



**PEMANFAATAN FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN
MENGGAMBAR ILUSTRASI DI KELAS VIII
SMP NEGERI 02 TERSONO BATANG**

Skripsi

Disusun sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

oleh

Lukman Abdurrahman

2401409005

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi
Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
Semarang.

Pada hari : Kamis

Tanggal : 9 Juli 2015

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum. 196408041991021001

Sekretaris

Drs. Syafii, M.Pd. 195908231985031001

Penguji I

Drs. Syakir, M. Sn. 196505131993031003

Penguji II

Drs. Purwanto, M.Pd. 195901011981031003

Penguji III/Dosen Pembimbing

Mujiyono, S.Pd., M.Sn. 197804112005011001



Dehan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.

NIP. 196008031989011001

PERNYATAAN

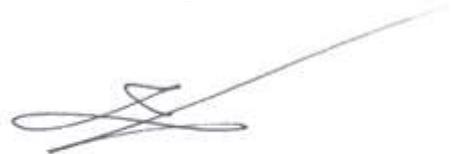
Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Lukman Abdurrahman

Nim : 2401409005

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 2 Juli 2015



Lukman Abdurraman
NIM. 2401409005

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Bercita-cita, berusaha, dan berdoa untuk meraih harapan”

- Lukman Abdurrahman -

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tuaku tercinta
2. Sahabat-sahabat saya mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Unnes menjadi sumber inspirasi saya untuk selalu berkreasi
3. Almamaterku

PRAKATA

Alhamdulillah *ahirabbil'aalamiin*, puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, karena saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pemanfaatan Film Animasi Dalam Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Tersono Batang”.

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini saya menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan mulai dari persiapan sampai dengan selesainya skripsi ini. Ucapan terima kasih khususnya saya sampaikan kepada:

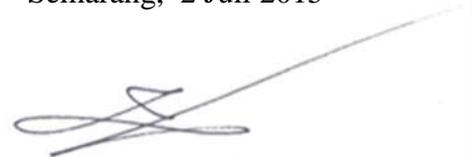
1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. H. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Syafi'i, M.Pd., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
4. Mujiyono, S.Pd., M.Sn Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan di bidang seni rupa kepada peneliti.
6. Bapak Sodikin, S.Pd., Guru Seni Budaya SMP Negeri 2 Tersono yang telah banyak membantu dalam memberikan pengarahan dan memberikan informasi data guna terselesaikannya penelitian ini.

7. Bapak Wahid Ar dan Ibu Budi Asih, selaku kedua orang tua saya, dengan doa dan kasih sayang yang tulus telah memberikan energi, motivasi, semangat, dan rasa tanggung jawabnya untuk menyelesaikan skripsi.
8. Teman-teman kost “Samsul”, seni rupa angkatan 2009 dan teman-teman semua angkatan yang telah banyak memberikan sumbangan pemikiran, baik selama perkuliahan maupun selama proses penyelesaian skripsi ini.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih kurang sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat berterima kasih kepada semua pihak yang bersedia memberikan saran dan kritik yang membangun.

Semoga amal baik yang telah diberikan oleh pihak-pihak yang telah disebutkan di atas mendapat balasan dari Allah SWT, dan semoga bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Semarang, 2 Juli 2015



Lukman Abdurahman

SARI

Abdurrahman, Lukman. 2014. *Pemanfaatan Film Animasi dalam Pembelajaran Menggambar Ilustrasi di Kelas VIII SMP Negeri 2 Tersono-Batang*. Skripsi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Mujiyono, S.Pd., M.Sn. i-xxi, 180 halaman.

Kata kunci: Film Animasi, Menggambar Ilustrasi, Pembelajaran Seni Rupa.

Kemampuan menggambar ilustrasi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tersono masih rendah. Diperlukan media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi. Peneliti merumuskan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar ilustrasi. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana proses pembelajaran menggambar ilustrasi melalui pemanfaatan film animasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Tersono Batang? (2) Apakah pembelajaran menggambar ilustrasi melalui pemanfaatan film animasi dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Tersono Batang?

Desain penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan yang dilakukan dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tersono. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes praktik dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan dalam menggambar ilustrasi melalui pemanfaatan film animasi. Film animasi yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi adalah film animasi dengan judul *Up*. Peningkatan tersebut diperoleh berdasarkan tiga aspek penilaian menggambar ilustrasi, yaitu aspek: (1) proses terdiri dari Pembuatan sket dan pewarnaan, (2) Teknik terdiri dari penggunaan alat dan bahan serta pendekatan, (3) hasil terdiri dari Kelancaran dan keluwesan garis, mengembangkan imajinasi, kualitas visual karya serta keaslian dan kebaruan ide. Hasilnya dapat diketahui bahwa rata-rata nilai siswa pada kondisi awal/prasiklus sebesar 68 meningkat menjadi 69 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 78 pada siklus II. Adapun besarnya selisih peningkatan dari kondisi awal ke siklus I sebesar 1, dari siklus I ke siklus II sebesar 9, dan dari kondisi awal ke siklus II sebesar 10.

Saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut: pertama guru seni rupa hendaknya dapat memanfaatkan dan menggunakan media seperti film animasi dalam pembelajaran, yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa dalam belajar. Kedua pakar atau praktisi pendidikan seni perlu melakukan penelitian serupa dengan mengembangkan pemanfaatan media lain yang lebih menarik, untuk memperkaya inovasi dalam pembelajaran.

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
DAFTAR ISI	ii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Film Animasi sebagai Media Pembelajaran	6
2.1.1 Film Animasi	6
2.1.2 Jenis-jenis Film Animasi.....	8
2.1.3 Film Animasi Sebagai Stimulasi Dalam Pembelajaran Menggambar Ilustrasi	10
2.2 Media Pembelajaran.....	15
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	16
2.3 Pembelajaran Seni Rupa	18
2.3.1 Konsep Pembelajaran.....	18
2.3.2 Komponen Pembelajaran	21
2.3.2.1 Tujuan Pembelajaran.....	21
2.3.2.2 Guru.....	22
2.3.2.3 Siswa	22
2.3.2.4 Bahan Ajar.....	22
2.3.2.5 Strategi Pembelajaran.....	23
2.3.2.6 Materi Pembelajaran	24
2.3.2.7 Evaluasi Pembelajaran	25
2.4 Gambar Ilustrasi	26
2.4.1 Pengertian Gambar Ilustrasi.....	26

2.4.2 Fungsi Gambar Ilustrasi	28
2.4.3 Pembelajaran Ilustrasi di SMP.	29
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	33
3.2 Setting dan Objek Penelitian (Fokus)	34
3.3 Subjek Penelitian.....	34
3.4 Prosedur (Langkah-langkah) Penelitian.....	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.5.1 Teknik Observasi	36
3.5.2 Teknik Wawancara.....	37
3.5.3 Teknik Tes.....	37
3.5.4 Teknik Dokumentasi	38
3.6 Teknis Analisis Data	38
BAB 4 HASIL PENELITIAN	
4.1 Gambaran tentang Setting dan Objek Penelitian.....	40
4.1.1 Lingkungan dan Kondisi Fisik Sekolah	42
4.1.2 Sarana dan Prasarana Sekolah.....	44
4.1.3 Keadaan Guru/Tenaga Pengajar.....	49
4.1.4 Keadaan Siswa SMP Negeri 02 Tersono	47
4.1.5 Keadaan Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 02 Tersono.....	52
4.1.6 Keadaan Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VIII C SMP Negeri 02 Tersono.....	54
4.2 Film Animasi sebagai Media dalam Pembelajaran Menggambar Ilustrasi bagi Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Tersono.....	58
4.2.1 Karakteristik Film Animasi yang Diaplikasikan sebagai Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi.....	58
4.2.2 Film Animasi Berjudul “Up” yang Diputar pada Pembelajaran Menggambar Ilustrasi.....	59
4.3 Uraian Penelitian Secara Umum/Menyeluruh	65
4.3.1 Siklus Pertama.....	66
4.3.2 Siklus Kedua	67

4.4 Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Pemanfaatan Film Animasi bagi Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Tersono.....	68
4.4.1 Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Pemanfaatan Film Animasi pada Siklus I	68
4.4.1.1 Tahap Perencanaan.....	68
4.4.1.2 Tahap Pelaksanaan.....	71
4.4.1.2.1 Pertemuan Pertama.....	71
4.4.1.2.2 Pertemuan Kedua.....	76
4.4.1.3 Tahap Pengamatan dan Evaluasi.....	78
4.4.1.4 Tahap Refleksi	112
4.4.2 Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Pemanfaatan Film Animasi Pada Silus II.....	112
4.4.2.1 Tahap Perencanaan.....	112
4.4.2.2 Tahap Pelaksanaan.....	114
4.4.2.2.1 Pertemuan Pertama.....	114
4.4.2.2.2 Pertemuan Kedua.....	120
4.4.2.3 Tahap Pengamatan dan Evaluasi.....	122
4.4.2.4 Tahap Refleksi.....	156
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan	158
5.2 Saran.....	159
DAFTAR PUSTAKA	160

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 3.1. Prosedur PTK	35

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Sarana SMP Negeri 2 Tersono.....	44
Tabel 4.2. Prasarana SMP 2 Tersono.....	45
Tabel 4.3. Data Kepegawaian (PNS) Guru SMP N 2 Tersono Berdasarkan Jabatan dan Mapel, Ijasah, Gol/Ruang, Masa Kerja dan Sertifikasi	50
Tabel 4.4. Data Guru Tidak Tetap	51
Tabel 4.5. Data Jumlah Siswa 3 Tahun Terakhir.....	52
Tabel 4.6. Kriteria Penilaian Gambar Ilustrasi.....	70
Tabel 4.7. Hasil Evaluasi Gambar Ilustrasi yang dinilai oleh Guru Seni Budaya	86
Tabel 4.8. Hasil Evaluasi Gambar Ilustrasi yang dinilai oleh Peneliti siklus I	88
Tabel 4.9. Hasil Evaluasi Penilaian Gambar Ilustrasi secara Keseluruhan antara Guru dan Peneliti Siklus I.....	89
Tabel 4.10. Hasil Evaluasi Gambar Ilustrasi yang dinilai oleh Guru Seni Budaya siklus II	128
Tabel 4.11 Hasil Evaluasi Gambar Ilustrasi yang dinilai oleh Peneliti	129
Tabel 4.12 Hasil Evaluasi Penilaian Gambar Ilustrasi secara Keseluruhan antara Guru dan Peneliti siklus II.....	131
Tabel 4.13 Hasil Evaluasi Penilaian Gambar Ilustrasi Pra Siklus oleh Guru Seni Budaya	133
Tabel 4.14 Peningkatan Menggambar Ilustrasi Pra Siklus dan Pasca Siklus .	134

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Papan Nama SMP Negeri 2 Tersono.....	40
Gambar 4.2 Wawancara dengan Kepala Sekolah SMP N 2 Tersono	41
Gambar 4.3 Denah SMP Negeri 2 Tersono	43
Gambar 4.4 Deretan Ruang Kelas.....	47
Gambar 4.5 Wawancara dengan Guru Seni Budaya SMP N 2 Tersono.....	56
Gambar 4.6 Gambar karakter film animasi Up, Carl dan Ellie.....	61
Gambar 4.7 Gamabar Rumah terbang menggunakan balon	62
Gambar 4.8 Petualangan ke air terjun dari film animasi Up.....	63
Gambar 4.9 Gambar Russel dan teman hewannya yang disandera	64
Gambar 4.10 Guru dan peneliti berkolaborasi menjelaskan materi menggambar ilustrasi	72
Gambar 4.11 Para siswa sedang menonton film animasi “Up”	75
Gambar 4.12 Proses membuat gambar sket	76
Gambar 4.13 Guru seni budaya sedang mengawasi dan membimbing siswa mewarnai.	78
Gambar 4.14 Peneliti sedang mewancarai siswa kelas VIII C bernama Puji Santoso sebelah kanan dan Fajria Egidia Putri sebelah kiri	84
Gambar 4.15 Histogram hasil penilaian oleh guru seni budaya siklus 1	87
Gambar 4.16 Histogram hasil penilaian oleh peneliti siklus 1.....	89
Gambar 4.17 Histogram nilai rata-rata oleh guru dan peneliti siklus 1	91
Gambar 4.18 Gambar Dari Muhamad Ulinnuha.....	92
Gambar 4.19 Gambar dari Puji Santoso.....	93
Gambar 4.20 Gambar dari Suamimah.....	94
Gambar 4.21 Gambar dari Aris Setiawan	95
Gambar 4.22 Gambar dari Eka Fitri Yanti.....	96

Gambar 4.23	Gambar dari Fajria Egidia Putri	97
Gambar 4.24	Gambar dari Miftakhudin.....	98
Gambar 4.25	Gambar dari Muhammad Fadloli	99
Gambar 4.26	Gambar dari Nurus Salamiyah	100
Gambar 4.27	Gambar dari Rini Fitriyana	101
Gambar 4.28	Gambar dari Sania Rahmatika	102
Gambar 4.29	Gambar dari Singgih Aditya	103
Gambar 4.30	Gambar dari Yuni Mauliana.....	104
Gambar 4.31	Gambar dari Yusuf Endrianto	105
Gambar 4.32	Gambar dari Alifatun Nisak	106
Gambar 4.33	Gambar dari Muhamad Zahroni.....	107
Gambar 4.34	Gambar dari Mustofa	108
Gambar 4.35	Gambar dari Nafisah	109
Gambar 4.36	Gambar dari Nur Hidayah	110
Gambar 4.37	Gambar dari Ravi Aji Pratama	111
Gambar 4.38	Guru sedang menerangkan materi menggambar ilustrasi	115
Gambar 4.39	Peneliti menjelaskan tentang film animasi.....	116
Gambar 4.40	Peneliti sedang membagikan kertas A3 kepada siswa	117
Gambar 4.41	Siswa sedang menonton film animasi Up	118
Gambar 4.42	Siswa sedang membuat sket gambar ilustrasi dan guru serta peneliti memberi bimbingan	118
Gambar 4.43	Peneliti sedang membimbing siswa menggambar ilustrasi.....	119
Gambar 4.44	Siswa sedang melakukan proses pewarnaan	121
Gambar 4.45	Histogram penilaian guru seni budaya siklus 2.....	129
Gambar 4.46	Histogram penilaian peneliti siklus 2.....	131
Gambar 4.47	Histogram nilai rata-rata siswa guru dan peneliti siklus 2	133
Gambar 4.48	Gambar dari Alifatun Nisak	136
Gambar 4.49	Gambar dari Aris Setiawan	137
Gambar 4.50	Gambar dari Aris Setiawan	138
Gambar 4.51	Gambar dari Eka Fitri Yanti.....	139

Gambar 4.52	Gambar dari Fajria Egidia Putri	140
Gambar 4.53	Gambar dari Miftakhudin.....	141
Gambar 4.54	Gambar dari Muhamad Ulinnuha.....	142
Gambar 4.55	Gambar dari Muhammad Fadloli	143
Gambar 4.56	Gambar dari Mustofa	144
Gambar 4.57	Gambar dari Nafisah	145
Gambar 4.58	Gambar dari Nurus Salamiyah.....	146
Gambar 4.59	Gambar dari Puji Santoso.....	147
Gambar 4.60	Gambar dari Ravi Aji Pratama	148
Gambar 4.61	Gambar dari Rini Fitriyana.....	149
Gambar 4.62	Gambar dari Sania Rahmatika.....	150
Gambar 4.63	Gambar dari Singgih Aditya.....	151
Gambar 4.64	Gambar dari Suamimah.....	152
Gambar 4.65	Gambar dari Yusuf Endrianto	153
Gambar 4.66	Gambar dari Muhamad Zahroni	154
Gambar 4.67	Gambar dari Nur Hidayah	155
Gambar 4.68	Gambar dari Yuni Maulana	156

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	163
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian	164
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	165
Lampiran 4 Pedoman Observasi	166
Lampiran 5 Pedoman Wawancara	168
Lampiran 6 Pedoman Dokumentasi	171
Lampiran 7 RPP Menggambar Ilustrasi Siklus I	173
Lampiran 8 RPP Menggambar Ilustrasi Siklus II	180
Lampiran 9 Dokumentasi Karya Siswa Pra Siklus	187
Lampiran 10 Contoh Angket Siswa.	191
Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Angket Siswa Siklus I.....	192
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Angket Siswa Siklus II.....	193
Lampiran 13 Biodata Peneliti	194

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Menggambar merupakan salah satu aktivitas yang disukai anak, karena dalam menggambar sebenarnya anak melakukan kegiatan bermain dengan unsur-unsur seni rupa seperti garis, warna, dan bidang serta mengkomposisikan unsur-unsur tersebut. Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Garha (1975: 24) bahwa menggambar merupakan kegiatan yang paling populer di antara jenis kegiatan seni rupa. Selain itu, Field (dalam Salam 2005: 12) juga menyatakan bahwa kegiatan menggambar sebagai media pengungkapan ide yang dilaksanakan secara alamiah berdampak positif bagi perkembangan intelektual, emosional, kreativitas, dan perkembangan sosial anak.

Kegiatan menggambar sebagai salah satu materi pembelajaran kesenian perlu diterapkan di Sekolah Menengah Pertama. Salah satu kegiatan menggambar yang menuntut kreativitas dan imajinasi adalah menggambar ilustrasi. Berdasarkan temuan awal peneliti pada pembelajaran menggambar ilustrasi di SMP Negeri 02 Tersono khususnya siswa kelas VIII C yang saat ini berjumlah 20 siswa, dengan perincian 10 orang laki-laki dan 10 orang perempuan, peneliti menemukan data hasil dari pembelajaran dan tes pada menggambar ilustrasi pada semester pertama 2014/2015, kemampuan siswa kelas VIII C menunjukkan kemampuan yang rendah. Data dari 20 siswa, ditemukan hanya 5 orang (25%) yang berhasil mencapai KKM 75. Sisanya sejumlah 15 orang siswa atau sebesar

75% tidak berhasil mencapai KKM yang telah ditetapkan guru, yaitu dibawah KKM 75. Artinya, 75% siswa kelas VIII C mengalami masalah/kesulitan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi.

Berdasarkan wawancara dengan guru seni budaya bapak Sodikin S.Pd pada Rabu tanggal 1 Oktober 2014 diketahui rendahnya kemampuan siswa pada pembelajaran menggambar ilustrasi tersebut ditandai dengan hal-hal: (1) Kurang perhatian saat mengikuti pembelajaran, (2) Tidak fokus saat mengikuti pembelajaran, (3) Kurang aktif saat mengikuti pembelajaran, (4) Siswa masih bingung melaksanakan perintah guru, (5) Siswa tidak banyak yang mengajukan pertanyaan, (6) Siswa merasa tidak berbakat dalam menggambar, (7) Siswa tidak berani menjawab pertanyaan, dll.

Menyadari belum optimalnya kemampuan siswa pada pembelajaran menggambar ilustrasi yang ditandai dengan rendahnya kemampuan siswa serta 75% siswa belum berhasil mencapai KKM yang telah ditetapkan, menuntut peneliti berkolaborasi dengan guru seni budaya melakukan perbaikan pembelajaran. Perbaikan perlu dilakukan dan dilaksanakan dalam proses pembelajaran agar kemampuan siswa dalam menggambar ilustrasi dapat meningkat.

Dalam hal ini peneliti mencoba memperbaiki/meningkatkan kemampuan dan aktivitas siswa dalam pembelajaran tentang menggambar ilustrasi adalah dengan pemanfaatan film animasi dengan menggunakan media LCD proyektor.

Banyaknya film animasi yang beredar sekarang ini, peneliti mencoba memanfaatkan film animasi berjenis 3 Dimensi yang mempunyai pendekatan

seolah-olah karakter ataupun bentuk dalam gambar tersebut nyata serta menarik bagi siswa. Pada umumnya film animasi yang telah ditonton, *file* atau arsip maupun VCD/DVD tersebut akan menjadi berkas sampah. Walaupun ada beberapa yang ingin dikoleksi atau dimanfaatkan untuk hal lain. Dengan demikian peneliti sengaja memilih pemanfaatan film animasi ini untuk dijadikan sebagai media dalam pembelajaran agar film-film tersebut mempunyai nilai guna dalam pembelajaran di sekolah, terutama menggambar ilustrasi.

Sebagai hasil dari buah kreativitas dalam bidang teknologi, seni di dunia hiburan sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran yang positif bagi siswa di kelas. Dengan memanfaatkan film animasi untuk pembelajaran anak-anak di kelas, yang diharapkan anak menjadi antusias dan tertarik pada pembelajaran Seni Budaya khususnya Seni Rupa. Hal ini dapat diaplikasikan kedalam pembelajaran gambar ilustrasi oleh guru. Dan jika dicermati, biasanya guru ketika memberikan tugas kepada murid untuk menggambar ilustrasi, hanya pemandangan alam sekitar atau gambar bebas. Oleh sebab itu dengan memanfaatkan teknologi dan film yang menarik, siswa diharapkan dapat diajak mengembangkan kreativitasnya dalam menggambar ilustrasi.

Dalam pembelajaran ilustrasi di SMP penting sekali adanya teknologi yang mendukung daya imajinasi bagi anak dan rangsangan pikiran, serta proses membayangkan situasi dan kondisi saat menggambar ilustrasi. Karena dengan memanfaatkan peran teknologi yang semakin berkembang saat ini salah satunya film animasi, diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menggambar ilustrasi.

Melalui film animasi, siswa mendapatkan stimulus dan akan tertarik untuk menuangkan ide atau gagasan yang dimiliki atau yang ada pada cerita, tentunya hasil karya tiap siswa akan berbeda satu sama lain karena daya imajinasi yang berbeda. Rangsangan dengan metode ini diharapkan mampu membuat anak didik supaya dapat mengembangkan kemampuan dalam menggambar ilustrasi.

Berdasarkan pemikiran tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui pemanfaatan film animasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas VIII C SMP Negeri 02 Tersono-Batang dengan menggunakan media LCD proyektor dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas VIII C di SMP Negeri 02 Tersono pada pembelajaran menggambar ilustrasi, dan menuangkan dalam suatu laporan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Pemanfaatan film animasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas VIII C SMP Negeri 01 Tersono-Batang”.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi sebagai stimulasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tersono Batang?
2. Apakah pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi sebagai stimulasi dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Tersono Batang?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi sebagai stimulasi diterapkan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Tersono Batang.
2. Untuk mengetahui apakah pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi sebagai stimulasi dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Tersono Batang.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara langsung atau tidak langsung antara lain :

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan alternatif pembelajaran dalam pemilihan media sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik.
- b. Bagi siswa dan sekolah, hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan dalam menggambar ilustrasi dan dapat meningkatkan kreativitas siswa serta hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik dalam mengembangkan pembelajaran, khususnya pembelajaran seni rupa di sekolah.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran

2.1.1 Film Animasi

Perkembangan animasi pada saat ini berjalan cepat dalam berbagai bidang. Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman, terutama dunia anak-anak. Akan tetapi, sekarang animasi tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan seperti pembuatan film dan permainan, tetapi juga dalam pembuatan desain web dan dunia pendidikan.

Menurut Purnomo (2011:3) film adalah gambar yang digerakkan dari sekumpulan gambar, yang memuat tentang obyek dalam posisi gerak bergantian secara beraturan dengan cepat, obyek tersebut bisa berupa benda hidup atau benda mati. Gerakan film yang statis menghasilkan suatu gerakan yang halus dan tidak putus-putus. Film adalah sekumpulan gambar yang terangkai dan bergerak. Film juga dapat diartikan sebagai gambar hidup. Film merupakan serangkaian gambar yang bergerak, dari satu adegan ke adegan lain, dari satu emosi ke emosi lain, dari satu peristiwa ke peristiwa lain (Iskandar 1999: 2).

Sedangkan animasi sendiri berasal dari bahasa latin “anima” yang artinya: jiwa, hidup, semangat, nyawa. Animasi adalah gambar 2 dimensi

maupun 3 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak selalu menyimpan/ mengingat gambar yang terlihat sebelumnya (Haldis, 2010).

Menurut Ibiz Fernandes dalam Setiawan (2010:1) dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, animasi definisikan sebagai berikut :

“Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion” (Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002). Yang artinya kurang lebih adalah : “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

Animasi berawal dari cara pandang sebuah objek, bisa berupa gambar atau sebuah benda. Gambar-gambar yang terangkai dalam urutan waktu tersebut membentuk sebuah cerita yang disebut dengan animasi.

Film animasi biasa dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film animasi dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensi dan sifat hiburannya, film animasi telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan digemari. Karena itu juga dianggap sebagai media yang paling efektif (Dalz, 2010).

Animasi secara sederhana merupakan sebuah ilustrasi atau gambar yang dicetak dalam frame demi frame. Tiap-tiap frame memiliki gambar yang berbeda atau mirip satu dengan yang lain sehingga jika di proyeksikan dan di

gerakkan secara cepat terciptalah ilusi pergerakan gambar. Perkembangan teknik animasi dari masa ke masa demikian pesat. Sejak awal kali pertama para pembuat animasi langsung menggambar pada frame filmnya hingga kini telah menggunakan teknologi digital. Dari animasi dua dimensi (2-D), lalu animasi stop-motion, kini berkembang menjadi animasi tiga dimensi digital. Film animasi memiliki jangkauan wilayah cerita yang luas, seperti drama, fiksi-ilmiah, perang, fantasi, horor, musikal, hingga epik sejarah. Walau bisa dinikmati oleh semua kalangan, film animasi juga identik sebagai film hiburan anak-anak karena pada kenyataannya sebagian besar film yang diproduksi memang ditujukan untuk anak-anak.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa film animasi adalah serangkaian gambar bergerak, yang memuat sekumpulan objek, baik benda hidup atau benda mati. Film animasi termasuk dalam jenis film tidak nyata. Pengolahan objek agar terlihat seolah-olah hidup dapat terbentuk dengan bantuan spesial efek dari komputer.

2.1.2 Jenis-Jenis Film Animasi

Animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga muncul jenis animasi. Teknik yang digunakan untuk membuat film animasi makin beragam (Djalle, 2007). Menjelaskan jenis animasi yang sering diproduksi.

1) Animasi 2D

Jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun. Pembuatannya menggunakan teknik animasi *hand draw* atau animasi sel. Penggambaran langsung pada film atau secara digital. Contohnya *Scooby doo, Tom and Jerry, Mickey Mouse* dll.

2) Animasi 3D

Merupakan pengembangan dari film animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat. Dan terlihat lebih nyata dari 2D

3) Animasi Stop Motion

Animasi stop motion adalah jenis animasi yang merupakan potongan potongan gambar yang disusun sehingga bergerak.

Maka dapat disimpulkan bahwa jenis film animasi sekarang ini merupakan penggabungan antara jenis animasi terdahulu. Animasi berawal dari 2D yang telah berkembang menjadi 3D. Animasi 3D juga dapat dibuat dengan menggunakan komputer yang mempunyai *software* khusus, misalnya *3D Max* atau *Blender 3D*. Proses awalnya adalah membentuk model, pemberian tekstur, warna hingga pemberian cahaya. Kemudian model tersebut diberi kerangka dan gerakannya dirancang satu persatu. Seluruh proses pembuatannya dari awal hingga akhir dikerjakan di komputer. Film animasi 3D memperlihatkan adegan-adegan yang terlihat seperti asli atau nyata. Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan

animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat sehingga karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan mendekati wujud aslinya.

Dari penjelasan diatas peneliti lebih menekankan pada film animasi 3D, dimana saat sekarang ini memang sangat marak dan lebih menarik serta menampilkan gambar yang seolah-olah nyata dan pasti disukai anak-anak dan remaja. Film animasi 3D ini juga lebih kepada corak kartunis dalam versi 3D yang menampilkan karakter dalam film tersebut menjadi sangat menarik dan lucu yang diharapkan dapat menstimulus kinerja otak sehingga anak mendapatkan pengalaman dan tentunya mencoba menuangkan ide dan gagasannya dalam gambar ilustrasi ini.

2.1.3 Film Animasi Sebagai Stimulasi Dalam Pembelajaran Menggambar Ilustrasi

Proses pemberian rangsangan (stimulasi) kepada siswa dengan pemanfaatan media film melibatkan peran aktif guru dan murid. Menurut (Mukti dan Wibawa : 1992/1993) dijelaskan bahwa guru sebagai pendidik harus mampu menyajikan rangsangan pengajaran dengan kondisi dan situasi yang mirip dengan kenyataan sehingga dapat mengundang respon siswa secara spontan dan tepat secara berulang-ulang tanpa distorsi. Bringgs (dalam Iswidayati, 2010:36) menyarankan agar guru memilih media sederhana agar siswa dapat memahami topik-topik tertentu, merangsang dan menantang siswa untuk berpikir lebih jauh. Lebih lanjut Mukti dan Wibawa (1992/1993 : 61) menyatakan bahwa gambar, foto, model, rekaman video dan film dapat

membantu guru menjelaskan konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal.

Film dapat menjadi stimulan (perangsang) imajinasi yang baik apabila pengaplikasian film dalam proses pembelajaran melibatkan peran aktif siswa dalam memahami dan merespon film yang diputar. Menurut (Mukti dan Wibawa, 1992/1993:62) dijelaskan bahwa prinsip-prinsip belajar dalam kegiatan belajar apa pun, yang harus aktif adalah siswa. Guru harus berusaha menumbuhkan peran serta aktif siswa dalam pelajaran yang diberikan. Hambatan dalam menimbulkan peran serta aktif siswa antara lain cara dan kemauan guru dalam mengelola kelas dan keadaan pribadi siswa, seperti pemalu, tidak cukup keberanian, kurang gagasan dan takut gagal.

Kreativitas peserta didik agar dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dalam diri individu. Setiap orang ada kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, dorongan untuk berkembang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya (Rogers dalam Munandar, 1999). Hal ini dapat dilakukan dengan memperkenalkan individu dengan stimulus kegiatan-kegiatan kreatif, dengan tujuan untuk memunculkan rasa ingin tahu, dan untuk melakukan hal-hal baru untuk mengembangkan imajinasi siswa.

Bermain imajinasi adalah normal dan berguna, dapat membantu anak menghadapi beberapa masalah psikologi dan dapat merangsang kreativitas (Munandar, 1999:94). Imajinasi bisa saja lahir sebagai hasil imitasi, meniru dari tayangan yang ditontonnya atau pengaruh dari dongeng dan cerita yang didengarnya. Jika mampu mengasah, mengembangkan dan mengelola imajinasi, maka berimajinasi akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas, serta membuatnya lebih produktif karena potensi dan kemampuan imajinasi merupakan proses awal tumbuhkembangnya daya cipta yang bisa menghasilkan sebuah kreasi yang menarik dan bermanfaat untuk perkembangan kepribadian siswa.

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada beberapa aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media , antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik (dalam Arsyad, 2005: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Oleh karena itu, perkembangan paradigma baru dalam pembelajaran seni rupa di era perkembangan teknologi informasi sekarang ini menekankan pada dua aspek penting yakni: keterlibatan (partisipasi) optimal dari peserta didik (siswa), dan perluasan sumber belajar melalui pemanfaatan perkembangan teknologi informasi. Kedua aspek ini kian penting tatkala *outcomes* pembelajaran diarahkan pada pencapaian kompetensi siswa, dalam hal ini yaitu SKBM (Standar Ketuntasan Belajar Mengajar) yang telah ditentukan.

Levie dan Levie (dalam Arsyad, 2005: 9) mengemukakan bahwa pengajaran menggunakan stimulus audio visual membuahkan hasil yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2005: 9) mengemukakan tiga ciri media pendidikan yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dalam hal ini media animasi dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Media animasi mampu menyimpan, merekam, melestarikan segala suatu objek pengajaran dan dapat ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu objek dimungkinkan karena media animasi memiliki ciri manipulatif. Aksi suatu gerakan dapat digambarkan dengan jelas dengan kemampuan manipulatif dari media animasi. Kemudian siswa mengetahui jalan cerita dari film animasi tersebut

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media animasi memungkinkan suatu objek ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus dan pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Animasi yang telah direkam dapat digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan menjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa film animasi berfungsi sebagai stimulus untuk menarik minat atau bakat anak dalam menggambar sehingga dapat merangsang kecerdasan siswa tersebut. Kecerdasan anak sangat erat hubungannya dengan kreativitas, semakin tinggi kecerdasan anak maka semakin tinggi pula kreativitas anak.

Dengan menggunakan film animasi diharapkan proses pembelajaran akan lebih menantang dan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar menggambar. Selain itu, film animasi juga lebih cepat diterima oleh siswa sehingga mereka lebih mudah dalam praktek menggambar ilustrasi.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media mempunyai pengertian segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas materi atau mencapai tujuan pembelajaran (Iswidayati, 2010:1). Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan lebih sempurna. Kata *media* berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'.

Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran, Rahardjo (dalam Iswidayati, 2010:3) menjelaskan bahwa media dalam arti terbatas didefinisikan sebagai alat bantu pembelajaran. Media sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi belajar siswa, memperjelas bahan ajar, memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting dan memberi variasi pengajaran. Selaras dengan hal tersebut, Sukartiwi (dalam Iswidayati, 2010:10) menjelaskan bahwa media dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar, membantu siswa dalam memahami instruksi guru, dan memperkuat pemahaman siswa dalam konteks pembelajaran.

Media adalah semua bentuk perantara yang dirancang dan dipakai orang sebagai penyebar ide atau gagasan, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Wilkinson (dalam Soeparno, 1998:42)

mengemukakan bahwa media merupakan alat mengajar dan belajar. Peralatan ini harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru yang menggunakannya. Anderson (dalam Soeparno, 1998:42) mengungkapkan bahwa media merupakan bagian integral dari proses perencanaan pembelajaran. Media di sini adalah media yang benar-benar membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang dirancang dan digunakan guru (pendidik) dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian pesan kepada siswa (peserta didik). Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa (peserta didik) serta dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pengaplikasian media yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa mempunyai beberapa manfaat. Menurut Sudjana dan Rivai (2001:2) dijelaskan bahwa manfaat media pembelajaran dipaparkan sebagai berikut :

- 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pengajarannya,
- 3) metode mengajar akan lebih bervariasi,
- 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain,

seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan sebagainya.

National Education Association (dalam Iswidayati, 2010:11) memaparkan fungsi media secara umum sebagai berikut : 1) memperjelas pesan agar tidak verbalitas, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya serap indera, 3) menimbulkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan menggunakan media yang tepat dimungkinkan terjadi interaksi langsung antara siswa, guru dan media pembelajaran, 4) memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan tipe belajarnya : visual, auditorial atau kinetikal, 5) memberi kesamaan rangsangan, pengalaman dan persepsi terhadap kesan yang disampaikan secara klasikal.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, dapat disimpulkan fungsi media adalah menstimulus siswa agar motivasi belajarnya bertambah dengan didukung penyampaian materi yang jelas agar materi yang disampaikan guru dapat diserap dengan baik oleh siswa. Manfaat media pembelajaran adalah agar pelaksanaan proses pembelajaran lebih menarik, lebih variatif, dan lebih memotivasi siswa. Guru harus bisa melibatkan peran aktif siswa dalam pemanfaatan media untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal.

2.3 Pembelajaran Seni Rupa

2.3.1 Konsep Pembelajaran

Pembelajaran menekankan pada kegiatan di sekolah, sehingga secara umum pembelajaran tersebut digambarkan sebagai sub-sub sistem yang membentuk satu sistem utuh. Dalam prosesnya, sistem pembelajaran itu merupakan interaksi, fungsional antara sub sistem seperti kurikulum, kesiswaan, tenaga kependidikan, dan perpustakaan. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi antara murid dengan guru dan lingkungannya. Dengan demikian pembelajaran mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan, yaitu mengajar dan belajar. Oleh karena itu, interaksi antara murid dengan guru dan lingkungannya disebut pula proses belajar-mengajar.

Coombs (1973) membedakan jenis pendidikan ada 3, yaitu pendidikan formal, pendidikan informal dan pendidikan nonformal. Pendidikan formal adalah kegiatan yang sistematis, bertingkat/berjenjang, dimulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi dan yang setaraf dengannya termasuk kedalamnya ialah kegiatan studi yang berorientasi akademis dan umum, program spesialisasi, dan latihan professional, yang dilaksanakan dalam waktu yang terus menerus. Pendidikan informal adalah proses yang berlangsung sepanjang usia sehingga sehingga setiap orang memperoleh nilai, sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang bersumber dari pengalaman hidup sehari-hari, pengaruh lingkungan termasuk di

dalamnya adalah pengaruh kehidupan keluarga, hubungan dengan tetangga, lingkungan pekerjaan dan permainan, pasar, perpustakaan, dan media massa. Pendidikan nonformal ialah setiap kegiatan terorganisasi dan sistematis, di luar sistem persekolahan yang, dilakukan secara mandiri atau merupakan bagian penting dari kegiatan yang lebih luas, yang sengaja dilakukan untuk melayani peserta didik tertentu di dalam mencapai tujuan belajarnya (<http://pls.unnes.ac.id/2011/>). Lebih lanjut Suharto (1979:9) menjelaskan pendidikan formal memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh pendidikan informal maupun pendidikan nonformal yakni adanya penjenjangan kronologis yang ketat untuk tingkat-tingkat umur populasi sarannya dan menurut tingkat pengetahuan dan ketrampilan. Dalam pendidikan formal, pengorganisasiannya lebih ketat, programnya lebih formal, lebih sistematis, disertai sanksi legal dan berlaku untuk semua bidang pada semua lembaga.

Dalam kaitannya dengan pendidikan formal, Sugandi dkk (2006:9) mendeskripsikan pembelajaran berdasarkan teori belajar sebagai berikut: 1) usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan antara stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku si belajar, 2) cara guru memberikan kesempatan kepada si pelajar untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari (kognitif), 3) memberikan kebebasan si pelajar untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (humanistik). Menurut Dalyono (2005:5) dijelaskan bahwa sebagian orang memahami arti

pendidikan sebagai pengajaran, karena pendidikan pada umumnya selalu membutuhkan pengajaran.

Dalam konteks pembelajaran seni rupa, Ismiyanto (2009:4) menjelaskan bahwa orientasinya lebih mengarah kepada proses belajar bukan hanya pada hasil karyanya atau yang dikenal dengan pengembangan *feeling* dan *emotion* seniman. Hasil karya anak dipandang sebagai hasil dari sebuah proses belajar anak yang bersifat kompleks yang melibatkan pikiran, emosi, dan persepsi anak berdasarkan pengalaman masing-masing. Dalam proses pembelajaran yang terpenting adalah mengupayakan terciptanya situasi dan kondisi bagi kegiatan belajar yang menyangkut ekspresi artistik dan menciptakan lingkungan yang dapat membantu perkembangan anak untuk menemukan sesuatu melalui eksplorasi dan eksperimentasi dalam belajar. Dengan kata lain memberikan perhatian dan kesempatan kepada para murid untuk berekspresi, menyalurkan otoaktivitas, berimajinasi, berfantasi yang kesemuanya sangat bermakna bagi pemeliharaan dan pengembangan kreativitas dan produktivitas murid, sehingga tercipta kegiatan belajar kreatif.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pendidikan seni rupa, di dalamnya memuat Standar Kompetensi (SK) ekspresi dan apresiasi. Kegiatan pembelajaran kreasi dirancang agar anak berkembang sesuai tingkat kemampuan dan kreativitasnya. Sedang kegiatan apresiasi melatih kepekaan anak dalam menilai, memahami, dan menghayati karya seni. Kegiatan apresiasi atau kreasi, apa yang diapresiasi dan kegiatan kreasi, misalnya

menggambar, melukis, mematung, mencetak, dan sebagainya yang selanjutnya dapat dijadikan panduan pemilihan media apresiasi maupun media berkarya seni rupa (Ismiyanto: 2009).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram untuk menciptakan suasana belajar yang dapat mengasah kemampuan siswa, dalam hal ini meliputi aspek apresiasi dan ekspresi. Pembelajaran seni rupa yang baik adalah proses pembelajaran yang dapat menstimulus siswa untuk mengembangkan potensinya.

2.3.2 Komponen Pembelajaran

Menurut Ismiyanto (2009:10-14) komponen pembelajaran meliputi beberapa unsur sebagai berikut:

2.3.2.1 Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan suatu acuan yang akan dicapai pada suatu pembelajaran dan dalam kegiatan belajar perlu mendapat perhatian seksama terutama dari guru sebagai penentu, akan dibawa kemana arah kegiatan belajar dilakukan. Tujuan pembelajaran adalah membantu kepada siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa berubah, baik kuantitas maupun kualitas. Tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai atau norma-norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa.

Menurut Ismiyanto (2009:10), tujuan pembelajaran merupakan komponen utama dan paling awal yang harus dirumuskan oleh guru dalam merancang

pembelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran diharapkan mampu menggambarkan perilaku hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar-mengajar. Sedangkan pendapat lain mengatakan, pembelajaran adalah suatu tuntutan agar subjek belajar setelah mengikuti proses pembelajaran menguasai sejumlah pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai isi proses pembelajaran tersebut Sugandi (2006:22).

2.3.2.2 Guru

Guru adalah orang profesional yang melakukan penyelenggaraan mengajar dalam suatu pembelajaran di sekolah, guru menempati posisi kunci dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar dapat mencapai tujuan secara optimal.

2.3.2.3 Siswa

Siswa adalah semua individu yang menjadi audiens dalam suatu lingkup pembelajaran pada suatu lembaga pendidikan. Siswa adalah komponen dalam suatu sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sebagai suatu komponen pendidikan, siswa dapat ditinjau dari berbagai pendekatan, antara lain: pendekatan sosial, pendekatan psikologis, dan pendekatan edukatif.

2.3.2.4 Bahan ajar

Bahan ajar adalah sesuatu yang harus diolah dan disajikan oleh guru yang selanjutnya dipahami oleh murid dalam rangka pencapaian tujuan

pembelajaran yang diharapkan. Menurut Graha (dalam Aryo Sunaryo, 2009:5), materi pelajaran atau bahan ajar adalah ialah satuan pelajaran terkecil yang dapat disampaikan kepada anak-anak (siswa) dalam satu kali pertemuan yang paling banyak memakan waktu dua jam pelajaran. Bahan ajar merupakan salah satu komponen yang penting bagi pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran.

2.3.2.5 Strategi Pembelajaran

Pendekatan. Pada hakikatnya strategi pembelajaran mencakupi perencanaan, pemilihan metode, dan penggunaan perangkat kegiatan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ismiyanto, 2010:8). Menurut Syafi'i (2006:33) strategi pembelajaran dapat dilakukan dengan mengorganisasikan kelas, materi dan waktu, memilih metode, memanfaatkan media dan sumber belajar.

Dalam konteks belajar-mengajar (pembelajaran), Djamarah dan Zain (dalam Anni dan Rifa'i, 2011:196) menyatakan bahwa strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru-peserta didik yang merupakan perwujudan kegiatan belajar-mengajar, sehingga tercapai tujuan yang telah ditetapkan. Strategi pembelajaran merupakan pola umum untuk mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan.

Menurut Joni (dalam Sugandi, 2006:100) strategi pembelajaran diartikan sebagai pola umum perbuatan guru dengan siswa dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien atau keseluruhan aktivitas guru dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif bagi terciptanya tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran dikatakan pola umum karena dalam perwujudannya dimungkinkan adanya variasi, karena diwarnai oleh komponen-komponennya. Sementara itu Uno (2008:45) mengemukakan ada 3 jenis strategi berkaitan dengan pembelajaran yaitu

(1) strategi pengorganisasian pembelajaran, (2) strategi penyampaian pembelajaran, (3) strategi pengelolaan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran seni rupa adalah aktivitas guru yang dilakukan dengan cara mengorganisasikan kelas, materi dan waktu, memilih metode, memanfaatkan media dan sumber belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Proses pembelajaran efektif dan efisien tercipta bila suasana pembelajaran terkontrol, dengan strategi pembelajaran yang tepat maka tujuan pembelajaran dapat terealisasikan.

2.3.2.6 Materi Pembelajaran

Syafi'i (2006: 31) menyatakan bahwa materi pelajaran atau bahan ajar adalah pesan yang perlu disampaikan oleh penyelenggara pendidikan kepada peserta didik, Oleh karena itu, dalam bentuknya sebagai bahan ajar, materi pembelajaran sesungguhnya merupakan bentuk rinci atau terurai dari pokok-pokok materi yang ditetapkan dalam kurikulum.

Materi pembelajaran seni rupa di sekolah mencakupi estetika, praktikum studio, sejarah seni rupa, dan tinjauan atau kritik seni rupa (Salam dalam Syafi'i, 2006:32). Materi estetika dapat berkaitan dengan morfologi seni rupa yang berbicara pada unsur-unsur visual dan penataan sehingga menghasilkan karya yang indah. Praktikum studio berkaitan dengan kegiatan kreatif dalam proses penciptaan karya seni, yang dapat dilakukan dalam aktivitas menggambar, melukis, mematung, mencetak, merakit dan seterusnya. Materi sejarah seni rupa berkaitan dengan pemberian pengalaman kultural kepada siswa atas karya seni dari waktu ke waktu, sedangkan tinjauan/kritik seni

rupa merupakan materi yang memberikan pengalaman belajar apresiasi sekaligus kritis dalam menanggapi karya seni (Syafi'i, 2006:32).

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran seni rupa adalah sesuatu yang diberikan oleh guru kepada siswa berupa pengetahuan kesenirupaan, proses apresiasi dan pengalaman kreatif sebagai sarana untuk mengembangkan potensi maksimal siswa. Materi pembelajaran yang diberikan harus sesuai dengan kurikulum, agar materi pembelajaran dapat secara bertahap diberikan kepada siswa.

2.3.2.7 Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dilakukan guna mengetahui sejauh mana perubahan perilaku siswa telah terjadi (Syafi'i, 2006:35). Evaluasi dilaksanakan sebagai bentuk penilaian hasil belajar siswa. Hasil evaluasi tersebut menjadi sebuah tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran, sehingga dari hasil evaluasi dapat dilakukan perbaikan-perbaikan untuk mencapai keberhasilan belajar siswa, dari mulai penetapan tujuan, pemilihan bahan ajar, hingga menentukan metode yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa baik secara teoritis maupun praktis. Jadi kegiatan evaluasi pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk dilaksanakan. Di samping itu, evaluasi juga penting untuk mengamati bagaimana proses belajar siswa, serta berguna sebagai refleksi guru dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran. Evaluasi sebelum pelaksanaan pembelajaran atau

pretest dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa berkenaan isi pembelajaran. Sedangkan evaluasi akhir atau *post-test* adalah evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran usai dilakukan. Tujuannya untuk mengetahui gambaran kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Cara ini digunakan untuk membandingkan hasil tes awal dan tes akhir pembelajaran untuk mengetahui efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru, sehingga dapat menjadi pertimbangan perlu tidaknya mengadakan perbaikan bagi siswa dan program pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan penjelasan di atas, komponen dalam pembelajaran seni rupa terdiri dari tujuan pembelajaran, guru, siswa, bahan ajar atau materi, pendekatan, strategi dan metode, sumber dan media pembelajaran, serta alat evaluasi hasil pembelajaran yang masing-masing komponen saling mempengaruhi satu sama lain dalam tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

2.4 Gambar Ilustrasi

2.4.1 Pengertian Gambar Ilustrasi

Pengertian ilustrasi secara umum yaitu membuat terang atau bersifat menjelaskan baik dalam bentuk gambar, adegan, tabel, cerita untuk menjadi lebih jelas. Hal ini dijelaskan oleh Muharrar (2003:2) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar bercerita. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (1990:325), ilustrasi adalah (1) gambar (foto lukisan) untuk membantu

memperjelas isi buku dan karangan (2) gambar, desain atau diagram untuk penghias (halaman sampul). Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud dari pada bentuk. Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna (<http://bangrahman.blogspot.com/2010/01/blog-14.html>). Banyak contoh ilustrasi yang dapat dijumpai di kehidupan sehari-hari, diantaranya adalah komik, majalah, poster, buku cerita dan lain sebagainya.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (Depdikbud, 2008:435) menjelaskan gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan) yang dibuat dengan coretan pensil, pada kertas. Menurut Syakir (2009:166) gambar adalah penyajian suatu bentuk atau obyek yang bisa dari realita maupun imajinatif dengan menggunakan garis sebagai sarana utama. Menggambar adalah aktivitas kreatif yang menumbuhkan daya fantasi dan imajinasi yang baik, fantasi pada tiap anak adalah penerak daya cipta atau kreativitas (Bastomi dalam Sunoto, 2008:30).

Gambar ilustrasi merupakan gabungan dari kata gambar dan ilustrasi, sedangkan menggambar itu sendiri adalah suatu proses kegiatan yang akan menghasilkan gambar. Gambar ilustrasi adalah gambaran singkat alur cerita

suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan (<http://5martconsultingbandung.blogspot.com/2010/10/pengertian-ilustrasi-gambar.html>). Lebih lanjut dijelaskan oleh Marhendra bahwa gambar ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan di mana ilustrasi itu dikumpulkan. Dengan demikian, gambar ilustrasi adalah gambar yang bercerita yang memiliki tema sesuai dengan tema isi cerita tersebut.

2.4.2 Fungsi Gambar Ilustrasi

Menurut Garha (1980:30) menggambar ilustrasi lebih diarahkan pembentukan gambar bertema atau gambar adegan yang menggambarkan bagian dari gambaran suatu peristiwa. Fungsi utama gambar ilustrasi adalah memberikan kejelasan kepada suatu pernyataan yang disampaikan secara tertulis.

Fungsi gambar ilustrasi secara rinci merupakan suatu cara yang bertujuan:

1. Untuk menggambarkan suatu adegan atau karakter tokoh dalam cerita
2. Menggambarkan kejadian atau peristiwa yang agak mustahil
3. Mencoba menggambarkan ide abstrak
4. Memperjelas suatu makna yang terdapat dalam cerita
5. Menggambar sesuatu secara rinci, misalnya ilustrasi untuk menggambarkan suasana latar dan keadaan yang ada dalam cerita
6. Membuat corak tertentu pada suatu tulisan yang menggambarkan masa atau zaman pada saat tulisan itu dibuat (Muharrar, 2003:3).

Dari uraian-uraian yang telah dijelaskan di atas dapat di simpulkan bahwa fungsi gambar ilustrasi adalah penjelas suatu peristiwa atau fenomena,. Gambar ilustrasi yang bagus dan menarik adalah gambar ilustrasi yang memenuhi persyaratan yaitu: gambarnya komunikatif mudah dimengerti, dapat menjelaskan isi, dan menarik perhatian.

2.5 Pembelajaran Ilustrasi di SMP

Mata pelajaran kesenian khususnya seni rupa pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), membawa perubahan terhadap pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Seni Rupa apabila dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya (Kuriulum 1994 dan selanjutnya). Hal ini ditandai dengan tuntutan kemampuan yang diharapkan dengan bentuk standar kompetensi dan kompetensi dasar dari proses pembelajaran. Pembelajaran kesenian pada kurikulum KTSP dinamakan seni budaya meliputi mata pelajaran Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari dan Teater. Pendidikan seni budaya diberikan disekolah karena bermanfaat terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi atau berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni” dan “ belajar tentang seni. Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Belajar dengan seni merupakan pendekatan belajar menggunakan seni sebagai bagian dalam pendidikan. Belajar melalui seni diartikan sebagai pendekatan belajar menggunakan seni sebagai media atau alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Persepsi setiap pengajar atau guru dalam memberikan serta menyampaikan suatu pengertian dan pelaksanaan bervariasi, hal ini tergantung dari buku sumber yang digunakan. Materi pembelajaran adalah susunan bahan pokok bahasan dari suatu mata pelajaran tertentu yang diuraikan secara garis besar atas dasar kemampuan yang diharapkan dan didukung oleh sumber-sumber bahan (Dakir, 1987:98).

Materi menggambar ilustrasi telah dijabarkan dalam satuan pelajaran yang memuat pokok bahasan, tujuan pembelajaran umum, tujuan pembelajaran dan lain sebagainya. Sebagian besar materi pembelajaran menggambar ilustrasi adalah materi pembelajaran praktik, sedangkan materi pembelajaran teori hanya sebagai penunjang yang diberikan pada pertemuan awal dalam penyampaian materi menggambar ilustrasi.

Siswa SMP dalam menggambar pada umumnya sudah mengalami perkembangan yang lebih baik. Pada usia ini siswa tidak lagi menggambar secara spontan melainkan memvisualisasikan gambar berdasarkan gagasan dalam bentuk naratif. Karakteristik siswa merupakan hasil dari proses pembelajaran, yang senantiasa penting untuk dipahami dan diperhatikan oleh guru pendidikan seni rupa dalam proses pembelajarannya (Syafii, 2006:22).

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi dapat ditunjang dengan adanya media, bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni (Susanto, 2002: 73). Menggambar ilustrasi bertujuan agar siswa dapat membuat gambar ilustrasi berdasarkan ingatan dan khayalan atau pengamatan langsung.

Tujuan pembelajaran menggambar pada prinsipnya untuk memperoleh pengalaman berapresiasi dan berekspresi dan diperolehnya pengetahuan seni yang menyangkut teori tentang dasar-dasar menggambar secara keseluruhan. Berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran sesungguhnya yang hendak dicapai dalam kegiatan atau menggambar akan terlihat berdasarkan kegiatan pembelajaran menggambar dalam hal ini khususnya siswa SMP, yang dapat diamati dari hasil pembelajaran menggambar yang telah dicapai berdasarkan dokumentasi dan evaluasi pada tiap-tiap latihan menggambar. Dengan melihat sejauh mana perkembangan hasil pembelajaran siswa SMP khususnya kelas VIII, maka akan terlihat apakah tujuan pembelajaran menggambar ilustrasi telah mencapai tujuan yang telah diharapkan.

Menggambar ilustrasi merupakan salah satu materi pembelajaran seni rupa pada mata pelajaran seni budaya di kelas VIII di SMP. Materi tersebut didukung dengan mengacu pada standar kompetensi (SK) mengekspresikan diri melalui karya seni rupa dan kompetensi dasar (KD) mengekspresikan diri melalui karya seni gambar yang tertera pada silabus mata pelajaran seni rupa jenjang sekolah menengah pertama kelas VIII semester pertama.

Kemampuan yang diharapkan meliputi: (a) menjelaskan pengertian gambar ilustrasi, (b) mengidentifikasi jenis objek gambar ilustrasi, (c) mengidentifikasi karakter objek gambar ilustrasi, (d) menggambar model sesuai karakter objek ilustrasi. Penilaian yang digunakan dalam menilai karya gambar ilustrasi siswa berdasarkan pemanfaatan film animasi meliputi

beberapa aspek penilaian. Adapun aspek penilaian tes praktik yang dilakukan dalam menggambar ilustrasi dapat di lihat pada Tabel 2.1 :

Tabel 2.1 : Aspek penilaian karya gambar ilustrasi

No	Aspek	Skor	Total Nilai
1	Proses	-	10
	a. Pembuatan sketsa	5	
	b. Pewarnaan	5	
2	Teknik	-	20
	a. Penggunaan Alat dan Bahan	10	
	b. Pendekatan	10	
3	Hasil	-	70
	a. Kelancaran dan Keluwesan Garis	20	
	b. Mengembangkan Imajinasi	15	
	c. Kualitas Visual Karya	20	
	d. Keaslian dan kebaruan ide	15	
4	Jumlah		100

(Sumber : Dokumen peneliti)

Keterangan: Aspek penilaian terdiri dari Proses; (a). Pembuatan Sketsa, (b). Pewarnaan, dengan skor masing-masing 5 sehingga total nilai adalah 10, pada aspek Teknik; (a) Penggunaan Alat dan Bahan, (b). Pendekatan, dengan skor masing masing 10 sehingga total nilai adalah 20, dan yang terakhir pada aspek Hasil; (a). Kelancaran dan keluwesan garis dengan skor 20, (b). Mengembangkan imajinasi dengan skor 15, (c). Kualitas visual karya dengan skor 20, (d). Keaslian dan kebaruan ide dengan skor 15, sehingga seluruh aspek hasil ini adalah 70. Dan keseluruhan aspek yang ada jika di total adalah 100.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan melalui tahapan; (a) Perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) pengamatan dan evaluasi dan (d) refleksi. Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti di bantu oleh guru yang berkompeten dalam bidang seni budaya dan bertindak sebagai kolaborator yang bertugas membantu peneliti sehingga ditemukan data tentang pembelajaran menggambar ilustrasi yang valid dan obyektif.

Menurut John Elliot yang dimaksud dengan PTK ialah kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya (Elliot, 1982). Seluruh prosesnya, telaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan pengaruh menciptakan hubungan yang diperlukan antara evaluasi diri dari perkembangan profesional. Pendapat yang hampir senada dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart, yang mengatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik-praktik tersebut (Kemmis dan Taggart, 1988).

Berdasarkan pendapat-pendapat itu, jelaslah bahwa di lakukannya PTK adalah dalam rangka menginstropeksi, bercermin, merefleksi, atau

mengevaluasi dirinya sendiri sehingga kemampuan sebagai seorang guru diharapkan semakin profesional untuk selanjutnya, dan diharapkan dari peningkatan kemampuan diri tersebut dapat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas anak didiknya, baik dalam aspek penalaran, ketrampilan, pengetahuan hubungan sosial, maupun aspek-aspek lain yang bermanfaat bagi anak didik untuk menjadi dewasa.

3.2. Setting dan Objek Penelitian (Fokus)

Penelitian tindakan kelas ini, penulis memfokuskan penelitian tentang pemanfaatan film animasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas VIII C SMP Negeri 02 Tersono dengan menggunakan media LCD proyektor. Tujuannya adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dalam menggambar ilustrasi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa serta mengetahui seberapa besar peningkatan yang diperoleh oleh siswa dengan pemanfaatan film animasi menggunakan media LCD proyektor. Penelitian tindakan akan dilaksanakan di SMP Negeri 02 Tersono pada semester pertama tahun pelajaran 2014/2015 yaitu bulan September sesuai kalender pendidikan atau kalender akademik sekolah.

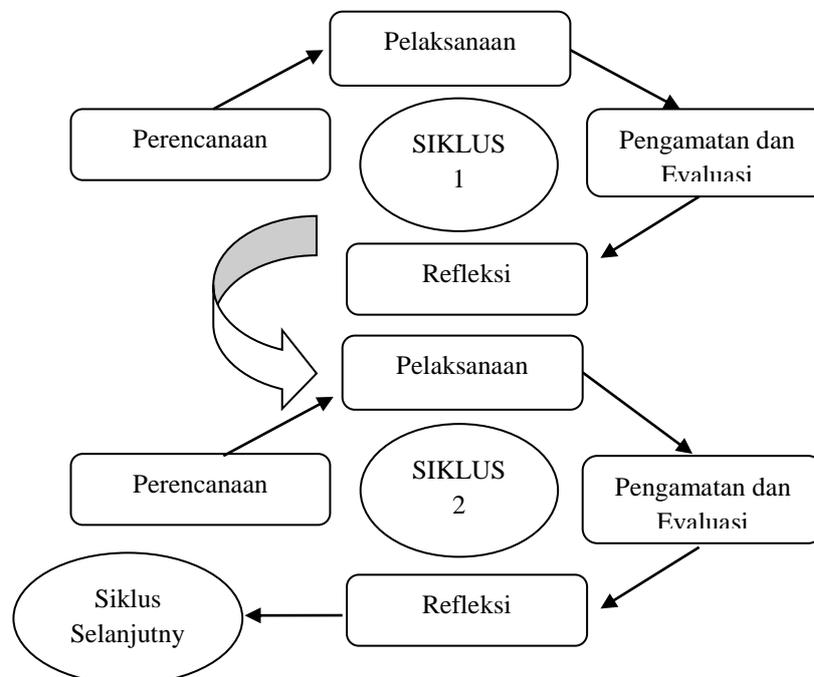
3.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII C tahun pelajaran 2014/2015 semester pertama yang berjumlah 20 orang siswa. Secara umum karakteristik siswa kelas VIII C baik dari aspek bakat, minat, prestasi, aktivitas belajar dan

lain sebagainya, menurut peneliti masih banyak kekurangan dan kelemahan yang perlu diperbaiki.

3.4. Prosedur (Langkah-langkah) Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan secara siklus berulang, melalui tahapan langkah-langkah: (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) pengamatan dan evaluasi dan (d) refleksi. Sebagaimana divisualisasikan pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Prosedur PTK

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

3.5.1 Teknik Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data dan gambaran tentang proses pembelajaran pada menggambar ilustrasi dengan menggunakan media LCD proyektor, Peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa dalam melaksanakan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi dari awal hingga akhir pembelajaran. Secara lebih rinci yang diamati antara lain: kesiapan siswa dalam menyiapkan alat dan bahan, proses berlangsungnya pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi, antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, ketercapaian kegiatan apakah sesuai rencana atau tidak, karakter siswa yang muncul, dan bagaimana hasil karya siswa

Observasi dilakukan peneliti untuk mengamati keadaan, respon, dan sikap siswa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Observasi siswa dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung di antaranya, kesiapan siswa, keseriusan saat menyimak dan mendengarkan penjelasan guru, ketertarikan pada materi dan metode pembelajaran, partisipasi siswa selama proses pembelajaran, ketertarikan terhadap media film animasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Pengambilan gambar selama observasi dapat dilakukan melalui proses dokumentasi.

3.5.2 Teknik Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk mendapatkan keterangan melalui proses tanya jawab kepada narasumber. Peneliti menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab dengan pihak-pihak yang bersangkutan yaitu guru seni rupa dan beberapa siswa Kelas VIII dengan tujuan untuk mendapatkan data secara lengkap dan konkrit tentang hal-hal yang terkait dengan pembelajaran menggambar ilustrasi di SMP Negeri 02 Tersono.

Data wawancara ini secara garis besar menyangkut tentang gambaran umum sekolah dan siswa SMP Negeri 2 Tersono, pembelajaran seni rupa yang telah berlangsung selama ini, pemanfaatan film animasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas VIII SMP Negeri 2 Tersono dan yang terakhir tentang hasil karya siswa yang telah dibuat. Peneliti melibatkan guru sebagai tim dalam penelitian.

3.5.3 Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengetahui gambaran tentang hasil belajar siswa dan peningkatannya pada setiap siklus, melalui pemanfaatan film animasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi.

3.5.4 Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah arsip yang telah ada di SMPN 02 Tersono dapat berupa gambar foto maupun data lain yang dapat mendukung kelengkapan data dalam proses penelitian.

3.6. Teknik Analisis dan Pengolahan Data

Analisis dan pengolahan atas data-data hasil pengamatan, wawancara maupun tes praktik, dilakukan dengan teknik dan kriteria pengukuran sebagai berikut:

1. Data Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran

Data hasil pengamatan proses pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan media LCD proyektor, dianalisa dan diolah dengan menghitung rata-rata, kemudian dikategorikan dalam 4 kategori: Sangat baik, baik, cukup dan kurang. Peningkatan rata-rata dari siklus I ke siklus selanjutnya diukur dengan presentase (%), kemudian data ditafsirkan untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah dan membuktikan hipotesis tindakan.

2. Data Hasil Belajar

Data hasil belajar tentang pemanfaatan film animasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan media LCD proyektor, dianalisis dan diolah dengan menghitung jumlah siswa yang mencapai standar KKM secara individual maupun klasikal. Peningkatan rata-rata dari siklus I ke siklus selanjutnya diukur dengan presentase (%), kemudian data ditafsirkan untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah dan membuktikan hipotesis tindakan.

3. Data Hasil Wawancara

Data dari wawancara di SMP Negeri 2 Tersono ini dilakukan dengan teknik kualitatif. Teknik kualitatif dilakukan untuk menganalisis data nontes yang di peroleh selama proses pembelajaran berlangsung dan diluar pembelajaran saat wawancara dengan narasumber di SMP Negeri 2 Tersono. Data wawancara dianalisis dengan cara membaca lagi catatan wawancara. Hasil analisis tersebut untuk mengetahui berbagai aspek dari data instrument yang sudah dibuat oleh peneliti, sebagai contoh untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai karya menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi yang telah dibuat, Menanyakan kepada siswa mengenai pengalaman apa yang didapat setelah pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi yang telah dibuat.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

Pertama, film animasi yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi adalah film animasi 3D dengan judul Up yang ditayangkan pada siklus I dan II. Pemanfaatan film animasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari respon siswa yang aktif saat pembelajaran berlangsung. Pada siklus I pertemuan pertama, pembelajaran dimulai dari guru seni budaya menjelaskan tentang gambar ilustrasi, fungsi serta contohnya kemudian dilanjutkan oleh peneliti menjelaskan tentang film animasi jenis dan contohnya serta memberi tugas praktik untuk menggambar ilustrasi. Tahap selanjutnya menayangkan film animasi dengan durasi yang telah ditentukan peneliti. Setelah selesai, siswa diminta mempersiapkan alat dan bahannya, membuat sket gambar pada kertas gambar dan hasil karya gambar ilustrasi dikumpulkan pada akhir pembelajaran. Pertemuan kedua kegiatan praktik dilanjutkan dengan tahap mewarnai sket yang sudah dibuat oleh siswa pada pertemuan pertama. Guru seni budaya dan peneliti bertugas membimbing siswa yang mengalami kesulitan. Setelah selesai, gambar dikumpulkan untuk dievaluasi oleh guru seni budaya dan peneliti. Berikutnya peneliti mencoba merefleksikan hasil pembelajaran pada pertemuan pertama. Pada siklus II tahapan yang ditempuh

sama dengan siklus I hanya saja sedikit mengalami perubahan karena peneliti merefleksi pembelajaran pada siklus I untuk dilakukan pada siklus II.

Kedua, pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media film animasi dengan judul *Up* mampu meningkatkan kemampuan menggambar bagi siswa SMP Negeri 2 Tersono kelas VIII C. Peningkatan tersebut diperoleh berdasarkan tiga aspek kriteria penilaian menggambar ilustrasi yang telah disusun oleh peneliti, yaitu aspek: (1) proses terdiri dari pembuatan sket dan pewarnaan, (2) Teknik terdiri dari penggunaan alat dan bahan serta pendekatan, (3) hasil terdiri dari kelancaran dan keluwesan garis, mengembangkan imajinasi, kualitas visual karya serta keaslian dan kebaruan ide. Hasilnya dapat diketahui bahwa rata-rata nilai siswa pada kondisi awal/prasiklus sebesar 68 meningkat menjadi 69 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 78 pada siklus II. Adapun besarnya selisih peningkatan dari kondisi awal ke siklus I sebesar 1 dari siklus I ke siklus II sebesar 9 dan dari kondisi awal ke siklus II sebesar 10.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Guru seni rupa hendaknya dapat memanfaatkan dan menggunakan media seperti film animasi dalam pembelajaran, yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa dalam belajar.
2. Para pakar atau praktisi pendidikan seni perlu melakukan penelitian serupa dengan mengembangkan pemanfaatan media lain yang lebih menarik, untuk memperkaya inovasi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni Chartarina Tri dan RC, Achmad Rifa'i. 2009. Psikologi pendidikan. Semarang : UNNES PRESS.
- Arsyad, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Coombs, P.H. et al. (1973). *New Path to Learning for Rural Children and Youth*. New York: ICED.
- Dalyono 2005. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : UPT MKK UNNES
- Dalz. 2010. *Animasi Flash*. www.pasarkreasi.com (17 Maret 2014)
- Depdikbud. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Zaharuddin, G., Djalle., (2007). *The Making of 3D Animastion Move Using 3D Studio Max*. Bandung : Informatika.
- Elliot, John. (1991). *Action Research Educational Change*. Philadelphia: Open University Press
- Garha, Oho dan Martindo D. Bongsoe, 1975. Penuntun Pendidikan Seni Rupa Untuk SD. Bandung: PT. Pelita Masa
- Garha, Oho, 1984, *Strategi Belajar Mengajar*, FPBS IKIP Bandung.
- Garha, Oho. 1980. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa Program Spesialisasi II*. Jakarta: Gramedia.
- Haldis, Awang. 2010. *Pengertian Animasi dan Konsep Pembelajaran Animasi*. <http://wartawargagunadharma.com> (20 Maret 2014).
- Iskandar, Eddy D.1997. *Panduan Praktis Menulis Skenario*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ismiyanto. 2009. "GBPP-Silabus RPP dan Handout Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa". *Handout Mata Kuliah Perencanaan*. Jurusan Seni Rupa. UNNES.

- Ismiyanto, PC. S. 2010. “ Implementasi Creative Solving dalam Pembelajaran Menggambar : Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar” dalam *Imajinasi Jurnal Seni*, Volume 6, No. 2. Semarang : UNNES.
- Iswidayati, Sri. 2010. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya*. Semarang : UNNES.
- Muharrar, Syakir. 2003. “Tinjauan Seni Ilustrasi”. *Bahan Ajar Mata Kuliah Menggambar Ilustrasi*. Jurusan Seni Rupa: UNNES.
- Muharrar, Syakir. 2009. “Pengembangan Model Pembelajaran Outdoor dalam Mata Kuliah Gambar pada Jurusan Seni Rupa FBS UNNES”. dalam *Jurnal Imajinasi* vol 5 no.1. Semarang: FBS UNNES. Hal 165-176
- Mukti, Farida dan Basuki Wibawa. 1992/1993. *Media Pengajaran*. Jakarta : Depdikbud
- Munandar, U. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta
- Purnomo, Heri. 2011. *Perancangan Film Animasi 3D “Aku Seorang Railfans”*. Yogyakarta : Amikom
- Setiawan, W. 2010. *Animasi dan Multimedia*. www.hikariimage.com (17 Maret 2014).
- Soehardjo, A, J. 1990. *Pendidikan Seni Rupa*. Buku Guru SMP. Depdikbud
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran*. Klaten: PT. Intan Pariwara Yogyakarta: Saku Dayar Sana
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugandi, Achmad, dkk. 2007. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Sugandi, Achmad dan Haryanto. 2006. *Teori Pembelajaran*. Semarang : UPT UNNES PRESS.

Suharto, Bahar. 1979. *Pendidikan dan Pengembangan Masyarakat*. Jakarta : PT Rora Karya

Sunaryo, Aryo. 2009. Hand Out Bahan Ajar Seni Rupa 1. Semarang: Unnes.

Syafii. 2006. *Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Uno, Hamzah B. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Zaharuddin G. Djalle, Edi Purwantoro, Demi Dasmana, 2007. *The Making of 3D Animation Movie*. Informatika Bandung.

<http://bangrahman.blogspot.com/2010/01/blog-14.html> (Tanggal pengunduhan 10 September 2014)

<http://5martconsultingbandung.blogspot.com/2010/10/pengertian-ilustrasigambar.html> (Tanggal Pengunduhan 13 September 2014)

LAMPIRAN 1. SURAT KEPUTUSAN PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 1601/FBS/2013**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2013/2014**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Tanggal 20 November 2013

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : MUJIYONO, S.Pd., M.Sn.
NIP : 197804112005011001
Pangkat/Golongan : III/C
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : LUKMAN ABDURRAHMAN
NIM : 2401409005
Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Pend. Seni Rupa
Topik : PEMANFAATAN FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI DI KELAS VIII SMP NEGERI 02 TERSONO-BATANG
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal



2401409005

... FM-03-AKD-24/Rev. 00 ...



DITETAPKAN DI : SEMARANG
PAJARAN TANGGAL : 25 November 2013

Agus Maryatin
NIP 196008031989011001

LAMPIRAN 2. SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon/Fax : (024) 8508010, email : fbs@unnes.ac.id
Laman : <http://fbs.unnes.ac.id>

Nomor : 3818/UN37.1.2/LT/2014

9 Oktober 2014

Lamp. : -

Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. **SMPN 2 Tersono**
di Batang

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa kami,

nama : **Lukman Abdurrahman**
nim : 2401409005
jurusan : Seni Rupa
jenjang program : S1
tahun akademik : 2014-2015
judul : **Pemanfaatan Film Animasi dalam Pembelajaran Menggambar Ilustrasi di Kelas VIII SMPN 2 Tersono Batang**

akan mengadakan penelitian di: SMPN 2 Tersono Batang.

Waktu pelaksanaan : Oktober 2014 s.d selesai.

Kami mohon Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa di atas untuk keperluan yang dimaksud.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara kami sampaikan terima kasih



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP. 1960080319890011001

Tembusan:

1. Ketjur. Seni Rupa
2. Ybs.

LAMPIRAN 3: SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN BATANG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 2 TERSONO
Jl. Harjowinangun – Tersono – Batang Telp. (0285) 7935992
BATANG 51272

SURAT KETERANGAN
NOMOR: 071/22

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 2 Tersono menerangkan bahwa :

Nama	: Lukman Abdurrahman
NIM	: 2401409005
Fakultas	: Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
Prodi	: S1 Seni Rupa
Semester	: XI (Sebelas)
Waktu Penelitian	: 7 Oktober 2014 – selesai

Yang bersangkutan benar-benar telah mengadakan penelitian di SMP Negeri 2 Tersono guna memperoleh bahan-bahan untuk penyusunan Skripsi dengan judul **"PEMANFAATAN FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI DI KELAS VIII SMP NEGERI 02 TERSONO-BATANG"**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Tersono, 28 Oktober 2014



[Signature]
*Koridun Eddy Satoto, S.Pd
011104 197903 1001

LAMPIRAN 4. PEDOMAN OBSERVASI

Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung, diperoleh dengan pengamatan secara langsung dibantu dengan alat pencatat selama observasi, dan kamera. Teknik observasi digunakan untuk pengumpulan data berupa :

a. Gambaran umum

- Gambaran umum mengenai keadaan sekolah
 - Lokasi dan lingkungan sekitar sekolah
 Dalam hal ini yang diamati letak/ lokasi SMP Negeri 2 Tersono, tingkat kebisingan dan kebersihan sekolah, serta kondisi mengenai lingkungan dan masyarakat sekitar sekolah.
 - Bangunan sekolah dan kelas
 Yang diamati adalah keadaan fisik bangunan SMP Negeri 2 Tersono serta jumlah dan kondisi kelas belajar yang digunakan.
 - Halaman Sekolah dan fasilitas lain
 Pengamatan langsung dilakukan untuk mengetahui kondisi halaman sekolah serta fasilitas/sarana prasarana apa saja yang menunjang proses pembelajaran misalnya adalah fasilitas multimedia (LCD, DVD, VCD), perpustakaan sekolah, laboratorium, aula, ruang OSIS, ruang BK, koperasi sekolah, mushola dan lainnya.
- Gambaran umum mengenai guru dan tenaga kependidikan sekolah
 - Keadaan guru
 Keadaan guru secara keseluruhan hanya diamati secara umum, sedangkan pengamatan khusus hanya dilakukan pada guru seni rupa yang bersangkutan.
 - Kegiatan guru saat KBM
 - Kegiatan awal: salam, apersepsi terhadap materi yang akan diberikan, penyampaian tujuan pembelajaran.
 - Kegiatan inti: urutan dan organisasi materi pembelajaran seni rupa, metode dan prosedur mengajar, penggunaan media dalam pembelajaran seni rupa, keterampilan yang digunakan guru dalam mengajar.

- Kegiatan penutup: rangkuman, evaluasi, tindak lanjut.

- Gambaran umum mengenai proses pembelajaran seni rupa
 - Dalam hal ini yang diamati antara lain bagaimana persiapan serta proses berjalannya pembelajaran seni rupa yang dilakukan di SMP Negeri 2 Tersono.
- Gambaran umum mengenai siswa
 - Peneliti melakukan pengamatan langsung pada siswa SMP Negeri 2 Tersono secara umum dan secara khusus meneliti kondisi dan perilaku siswa kelas VIII C.

b. Pembelajaran Seni Rupa

- Persiapan pembelajaran seni rupa

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana persiapan guru dalam memberikan materi pembelajaran seni rupa.
- Pelaksanaan pembelajaran

Pengamatan dalam tahap ini antara lain bagaimana cara guru memberikan materi pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, pemanfaatan waktu, metode pembelajaran yang digunakan, serta respon, keikutsertaan dan tingkat kemampuan siswa dalam menanggapi materi yang diberikan guru.
- Proses pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa dalam melaksanakan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi dari awal hingga akhir pembelajaran. Secara lebih rinci yang diamati antara lain: kesiapan siswa dalam menyiapkan alat dan bahan, proses berlangsungnya pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi, antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, ketercapaian kegiatan apakah sesuai rencana atau tidak, karakter siswa yang muncul, dan bagaimana hasil karya siswa, kemudian dikategorikan dalam 4 kategori: Sangat baik, baik, cukup dan kurang.

c. Hasil kreasi siswa

Peneliti mengamati karya gambar ilustrasi yang telah dibuat siswa sesudah pembelajaran apakah sudah sesuai dengan tujuan atau belum.

LAMPIRAN 5. PEDOMAN WAWANCARA

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah dengan teknik wawancara bebas yang ditujukan ke sumber data atau informan yaitu kepala sekolah, tenaga kependidikan, guru mata pelajaran dan siswa.

a. Tentang gambaran umum sekolah dan siswa SMP Negeri 2 Tersono, melalui:

- Wawancara dengan kepala SMP Negeri 2 Tersono
 - Menanyakan sejarah dan perkembangan sekolah dari tahun ke tahun baik dari akademiknya maupun perkembangan pembangunannya.
 - Menanyakan visi dan misi sekolah.
 - Menanyakan pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 2 Tersono secara umum.
 - Pandangan kepala sekolah mengenai guru pengampu mata pelajaran seni rupa.
 - Pandangan kepala sekolah terhadap siswa terkait minat, bakat, dan antusias dalam pembelajaran seni rupa.
 - Kebijakan dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran seni rupa.
- Wawancara dengan tenaga kerja di SMP Negeri 2 tersono (Kepala Tata Usaha Sekolah)
 - Menanyakan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.
 - Menanyakan tentang keadaan lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat di sekitar sekolah.
 - Menanyakan tentang keadaan keseluruhan guru dan tenaga kerja di sekolah.
 - Menanyakan tentang bangunan, kelas dan fasilitas yang ada di SMP Negeri 2 Tersono secara umum.

b. Tentang pembelajaran seni rupa yang telah berlangsung selama ini, melalui:

- Wawancara dengan guru seni rupa yang mengampu kelas VIII C SMP Negeri 2 Tersono.

- Wawancara mengenai perangkat pembelajaran seni rupa apa saja yang disiapkan (RPP, media pembelajaran, strategi, kriteria penilaian serta evaluasi).
 - Menanyakan keadaan siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Tersono, baik dari segi prestasi maupun kompetensi dalam bidang seni rupa.
 - Menanyakan pembelajaran seni rupa apa saja yang telah diajarkan kepada siswa selama ini.
- Wawancara dengan siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Tersono
- Menanyakan bagaimana pembelajaran seni rupa yang berlangsung selama ini.
 - Menanyakan bagaimana antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran seni rupa.
- c. Tentang pemanfaatan film animasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas VIII SMP Negeri 2 Tersono**
- Wawancara dengan guru seni rupa yang mengampu mata pelajaran seni rupa kelas VIII C SMP Negeri 2 Tersono
- Persiapan menjelang pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi.
 - Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi.
 - Wawancara dengan siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Tersono Menanyakan bagaimana persiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi
 - Menanyakan bagaimana tanggapan dan pelaksanaan pembelajaran pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi dan apakah sudah sesuai tujuan yang diharapkan.
- d. Tentang hasil karya siswa yang telah dibuat**
- Wawancara dengan guru seni rupa yang mengampu kelas VIII C SMP Negeri 2 Tersono.

- Tanggapan guru mengenai karya yang telah dibuat siswa, apakah sesuai tujuan atau tidak.
 - Penilaian guru terhadap karya siswa yang ditinjau dari kriteria penilaian.
- Wawancara dengan siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Tersono.
- Tanggapan siswa mengenai karya menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi yang telah dibuat.
 - Menanyakan kepada siswa mengenai pengalaman apa yang didapat setelah pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi yang telah dibuat.
 - Tanggapan siswa mengenai kendala apa saja yang dialami selama proses pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film animasi.

LAMPIRAN 6. PEDOMAN DOKUMENTASI

Pengumpulan data dengan metode dokumentasi yaitu mencari data dari tulisan, gambar, maupun arsip milik VIII C SMP Negeri 2 Tersono. Data yang diperlukan antara lain:

a. Gambaran umum sekolah

- Sejarah dan Perkembangan sekolah
- Data mengenai tanggal berdirinya sekolah (bila ada), siapa pendirinya, pergantian kepala sekolah, perkembangan siswa dan sekolah dari segi akademik maupun perkembangan bangunan.
- Visi dan Misi sekolah
- Lokasi, lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar sekolah
- Mencari data letak (alamat lengkap) sekolah, arsip tentang lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar sekolah (bila ada).
- Halaman dan fasilitas lain
- Data yang dikumpulkan antara lain mengenai fasilitas apa saja yang ada di SMP Negeri 2 Tersono (fasilitas multimedia, perpustakaan sekolah, laboratorium, aula, ruang OSIS, ruang BK, koperasi sekolah, mushola, ruang UKS, dan lainnya).
- Guru dan tenaga kependidikan sekolah
- Data yang dikumpulkan antara lain tentang jumlah tenaga pengajar dan tenaga kependidikan lain seperti tata usaha, satpam sekolah, penjaga sekolah, juru komputer, tukang kebun dan lainnya, latar belakang pendidikan tenaga pengajar (tingkat ijazah, asal sekolah/ perguruan tinggi, tahun kelulusan).
- Murid dan latar belakangnya
- Data yang dibutuhkan antara lain jumlah siswa SMP Negeri 2 Tersono secara keseluruhan (diklasifikasikan kelas dan jenis kelaminnya), prestasi akademik siswa ditinjau dari nilai UAN dalam beberapa kurun waktu.

b. Pembelajaran seni rupa

- RPP pembelajaran seni rupa yang disiapkan oleh guru seni budaya yang bersangkutan termasuk daftar nilai siswa dan daftar siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Tersono.

c. Hasil karya siswa

Hasil penilaian guru terhadap karya siswa dan penilaian terhadap prosesnya.

LAMPIRAN 7: RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP) SIKLUS I**

Nama Sekolah	: SMP Negeri 2 Tersono
Mata Pelajaran	: Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/ Semester	: VIII (delapan) / 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 4 jam pelajaran (2 kali pertemuan)
Standar Kompetensi	: Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa
Kompetensi Dasar	: Mengekspresikan diri melalui karya seni gambar

A. Indikator

- a. Siswa mampu menggambar ilustrasi berdasarkan pemanfaatan dengan media film animasi.
- b. Siswa mampu menciptakan berbagai macam objek gambar

B. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa mampu membuat karya gambar ilustrasi berdasarkan pemanfaatan dengan media film animasi
- b. Meningkatkan nilai gambar ilustrasi siswa
- c. Menarik partisipasi siswa

C. Materi Pokok

MENGGAMBAR ILUSTRASI

1. Langkah-langkah Berkarya

Langkah-langkah kegiatan menggambar ilustrasi adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan alat dan bahan

Alat dan bahan yang digunakan antara lain:

- Pensil
- Penghapus
- Rautan atau *cuter* untuk meruncingkan ujung pensil
- Pastel/ Crayon
- Kertas gambar

2. Merumuskan gagasan atau ide

Sebelum memulai menggambar, terlebih dahulu harus menentukan ide atau gagasan berdasarkan film yang ditayangkan. Ide menggambar muncul dari pola pikir anak yang berisi gagasan-gagasan. Selanjutnya ide tersebut dituangkan dalam karya gambar ilustrasi .

3. Pembuatan sket

Sket merupakan gambar rancangan dari ide atau imajinasi dari pikiran anak ke suatu bidang gambar. Sket umumnya berupa garis besar dari suatu bentuk atau objek gambar.

4. Pembuatan garis linier

Pembuatan garis dilakukan untuk menciptakan objek gambar secara jelas dan terperinci. Di sini garis-garis akan jelas memperlihatkan objek, bentuk dan figur gambar. Dalam dunia gambar-menggambar, garis yang menggambarkan sebuah bentuk disebut tepi linier (Simon 2006: 22)

5. Pewarnaan

Pewarnaan dilakukan dengan menggoreskan pastel ke permukaan bidang gambar. Pewarnaan dilakukan dengan beberapa teknik, di antaranya teknik blok maupun gradasi

6. Finishing

Finishing dapat dilakukan dengan beberapa hal, antara lain: memberi detail pada objek gambar ilustrasi, menebali garis linier dengan Spidol atau pensil EE

D. Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : Heuristik
- b. Metode : 1) Tanya jawab
2) Ceramah
3) Presentasi
4) Penugasan
5) Penilaian

E. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Siklus 1

Pertemuan Pertama

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran.
2. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang tujuan dan manfaat yang akan diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran.
3. Siswa diberi penjelasan dan bertanya jawab dengan guru tentang materi pembelajaran yang akan disajikan menggunakan LCD Proyektor dalam pembelajaran menggambar ilustrasi.

4. Siswa diberi motivasi untuk meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi dengan menunjukkan berbagai contoh gambar dari film animasi yang ditayangkan.

Kegiatan Inti (45 menit)

1. Siswa menyaksikan tayangan video yang disajikan.
2. siswa diingatkan kembali beberapa ide yang dianggap menarik sesuai dengan tayangan video sebagai stimulus.
3. Siswa diberi pancingan ide-ide yang sesuai dengan gambar tayangan video
4. Siswa mencerna, menafsirkan, dan mengungkapkan pendapat-pendapatnya mengenai tayangan tersebut.
5. Siswa diberi penguatan mengenai pendapat-pendapatnya tersebut dan diberi pemahaman tentang maksud yang terkandung dalam tayangan video.
6. Siswa menentukan ide-ide lain, mengembangkannya menjadi gambar ilustrasi.
7. Siswa mulai berkarya ilustrasi dengan mensket dengan pensil, mengorganisasikan unsur-unsur visual seperti pemilihan objek dan penyusunan komposisi.
8. Tahap penyelesaian “sket” karya ilustrasi.
9. Mengevaluasi karya sket gambar ilustrasi siswa,
10. Siswa lain memperhatikan, memberi tanggapan dan komentar

Kegiatan Penutup (15 Menit)

1. Siswa bersama peneliti dan guru melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Peneliti menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa selama pembelajaran berlangsung.
3. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut.
4. Siswa ditugaskan untuk melanjutkan gambar ilustrasi

Pertemuan Kedua

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran.
2. Peneliti bertanya kepada siswa tentang tujuan dan manfaat yang akan diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran.
3. Siswa dimotivasi untuk dapat menggambar ilustrasi dengan lebih baik lagi.

Kegiatan Inti (45 Menit)

1. Siswa diingatkan kembali tentang topik yang telah dibahas pada pertemuan yang lalu dengan menayangkan kembali tayangan video pada pertemuan lalu serta tugas yang telah diberikan, yaitu menyelesaikan sket gambar ilustrasi.
2. Peneliti mengingatkan siswa untuk memperhatikan aspek-aspek dalam menggambar ilustrasi serta kriteria penilaian gambar ilustrasi agar siswa dapat menggambar sesuai dengan target.
3. Siswa diberikan arahan tentang penggunaan media pewarna dalam berkarya gambar ilustrasi.
4. Siswa mulai mewarnai gambar ilustrasi
5. Setelah siswa selesai menggambar ilustrasi, peneliti dengan guru mengevaluasi gambar ilustrasi siswa
6. Siswa lain memperhatikan, memberi, tanggapan dan komentar

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Guru dan peneliti bersama siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Guru dan peneliti menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa dan memberi masukan kepada siswa.
3. Siswa diminta berpendapat tentang topik yang akan diulas pada pertemuan ke dua sebagai bahan pertimbangan peneliti.
4. Siswa dimotivasi agar mempersiapkan diri untuk kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi pada pertemuan siklus II.
5. Gambar ilustrasi yang dihasilkan siswa dikumpulkan dan dinilai guru dan peneliti sebagai hasil tes siklus I.

F. Media dan Sumber Belajar :

Media : Papan tulis dan LCD Proyektor

Belajar : Buku Seni budaya SMP, Tinjauan Seni Ilustrasi, dan sumber lain dari internet.

G. Penilaian Hasil Belajar

- 1). Bentuk Instrumen : Tugas Praktik
- 2). Instrumen : Instrumen Tes Pada Pertemuan Pertama

Buatlah gambar ilustrasi dengan mengembangkan karakter/tokoh sesuai dengan versi kalian masing-masing berdasarkan film animasi “*Up*” yang telah ditonton dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Pemutaran film animasi ditonton sekitar \pm 8 menit, kemudian pemutaran film dihentikan dan selanjutnya siswa menggambar ilustrasi berdasarkan film animasi tersebut.
- b) Dalam menggambar, kertas yang digunakan berukuran A3 dan pewarnaannya menggunakan krayon.
- c) Alokasi waktu : 2 jam pelajaran (2x45 menit) termasuk dalam pemutaran film.

➤ Aspek penilaian menggambar ilustrasi

No	Aspek	Nilai
1	Proses	10
	e. Pembuatan sketsa f. Pewarnaan	
2	Teknik	20
	e. Penggunaan Alat dan Bahan f. Pendekatan	
3	Hasil	70
	i. Kelancaran dan Keluwesan Garis	
	j. Mengembangkan Imajinasi	
	k. Kualitas Visual Karya	
	l. Keaslian dan kebaruan ide	
4	Jumlah	100

Tersono, 7 Oktober 2014

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Kristono Pudyo Satoto, S.Pd

NIP. 1959110419799031001

Guru Seni Budaya/Peneliti

Lukman Abdurrahman

NIM. 2401409005

LAMPIRAN 8: RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP) SIKLUS II**

Nama Sekolah	: SMP Negeri 2 Tersono
Mata Pelajaran	: Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/ Semester	: VIII (delapan) / 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 4 jam pelajaran (2 kali pertemuan)
Standar Kompetensi	: Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa
Kompetensi Dasar	: Mengekspresikan diri melalui karya seni gambar

A. Indikator

- a. Siswa mampu menggambar ilustrasi berdasarkan pemanfaatan dengan media film animasi.
- b. Siswa mampu menciptakan berbagai macam objek gambar

B. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa mampu membuat karya gambar ilustrasi berdasarkan pemanfaatan dengan media film animasi
- b. Meningkatkan nilai gambar ilustrasi siswa
- c. Menarik partisipasi siswa

C. Materi Pokok

MENGGAMBAR ILUSTRASI

➤ Langkah-langkah Berkarya

Langkah-langkah kegiatan menggambar ilustrasi adalah sebagai berikut:

7. Menyiapkan alat dan bahan

Alat dan bahan yang digunakan antara lain:

- Pensil
- Penghapus
- Rautan atau *cuter* untuk meruncingkan ujung pensil
- Pastel/ Crayon
- Kertas gambar

8. Merumuskan gagasan atau ide

Sebelum memulai menggambar, terlebih dahulu harus menentukan ide atau gagasan berdasarkan film yang ditayangkan. Ide menggambar muncul dari pola pikir anak yang berisi gagasan-gagasan. Selanjutnya ide tersebut dituangkan dalam karya gambar ilustrasi .

9. Pembuatan sket

Sket merupakan gambar rancangan dari ide atau imajinasi dari pikiran anak ke suatu bidang gambar. Sket umumnya berupa garis besar dari suatu bentuk atau objek gambar.

10. Pembuatan garis linier

Pembuatan garis dilakukan untuk menciptakan objek gambar secara jelas dan terperinci. Di sini garis-garis akan jelas memperlihatkan objek, bentuk dan figur gambar. Dalam dunia gambar-menggambar, garis yang menggambarkan sebuah bentuk disebut tepi linier (Simon 2006: 22)

11. Pewarnaan

Pewarnaan dilakukan dengan menggoreskan pastel ke permukaan bidang gambar. Pewarnaan dilakukan dengan beberapa teknik, di antaranya teknik blok maupun gradasi

12. Finishing

Finishing dapat dilakukan dengan beberapa hal, antara lain: memberi detail pada objek gambar ilustrasi, menebali garis linier dengan Spidol atau pensil EE

D. Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : Heuristik
- b. Metode : 1) Tanya jawab
 - 2) Ceramah
 - 3) Presentasi
 - 4) Penugasan
 - 5) Penilaian

E. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Siklus 2.

Pertemuan Pertama

Kegiatan Awal (10 menit)

5. Siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran.
6. Guru dan peneliti bertanya jawab dengan siswa tentang tujuan dan manfaat yang akan diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran.
7. Siswa diberi penjelasan dan bertanya jawab dengan peneliti dan guru tentang materi pembelajaran yang akan disajikan menggunakan LCD Proyektor dalam pembelajaran menggambar ilustrasi.
8. Siswa diberi motivasi untuk meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi dengan menunjukkan berbagai contoh gambar dari film animasi yang ditayangkan.

Kegiatan Inti (45 menit)

11. Siswa menyaksikan tayangan video yang disajikan.
12. siswa diingatkan kembali beberapa ide yang dianggap menarik sesuai dengan tayangan film animasi berjudul “Up” sebagai stimulus.
13. Siswa diberi rangsangan ide-ide yang sesuai dengan gambar tayangan film animasi berjudul “Up”.
14. Siswa mencerna, menafsirkan, dan mengungkapkan pendapat-pendapatnya mengenai tayangan tersebut.
15. Siswa diberi penguatan mengenai pendapat-pendapatnya tersebut dan diberi pemahaman tentang maksud yang terkandung dalam tayangan film animasi “Up”.
16. Siswa menentukan ide-ide lain, mengembangkannya menjadi gambar ilustrasi.
17. Siswa mulai berkarya ilustrasi dengan membuat sket dengan pensil, mengorganisasikan unsur-unsur visual seperti pemilihan objek dan penyusunan komposisi.
18. Tahap penyelesaian “sket” karya ilustrasi.
19. Mengevaluasi karya sket gambar ilustrasi siswa,
20. Siswa lain memperhatikan, memberi tanggapan dan komentar

Kegiatan Penutup (15 Menit)

5. Siswa bersama peneliti dan guru melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
6. Peneliti menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa selama pembelajaran berlangsung.
7. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut.
8. Siswa ditugaskan untuk melanjutkan gambar ilustrasi

Pertemuan Kedua

Kegiatan Awal (10 menit)

4. Siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran.

5. Peneliti bertanya kepada siswa tentang tujuan dan manfaat yang akan diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran.
6. Siswa dimotivasi untuk dapat menggambar ilustrasi dengan lebih baik lagi.

Kegiatan Inti (45 Menit)

7. Siswa diingatkan kembali tentang topik yang telah dibahas pada pertemuan yang lalu dengan menayangkan kembali tayangan video pada pertemuan lalu serta tugas yang telah diberikan, yaitu menyelesaikan sket gambar ilustrasi.
8. Peneliti mengingatkan siswa untuk memperhatikan aspek-aspek dalam menggambar ilustrasi serta kriteria penilaian gambar ilustrasi agar siswa dapat menggambar sesuai dengan target.
9. Siswa diberikan arahan tentang penggunaan media pewarna dalam berkarya gambar ilustrasi.
10. Siswa mulai mewarnai gambar ilustrasi
11. Guru dan peneliti membimbing siswa dalam kegiatan menggambar dan memberi masukan kepada siswa untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami siswa.
12. Setelah siswa selesai menggambar ilustrasi, peneliti dengan guru mengevaluasi gambar ilustrasi siswa
13. Siswa lain memperhatikan, memberi, tanggapan dan komentar

Kegiatan Penutup (10 menit)

6. Guru dan peneliti bersama siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
7. Guru dan peneliti menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa dan memberi masukan kepada siswa.
8. Gambar ilustrasi yang dihasilkan siswa dikumpulkan dan dinilai guru dan peneliti sebagai hasil tes siklus II.

F. Media dan Sumber Belajar :

Media : Papan tulis dan LCD

Belajar : Buku Seni budaya SMP, Tinjauan Seni Ilustrasi, dan sumber lain dari internet.

G. Penilaian Hasil Belajar

- 1). Bentuk Instrumen : Tugas Praktik
- 2). Instrumen : Instrumen Tes Pada Pertemuan Kedua

Buatlah gambar ilustrasi dengan mengembangkan karakter/tokoh sesuai dengan versi kalian masing-masing berdasarkan film animasi “*Up*” yang telah ditonton dengan ketentuan sebagai berikut :

- d) Pemutaran film animasi ditonton sekitar \pm 15 menit, kemudian pemutaran film dihentikan dan selanjutnya siswa menggambar ilustrasi berdasarkan film animasi tersebut.
- e) Dalam menggambar, kertas yang digunakan berukuran A3 dan pewarnaannya menggunakan krayon.
- f) Alokasi waktu : 2 jam pelajaran (2x45 menit) termasuk dalam pemutaran film.

➤ Aspek penilaian menggambar ilustrasi

No	Aspek	Nilai
1	Proses	10
	g. Pembuatan sketsa h. Pewarnaan	
2	Teknik	20
	g. Penggunaan Alat dan Bahan h. Pendekatan	
3	Hasil	70
	m. Kelancaran dan Keluwesan Garis	
	n. Mengembangkan Imajinasi	
	o. Kualitas Visual Karya	
4	p. Keaslian dan kebaruan ide	100
	Jumlah	

Tersono, 21 Oktober 2014

Mengetahui,

Kepala Sekolah

**Kristono Pudyo Satoto, S.Pd****NIP. 1959110419799031001**

Guru Seni Budaya/Peneliti

Lukman Abdurrahman**NIM. 2401409005**

LAMPIRAN 9. DOKUMENTASI KARYA SISWA PRA SIKLUS

Gambar Alifatun Nisak



Gambar Aris Setiawan



Gambar Eka Fijri Yanti



Gambar Fajria Egidia Putri



Gambar M Fadloli



Gambar Miftakhudin



Gambar Muhammad Ulinuha



Gambar Muhammad Zahroni



Gambar Mustofa



Gambar Nafisah



Gambar Nurhidayah



Gambar Nurus Salamiyah



Gambar Puji Santoso



Gambar Ravi Aji Pratama



Gambar Rini Fitriyana



Gambar Sania Rahmatika



Gambar Singgih Aditya



Gambar Suamimah



Gambar Yuni Maulana



Gambar Yusuf Endrianto

LAMPIRAN 10

Rekapitulasi Hasil Angket Siswa terhadap Pemanfaatan Film Animasi

Dalam Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Siklus I

No	Aspek	Respons				Jumlah
		4	3	2	1	
1	Saya bisa menggambar ilustrasi dari film animasi yang telah ditayangkan sesuai tugas yang telah diberikan	5	12	3		20
Prosentase (%)		25%	60%	15%		100%
2	Menggambar ilustrasi dengan film animasi membuat kemampuan menggambar saya meningkat	15	5			20
Prosentase (%)		80%	20%			100%
3	Gambar ilustrasi yang saya buat tidak terpengaruh oleh teman	7	3	8	2	20
Prosentase (%)		35%	15%	40%	10%	100%
4	Saya dapat membuat gambar ilustrasi setelah penayangan film animasi dihentikan	1	3	10	6	20
Prosentase (%)		5%	15%	50%	30%	100%
5	Saya tidak meminjam peralatan menggambar dari teman	3	7	2	8	20
Prosentase (%)		15%	35%	10%	40%	100%
6	Saya sangat senang dengan penayangan film animasi dalam pembelajaran ilustrasi	18	2			20
Prosentase (%)		90%	10%			100%
7	Saya membuat gambar ilustrasi berdasarkan versi saya sendiri	17	2	1		20
Prosentase (%)		85%	10%	5%		100%
8	Film animasi yang ditayangkan sangat menarik	20				20
Persentase (%)		100%				100%

Keterangan

4= sangat setuju

3= setuju

2= cukup setuju

1= kurang setuju

LAMPIRAN 11

Nama	:
Kelas	:

ANGKET**PEMANFAATAN FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN****MENGGAMBAR ILUSTRASI SIKLUS II****Perintah :**

Berilah satu tanda centang (v) pada setiap pernyataan dibawah ini !

No	Aspek	Respons			
		4	3	2	1
1	Saya bisa menggambar ilustrasi dari film animasi yang telah ditayangkan sesuai tugas yang telah diberikan				
2	Menggambar ilustrasi dengan film animasi membuat kemampuan menggambar saya meningkat				
3	Gambar ilustrasi yang saya buat tidak terpengaruh oleh teman				
4	Saya dapat membuat gambar ilustrasi setelah penayangan film animasi dihentikan				
5	Saya tidak meminjam peralatan menggambar dari teman				
6	Saya sangat senang dengan penayangan film animasi dalam pembelajaran ilustrasi				
7	Saya membuat gambar ilustrasi berdasarkan versi saya sendiri				
8	Film animasi yang ditayangkan sangat menarik				

Keterangan :

4= sangat setuju, 3= setuju, 2= cukup setuju, 1= kurang setuju.

LAMPIRAN 12

Rekapitulasi Hasil Angket Siswa terhadap Pemanfaatan Film Animasi

No	Aspek	Respons				Jumlah
		4	3	2	1	
1	Saya bisa menggambar ilustrasi dari film animasi yang telah ditayangkan sesuai tugas yang telah diberikan	14	3	3		20
Prosentase (%)		70%	15%	15%		100%
2	Menggambar ilustrasi dengan film animasi membuat kemampuan menggambar saya meningkat	18	2			20
Prosentase (%)		90%	10%			100%
3	Gambar ilustrasi yang saya buat tidak terpengaruh oleh teman	10	6	4		20
Prosentase (%)		50%	30%	20%		100%
4	Saya dapat membuat gambar ilustrasi setelah penayangan film animasi dihentikan	9	7	4		20
Prosentase (%)		45%	35%	20%		100%
5	Saya tidak meminjam peralatan menggambar dari teman	8	8	4		20
Prosentase (%)		40%	40%	20%		100%
6	Saya sangat senang dengan penayangan film animasi dalam pembelajaran ilustrasi	19	1			20
Prosentase (%)		95%	5%			100%
7	Saya membuat gambar ilustrasi berdasarkan versi saya sendiri	18	2			20
Prosentase (%)		90%	10%			100%
8	Film animasi yang ditayangkan sangat menarik	18	2			20
Persentase (%)		90%	10%			100%

Dalam Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Siklus II

Keterangan :

4= sangat setuju, 3= setuju, 2= cukup setuju, 1= kurang setuju

LAMPIRAN 13. BIODATA PENELITI



- | | |
|---------------------------------------|--|
| 1. NIM | : 2401409005 |
| 2. Nama | : Lukman Abdurrahman |
| 3. Prodi | : Pendidikan Seni Rupa, S1 |
| 4. Jurusan | : Seni Rupa |
| 5. Fakultas | : Bahasa dan Seni |
| 6. Jenis Kelamin | : Laki-Laki |
| 7. Agama | : Islam |
| 8. Tempat, Tanggal Lahir | : Batang, 17 Mei 1991 |
| 10. Nama Ayah | : Wahid Abdurrahman |
| 11. Nama Ibu | : Budi Asih |
| 12. Alamat Rumah | : Tanjungsari-Karangboyo RT 07 RW 01 |
| 13. Kecamatan | : Tersono |
| 14. Kabupaten | : Batang |
| 15. Kode Pos | : 51272 |
| 16. Provinsi | : Jawa Tengah |
| 17. Alamat Kontrakan
(di Semarang) | : Gg. Selekor Patemon |
| 18. <i>Phone</i> | : 085712626020 |
| 19. <i>E-mail</i> | : Lookmana.la@gmail.com |
| 20. Pendidikan | : MIM Tanjungsari Lulus 2003
SMP Muhammadiyah 1 Tersono Lulus 2006
SMA Negeri 1 Batang Lulus 2009
UNNES Mahasiswa Semester 12 |