kelas VB Semester 2
Hari/Tanggal : Kamis, 11 April 2013
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (11.00-12.10)

A. Standar Kompetensi

9. Mengapresiasi Karya Seni Rupa

B. Kompetensi Dasar

9.1 Mengidentifikasi jenis motif hias pada karya seni rupa nusantara daerah setempat

C. Indikator

1. Siswa dapat menjelaskan sejarah Batik Banyumas.
2. Siswa dapat menyebutkan 4 jenis Batik Banyumas.
3. Siswa dapat menyebutkan paling sedikit 5 motif Batik Banyumas.
4. Siswa dapat membuat *Mind Mapp* tentang materi Batik Banyumas

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat dapat menjelaskan sejarah Batik Banyumas.
2. Melalui penjelasan dari guru, Siswa dapat menyebutkan 4 jenis Batik Banyumas.
3. Melalui penjelasan dari guru, Siswa dapat menyebutkan paling sedikit 5 motif Batik Banyumas.
4. Melalui kegiatan diskusi dari siswa, siswa dapat membuat *Mind Mapp* tentang Batik Banyumas

E. Materi Ajar

Sejarah Batik Banyumas dan Jenis-jenis Batik Banyumas.

F. Karakter Siswa yang Diharapkan

- 1) Tanggung jawab
- 2) Tekun
- 3) Berani
- 4) Jujur
- 5) Disiplin
- 6) Teliti
- 7) Kerjasama
- 8) Toleransi
- 9) Percaya diri
- 10) Cermat

G. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Tanya jawab

H. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran *Mind Mapping*

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

- 1) Kegiatan awal (10 menit)
 - a. Guru memasuki kelas, lalu memberi salam kepada siswa
 - b. Guru melakukan presensi kepada siswa dengan menanyakan ketidakhadiran siswa
 - c. Guru membagikan soal pretest kepada siswa
 - d. Lalu siswa mengerjakan soal pretest dengan menyilang pilihan jawaban yang tepat di lembar jawaban yang sudah dibagikan

- e. Setelah waktu mengerjakan telah selesai, siswa mengumpulkan soal dan lembar jawaban siswa
- f. Kemudian Guru melakukan apersepsi kepada siswa, guru menanyakan tentang Batik Banyumas, “Apakah kalian sudah pernah memakai kain batik anak – anak ?”, “Apakah kalian tahu berasal dari manakah motif batik yang kalian pakai tersebut ?”, “Apakah kalian tahu tentang kain Batik Banyumas?”
- g. Lalu Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa

2) Kegiatan inti

- a. Eksplorasi (10 menit)
 1. Guru membagikan lembar materi kepada siswa
 2. Guru secara klasikal Guru menjelaskan sejarah Batik Banyumas
 3. Guru menjelaskan menjelaskan jenis dan motif Batik Banyumas
- b. Elaborasi (25 menit)
 1. Setelah guru selesai menjelaskan materi, kemudian Guru mempersiapkan siswa untuk kegiatan selanjutnya
 2. Guru membagi siswa menjadi 9 kelompok yang terdiri dari 3-4 siswa, bisa berdasarkan tempat duduk
 3. Guru membagikan LKS yang berbentuk Teka Teki Silang kepada masing – masing kelompok siswa yang tadi sudah dibagi tentang materi sejarah, jenis dan motif batik Banyumas kepada siswa
 4. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tugas kelompok yang harus dikerjakan
 5. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai cara membuat *mind mapp*
 6. Siswa membuat *mind mapp* secara berkelompok

c. Konfirmasi (15 menit)

1. Setelah siswa selesai membuat mind mapp, guru lalu meminta perwakilan siswa dari beberapa kelompok untuk menunjukkan hasil pekerjaannya di depan kelas
2. Guru mengkoreksi hasil diskusi secara klasikal dengan siswa lainnya
3. Guru bersama siswa memberikan penguatan kepada hasil pekerjaan siswa secara klasikal
4. Guru kemudian mengumpulkan LKS dan *Mind Mapp* yang sudah selesai dikerjakan.

3) Penutup (10 menit)

- a. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran
- b. Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa berupa penugasan untuk mencari gambar motif batik Banyumas dan maknanya di internet
- c. Guru memberikan pesan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang dilakukan
- d. Guru menutup pelajaran dengan ucapan maaf dan terimakasih atas perhatian dan kerjasama siswa
- e. Guru meminta siswa untuk berdoa mengakhiri pelajaran dan untuk keselamatan pulang ke rumah masing - masing dengan dipimpin oleh ketua kelas
- f. Guru memberikan salam sebagai penutup pelajaran

J. Media dan Sumber Belajar

1) Media

- a. Proyektor LCD
- b. Laptop

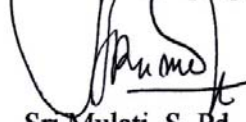
c. Slide Power Point

2) Sumber belajar : Ringkasan Materi Batik Banyumas

K. Penilaian

- 1) Prosedur penilaian : Pretes dan Posttes
 2) Jenis penilaian : Proses diskusi dan tugas (awal, proses dan akhir)
 3) Bentuk penilaian : Tes tertulis dan hasil diskusi
 4) Alat penilaian : LKS dan PR

Guru Pendamping



Sri Mulati, S. Pd.

NIP 196302281982012003

Ranjingan, 8 Juli 2013

Peneliti



Tegar Hambudhi

NIM 1401409137

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Ranjingan



Sri Mulati, S. Pd.

NIP 196302281982012003

TUGAS PEKERJAAN RUMAH

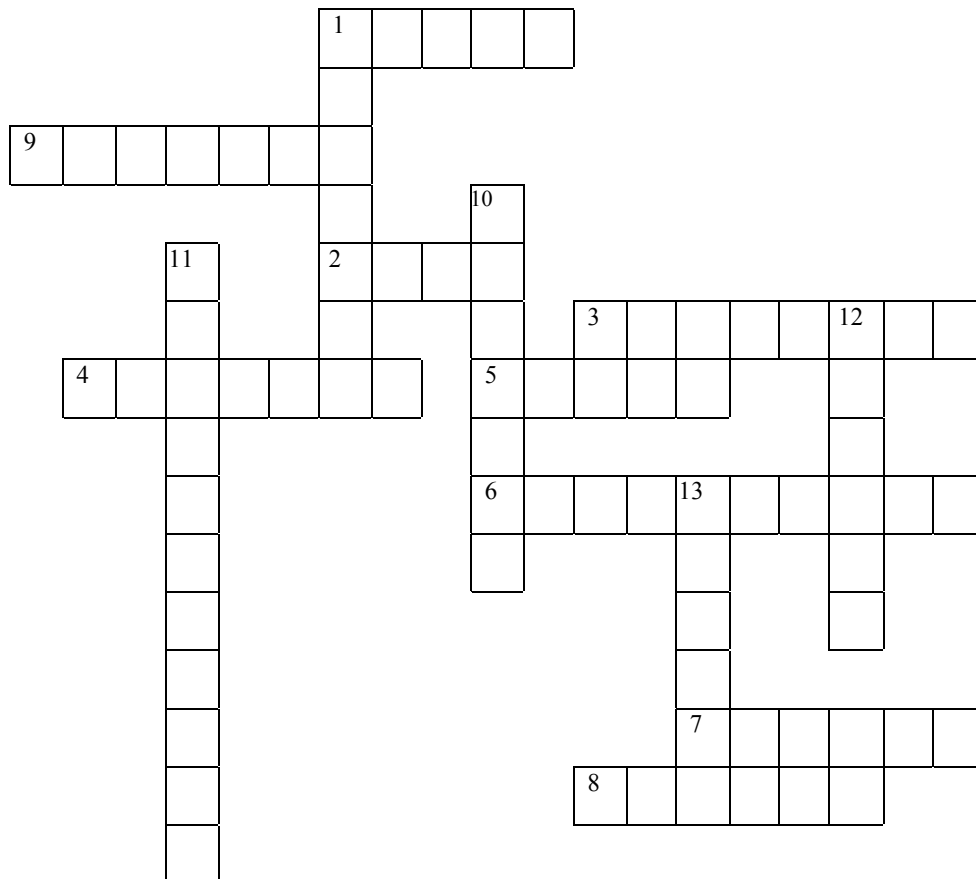
Carilah di internet gambar contoh motif Batik Banyumas beserta definisinya meliputi warna, bentuk, arti/maknanya dan ciri - cirinya!

Nb : Gambar dicetak ukuran A4

LEMBAR KERJA SISWA

Nama : 1. 3.

3. 4.



MENDATAR

1. Alat yang digunakan dalam pembuatan batik tulis kasar yaitu
2. Warna coklat pada kain batik berasal dari
3. Apabila isen-isen agak rapat maka akan terjadi ... (goresan yang satu dan yang lainnya menyatu, sehingga kelihatan kasar)
4. Alat yang digunakan dalam pembuatan motif batik tulis yaitu

5. Salah satu jenis Batik Banyumas menurut cara pembuatannya.
6. Motif yang menjadi identitas utama (tema) batik Banyumasan adalah
7. Motif Batik Banyumas yang menggunakan jahe sebagai dasar motifnya adalah
8. Pewarna yang digunakan dalam proses pewarnaan batik memiliki wujud
9. Motif yang diciptakan oleh keturunan Bupati Banyumas (Pangeran Aria Ganda Subrata) yaitu

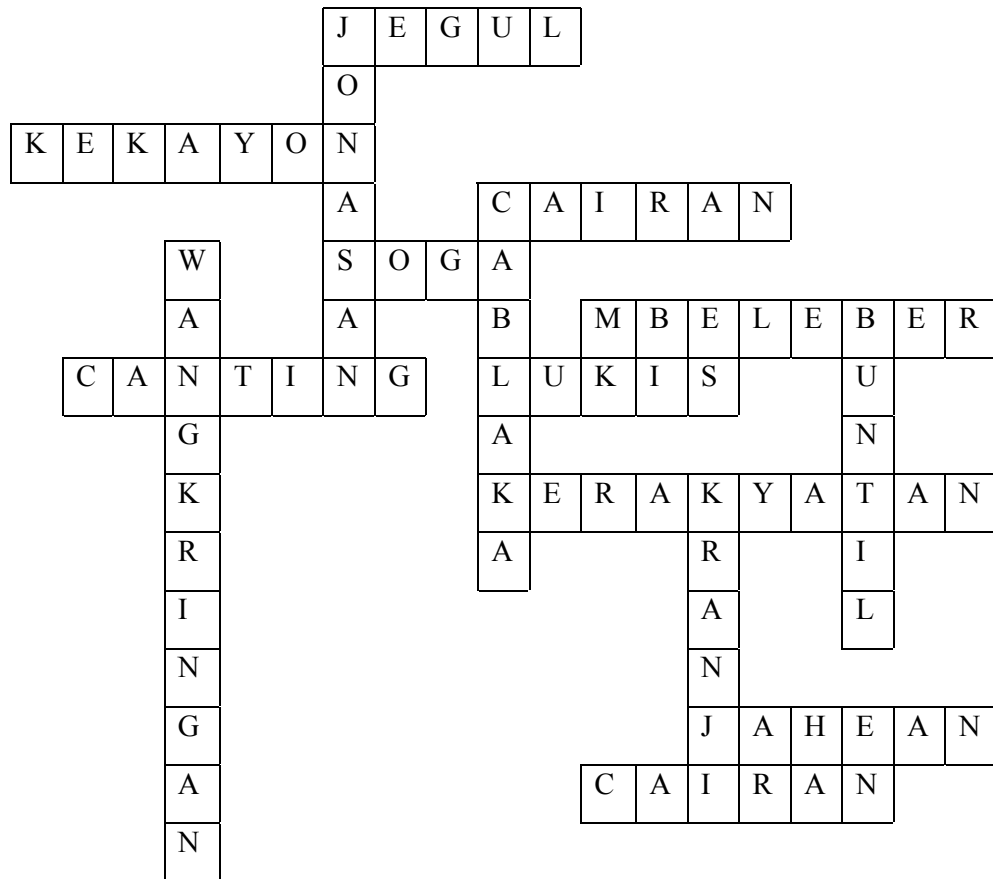
MENURUN

2. Kelompok motif non geometrik disebut dengan
10. “Orang Banyumas memiliki karakter tampak muka maupun tampak belakang tidak berbeda alias jujur” ini merupakan makna dari istilah
11. Alat untuk menyampirkan kain untuk batik yaitu
12. Makanan khas Banyumas yang menjadi dasar dari motif batik Lumbon adalah
13. Salah satu tempat di Banyumas yang merupakan sentra pengrajin Batik Banyumas adalah

SELAMAT
MENERJAKAN



KUNCI JAWABAN



$$\text{Nilai} = \frac{(\text{Jumlah betul} + 1) \times 2}{3}$$

SOAL EVALUASI

Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

Alokasi waktu : 10 menit

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA JAWABAN YANG BENAR !

1. Pengaruh keanekaragaman motif dan warna batik berasal dari faktor....
 - a. ekonomi dan sosial
 - b. budaya dan letak geografis
 - c. agama dan budaya
 - d. letak geografis dan ekonomi
2. Lokasi sentra pengrajin Batik Banyumas terdapat di
 - a. Sokaraja, Banyumas, dan Kranji
 - b. Banyumas, Lumbir, dan Ajibarang
 - c. Sokaraja, Jatilawang dan Banyumas
 - d. Purwokerto, Sokaraja dan Kranji
3. Jenis batik yang dalam pembuatannya menggunakan alat selain canting dan cap melainkan dengan kuas disebut dengan batik
 - a. printing
 - b. lukis
 - c. sablon
 - d. cap
4. Perbedaan antara batik tulis kasar dan batik tulis halus adalah dalam penggunaan
 - a. jegul dan canting
 - b. wangkriman dan jegul
 - c. canting dan wangkriman
 - d. canting dan jegul
5. Batik Banyumas identik dengan motif
 - a. kawung
 - b. jonasan
 - c. sekarsari
 - d. madukarsa
6. Motif batik lumbon terinspirasi atas bahan dasar membuat makanan khas Banyumas yaitu
 - a. buntil
 - b. oyek
 - c. gesret
 - d. mendhoan
7. Motif Babon Anggrem memiliki nasehat agar

Nama :

Kelas :

LEMBAR JAWABAN SOAL EVALUASI

- | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|-----|---|---|---|---|
| 1. | A | B | C | D | 21. | A | B | C | D |
| 2. | A | B | C | D | 22. | A | B | C | D |
| 3. | A | B | C | D | 23. | A | B | C | D |
| 4. | A | B | C | D | 24. | A | B | C | D |
| 5. | A | B | C | D | 25. | A | B | C | D |
| 6. | A | B | C | D | 26. | A | B | C | D |
| 7. | A | B | C | D | 27. | A | B | C | D |
| 8. | A | B | C | D | 28. | A | B | C | D |
| 9. | A | B | C | D | 29. | A | B | C | D |
| 10. | A | B | C | D | 30. | A | B | C | D |
| 11. | A | B | C | D | 31. | A | B | C | D |
| 12. | A | B | C | D | 32. | A | B | C | D |
| 13. | A | B | C | D | 33. | A | B | C | D |
| 14. | A | B | C | D | 34. | A | B | C | D |
| 15. | A | B | C | D | 35. | A | B | C | D |
| 16. | A | B | C | D | 36. | A | B | C | D |
| 17. | A | B | C | D | 37. | A | B | C | D |
| 18. | A | B | C | D | 38. | A | B | C | D |
| 19. | A | B | C | D | 39. | A | B | C | D |
| 20. | A | B | C | D | 40. | A | B | C | D |

..... ☺ SELAMAT MENGERJAKAN ☺

Lampiran 12

Pertemuan 2
Kelas Kontrol



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN
KELAS VA SEMESTER 2
SD NEGERI RANJINGAN

Guru Pendamping : Ibu Sri Mulati, S. Pd.

Disusun oleh :

TEGAR PAMBUDHI

1401409137

JURUSAN PGSD UPP TEGAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri Ranjingan
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan
Kelas/Semester : Kelas VA Semester 2
Hari/Tanggal : Selasa, 16 April 2013
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (11.00 – 12.10)

A. Standar Kompetensi

9. Mengapresiasi Karya Seni Rupa

B. Kompetensi Dasar

9.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan motif hias karya seni rupa nusantara daerah setempat.

C. Indikator

1. Siswa dapat menggambar motif Batik Banyumas.
2. Siswa dapat mewarnai motif Batik Banyumas.
3. Siswa dapat mengapresiasi motif Batik Banyumas.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengarahan dari guru, siswa dapat menggambar motif Batik Banyumas.
2. Melalui pengarahan dari guru, siswa dapat mewarnai motif Batik Banyumas motif Batik Banyumas.
3. Melalui pengarahan dari guru, siswa dapat mengapresiasi motif Batik Banyumas.

E. Materi Ajar

Ragam motif Batik Banyumas dan sikap apresiatif.

F. Karakter Siswa yang Diharapkan

- 1) Tanggung jawab
- 2) Tekun
- 3) Berani
- 4) Jujur
- 5) Disiplin
- 6) Teliti
- 7) Kerjasama
- 8) Toleransi
- 9) Percaya diri
- 10) Cermat

G. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Penugasan

H. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran Ekspositorik (berbasis/berpusat pada guru)

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

- 1) Kegiatan awal (5 menit)
 - a. Guru memasuki kelas, lalu memberi salam kepada siswa
 - b. Guru melakukan presensi kepada siswa dengan menanyakan ketidakhadiran siswa
 - c. Guru melakukan apersepsi kepada siswa, guru menanyakan tentang penugasan minggu sebelumnya, “Apa saja motif batik Banyumas yang kalian dapatkan pada penugasan kemarin ?”

- d. Lalu Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa
- e. Guru menjelaskan tentang sikap apresiatif terhadap ragam motif Batik Banyumas

2) Kegiatan inti

a. Eksplorasi (5 menit)

Guru secara klasikal mengulang kembali materi tentang Batik Banyumas

b. Elaborasi (25 menit)

Guru meminta siswa untuk menggambar motif Batik Banyumas (seperti yang siswa bawa sebagai tugas pertemuan sebelumnya).

c. Konfirmasi (30 menit)

- a. Setelah siswa selesai menggambar, lalu gambar tersebut dibawa pulang oleh siswa untuk diselesaikan dan diberi warna, kemudian hasil pekerjaannya dikumpulkan kepada guru pada pertemuan minggu depan.
- b. Guru lalu membagikan LKS berisi soal untuk mengapresiasi motif hias Batik Banyumas kepada masing – masing kelompok
- c. Setelah siswa setelah siswa selesai mengerjakan, LKS kemudian dikumpulkan
- d. Kemudian Guru membagikan soal post test untuk mengetahui tingkat pemahaman masing-masing siswa
- e. Setelah siswa selesai mengerjakan soal kemudian hasil pekerjaan dikumpulkan kepada guru.

3) Penutup (5 menit)

- a. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran

- b. Guru menutup pelajaran dengan ucapan maaf dan terimakasih atas perhatian dan kerjasama siswa
- c. Guru meminta siswa untuk berdoa mengakhiri pelajaran dan untuk keselamatan pulang ke rumah masing - masing dengan dipimpin oleh ketua kelas
- d. Guru memberikan salam sebagai penutup pelajaran

J. Media dan Sumber Belajar

1) Media

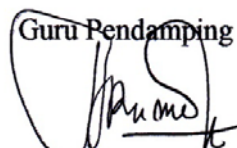
- a. Kertas gambar
- b. Alat mewarnai

2) Sumber belajar

- a. Ringkasan Materi Batik Banyumas dan ragam motif Batik Banyumas
- b. Gambar motif Batik Banyumas

K. Penilaian

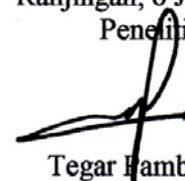
- 1) Prosedur penilaian : Pretes dan Posttes
- 2) Jenis penilaian : Proses diskusi dan tugas (awal, proses dan akhir)
- 3) Bentuk penilaian : Tes tertulis dan hasil diskusi
- 4) Alat penilaian : LKS dan PR

Guru Pendamping


Sri Mulati, S. Pd.

NIP 196302281982012003

Ranjingan, 8 Juli 2013
 Peneliti



Tegar Hambudhi
 NIM 1401409137

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Ranjingan



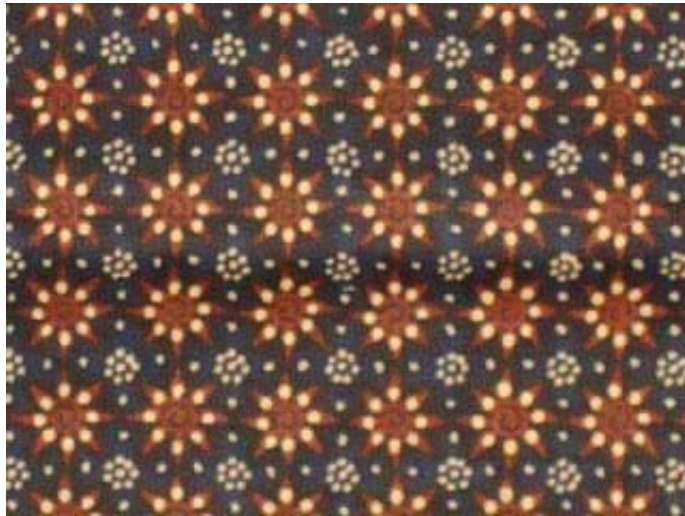
Sri Mulati, S. Pd.

NIP 196302281982012003

LEMBAR KERJA SISWA

Nama : 1. 3.
2. 4.

Perhatikan gambar motif Batik Banyumas di bawah ini !



1. Nama Motif
Jawab :
2. Makna Motif
Jawab :
3. Kelebihan
Jawab :
4. Kekurangan
Jawab :

SOAL EVALUASI

Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

Alokasi waktu : 10 menit

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA JAWABAN YANG BENAR !

1. Pengaruh keanekaragaman motif dan warna batik berasal dari faktor....
 - a. ekonomi dan sosial
 - b. budaya dan letak geografis
 - c. agama dan budaya
 - d. letak geografis dan ekonomi
2. Lokasi sentra pengrajin Batik Banyumas terdapat di
 - a. Sokaraja, Banyumas, dan Kranji
 - b. Banyumas, Lumbir, dan Ajibarang
 - c. Sokaraja, Jatilawang dan Banyumas
 - d. Purwokerto, Sokaraja dan Kranji
3. Jenis batik yang dalam pembuatannya menggunakan alat selain canting dan cap melainkan dengan kuas disebut dengan batik
 - a. printing
 - b. lukis
 - c. sablon
 - d. cap
4. Perbedaan antara batik tulis kasar dan batik tulis halus adalah dalam penggunaan
 - a. jegul dan canting
 - b. wangkriman dan jegul
 - c. canting dan wangkriman
 - d. canting dan jegul
5. Batik Banyumas identik dengan motif
 - a. kawung
 - b. jonasan
 - c. sekarsari
 - d. madukarsa
6. Motif batik lumbon terinspirasi atas bahan dasar membuat makanan khas Banyumas yaitu
 - a. buntil
 - b. oyek
 - c. gesret
 - d. mendhoan
7. Motif Babon Anggrem memiliki nasehat agar

- | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|-----|---|---|---|---|
| 2. | A | B | C | D | 22. | A | B | C | D |
| 3. | A | B | C | D | 23. | A | B | C | D |
| 4. | A | B | C | D | 24. | A | B | C | D |
| 5. | A | B | C | D | 25. | A | B | C | D |
| 6. | A | B | C | D | 26. | A | B | C | D |
| 7. | A | B | C | D | 27. | A | B | C | D |
| 8. | A | B | C | D | 28. | A | B | C | D |
| 9. | A | B | C | D | 29. | A | B | C | D |
| 10. | A | B | C | D | 30. | A | B | C | D |
| 11. | A | B | C | D | 31. | A | B | C | D |
| 12. | A | B | C | D | 32. | A | B | C | D |
| 13. | A | B | C | D | 33. | A | B | C | D |
| 14. | A | B | C | D | 34. | A | B | C | D |
| 15. | A | B | C | D | 35. | A | B | C | D |
| 16. | A | B | C | D | 36. | A | B | C | D |
| 17. | A | B | C | D | 37. | A | B | C | D |
| 18. | A | B | C | D | 38. | A | B | C | D |
| 19. | A | B | C | D | 39. | A | B | C | D |
| 20. | A | B | C | D | 40. | A | B | C | D |

..... © SELAMAT MENGERJAKAN ©

Lampiran 13

Pertemuan 2
Kelas Eksperimen



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN
KELAS VB SEMESTER 2
SD NEGERI RANJINGAN

Guru Pendamping : Ibu Sri Mulati, S. Pd.

Disusun oleh :

TEGAR PAMBUDHI

1401409137

JURUSAN PGSD UPP TEGAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri Ranjingan
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan
Kelas/Semester : Kelas VB Semester 2
Hari/Tanggal : Kamis, 18 April 2013
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (11.00 – 12.10)

A. Standar Kompetensi

9. Mengapresiasi Karya Seni Rupa

B. Kompetensi Dasar

9.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan motif hias karya seni rupa nusantara daerah setempat.

C. Indikator

1. Siswa dapat membuat *Mind Mapp* tentang ragam motif Batik Banyumas.
2. Siswa dapat mengapresiasi motif Batik Banyumas.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengarahannya dari guru, siswa dapat membuat *Mind Mapp* tentang ragam motif Batik Banyumas.
2. Melalui pembuatan *Mind Mapp* dari guru, siswa dapat mengapresiasi motif Batik Banyumas.

E. Materi Ajar

Ragam motif Batik Banyumas dan sikap apresiatif.

F. Karakter Siswa yang Diharapkan

- 1) Tanggung jawab
- 2) Tekun
- 3) Berani
- 4) Jujur
- 5) Disiplin
- 6) Teliti
- 7) Kerjasama
- 8) Toleransi
- 9) Percaya diri
- 10) Cermat

G. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Penugasan

H. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran *Mind Mapping*

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

- 1) Kegiatan awal (5 menit)
 - a. Guru memasuki kelas, lalu memberi salam kepada siswa
 - b. Guru melakukan presensi kepada siswa dengan menanyakan ketidakhadiran siswa
 - c. Guru melakukan apersepsi kepada siswa, guru menanyakan tentang penugasan minggu sebelumnya, “Apa saja motif batik Banyumas yang kalian dapatkan pada penugasan kemarin ?”
 - d. Lalu guru mengaitkannya siswa dengan tujuan pembelajaran
 - e. Guru menjelaskan tentang sikap apresiatif terhadap ragam motif Batik Banyumas

2) Kegiatan inti

a. Eksplorasi (5 menit)

Guru secara klasikal mengulang kembali materi tentang Batik Banyumas

b. Elaborasi (25 menit)

1. Guru menyuruh siswa untuk bergabung dengan teman kelompok seperti pertemuan pertama.
2. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tugas kelompok yang harus dikerjakan
3. Siswa membuat *mind mapp* secara berkelompok

c. Konfirmasi (30 menit)

- a. Setelah siswa selesai membuat *Mind Mapp*, hasil pekerjaannya dikumpulkan kepada guru.
- b. Guru lalu membagikan LKS berisi soal untuk mengapresiasi motif hias Batik Banyumas kepada masing – masing kelompok
- c. Setelah siswa setelah siswa selesai mengerjakan, LKS kemudian dikumpulkan
- d. Kemudian Guru membagikan soal post test untuk mengetahui tingkat pemahaman masing-masing siswa
- e. Setelah siswa selesai mengerjakan soal kemudian hasil pekerjaan dikumpulkan kepada guru.

3) Penutup (5 menit)

- a. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran
- b. Guru menutup pelajaran dengan ucapan maaf dan terimakasih atas perhatian dan kerjasama siswa

- c. Guru meminta siswa untuk berdoa mengakhiri pelajaran dan untuk keselamatan pulang ke rumah masing - masing dengan dipimpin oleh ketua kelas
- d. Guru memberikan salam sebagai penutup pelajaran

J. Media dan Sumber Belajar

1) Media

- a. Kertas gambar
- b. Alat mewarnai
- c. Contoh *Mind Mapp*

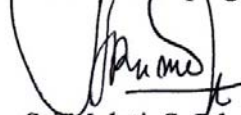
2) Sumber belajar

- a. Ringkasan Materi Batik Banyumas dan ragam motif Batik Banyumas
- b. Gambar motif Batik Banyumas

K. Penilaian

- 1) Prosedur penilaian : Pretes dan Posttes
- 2) Jenis penilaian : Proses diskusi dan tugas (awal, proses dan akhir)
- 3) Bentuk penilaian : Tes tertulis dan hasil diskusi
- 4) Alat penilaian : LKS dan PR

Guru Pendamping



Sri Mulati, S. Pd.

NIP 196302281982012003

Ranjingan, 8 Juli 2013
Peneliti



Tegar Hambudhi
NIM 1401409137

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Ranjingan



Sri Mulati, S. Pd.

NIP 196302281982012003

LEMBAR KERJA SISWA

Nama : 1. 3.
2. 4.

Perhatikan gambar motif Batik Banyumas di bawah ini !



1. Nama Motif
Jawab :
2. Makna Motif
Jawab :
3. Kelebihan
Jawab :
4. Kekurangan
Jawab :

SOAL EVALUASI

Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

Alokasi waktu : 10 menit

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA JAWABAN YANG BENAR !

1. Pengaruh keanekaragaman motif dan warna batik berasal dari faktor....
 - a. ekonomi dan sosial
 - b. budaya dan letak geografis
 - c. agama dan budaya
 - d. letak geografis dan ekonomi
2. Lokasi sentra pengrajin Batik Banyumas terdapat di
 - a. Sokaraja, Banyumas, dan Kranji
 - b. Banyumas, Lumbir, dan Ajibarang
 - c. Sokaraja, Jatilawang dan Banyumas
 - d. Purwokerto, Sokaraja dan Kranji
3. Jenis batik yang dalam pembuatannya menggunakan alat selain canting dan cap melainkan dengan kuas disebut dengan batik
 - a. printing
 - b. lukis
 - c. sablon
 - d. cap
4. Perbedaan antara batik tulis kasar dan batik tulis halus adalah dalam penggunaan
 - a. jegul dan canting
 - b. wangkriman dan jegul
 - c. canting dan wangkriman
 - d. canting dan jegul
5. Batik Banyumas identik dengan motif
 - a. kawung
 - b. jonasan
 - c. sekarsari
 - d. madukarsa
6. Motif batik lumbon terinspirasi atas bahan dasar membuat makanan khas Banyumas yaitu
 - a. buntil
 - b. oyek
 - c. gesret
 - d. mendhoan
7. Motif Babon Anggrek memiliki nasehat agar
 - a. calon ibu menjaga kehamilannya
 - b. calon ibu menjaga kesehatan
 - c. berhati – hati bertindak
 - d. berhati – hati berbicara

- b. menjaga perkataan
- d. sabar
- 8. Batik Banyumas selalu dibuat bolak – balik (motifnya dua sisi) bermakna

 - a. pemaaf
 - c. rendah hati
 - b. sabar
 - d. apa adanya
- 9. Motif/tema yang menjadi identitas utama Batik Banyumas adalah

 - a. kemanusiaan
 - c. persamaan
 - b. kerakyatan
 - d. keagamaan
- 10. Perhatikan Motif di bawah ini !



- Nama motif seperti yang ditunjukkan oleh gambar adalah
- a. ayam puger
 - c. parang kusuma
 - b. lumbon
 - d. babon anggrek

Nama :

Kelas :

LEMBAR JAWABAN SOAL EVALUASI

- | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|-----|---|---|---|---|
| 1. | A | B | C | D | 21. | A | B | C | D |
| 2. | A | B | C | D | 22. | A | B | C | D |
| 3. | A | B | C | D | 23. | A | B | C | D |
| 4. | A | B | C | D | 24. | A | B | C | D |
| 5. | A | B | C | D | 25. | A | B | C | D |
| 6. | A | B | C | D | 26. | A | B | C | D |
| 7. | A | B | C | D | 27. | A | B | C | D |
| 8. | A | B | C | D | 28. | A | B | C | D |
| 9. | A | B | C | D | 29. | A | B | C | D |
| 10. | A | B | C | D | 30. | A | B | C | D |
| 11. | A | B | C | D | 31. | A | B | C | D |
| 12. | A | B | C | D | 32. | A | B | C | D |
| 13. | A | B | C | D | 33. | A | B | C | D |
| 14. | A | B | C | D | 34. | A | B | C | D |
| 15. | A | B | C | D | 35. | A | B | C | D |
| 16. | A | B | C | D | 36. | A | B | C | D |
| 17. | A | B | C | D | 37. | A | B | C | D |
| 18. | A | B | C | D | 38. | A | B | C | D |
| 19. | A | B | C | D | 39. | A | B | C | D |
| 20. | A | B | C | D | 40. | A | B | C | D |

..... ☺ SELAMAT MENGERJAKAN ☺

Media Power Point Materi Batik Banyumas



BATIK BANYUMAS

SEJARAH BATIK BANYUMAS

Batik Banyumas memiliki sejarah yang tak lepas dari pengaruh budaya, seperti Yogyakarta dan Surakarta, maupun Pekalongan. Asal mula batik Banyumas memang belum dapat dilacak. Namun dari informasi para sesepuh dan penggiat batik Banyumas, disebutkan batik Banyumas muncul, lantaran pengaruh berdirinya kademangan-kademangan di daerah Banyumas dan para pengikut Pangeran Diponegoro yang mengungsi di daerah Banyumas.



JENIS BATIK BANYUMAS

- BATIK TULIS adalah kain yang dihias dengan teksture dan corak batik menggunakan tangan.
- BATIK CAP adalah kain yang dihias dengan tekstur dan corak batik yang dibentuk dengan cap (biasanya terbuat dari tembaga).
- BATIK LUKIS, Batik lukis adalah batik yang proses pengerjaannya menggunakan alat-alat selain canting dan cap. Biasanya menggunakan kuas, bambu, dll.
- Selain itu, dengan mengikuti perkembangan teknologi sekarang batik juga dibuat melalui proses printing/sablon
(Kain/tekstil bermotif Batik)



MOTIF BATIK BANYUMAS

Batik Banyumas identik dengan motif **Jonasan**, yaitu kelompok motif non geometrik yang didominasi dengan warna-warna dasar kecoklatan dan hitam. Warna coklat karena **soga**, sementara warna hitam karena **wedel**. Motif-motif yang berkembang sekarang ini antara lain: Sekarsurya, Sidoluhung,

Lumbon (Lumbu), Jahe Puger, Cempaka Mulya, Kawung Jenggot, Madu Bronto, Satria Busana, Pring Sedapur.



a. Corak Batik Klasik

Didominasi warna hitam, coklat tua dan putih/kuning, dengan variasi corak antara lain:

1. Batik Lumbon
2. Motif Jayan atau Jahean
3. Motif Ayam Puger
4. Motif Babon Angrem
5. Motif Kekayon
6. Motif Ganda Subrata
7. Motif Sido Mukti
8. Truntum
9. dll

b. Corak Batik Kontemporer

Tentu saja, para penggiat batik Banyumas juga menghasilkan motif-motif lain dengan melakukan kombinasi. Motif baru ini didominasi warna masa kini seperti ; merah, biru, hijau, dan warna-warna lain sesuai keinginan, dengan variasi corak antara lain:

1. Sawung Alit
2. Lumbu Pari
3. Kawung Ceplok
4. Kantil Rinonce
5. Sekar Tirta
6. Pilih Tanding
7. Salak Rojo
8. Sekar Kinasih

CIRI KHAS BATIK BANYUMAS

- Selalu dibuat bolak balik
- Warna coklat sogi dan biru wedelan dengan dasar kekuningan yang diproses dengan teknik lorodan serta umumnya berlatar hitam.
- Motif yang menjadi identitas utama batik Banyumasan adalah "kerakyatan"
- Batik Banyumas mempunyai corak yg berbeda dgn batik Solo, Yogyakarta & Pekalongan. Dari segi warna, memiliki ciri warna coklat tua.
- Corak batik banyumas; isian berupa daun lebih melenggang dibanding dengan batik Pekalongan yang cenderung lurus dan kaku.
- Motif batik banyumas yang tidak dimiliki batik dari daerah lain, antara lain motif jahe srimping, lumbon, Sungai Serayu dan gunung.

PERBEDAAN ANTARA BATIK TULIS, BATIK CAP DAN BATIK PRINTING

TULIS	CAP	PRINTING
Manual	Semi manual	Alat
Satu per satu	alat cap atau stempel	alat sablon
canting, lilin malam	lilin panas	tanpa menggunakan lilin malam serta canting
Isen-isen relatif rapat, rapi, dan tidak kaku	Isen-isen tidak rapi, agak renggang dan agak kaku	Isen-isen lebih detail

Gambar Peralatan Membuat



Contoh Motif Batik Banyumas

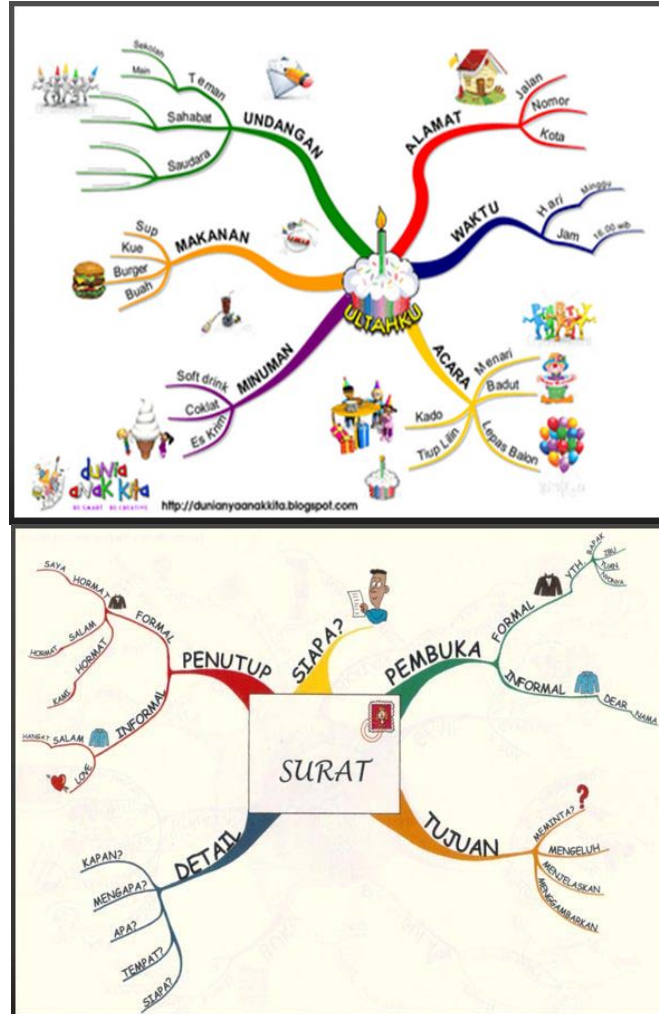


Click to add title



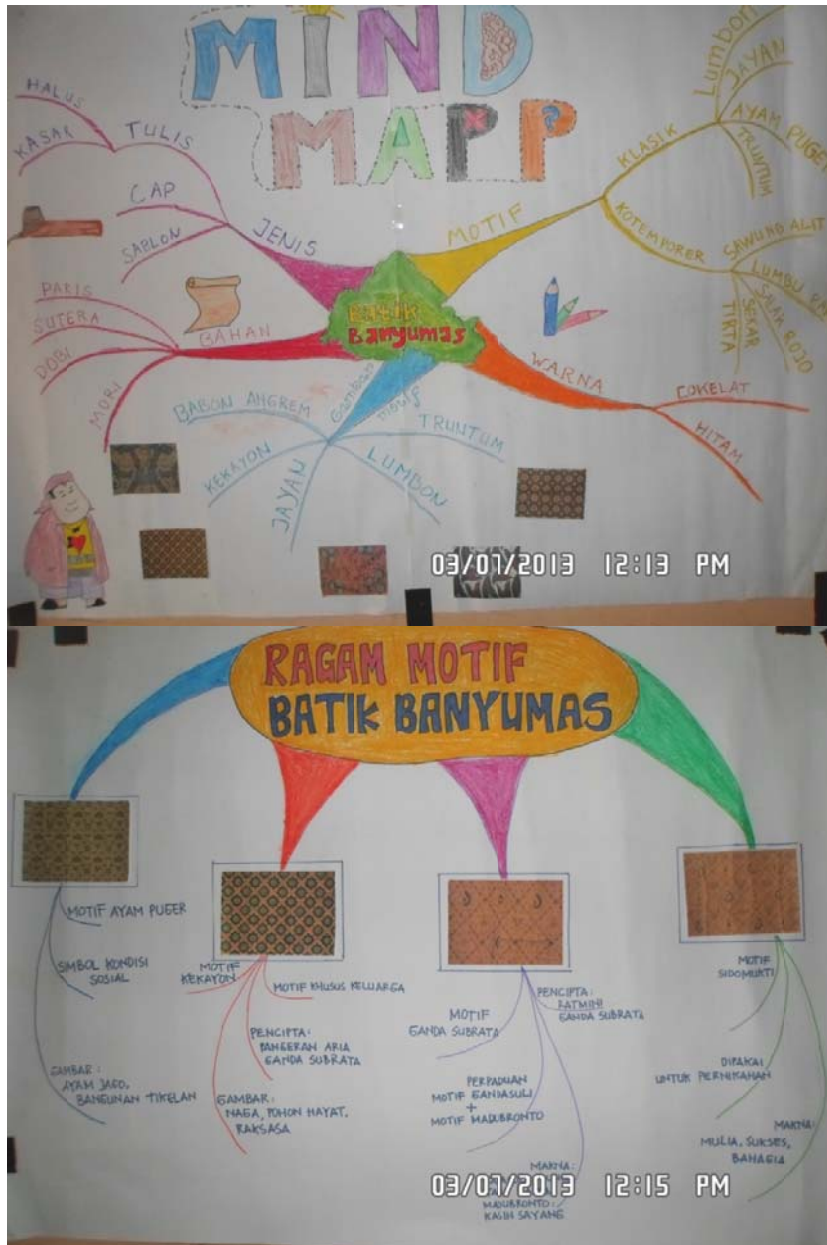
Lampiran 15

Media Power Point contoh *Mind Map*



Lampiran 16

Media Mind Map



Lampiran 17

DAFTAR KELOMPOK SISWA

KELOMPOK 1
1. Sayang
2. Rayi
3. Putri
4. Nova

KELOMPOK 5
1. Odi
2. Vito
3. Ozi
4. Doni

KELOMPOK 2
1. Yoga
2. Akbar
3. Agil
4. Tegar

KELOMPOK 6
1. Reza
2. Dimas
3. Rizal
4. Afif

KELOMPOK 3
1. Rahma
2. Nadia
3. Chiquita
4. Laeli

KELOMPOK 7
1. Che-che
2. Rafina
3. Chantika

KELOMPOK 4
1. Lucky
2. Isti
3. Dyah Ayu
4. Siti

KELOMPOK 8
1. Dana
2. Adon
3. Ilham
4. Rizky

Lampiran 18

Lembar Penilaian Produk (*Mind Mapp*)

No.	Nama Kelompok	Aspek Yang Dinilai						Skor Total		Nilai	
		A		B		C		1	2	1	2
		1	2	1	2	1	2				
1.	Kelompok 1	3	3	4	3	3	3	10	9	83	75
2.	Kelompok 2	2	3	2	3	2	2	6	8	50	66
3.	Kelompok 3	2	3	2	3	3	2	7	8	58	66
4.	Kelompok 4	3	3	3	3	3	3	9	9	75	75
5.	Kelompok 5	2	2	2	2	2	2	6	6	50	50
6.	Kelompok 6	2	2	3	3	3	3	8	8	66	66
7.	Kelompok 7	3	3	3	3	3	3	9	9	75	75
8.	Kelompok 8	3	3	3	3	3	3	9	9	75	75

Guru Pendamping

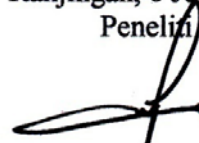


Sri Mulati, S. Pd.

NIP 196302281982012003

Ranjingan, 8 Juli 2013

Peneliti



Tegar Pambudhi

NIM 1401409137

Lampiran 19

Petunjuk Penilaian *Mind Map*

A. Perbendaharaan Kata

4	semua konsep/istilah tercakup ke dalam <i>mind mapp</i> (100%)
3	sebagian besar konsep/istilah tercakup ke dalam <i>mind mapp</i> (90–99%)
2	beberapa konsep/istilah tidak tercakup ke dalam <i>mind mapp</i> (80–89%)
1	banyak konsep/istilah tidak tercakup ke dalam <i>mind mapp</i> (<80%)

B. Keakuratan konsep dan istilah ilmiah

4	siswa memahami seluruh konsep dan istilah yang ada dalam <i>mind map</i>
3	siswa memahami sebagian besar konsep dan istilah yang ada dalam <i>mind map</i>
2	siswa memahami separuh konsep dan istilah yang ada dalam <i>mind map</i>
1	siswa memahami sebagian kecil konsep dan istilah yang ada dalam <i>mind map</i>

C. Pengorganisasian informasi menunjukkan hubungan antarkonsep

4	Percabangan <i>mind mapp</i> mendetail dan hubungan antar-ide tampak jelas; kata dan simbol mendukung keterhubungan <i>mind mapp</i> melalui kejelasan dan warna
3	Percabangan <i>mind mapp</i> mendetail dan sebagian besar hubungan antar-ide tampak jelas; kata dan simbol biasanya mendukung keterhubungan <i>mind mapp</i> melalui kejelasan dan warna
2	Percabangan <i>mind mapp</i> tidak mendetail dan hubungan antar-ide tidak berkembang; kata dan simbol disajikan secara terbatas

1	Terbatas atau tidak ada percabangan dan hubungan antar-ide tidak berkembang; kata dan simbol sebagian besar hilang/tidak dimunculkan
---	--

Lampiran 20

**LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN MODEL *MIND MAPPING*
DI KELOMPOK EKSPERIMEN SD NEGERI RANJINGAN**

Petunjuk

Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa pedoman observasi pelaksanaan model *mind mapping* dalam pembelajaran SBK, berilah tanda cek (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan.

No.	Aspek yang Diamati	Ada	Skor			
			1	2	3	4
1.	Guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran	√			√	
2.	Guru membagi kelompok dan menjelaskan tugas setiap kelompok	√				√
3.	Guru menjelaskan cara membuat peta pikiran (<i>mind map</i>)	√			√	
4.	Siswa melihat dan memperhatikan slide presentasi tentang materi pelajaran	√			√	
5.	Siswa mendiskusikan materi dengan teman sekelompoknya	√				√
6.	Siswa membuat peta pikiran secara berkelompok	√				√
7.	Guru mengamati kerja kelompok siswa	√				√
8.	Guru memberikan bimbingan kepada siswa	√				√
9.	Perwakilan dari setiap kelompok menjelaskan peta pikiran hasil karya kelompoknya	√		√		
10.	Kelompok lain memberikan tanggapan	√		√		
11.	Guru bersama siswa membuat kesimpulan	√			√	
12.	Guru memberikan penguatan	√			√	
13.	Guru memberikan tindak lanjut	√				√
Jumlah Skor			4 + 15 + 24 = 43			

Guru Pendamping



Sri Mulati, S. Pd.

NIP 196302281982012003

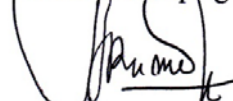
**LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN MODEL *MIND MAPPING*
DI KELOMPOK EKSPERIMEN SD NEGERI RANJINGAN**

Petunjuk

Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa pedoman observasi pelaksanaan model *mind mapping* dalam pembelajaran SBK, berilah tanda cek (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan.

No.	Aspek yang Diamati	Ada	Skor			
			1	2	3	4
1.	Guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran	√			√	
2.	Guru membagi kelompok dan menjelaskan tugas setiap kelompok	√				√
3.	Guru menjelaskan cara membuat peta pikiran (<i>mind map</i>)	√			√	
4.	Siswa melihat dan memperhatikan slide presentasi tentang materi pelajaran	√			√	
5.	Siswa mendiskusikan materi dengan teman sekelompoknya	√				√
6.	Siswa membuat peta pikiran secara berkelompok	√				√
7.	Guru mengamati kerja kelompok siswa	√				√
8.	Guru memberikan bimbingan kepada siswa	√				√
9.	Perwakilan dari setiap kelompok menjelaskan peta pikiran hasil karya kelompoknya	√			√	
10.	Kelompok lain memberikan tanggapan	√		√		
11.	Guru bersama siswa membuat kesimpulan	√			√	
12.	Guru memberikan penguatan	√			√	
13.	Guru memberikan tindak lanjut	√				√
Jumlah Skor			2 + 18 + 24 = 44			

Guru Pendamping



Sri Mulati, S. Pd.

NIP 196302281982012003

Lampiran 21

DESKRIPTOR**PEDOMAN OBSERVASI PELAKSANAAN MODEL *MIND MAPPING*****DALAM PEMBELAJARAN**

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan indikator yang ingin dicapai

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

- a. Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas
- b. Penjelasan runtut/sistematis
- c. Penjelasan lengkap
- d. Penyampaian dilakukan secara efisien

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

2. Pembagian kelompok dan menjelaskan tugas tiap kelompok

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Sebagian besar siswa kebingungan dengan pembagian kelompok dan tugas kelompoknya
2	Beberapa siswa kebingungan dengan pembagian kelompok dan tugas kelompoknya
3	Sebagian kecil siswa kebingungan dengan pembagian kelompok dan tugas kelompoknya
4	Seluruh siswa tidak kebingungan dengan pembagian kelompok dan tugas kelompoknya

3. Guru menjelaskan cara pembuatan peta pikiran (*mind mapping*)

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

- a. penjelasan jelas
- b. penjelasan runtut/sistematis
- c. menggunakan bahasa yang dipahami oleh siswa
- d. penjelasan lengkap

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

4. Siswa menonton dan memperhatikan slide presentasi berkaitan dengan materi pelajaran

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Siswa melihat slide presentasi tetapi kurang memperhatikan
2	Siswa melihat slide presentasi dengan antusias tetapi hanya memperhatikan sebagian slide presentasi saja
3	Siswa melihat slide presentasi dengan antusias dan memperhatikan dengan baik seluruh slide presentasi
4	Siswa melihat seluruh slide presentasi dengan antusias, memperhatikan dengan baik, dan membuat catatan

5. Siswa mendiskusikan materi dengan teman sekelompoknya

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

- a. Seluruh siswa aktif diskusi
- b. Diskusi dilakukan secara santun
- c. Diskusi menghasilkan sebuah kesimpulan
- d. Diskusi yang dilakukan multiarah/intensif

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

6. Siswa membuat peta pikiran secara berkelompok

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

- a. peta pikiran dibuat secara sistematis
- b. peta pikiran mencakup seluruh materi
- c. peta pikiran diselesaikan sesuai alokasi waktu
- d. minimal sebagian besar siswa terlibat aktif dalam pembuatan peta pikiran

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

7. Guru mengamati kerja kelompok siswa

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Guru hanya dapat mengamati separuh kelompok tetapi kurang intensif
2	Guru hanya dapat mengamati separuh kelompok dan pengamatan dilakukan secara intensif
3	Guru dapat mengamati sebagian besar kelompok secara intensif
4	Guru dapat mengamati seluruh kelompok secara intensif

8. Guru memberikan bimbingan kepada siswa

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Bimbingan hanya diberikan kepada sebagian kecil kelompok dan berjalan secara efektif
2	Bimbingan hanya diberikan kepada beberapa kelompok dan berjalan secara efektif
3	Bimbingan diberikan kepada sebagian besar kelompok dan berjalan secara efektif
4	Bimbingan diberikan kepada seluruh kelompok dan berjalan secara efektif

9. Perwakilan dari setiap kelompok menjelaskan peta pikiran hasil karya kelompoknya

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

- penjelasan efektif sehingga tidak menimbulkan kebingungan
- penjelasan sistematis
- penjelasan lengkap
- penjelasan lancar dan tepat waktu

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

10. Kelompok lain memberikan tanggapan

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Ada 1 perwakilan dari kelompok lain tetapi tanggapan yang diberikan tidak tepat
2	Ada lebih dari satu perwakilan dari kelompok lain tetapi tanggapan yang diberikan tidak tepat
3	Ada lebih dari satu perwakilan dari kelompok lain tetapi hanya sebagian tanggapan yang tepat
4	Ada lebih dari satu perwakilan dari kelompok lain dan tanggapan yang diberikan tepat

11. Guru bersama siswa membuat kesimpulan

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

- a. simpulan lengkap
- b. minimal melibatkan sebagian besar siswa
- c. simpulan sistematis
- d. simpulan padat, ringkas, dan jelas

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

12. Guru memberikan penguatan

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Setiap kali siswa melakukan hal positif, guru hanya sesekali memberikan penguatan tetapi tidak tepat
2	Setiap kali siswa melakukan hal positif, guru hanya beberapa kali memberikan penguatan yang tepat
3	Setiap kali siswa melakukan hal positif, guru selalu memberikan penguatan tetapi tidak tepat
4	Setiap kali siswa melakukan hal positif, guru selalu memberikan penguatan yang tepat

13. Guru memberikan tindak lanjut

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan skor penilaian berikut:

- a. Guru menjelaskan kembali materi yang dianggap sulit oleh siswa
- b. Guru memberi tugas atau latihan untuk dikerjakan di rumah
- c. Guru memberi tugas kepada siswa untuk membaca materi untuk pertemuan selanjutnya
- d. Guru memberikan motivasi belajar

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Lampiran 22

KISI – KISI PENULISAN SOAL UJI COBA

Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan
 Kelas : V (Lima)
 Kurikulum : Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan
 Alokasi Waktu : 60 menit
 Jumlah Soal : 40 Butir
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Bahan/Kelas/ Semester	Materi	Indikator Soal	Nomor Soal	Tingkat Soal	Jenis Soal
9.1 mengidentifikasi jenis motif hias pada karya seni rupa nusantara daerah setempat.	V/II	Kain Batik Banyumas a. Sejarah Batik Banyumas	- Siswa dapat menentukan daerah pengrajin batik di Jawa Tengah	1	Mudah	C3
			- Siswa dapat menentukan faktor yang mempengaruhi keragaman batik	2	Mudah	C2

			- Siswa dapat menentukan bahan pewarna batik saat jaman dahulu	3	Sedang	C1
			- Siswa dapat menentukan daerah pengrajin batik di Banyumas	4	Sulit	C3
			- Siswa dapat menyebutkan sebutan lain untuk jenis batik printing	5	Sedang	C1
			- Siswa dapat menyebutkan perbedaan batik tulis kasar dan batik tulis halus	6	Sulit	C1
			- Siswa dapat menyebutkan jenis batik yang merupakan kombinasi antara penggunaan canting dan cap	7	Sulit	C1
			- Siswa dapat menyebutkan jenis batik yang pembuatannya menggunakan alat selain canting dan cap, melainkan dengan kuas	8	Sedang	C2

		b. Jenis Batik Banyumas	- Siswa dapat menyebutkan kelompok motif Batik Banyumas	9	Mudah	C1
			- Siswa dapat menyebutkan warna dasar Batik Banyumas	10	Mudah	C1
			- Siswa dapat menentukan warna yang dihasilkan oleh sogi	11	Sedang	C1
			- Siswa dapat menentukan warna yang dihasilkan oleh wedel	12	Sedang	C1
		c. Motif Batik Banyumas	- Disajikan daftar motif Batik Banyumas, siswa menentukan jenis corak batik kotemporer	13	Sulit	C2
			- Disajikan daftar motif Batik Banyumas, siswa menentukan jenis corak batik klasik	14	Sulit	C2
			- Siswa dapat menyebutkan makanan yang menjadi inspirasi motif batik lumbon	15	Sedang	C3

			- Siswa dapat menyebutkan motif batik yang terinspirasi dari jahe	16	Sulit	C3
			- Siswa dapat menyebutkan motif batik yang menggambarkan kondisi sosial di Banyumas	17	Sulit	C3
			- Siswa dapat menentukan makna yang terkandung dalam motif babon Anggrem	18	Sedang	C3
			- Siswa dapat menyebutkan nama pencipta motif kekayon	19	Sulit	C1
			- Siswa dapat menyebutkan motif yang merupakan perpaduan dari motif parang gandasuli dan motif madubroto	20	Sulit	C1
			- Dituliskan makna sebuah motif batik, siswa dapat menyebutkan apa motif batik yang dimaksud	21	Sulit	C3

		d.Ciri Khas Batik Banyumas	- Siswa dapat menyebutkan makna dari Batik banyumas yang memiliki motif di kedua sisinya	22	Sedang	C3
			- Siswa dapat menyebutkan motif/tema dasar yang menjadi identitas utama Batik Banyumas	23	Mudah	C1
			- Siswa dapat menyebutkan perbedaan Batik Banyumas dengan batik Solo, Yogyakarta dan Pekalongan	24	Mudah	C2
			- Siswa dapat menyebutkan perbedaan motif daun pada batik Banyumas dan batik Pekalongan	25	Sedang	C2
			- Disajikan daftar motif batik Banyumas, siswa dapat menyebutkan motif asli Batik Banyumas	26	Sedang	C1

			- Disajikan tabel perbedaan jenis batik, siswa dapat menentukan nomor yang menunjukkan perbedaan yang tepat	27	Mudah	C2
			- Siswa dapat menentukan jenis batik yang dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu paling lama	28	Mudah	C2
			- Disajikan gambar, siswa dapat menentukan nama alat yang ditunjukkan gambar	29	Mudah	C1
			- Disajikan gambar, siswa dapat menentukan fungsi dari alat yang ditunjukkan gambar	30	Sedang	C2
9.2 menampilkan sikap apresiatif	V/II	Mengapresiasi Motif Batik	- Disajikan gambar motif batik, siswa dapat menyebutkan nama	31	Sedang	C2

terhadap keunikan motif hias karya seni rupa nusantara daerah setempat.		Banyumas	motif yang ditunjukkan gambar			
			- Disajikan gambar motif batik, siswa dapat menyebutkan makna motif batik yang ditunjukkan oleh gambar	32	Sulit	C2
			- Siswa dapat menentukan gambar motif batik yang dimaksud	33	Sedang	C2
			- Siswa dapat menunjukan gambar motif batik sesuai dengan nama motif batik yang dimaksud	34	Mudah	C1
			- Siswa dapat menyebutkan kegunaan salah satu motif batik	35	Mudah	C2
			- Siswa dapat menyebutkan kelebihan batik tulis	36	Mudah	C1
			- Siswa dapat menyebutkan istilah dari arti yang dimaksud	37	Mudah	C2
			- Siswa dapat menyebutkan alat untuk pembuatan batik cap	38	Mudah	C2
			- Siswa dapat menyebutkan proses dalam pembuatan batik sablon	39	Mudah	C1

			- Siswa dapat menyebutkan media dalam pembuatan batik	40	Mudah	C1
--	--	--	---	----	-------	----

Guru Pendamping

Sri Mulati, S. Pd.

NIP 196302281982012003

Ranjingan, 8 Juli 2013

Peneliti

Tegar Hambudhi

NIM 1401409137



Lampiran 23

Nama :

Kelas :

SOAL UJI COBA

Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

Alokasi waktu : 60 menit

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA JAWABAN YANG BENAR !

1. Kota di Jawa Tengah yang dikenal sebagai pusat pengrajin batik adalah
 - a. Pekalongan dan Kebumen
 - b. Solo dan Tegal
 - c. Solo dan Pekalongan
 - d. Pekalongan dan Pemalang
2. Pengaruh keanekaragaman motif dan warna batik berasal dari faktor....
 - a. ekonomi dan sosial
 - b. budaya dan letak geografis
 - c. agama dan budaya
 - d. letak geografis dan ekonomi
3. Pada masa dahulu pembuatan Batik Banyumas menggunakan pewarnaan yang masih alami yaitu menggunakan
 - a. batu bara
 - b. tanah
 - c. arang
 - d. tumbuhan
4. Lokasi sentra pengrajin Batik Banyumas terdapat di
 - a. Sokaraja, Banyumas, dan Kranji
 - b. Banyumas, Lumbir, dan Ajibarang
 - c. Sokaraja, Jatilawang dan Banyumas
 - d. Purwokerto, Sokaraja dan Kranji
5. Dikarenakan proses pembuatan batik printing secara umum dilakukan melalui proses printing, maka batik printing lebih tepat jika disebut dengan
 - a. batik internasional
 - b. kain batik masa kini
 - c. batik modern
 - d. kain/tekstil bermotif batik
6. Jenis batik yang dalam pembuatannya menggunakan alat selain canting dan cap melainkan dengan kuas disebut dengan batik
 - a. printing
 - c. sablon

6. Jayan
13. Dari motif diatas yang merupakan corak batik kotemporer adalah
- a. 1, 2, dan 3
 - b. 1, 4, dan 5
 - c. 2, 4, dan 6
 - d. 3, 5, dan 6
14. Corak batik klasik ditunjukkan oleh nomor ...
- a. 1, 2, dan 3
 - b. 1, 3, dan 4
 - c. 2, 4, dan 5
 - d. 2, 3 dan 6
15. Motif batik lumbon terinspirasi atas bahan dasar membuat makanan khas Banyumas yaitu
- a. buntil
 - b. oyek
 - c. gesret
 - d. mendhoan
16. Jahe merupakan tanaman apotik hidup yang menjadi inspirasi motif batik yang bernama motif
- a. cempaka mulya
 - b. jayan
 - c. sidoluhung
 - d. sekar surya
17. Motif yang menggambarkan kondisi sosial di Banyumas yaitu
- a. ayam puger
 - b. jayan
 - c. cempaka mulya
 - d. lumbon
18. Motif Babon Anggrem memiliki nasehat agar
- a. calon ibu menjaga kehamilannya
 - b. menjaga perkataan
 - c. berhati – hati bertindak
 - d. sabar
19. Orang yang menciptakan motif Kekayon adalah
- a. Raden Wijaya
 - b. Pangeran Serayu
 - c. Bupati Banyumas
 - d. Pangeran Arya Ganda Subrata
20. Motif Parang Gandasuli dan motif Madubroto dipadukan menjadi motif
- a. ganda subrata
 - b. parang madu
 - c. sekar kinanti
 - d. madu suli

21. “Menjadi mulia, sukses berkarir dan bahagia menjalani kehidupan” merupakan makna dari motif batik
- | | |
|---------------|---------------|
| a. kekayon | c. sido mukti |
| b. ayam puger | d. jayan |
22. Batik Banyumas selalu dibuat bolak – balik (motifnya dua sisi) bermakna
- | | |
|-----------|----------------|
| a. pemaaf | c. rendah hati |
| b. sabar | d. apa adanya |
23. Motif/tema yang menjadi identitas utama Batik Banyumas adalah
- | | |
|----------------|--------------|
| a. kemanusiaan | c. persamaan |
| b. kerakyatan | d. keagamaan |
24. Batik Banyumas memiliki perbedaan dengan Batik Solo, Yogyakarta dan Pekalongan dalam segi
- | | |
|-----------|----------|
| a. motif | c. warna |
| b. proses | d. harga |
25. Pada corak Batik Banyumas isian berupa motif daun yang ... dibandingkan dengan Batik Pekalongan.
- | | |
|-----------------------------|---------------------|
| a. cenderung lurus dan kaku | c. lebih jelas |
| b. samar – samar | d. lebih melenggang |
26. Perhatikan daftar motif berikut
1. Jahe Srim pang
 2. Ukir Udar
 3. Sidoluhur
 4. Lumbon
 5. Sungai Serayu
 6. Gunungan
- Dari daftar diatas yang merupakan motif Batik Banyumas asli (tidak dimiliki daerah lain) ditunjukkan oleh nomor
- | | |
|------------------|------------------|
| a. 1, 2, 3 dan 4 | c. 1, 4, 5 dan 6 |
| b. 2, 3, 5 dan 6 | d. 1, 3, 5 dan 6 |

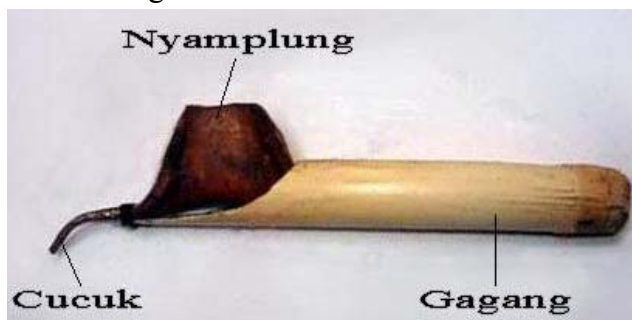
27. Perhatikan tabel berikut

No.	Perbedaan	Batik Tulis	Batik Cap	Batik Printing
1	proses	dikerjakan manual	menggunakan cap (stempel)	menggunakan alat sablon
2	Alat	canting	cap	alat sablon
3	bentuk isen – isen	tidak rapat, tidak rapi dan tidak kaku	rapat, kaku dan rapi	lebih detail dan rapi
4	harga jual	murah	lebih mahal	paling mahal

Menurut tabel diatas perbedaan yang tepat ditunjukkan oleh nomor

- a. 1, 2
 b. 2, 3
 c. 3, 4
 d. 1, 4
28. Proses pembuatan batik yang memerlukan waktu pembuatan paling lama adalah
- a. batik cap
 b. batik printing
 c. batik tulis
 d. batik sablon

29. Perhatikan gambar di bawah ini



Gambar diatas menunjukkan alat yang bernama

- a. canting
 b. gawangan
 c. jejeg
 d. wangkringan
30. Perhatikan gambar di bawah ini



Gambar diatas adalah alat yang berfungsi untuk

- | | |
|------------------------|----------------------------|
| a. membuat motif | c. menyampirkan kain batik |
| b. memotong kain batik | d. menenun kain |

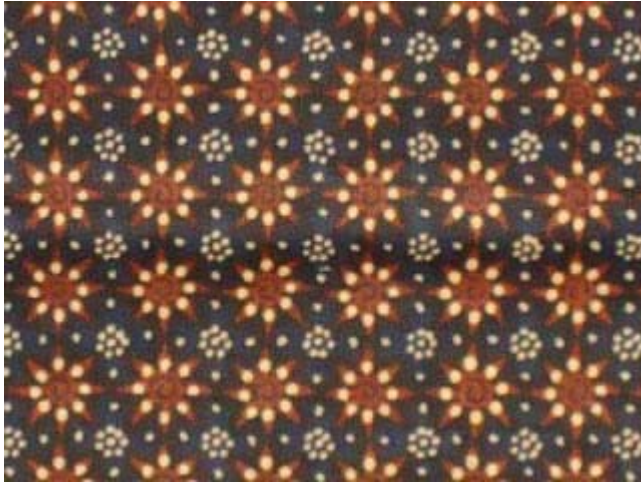
31. Perhatikan Motif di bawah ini !



Nama motif seperti yang ditunjukkan oleh gambar adalah

- | | |
|---------------|------------------|
| a. ayam puger | c. parang kusuma |
| b. lumbon | d. babon angrem |

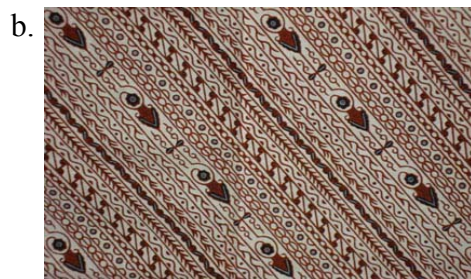
32. Perhatikan Motif di bawah ini !



Motif seperti yang digambar ditunjukkan oleh gambar memiliki makna

- a. berhati-hati dalam berucap, bertindak dan berperilaku
- b. menjadi mulia, sukses berkarir dan bahagia menjalani kehidupan
- c. melakukan segala sesuatunya dengan memikirkannya terlebih dahulu
- d. menuntun diharapkan si pemakai (kedua orang tua memberi contoh bagi putra/putri dalam memasuki kehidupan berumah tangga

33. Gambar di bawah ini yang merupakan motif batik sidoluhur yaitu





34. Batik motif Sido Mukti biasanya dipakai untuk acara
- | | |
|-----------------|---------------------|
| a. pesta rakyat | c. hari besar agama |
| b. upacara adat | d. pernikahan |
35. Keunikan batik tulis dapat kita lihat dari
- | | |
|-----------------------------------|------------------------|
| a. harganya yang mahal | c. pembuatannya lama |
| b. detail motif tidak persis sama | d. menggunakan canting |
36. Kain batik yang memiliki motif khas dari Banyumas disebut dengan
- | | |
|-------------------|-------------------|
| a. batik Banyumas | c. Banyumas |
| b. kain Banyumas | d. karya Banyumas |
37. Batik cap pembuatannya menggunakan alat
- | | |
|------------|-----------|
| a. canting | c. kuas |
| b. cap | d. sablon |
38. Batik Sablon dalam pembuatannya menggunakan proses
- | | |
|------------|---------|
| a. canting | c. kuas |
|------------|---------|

No.	Aspek	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
14.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
C.	Bahasa/Budaya																				
15.	Bahasa soal sudah komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
16.	Soal sudah menggunakan bahasa Indonesia baku.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
17.	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
18.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Catatan:

Setelah melalui beberapa revisi,
2013
soal dinyatakan layak untuk diujicobakan

Tegal,

Penilai Ahli

Moh. Fathurrohman, S.
Pd., M. Sn.
NIP 19770725 200801 1

No.	Aspek	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
14.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
C.	Bahasa/Budaya																				
15.	Bahasa soal sudah komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
16.	Soal sudah menggunakan bahasa Indonesia baku.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
17.	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
18.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Catatan:

Setelah melalui beberapa revisi,
2013
soal dinyatakan layak untuk diujicobakan

Tegal,

Penilai Ahli

Drs. Sigit Yulianto
NIP 19630721 198703 1
001

No.	Aspek	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
14.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
C.	Bahasa/Budaya																				
15.	Bahasa soal sudah komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
16.	Soal sudah menggunakan bahasa Indonesia baku.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
17.	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
18.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Catatan:

Setelah melalui beberapa revisi,
2013
soal dinyatakan layak untuk diujicobakan

Ranjingan,

Penilai Ahli

Sri Mulati, S. Pd.
NIP 196302281982012003

Lampiran 25

Hasil Uji Validitas Butir Soal

Correlations		Total
Soal1	Pearson relation	.356
	Sig. (2-tailed)	.063
	N	28
Soal2	Pearson relation	.780
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal3	Pearson relation	. ^a
	Sig. (2-tailed)	.
	N	28
Soal4	Pearson relation	.704
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal5	Pearson relation	-.033
	Sig. (2-tailed)	.868
	N	28
Soal6	Pearson relation	.485
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	28
Soal7	Pearson relation	.065 [*]
	Sig. (2-tailed)	.742
	N	28
Soal8	Pearson relation	.717
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal9	Pearson relation	.780
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal10	Pearson relation	.513
	Sig. (2-tailed)	.005

	N	28
Soal11	Pearson relation	.478
	Sig. (2-tailed)	.010
	N	28
Correlations		Total
Soal12	Pearson Correlation	.390
	Sig. (2-tailed)	.040
	N	28
Soal13	Pearson Correlation	.474
	Sig. (2-tailed)	.011
	N	28
Soal14	Pearson Correlation	.662 ^a
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal15	Pearson Correlation	.815
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal16	Pearson Correlation	.889
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal17	Pearson Correlation	.755
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal18	Pearson Correlation	.626 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal19	Pearson Correlation	.399
	Sig. (2-tailed)	.036
	N	28
Soal20	Pearson Correlation	.268
	Sig. (2-tailed)	.168
	N	28
Soal21	Pearson Correlation	.498
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	28
Soal22	Pearson Correlation	.661
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28

Correlations		Total
Soal23	Pearson Correlation	.661
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal24	Pearson Correlation	.889
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal25	Pearson Correlation	-.111 ^a
	Sig. (2-tailed)	.576
	N	28
Soal26	Pearson Correlation	.661
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal27	Pearson Correlation	.704
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal28	Pearson Correlation	.
	Sig. (2-tailed)	.
	N	28
Soal29	Pearson Correlation	.827 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal30	Pearson Correlation	.815
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal31	Pearson Correlation	.827
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal32	Pearson Correlation	.661
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28

Soal33	Pearson Correlation	.505
	Sig. (2-tailed)	.006
	N	28

Correlations		Total
Soal34	Pearson Correlation	.285
	Sig. (2-tailed)	.141
	N	28
Soal35	Pearson Correlation	.665
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal36	Pearson Correlation	.a
	Sig. (2-tailed)	.
	N	28
Soal37	Pearson Correlation	.478
	Sig. (2-tailed)	.010
	N	28
Soal38	Pearson Correlation	.889
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal39	Pearson Correlation	.815
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Soal40	Pearson Correlation	.513 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	28
Total	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	28

^{**}. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

^{*}. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 26

Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.957	31

Lampiran 27

Tingkat Kesukaran Soal

Jumlah Subyek= 28

Butir Soal= 40

Nama berkas: D:\DATA UJI COBA SOAL MURNI.ANA

No. Soal	Jumlah Betul	Tingkat Kesukaran (%)	Kategori
1	24	85,71	Mudah
2	11	39,29	Sedang
3	23	82,14	Mudah
4	25	89,29	Mudah
5	19	67,86	Sedang
6	9	32,14	Sedang
7	2	7,14	Sukar
8	6	21,43	Sukar
9	2	7,14	Sukar
10	23	82,14	Mudah
11	26	92,86	Mudah
12	25	89,29	Mudah
13	9	32,14	Sedang
14	12	42,86	Sedang
15	27	96,43	Mudah
16	27	96,43	Mudah
17	28	100	Mudah
18	26	92,86	Mudah
19	28	100	Mudah
20	26	92,86	Mudah

21	26	92,86	Mudah
22	28	100	Mudah
23	17	60,71	Sedang
24	6	21,43	Sukar
25	4	14,29	Sukar
26	14	50,00	Sedang
27	12	42,86	Sedang
28	26	92,86	Mudah
29	26	92,86	Mudah
30	22	78,57	Mudah
31	28	100	Mudah
32	25	89,29	Mudah
33	28	100	Mudah
34	26	92,86	Mudah
35	28	100	Mudah
36	23	82,14	Mudah
37	25	89,29	Mudah
38	23	82,14	Mudah
39	24	85,71	Mudah
40	27	96,43	Mudah

Lampiran 28

Hasil Perhitungan Daya Beda

Jumlah Subyek= 28

Klp atas/bawah(n)= 8

Butir Soal= 40

Nama berkas: D:\DATA UJI COBA SOAL MURNI.ANA

No. Soal	Kelompok Atas	Kelompok Bawah	Beda	Indeks DP (%)	Kategori
1	8	7	1	12,50	Jelek
2	8	3	5	62,50	Baik
3	8	8	0	0,00	Jelek
4	8	4	4	50,00	Baik
5	8	8	0	0,00	Jelek
6	6	1	5	62,50	Baik
7	1	0	1	12,50	Jelek
8	8	4	4	50,00	Baik
9	8	3	5	62,50	Baik
10	8	6	2	25,00	Cukup
11	8	6	2	25,00	Cukup
12	8	6	2	25,00	Cukup
13	6	1	5	62,50	Baik
14	7	0	7	87,50	Baik sekali
15	8	3	5	62,50	Baik
16	8	2	4	75,00	Baik sekali
17	8	4	6	50,00	Baik
18	8	5	3	37,50	Cukup
19	6	2	4	50,00	Baik
20	8	6	2	25,00	Cukup
21	7	1	6	75,00	Baik sekali

22	6	0	6	75,00	Baik sekali
23	6	0	6	75,00	Baik sekali
24	8	2	6	75,00	Baik sekali
25	0	1	-1	-12,50	Tidak baik
26	6	0	6	75,00	Baik sekali
27	8	4	4	50,00	Baik
28	8	8	0	0,00	Jelek
29	8	3	5	62,50	Baik
30	8	3	5	62,50	Baik
31	8	3	6	62,50	Baik
32	6	0	5	75,00	Baik sekali
33	6	1	2	62,50	Baik
34	8	6	2	25,00	cukup
35	8	4	4	50,00	Baik
36	8	8	0	0,00	Jelek
37	8	6	2	25,00	Cukup
38	8	2	6	75,00	Baik sekali
39	8	3	5	62,50	Baik
40	8	6	2	25,00	Cukup

Lampiran 29

KISI – KISI PENULISAN SOAL EVALUASI

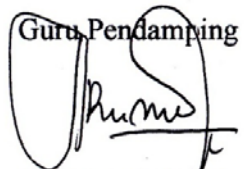
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan
 Kelas : V (Lima)
 Alokasi Waktu : 10 menit
 Jumlah Soal : 10 butir
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Bahan/Kelas/ Semester	Materi	Indikator Soal	Nomor Soal	Tingkat Soal	Jenis Soal
9.1 mengidentifikasi jenis motif hias pada karya seni rupa nusantara daerah setempat.	V/II	Kain Batik Banyumas				
		a. Sejarah Batik Banyumas	- Siswa dapat menentukan faktor yang mempengaruhi keragaman batik	1	Sedang	C2
			- Siswa dapat menentukan lokasi sentra pengrajin batik Banyumas	2	Mudah	C3
		b. Jenis Batik	- Siswa dapat menyebutkan jenis batik	3	Mudah	C1

		Banyumas	yang pembuatannya menggunakan alat selain canting dan cap, melainkan dengan kuas			
			- Siswa dapat menyebutkan perbedaan batik tulis kasar dan batik tulis halus	4	Sulit	C1
		c.Motif Batik Banyumas	- Siswa dapat menyebutkan kelompok motif Batik Banyumas	5	Mudah	C1
			- Siswa dapat menyebutkan makanan yang menjadi inspirasi motif batik lumbon	6	Sedang	C1
			- Siswa dapat menentukan makna yang terkandung dalam motif babon Anggrem	7	Sulit	C3
		d.Ciri Khas Batik Banyumas	- Siswa dapat menyebutkan makna dari Batik banyumas yang memiliki motif di kedua sisinya	8	Sedang	C3
			- Siswa dapat menyebutkan motif/tema dasar yang menjadi identitas utama	9	Sedang	C3

			Batik Banyumas			C1	
9.2	menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan motif hias karya seni rupa nusantara daerah setempat.	V/II	Mengapresiasi Motif Batik Banyumas	- Disajikan gambar motif batik, siswa dapat menyebutkan nama motif yang ditunjukkan gambar	10	Sedang	C2

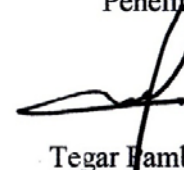
Ranjingan, 8 Juli 2013

Guru Pendamping


Sri Mulati, S. Pd.

NIP 196302281982012003

Peneliti



Tegar Hambudhi

NIM 1401409137



Lampiran 30

SOAL EVALUASI

Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

Alokasi waktu : 10 menit

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA JAWABAN YANG BENAR !

1. Pengaruh keanekaragaman motif dan warna batik berasal dari faktor....

a. ekonomi dan sosial	c. agama dan budaya
b. budaya dan letak geografis	d. letak geografis dan ekonomi
2. Lokasi sentra pengrajin Batik Banyumas terdapat di
 - a. Sokaraja, Banyumas, dan Kranji
 - b. Banyumas, Lumbir, dan Ajibarang
 - c. Sokaraja, Jatilawang dan Banyumas
 - d. Purwokerto, Sokaraja dan Kranji
3. Jenis batik yang dalam pembuatannya menggunakan alat selain canting dan cap melainkan dengan kuas disebut dengan batik

a. printing	c. sablon
b. lukis	d. cap
4. Perbedaan antara batik tulis kasar dan batik tulis halus adalah dalam penggunaan

a. jegul dan canting	c. canting dan wangkriman
b. wangkriman dan jegul	d. canting dan jegul
5. Batik Banyumas identik dengan motif

a. kawung	c. sekarsari
b. jonasan	d. madukarsa
6. Motif batik lumbon terinspirasi atas bahan dasar membuat makanan khas Banyumas yaitu

a. buntil	c. gesret
b. oyek	d. mendhoan
7. Motif Babon Anggrem memiliki nasehat agar

a. calon ibu menjaga kehamilannya	c. berhati – hati bertindak
b. menjaga perkataan	d. sabar

8. Batik Banyumas selalu dibuat bolak – balik (motifnya dua sisi) bermakna
- a. pemaaf
 - b. sabar
 - c. rendah hati
 - d. apa adanya
9. Motif/tema yang menjadi identitas utama Batik Banyumas adalah
- a. kemanusiaan
 - b. kerakyatan
 - c. persamaan
 - d. keagamaan
10. Perhatikan Motif di bawah ini !



Nama motif seperti yang ditunjukkan oleh gambar adalah

- a. ayam puger
- b. lumbon
- c. parang kusuma
- d. babon angrem

Lampiran 31

Nilai Pre-Test V A (Kelas Kontrol)

NO	NAMA SISWA	Nilai
1	DIMAS TRIYONO	0
2	ADI WIJAYANTO	20
3	ARIF SETIAWAN	0
4	CANDRA PRAMESTI	20
5	EKA NOVITA SARI	30
6	GILANG DWI NUGROHO	10
7	HASNA ZULFALLAH AMALIA	60
8	HERLIN FEBRIAN BUDI	20
9	INU SETIAWATI	30
10	LATIFAH RARA NUR TAKHARAH	30
11	MAYA SEPTIANI	10
12	NOVI RAHMAWATI	50
13	RONI GUNAWAN	0
14	ROSMALITA SALSABILA	40
15	SARIF ARIFIN	50
16	SENDI HERDIANSYAH	40
17	SISI RUMAWI	40
18	YOHANA	40
19	ELSA PUTRI	20
20	FISABILA ANNISATUL JANAH	10
21	ISDA	50

Guru Pendamping

Sri Mulati, S. Pd.

NIP 196302281982012003

Ranjingan, 8 Juli 2013

Peneliti

Tegar Hambudhi

NIM 1401409137

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Ranjingan



Sri Mulati, S. Pd.

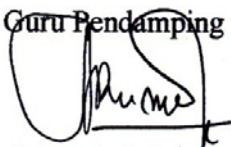
NIP. 196302281982012003

Lampiran 32

Nilai Pre-Test V B (Kelas Eksperimen)

NO	NAMA SISWA	Nilai
1	DANA YUDIS ADITYA	50
2	DONI PRAMESTIYO	20
3	ADE PUTRI YULIANA	30
4	AFIF SAFINGI	30
5	AGIL MAHENDRA	50
6	ALI AKBAR YOGA PANGESTU	50
7	CHANTIKA SALSABILA	50
8	CHE-CHE LORENZA	20
9	CHIQUITA LAILA MAHFUD	20
10	DHIMAS PUTRA PRATAMA	30
11	DYAH AYU WULANDARI	60
12	GILANG ARYA ROMADONI	40
13	JULIARTI DEWI SAPUTRI	40
14	LAELI ISNAENI	20
15	LAELI ISTIQOMAH	40
16	NOVA RAHMAWATI	40
17	RAFINA AYU RIZKY	10
18	RAHMA NINGRUM	40
19	RAYI SETYA NINGRUM	60
20	RHEZA NUR BUDIONO	30
21	RIZCKY MARDANI	40
22	RIZAL ILHAM SETIYONO	30
23	SAYANG SEFIANI	20
24	SITI NURYATIMAH	30
25	SYEIKH ILHAM AL KASIAR	50
26	TEGAR DIAN KAROMAH	40
27	VITTO NUR JAYA SAKTI	30
28	YOGA SUTRIONO	40
29	FILDANI ODI GUSTAMA	10
30	NADIA FATIMATUZ ZAHRA	20
31	LUCKY FEBRIANINGTYAS	30

Guru Pendamping

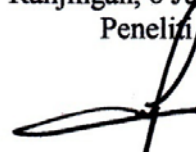


Sri Mulati, S. Pd.

NTP 196307281987017003

Ranjingan, 8 Juli 2013

Peneliti



Tegar Pambudhi

NIM 1401409137

Lampiran 33

Hasil Perhitungan Normalitas Data Pre-Test V A

Statistics

pretest_VA

N	Valid	21
	Missing	10
Mean		27.14
Median		30.00
Mode		20 ^a
Std. Deviation		18.205
Variance		331.429
Minimum		0
Maximum		60
Sum		570

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pretest_VA	21	67.7%	10	32.3%	31	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest_VA	.141	21	.200 [*]	.943	21	.251

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 34

Hasil Perhitungan Normalitas data Pre-Test V B

Statistics

pretest_VB

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		34.52
Median		30.00
Mode		30 ^a
Std. Deviation		13.376
Variance		178.925
Minimum		10
Maximum		60
Sum		1070

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pretest_VB	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest_VB	.148	31	.080	.945	31	.112

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 35

Nilai Post-Test V A (Kelas Kontrol)

NO	NAMA SISWA	Nilai
1	DIMAS TRIYONO	80
2	ADI WIJAYANTO	80
3	ARIF SETIAWAN	60
4	CANDRA PRAMESTI	90
5	EKA NOVITA SARI	70
6	GILANG DWI NUGROHO	80
7	HASNA ZULFALLAH AMALIA	80
8	HERLIN FEBRIAN BUDI	90
9	INU SETIAWATI	70
10	LATIFAH RARA NUR TAKHARAH	70
11	MAYA SEPTIANI	60
12	NOVI RAHMAWATI	70
13	RONI GUNAWAN	70
14	ROSMALITA SALSABILA	70
15	SARIF ARIFIN	80
16	SENDI HERDIANSYAH	70
17	SISI RUMAWI	60
18	YOHANA	70
19	ELSA PUTRI	70
20	FISABILA ANNISATUL JANAH	70
21	ISDA	50

Guru Pendamping



Sri Mulati, S. Pd.

NIP 196302281982012003

Ranjingan, 8 Juli 2013

Peneliti



Tegar Pambudhi

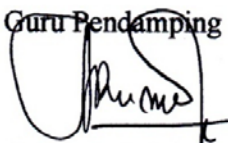
NIM 1401409137

Lampiran 36

Nilai Post-Test V B (Kelas Eksperimen)

NO	NAMA SISWA	Nilai
1	DANA YUDIS ADITYA	80
2	DONI PRAMESTIYO	70
3	ADE PUTRI YULIANA	90
4	AFIF SAFINGI	70
5	AGIL MAHENDRA	80
6	ALI AKBAR YOGA PANGESTU	80
7	CHANTIKA SALSABILA	70
8	CHE-CHE LORENZA	90
9	CHIQUITA LAILA MAHFUD	70
10	DHIMAS PUTRA PRATAMA	80
11	DYAH AYU WULANDARI	100
12	GILANG ARYA ROMADONI	70
13	JULIARTI DEWI SAPUTRI	100
14	LAELI ISNAENI	70
15	LAELI ISTIQOMAH	90
16	NOVA RAHMAWATI	100
17	RAFINA AYU RIZKY	80
18	RAHMA NINGRUM	70
19	RAYI SETYA NINGRUM	90
20	RHEZA NUR BUDIONO	70
21	RIZCKY MARDANI	70
22	RIZAL ILHAM SETIYONO	70
23	SAYANG SEFIANI	100
24	SITI NURYATIMAH	70
25	SYEIKH ILHAM AL KASIAR	80
26	TEGAR DIAN KAROMAH	80
27	VITTO NUR JAYA SAKTI	70
28	YOGA SUTRIONO	100
29	FILDANI ODI GUSTAMA	90
30	NADIA FATIMATUZ ZAHRA	80
31	LUCKY FEBRIANINGTYAS	100

Guru Pendamping

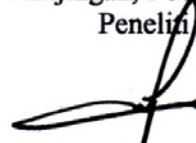


Sri Mulati, S. Pd.

NTP 196302281982012003

Ranjingan, 8 Juli 2013

Peneliti



Tegar Pambudhi

NIM 1401409137

Lampiran 37

Hasil Perhitungan Normalitas Data Post-Test V A

Case Processing Summary

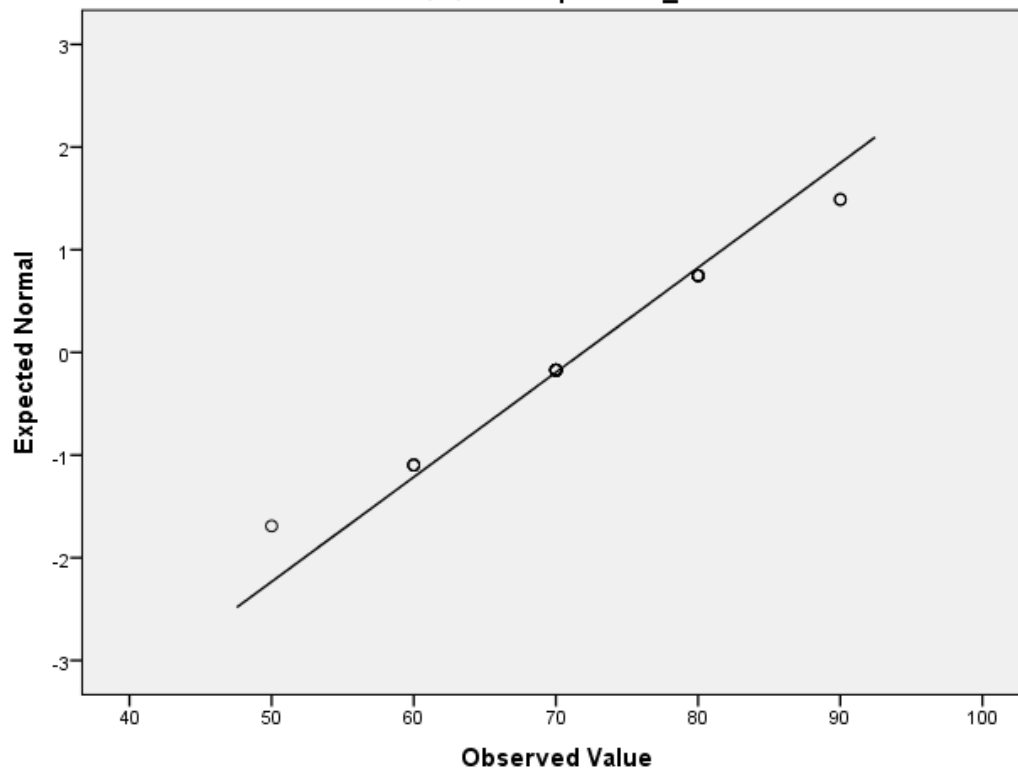
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
posttest_VA	21	67.7%	10	32.3%	31	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
posttest_VA	.244	21	.002	.907	21	.047

a. Lilliefors Significance Correction

Normal Q-Q Plot of posttest_VA



Lampiran 38

Hasil Perhitungan Normalitas Data Post-Test V B

Case Processing Summary

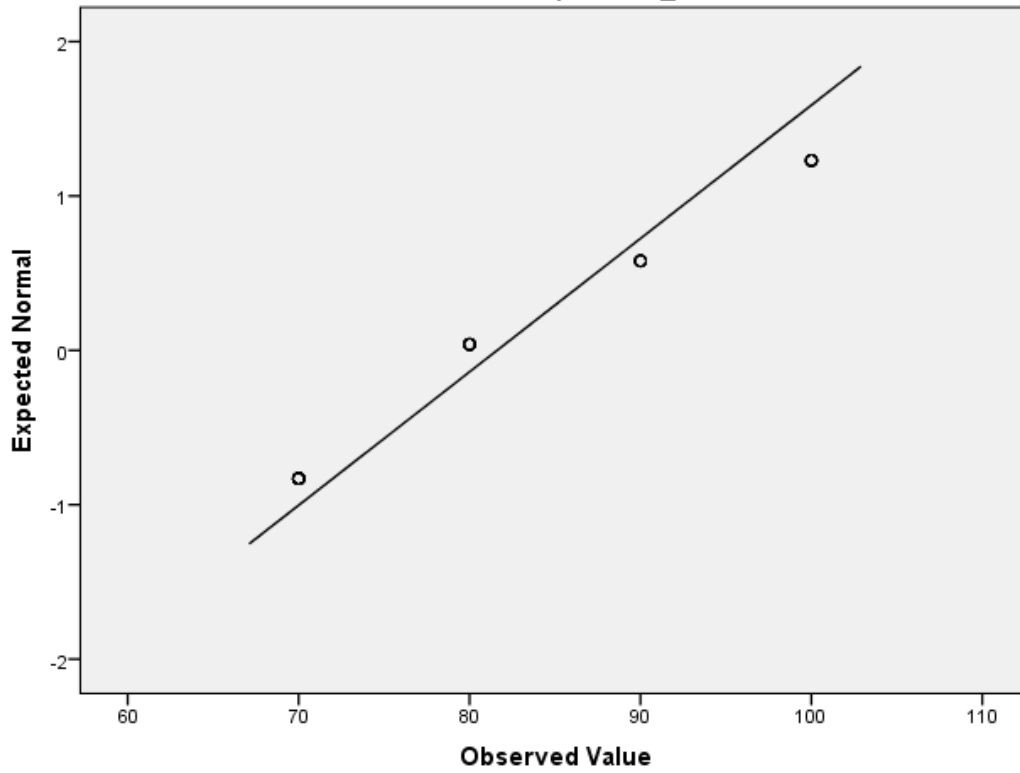
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
posttest_VB	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
posttest_VB	.229	31	.000	.820	31	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Normal Q-Q Plot of posttest_VB



Lampiran 39

Hasil Perhitungan U-Mann Whitney Data Post-Test

Ranks				
	VAR00001	N	Mean Rank	Sum of Ranks
	Eksperimen	31	31.03	962.00
VAR00002	Kontrol	21	19.81	416.00
	Total	52		

Test Statistics ^a	
	VAR00002
Mann-Whitney U	185.000
Wilcoxon W	416.000
Z	-2.755
Asymp. Sig. (2-tailed)	.006

a. Grouping Variable: VAR00001

Lampiran 40

Foto Kegiatan Pembelajaran



Uji Coba Soal



Guru menjelaskan materi Batik Banyumas di kelas V A



Guru menjelaskan pembuatan *Mind Mapp* kepada siswa kelas V B



Guru memberikan bimbingan kepada siswa dalam pengerjaan *Mind Mapp*



Siswa kelas V A menggambar motif Batik Banyumas



Suasana siswa kelas VB sedang mengerjakan *Mind Mapp*



Salah satu kelompok kelas VB sedang menyelesaikan *Mind Mapp*



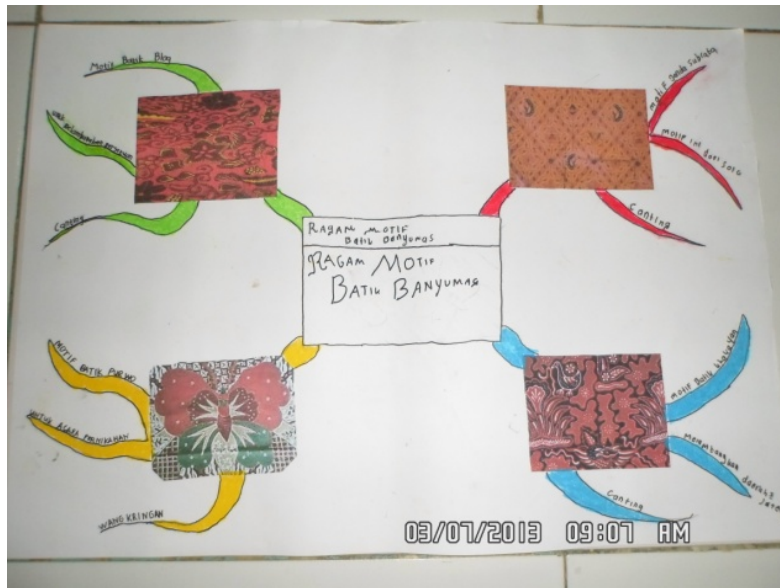
Seorang siswa sedang menjelaskan *Mind Mapp* kelompoknya



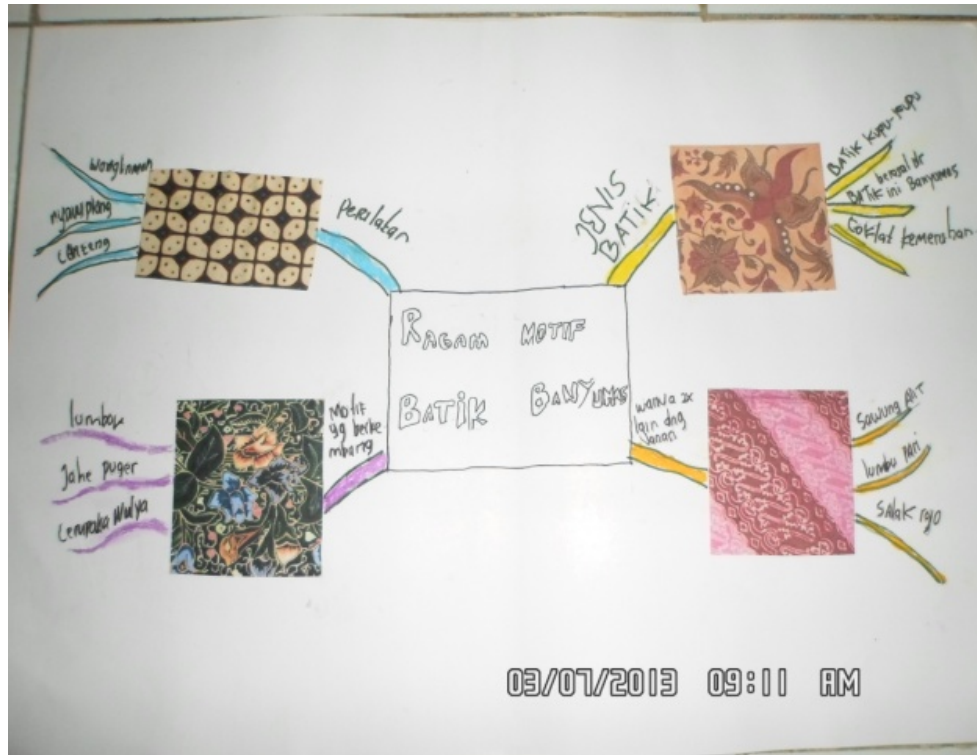
Salah satu kelompok berfoto bersama *Mind Mapp* hasil pekerjaan mereka

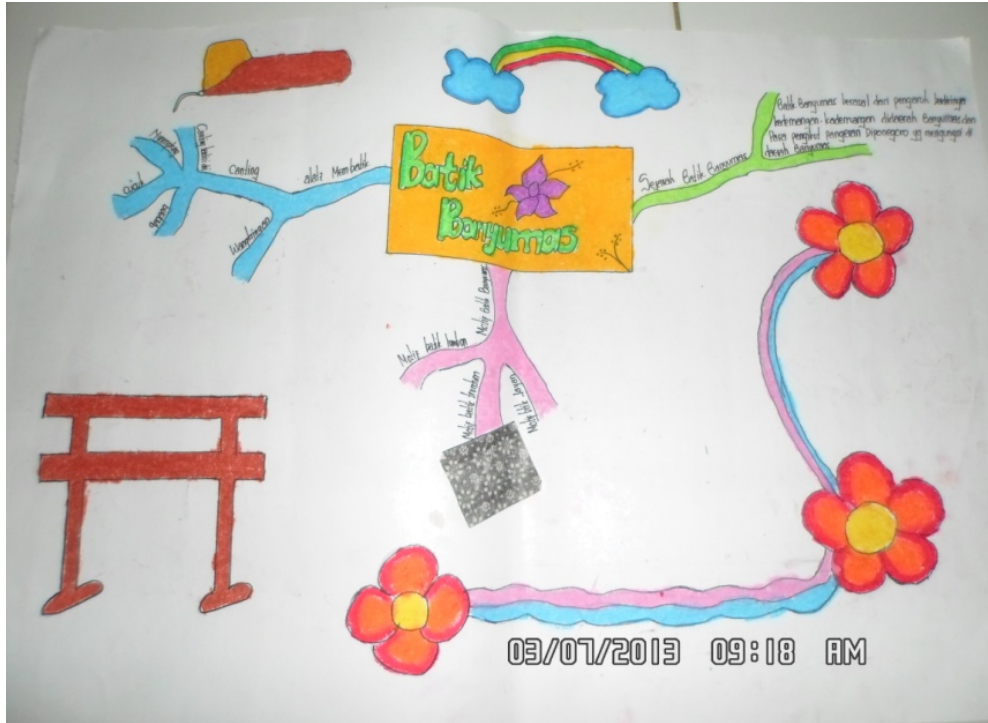
Lampiran 41

Hasil Mind Mapp Siswa









DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: BumiAksara
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Jogjakarta: DIVA Press
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni Wacana, Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bastomi. Suwaji. 2003. *Kritik Seni*. Semarang: UNNES Press.
- Buzan, Toni. 2010. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka (Alih Bahasa: Susi Purwoko).
- _____. 2013. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka (Alih Bahasa: Susi Purwoko).
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: RinekaCipta
- Garha. Oho. 1980. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Goodnough, Karen, dan R. Long. 2002. Mind Mapping: A Graphic Organizer for The Pedagogical Toolbox. *Science Scope: ProQuest Agriculture Journal*. 25/8: 21
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning : Metode Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kurniawati, Dhida Dwi. 2010. Pengaruh Metode *Mind Mapping* dan Keaktifan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surakarta tahun Pelajaran 2009/2010. Available at <http://etd.eprints.ums.ac.id/8677/2/A210060103.pdf> (diakses pada 6/7/2012).
- Olivia, Femi. 2008. *Gembira Belajar dengan Mind Mapping*. Jakarta: PT. Elex Media Koputindo.
- Pamadhi, Hadjar dkk.2008. *Pendidikan Seni di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.

- Purwanto. 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riduwan. 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Sachari, Agus. 2004. *Seni Rupa Desain untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Silberman, Mel. 2007. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani (Alih Bahasa: Sarjuli dkk).
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Bandung: UPI Press.
- Suciati, dkk. 2003. *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugandi, Achmad, 2008. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT UNNES PRESS
- Sugiarto, Eko. 2011. Peningkatan Kemampuan Apresiasi Lukisan Berbasis Kritik Menggunakan Media Pembelajaran Appreciation Card Bagi Siswa Kelas IX B SMP N 2 Kudus. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suprayekti, dkk. 2009. *Pembaharuan Pembelajaran Di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijono, A. 2010. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Winataputra, Udin. 1997. *Buku Materi Pokok Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud Proyek Peningkatan Mutu Guru SD

www.seasite.niu.edu/indonesian/budaya_bangsa/batik diunduh tanggal 17 Januari 2013 pukul 13.10 WIB

<http://zonainfosemua.blogspot.com/2011/01/pengertian-kelebihan-dan-kekurangan.html> diunduh tanggal 18 Januari 2013 pukul 12.04 WIB

GLOSARIUM

apresiasi	: penilaian (penghargaan) terhadap sesuatu
apersepsi	: rangsangan yang diberikan untuk mempersiapkan siswa memulai pembelajaran
batik	: hasil seni kerajinan dari Jawa yang memiliki nilai seni yang menjadi kebudayaan Indonesia
canting	: alat untuk membuat motif batik
dwimatra	: memiliki ukuran panjang dan lebar
efektif	: dapat membawa hasil; berhasil guna
ekspresi	: ungkapan pikiran dan perasaan
evaluasi	: penilaian untuk mengetahui kualitas, pencapaian, baik atau buruk sesuatu
indikator	: sebuah ukuran atau nilai, patokan/penanda atas kesesuaian/kepantasan sesuatu
inovatif	: hal yang bersifat baru, cara baru untuk melakukan sesuatu
interaksi	: hubungan antara individu dengan individu lain atau lingkungan, yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi dan saling mempengaruhi tingkah laku
jonasan	: kelompok motif non geometrik yang didominasi dengan warna-warna dasar kecoklatan dan hitam
karakteristik	: ciri khas yang dimiliki oleh individu atau makhluk hidup lain, bahkan suatu barang, yang membuatnya dikenal

karya seni	: bentuk perwujudan sebagai sarana untuk mengungkapkan perasaan manusia
konsep	: ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret
kreasi	: menciptakan
kreatif	: kemampuan untuk menemukan dan mengembangkan ide/buah pikiran
kreativitas	: kegiatan yang melibatkan ide atau rencana yang akan dilakukan dan membuat jenis yang baru
kualitas	: mutu
kualitatif	: berkaitan dengan data yang pada umumnya sulit diukur atau menunjukkan kualitas tertentu
kuantitatif	: berkenaan dengan data yang terukur, biasanya berupa angka-angka, yang dinyatakan dalam satuan tertentu
media	: perantara/pengantar
metode	: cara untuk mencapai suatu tujuan
<i>mind mapp</i>	: peta pikiran
<i>mind mapping</i>	: pembelajaran melalui membuat <i>mind mapp</i>
motif	: gubahan bentuk alam
motivasi	: alasan untuk melakukan sesuatu
observasi	: pengamatan
relevan	: memiliki kaitan/hubungan yang penting, yang memiliki efek yang besar

seni	: ekspresi jiwa manusia yang tertuang dalam berbagai bentuk karya seni
seni rupa	: mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya
soga	: pewarna coklat pada kain batik
trimatra	: mempunyai ukuran panjang, lebar, tinggi
wangkring	: alat untuk membantu menyampirkan kain batik saat pembuatan motif
wedel	: pewarna hitam pada kain batik