KEEFEKTIFAN MODEL *COOPERATIVE SCRIPT*TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATERI SENI RUPA MURNI PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI KEPANDEAN 03 KECAMATAN DUKUHTURI KABUPATEN TEGAL

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelarSarjana Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh

Hudzaifah

1401412600

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

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

Tegal, 31 Mei 2016

Hudzaifah

1401412600

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Cooperative Script* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Seni Rupa Murni pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal", telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, pada:

hari : Jum'at

tanggal : 20 Mei 2016

Tegal, 20 Mei 2016

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Moh. Fathurrohman, S.Pd., M.Sn.	Ika Ratnaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19770725 200801 1 008	NIP. 19820814 200801 2 008

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Keefektifan Model Cooperative Script Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Seni Rupa Murni pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal* oleh Hudzaifah 1401412600, telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 2 Juni 2016.

PANITIA UJIAN

Ketua

Dr. Fakhrudin, M. Pd.
NIP. 19560427 198603 1 001

Sekretaris

Drs. Utoyo, M. Pd.
NIP. 19620619 198703 1 001

Penguji Utama

Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP. 19630721 198803 1 001

Penguji Anggota 1

Ika Ratnaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19820814 200801 2 008

Penguji Anggota 2

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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Sesuatu akan menjadi kebanggaan, jika sesuatu itu dikerjakan bukan hanya dipikirkan. Lakukan yang terbaik, bersikaplah yang baik maka kau akan menjadi orang yang terbaik.

(Penulis).

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang tuaku tercinta Ibu Nurcholipah dan Bapak Arif Rachmat yang selalu memberikan kasih sayang serta dukungan baik spiritual, moral, materil, dan semuanya tanpa batas angka. Serta keluarga besarku yang telah memberikan doa, dukungan, dan nasehat yang sangat berarti untukku. Dan untuk teman-teman yang selalu memberikan semangat dan motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Terima kasih.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Keefektifan Model *Cooperative Script* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Seni Rupa Murni pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kabupaten Tegal". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini sehingga bisa terselesaikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menjadi mahasiswa UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Moh. Fathurrohman, S.Pd., M.Sn., dosen pembimbing satu yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Ika Ratnaningrum, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing dua yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd.,dosen wali yang telah memberikan pengarahan, serta bimbingan selama penulis studi di UNNES.
8. Dosen jurusan PGSD UPP Tegal FIP UNNES yang telah banyak membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan.
9. Agus Setyawan, S.Pd., Kepala SD Negeri Kepandean 03 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
10. Kustanto, S.Pd., dan Lutfatull Aeni, S.Pd., Guru Kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
11. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES angkatan 2012 yang saling memberikan pengetahuan, semangat, dan motivasi kepada penulis.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis sendiri dan masyarakat serta pembaca pada umumnya

Tegal, 10 Mei 2016

Penulis

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Hudzaifah.2016."*Keefektifan Model Cooperative Script Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Seni Rupa Murni pada Siswa Kelas IV SDNegeriKepandean03 Kecamatan DukuhturiKabupaten Tegal"*.Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing (I): Moh. Fathurrohman, S.Pd., M.Sn., (II) IkaRatnaningrum, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Aktivitas Belajar,*Cooperative Script*,Hasil Belajar

Peranan pembelajaran SBK untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Proses pembelajaran SBK di SD umumnya masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran konvensional masih terpusat pada guru sehingga siswa hanya sesekali dibiarkan untuk mengkonstruksikan pengetahuannya. Hal ini menjadikan kualitas pembelajaran menjadi kurang maksimal. Salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang kooperatif.Contoh model kooperatif untuk diterapkan dalam pembelajaran SBK adalah model pembelajaran*Cooperative Script*. Belum diketahui model*CooperativeScript*efektif untuk pembelajaran SBK di SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan model pembelajaran yang efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran SBK materi Seni Rupa Murni di kelas IV SDNegeriKepandean 03Kabupaten Tegal.

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experimental* dengan desain*nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian yaitu siswa kelasIVA sebagai kelas eksperimen dan IVB sebagai kelas kontrol SDNegeriKepandean 03 Kabupaten Tegal. Jumlah populasi sebanyak 59 siswa yang terdiri dari 29 siswa kelas IVA dan 30 siswa kelas IVB SDNegeriKepandean03 Kabupaten Tegal. Adapun pengambilan sampeldilakukan dengan teknik sampling jenuh dimana seluruh anggota populasi terlibatdalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi dokumentasi, wawancara tidak terstruktur, observasi, dan tes hasil belajar. Analisisdata penelitian menggunakan uji *Independent Sample t Test* dan *One Sample t Test*. Kedua uji ini berfungsi untukmenganalisis perbedaan antar kelas dan menguji keefektifan model *CooperativeScript*.

Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas dan kesamaan rata-rata. Sebelum dilakukan uji analisis, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan cara uji *lilliefors*.Berdasarkan hasil analisis aktivitas dan hasil belajar diperoleh rata-rata nilai aktivitas kelas eksperimen sebesar 81,32, dan kelas kontrol sebesar 73,19. Sedangkan rata-rata nilai kelas eksperimensebesar 83,86, dan kelas kontrol sebesar 78,13. Perhitungan rata-rata menunjukkan adanya perbedaan rata-rata aktivitas dan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *CooperativeScript* lebih efektif dari model konvensional pada pelajaran SBK materi Seni Rupa Murni.

DAFTAR ISI

Halaman

Judul i

Pernyataan Keaslian Tulisan ii

Persetujuan Pembimbing iii

Pengesahan iv

Motto dan Persembahan v

Prakata vi

Abstrak viii

Daftar Isi..... ix

Daftar Tabel xiii

Daftar Gambar xv

Daftar Lampiran xvii

Bab

1. PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 7

1.3 Pembatasan Masalah 8

1.4 Rumusan Masalah 8

1.5 Tujuan Penelitian..... 9

1.5.1 Tujuan Umum 9

1.5.2 Tujuan Khusus 10

1.6 Manfaat Penelitian 10

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.6.1 Manfaat Teoritis 11
1.6.2 Manfaat Praktis 11
2. KAJIAN PUSTAKA 13
2.1 Kajian Teori 13
2.1.1 Belajar 13
2.1.2 Keefektifan 15
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi 16
2.1.4 Pembelajaran 18
2.1.5 Aktivitas Belajar 21
2.1.6 Hasil Belajar 23
2.1.7 Karakteristik Anak SD 24
2.1.8 Seni Budaya dan Keterampilan 26
2.1.9 Pendidikan Seni Rupa 29
2.1.10 Materi Seni Rupa Murni 32
2.1.11 Model Pembelajaran 37
2.1.12 Model Pembelajaran Kooperatif 38
2.1.13 Model Pembelajaran *CooperativeScript* 41
2.2 Penelitian yang Relevan 44
2.3 Kerangka Berpikir 49
2.4 Hipotesis Penelitian 51
3. METODEPENELITIAN 53
3.1 Desain Penelitian 53
3.2 Variable Penelitian 55
3.2.1 Variabel Bebas 55

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3.2.2 Variabel Terikat 55
3.3 Populasi dan Sampel 56
3.3.1 Populasi 56
3.3.2 Sampel 57
3.4 Teknik Pengumpulan Data 58
3.4.1 Wawancara Tidak Terstruktur 58
3.4.2 Observasi 59
3.4.3 Dokumentasi 59
3.4.4 Tes 59
3.5 Instrumen Penelitian 60
3.5.1 Instrumen Penelitian Kualitatif 61
3.5.2 Instrumen Penelitian Kuantitatif 63
3.6 Teknik Analisa Data 70
3.6.1 Deskriptif Data 70
3.6.2 Uji Prasyarat Analisis 72
3.6.3 Analisis Tahap Akhir 73
4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 75
4.1 Hasil Penelitian 75
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran 75
4.1.2 Analisis Deskriptif Data Penelitian 81
4.1.3 Analisis Statistik Data Hasil Penelitian 90
4.2 Pembahasan 111
4.2.1 Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 113

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4.2.2 Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .. 117

4.2.3 Keefektifan Model *CooperativeScript* Terhadap Aktivitas Belajar 119

4.2.4 Keefektifan Model *CooperativeScript* Terhadap Hasil Belajar 121

5. PENUTUP 123

5.1 Simpulan 123

5.1.1 Perbedaan Aktivitas Antara Siswa Kelas IV yang Mendapat Pembelajaran Menggunakan Model Cooperative Script dengan Pembelajaran yang Menggunakan Model Konvensional 123

5.1.2 Pebedaan Hasil Belajar Antara Siswa Kelas IV yang Mendapat Pembelajaran Menggunakan Model Cooperative Script dengan Pembelajaran yang Menggunakan Model Konvensional 123

5.1.3 Penerapan Model *CooperativeScript* Lebih Efektif Terhadap Aktivitas .124

5.1.4 Penerapan Model *CooperativeScript* Lebih Efektif Terhadap Hasil Belajar 124

5.2 Saran 125

5.2.1 Bagi Siswa 125

5.2.3 Bagi Guru 125

5.2.4 Bagi Penulis Lanjutan 126

Daftar Pustaka 127

Lampiran-lampiran..... 131

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

2.1 Tahap pelaksanaan model pembelajaran *Cooperative Script* 43

3.1 Jumlah siswa SD Negeri Kepandean 03 56

3.2 Rekapitulasi Uji Validitas Soal Uji 65

3.3 Data Hasil Reliabilitas Uji Coba Hasil Belajar Siswa 67

3.4 Analisis Tingkat Kesukaran Soal Valid 68

3.5 Analisis Daya Beda Soal 69

4.1 Nilai Pengamatan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Guru.....82

4.2 Rekapitulasi Data Aktivitas Belajar Siswa.....83

4.3 Paparan Nilai Data AktivitasBelajar Siswa Kelas Eksperimen 84

4.4 Paparan Nilai Data Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol 85

4.5 Paparan Data Rekap Tes Akhir Siswa.....87

4.6 Distribusi Frekuensi Tes Akhir Kelas Eksperimen 88

4.7 Distribusi Frekuensi Tes Akhir Kelas Kontrol 89

4.8 Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas Kelas Eksperimen 91

4.9 Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas Kelas Kontrol.....91

4.10 Hasil Uji Homogenitas Aktivitas Belajar Siswa 92

4.11 Hasil Uji Hipotesis Nilai Aktivitas Belajar Siswa 94

4.12 Hasil Uji Hipotesis Nilai Aktivitas Belajar Siswa 96

4.13 Deskripsi Data Tes Awal 97

4.14 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen 98

4.15 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol 99

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4.16 Hasil Uji Normalitas Data Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen 100

4.17 Hasil Uji Normalitas Data Nilai Tes Awal Kelas Kontrol 100

4.18 Hasil Uji Homogenitas Nilai Tes Awal 101

4.19 Hasil Uji Hipotesis Nilai Tes Awal.....103

4.20 Hasil Uji Normalitas Data Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen 104

4.21 Hasil Uji Normalitas Data Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol 105

4.22 Hasil Uji Homogenitas Nilai Hasil Belajar 106

4.23 Hasil Uji Hipotesis Nilai Tes Akhir Siswa 108

4.24 Hasil Uji Hipotesis Nilai Hasil Belajar Siswa 110

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Lukisan pemandangan 33

2.2 Patung Garuda Wisnu Kencana 34

2.3 Kain batik 35

2.4 Contoh Seni Keramik 36

2.5 Bagan Kerangka Berpikir 50

3.1 *Nonequivalent Control Grup Design* 54

4.1 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa 86

4.2 Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol 89

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1.	Daftar Populasi Penelitian	131
2.	Silabus Pembelajaran	134
3.	Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen	135
4.	Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol	141
5.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	145
6.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	162
7.	Pedoman Pengamatan Pelaksanaan Model *CooperativeScript*	178
8.	Lembar Observasi Model Pembelajaran *CooperativeScript*	181
9.	Tabulasi Lembar Pengamatan Model *CooperativeScript*	185
10.	Pedoman Observasi Penilaian Aktivitas Belajar Siswa	186
11.	Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	189
12.	Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	193
13.	Tabulasi Nilai Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	197
14.	Tabulasi Nilai Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	199
15.	Kisi-kisi Soal Uji Coba	201
16.	Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*	203
17.	Soal Uji Coba	205
18.	Soal *Pretest* dan *Posttest*	215
19.	Telaah Soal Pilihan Ganda	222
20.	Tabulasi Soal Uji Coba	230

21. *Output* SPSS Uji Validitas Soal 234

22. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes Uji Coba 235

23. *Output* Uji Reliabilitas Soal Uji Coba 236

24. Rekapitulasi Taraf Kesukaraan 237

25. Rekapitulasi Daya Beda Soal 238

26. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen 239

27. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas Kontrol 240

28. *Output* SPSS Uji Kesamaan Rata-rata 241

29. *Output* SPSS Uji Hipotesis 243

30. Dokumentasi Proses Pembelajaran 245

31. Surat-surat Penelitian 247

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 1

PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan kajian pertama dalam penelitian. Pada bagian pendahuluan akan dijelaskan mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah dan paradigma penelitian, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat penelitian. Pembahasan lebih mendalam mengenai bab pendahuluan akan diuraikan sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hak yang diterima warga negara. Tujuan utama pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan mengemban tugas untuk menghasilkan generasi yang baik, manusia-manusia yang lebih berkebudayaan, manusia sebagai individu yang memiliki kepribadian yang lebih baik. Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan terencana dengan maksud mengubah dan mengembangkan perilaku yang diinginkan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal I menyebutkan,

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Suatu pendidikan dikatakan bermutu apabila prosesnya berlangsung secara efektif dan mampu memberdayakan manusia dengan pengalaman-pengalaman yang diperoleh. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kunci pembelajaran yang efektif terletak pada guru. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan kreatif sehingga membuat siswa menjadi aktif, nyaman dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran agar dapat berpengaruh pada meningkatnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Karena kualitas proses pembelajaran yang dilakukan akan berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar. Pembelajaran yang efektif perlu diterapkan dalam setiap mata pelajaran di sekolah dasar, termasuk salah satunya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Selanjutnya tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk menciptakan generasi yang berkarakter, mempunyai pengetahuan yang tinggi dan berakhlak mulia. Sebagaimana terdapat dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan untuk diri sendiri, dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Pendidikan merupakan proses bantuan dan pertolongan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik atas pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohaninya secara optimal. Pendidikan diharapkan mampu menjadikan anak menjadi manusia yang bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri. Munib (2012: 31) berpendapat bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang

dilakukan oleh orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam memperbaiki kualitas bangsa melalui tujuan pendidikan nasional. Standar dan komponen-komponen dalam pendidikan nasional harus diperhatikan supaya dapat mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan pada dasarnya berlangsung seumur hidup, di mana pendidikan dimulai dari dalam kandungan ibu hingga meninggal dunia.

Pendidikan pada hakikatnya mencakup kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih. Kegiatan tersebut dilakukan sebagai usaha sadar untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak secara optimal, baik dalam segi fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual, sesuai dalam tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya dimana individu itu tinggal.

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat, serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Menurut Mirasa dkk. (2005) dalam Susanto (2015: 70) Tujuan pendidikan sekolah dasar dimaksudkan sebagai proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar setiap siswa, dimana setiap siswa belajar secara aktif karena dorongan dalam diri dan adanya suasana yang memberikan kemudahan (kondusif) bagi perkembangan dirinya secara optimal.

Pendidikan di sekolah dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar yaitu baca, tulis, hitung, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang bermanfaat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Kurikulum pendidikan dasar wajib memuat Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganagaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengatahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Keterampilan serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Sarana yang diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan salah satunya adalah lembaga formal berupa sekolah. Di sekolah, siswa mengalami proses pendidikan dan pembelajaran. Proses tersebut dilaksanakan agar adanya perubahan perilaku siswa untuk memperoleh prestasi belajar yang memuaskan.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musikal, linguistik, logika, matematis, naturalis, dan kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual, moral, serta kecerdasan emosional (Susanto 2015: 263).

"Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu *organisme* berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman." (Gagne, 1989) dalam Susanto (2015: 1) belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal diperlukan daya ingat yang optimal. Kingsley membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yaitu: (1) keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian; dan (3) sikap dan

cita-cita.Hasil belajar dapat maksimal apabila siswa dapat menggunakan keterampilan tersebut dengan baik.

Pendidikan seni khususnya seni rupa digunakan sebagai bentuk penularan kemampuan dari guru kepada siswa, sehingga menguasai keterampilan teknis dalam berolah seni. Proses penyelenggaraan pendidikan seni melalui pendekatan ini bisa dilakukan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat. Prinsip yang harus diperhatikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yaitu penyampaian materi secara sistematis, bertahap dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Negeri Kepandean 03 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal khususnya Seni Rupa, masih belum dapat mencapai semua keterampilan sesuai materi pembelajaran. Guru di SD Negeri Kepandean 03 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Penggunaan model pembelajaran konvensional, menjadikan siswa di dalam kelas menjadi kurang semangat untuk menerima pembelajaran. Menurut hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Desember 2015 dengan guru kelas IVA yang bernama Kustanto, S.Pd dan guru kelas IVB Lutfatull Aeni, S.Pd, diperoleh keterangan bahwa kondisi pembelajaran SBK khususnya seni rupa memang semua siswa belum dapat mengapresiasi karya seni. Hal-hal yang dapat dilakukan guru agar siswa dapat mengapresiasikan karya seni diantaranya perbaikan pembelajaran dan materi ajar, pengadaan buku-buku penunjang pembelajaran, alat peraga, serta optimalisasi proses pembelajaran

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik dan melibatkan interaksi siswa.

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya seni rupa materi seni rupa murni memerlukan model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk membangkitkan semangat belajar siswa dengan berbagai cara agar hasil belajar lebih optimal. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan interaksi siswa di dalamnya serta dapat mengembangkan semangat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar adalah model pembelajaran *Cooperative Script.*

Beberapa penelitian membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh adalah model pembelajaran *Cooperative Script* yang telah dilakukan oleh Yuli Trilarasati, Iskandar Syah, dan Muhammad Basri dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa". Hasil penelitian ini memberikan hasil bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar IPS kelas VII SMP Negeri 1 Terusan dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script*.

Pembelajaran dengan model *Cooperative Script* merupakan metode belajar di mana siswa berkerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari (Suprijono 2014: 126). Diawali dengan guru mengelompokkan siswa untuk berpasangan. Guru membagikan materi ajar tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar. Setelah ditetapkan, pembicara membacakan ringkasannya selengkap

mungkin dan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. Selanjutnya siswa bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Guru bersama siswa membuat kesimpulan.

Model *Cooperative Script* bermanfaat karena mampu menguji kesiapan siswa, melatih keterampilan siswa membaca, memahami materi pelajaran dengan cepat dan mengajak siswa untuk terus siap dalam situasi apapun. Penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* tidak untuk menggantikan metode ceramah yang umum dipilih sebagai metode pembelajaran oleh para guru, tetapi dikembangkan sebagai alternatif atau pelengkap dari metode ceramah.

Berdasarkan alasan dan hasil wawancara, serta pengamatan yang dilakukan peneliti, timbul sebuah gagasan untuk melakukan penelitian dengan judul "Keefektifan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Seni Rupa Murni pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

(1) Guru masih kurang kreatif dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran seni rupa.

(2) Didalam pembelajaran seni rupa materi pembelajaran yang diberikan kurang bervariasi.

(3) Pembelajaran didominasi oleh guru, sehingga siswa pasif dan kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran seni rupa.

(4) Kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran seni rupa.

(5) Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa.

1.3 Pembatasan Masalah

Karena permasalahan yang ada bersifat umum dan terlalu luas. Oleh sebab itu perlu adanya pembatasan masalah agar diperoleh kajian yang efektif dan mendalam.

(1) Model pembelajaran yang diujikan yakni model pembelajaran *Cooperative Script* untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional dengan ceramah.

(2) Materi seni rupa murni meliputi seni lukis, seni batik, seni patung dan seni keramik.

(3) Variabel penelitian yakni aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV

(4) Populasi dalam penelitian yakni siswa kelas IV di SD Negeri Kepandean 03 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal tahun 2015/2016.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang akan dikaji yaitu sebagaiberikut :

(1) Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan materi seni rupa murni pada siswa kelas IV antara pembelajaran yang menggunakan model *Cooperative Script* dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional?

(2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan materi seni rupa murni pada siswa kelas IV antara pembelajaran yang menggunakan model *Cooperative Script* dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional?

(3) Apakah penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* lebih efektif dari model pembelajaran konvensional terhadap aktivitas belajar Seni Budaya dan Keterampilan materi seni rupa murni pada siswa kelas IV?

(4) Apakah penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* lebih efektif dari model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan materi seni rupa murni pada siswa kelas IV?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini meliputi tujuan umum dan tujuan khusus. Berikut merupakan penjabaran secara rinci mengenai tujuan penelitian:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menguji penggunan model *Cooperative Script* terhadap aktivitas dan hasil belajar seni rupa murni pada siswa kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus merupakan fokus tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Tujuan khusus dari penelitian ini sebagai berikut:

(1) Menganalisis ada tidaknya perbedaan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa materi seni rupa murni pada siswa kelas IV antara pembelajaran yang menggunakan model *Cooperative Script* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model *Cooperative Script*.

(2) Menganalisis ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa materi seni rupa murni pada siswa kelas IV antara pembelajaran yang menggunakan model *Cooperative Script* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model *Cooperative Script*.

(3) Menganalisis model pembelajaran *Cooperative Script* lebih efektif dari model pembelajaran konvensional terhadap aktivitas belajar Seni Budaya dan Keterampilan materi seni rupa murni pada siswa kelas IV.

(4) Menganalisis model pembelajaran *Cooperative Script* lebih efektif dari model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan materi seni rupa murni pada siswa kelas IV.

1.6 Manfaat Penelitian

Apabila tujuan penelitian tercapai, maka manfaat penelitian akan didapatkan secara teoritis dan praktis. Manfaat secara teoritis yaitu untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Secara praktis yaitu manfaat yang dapat

dirasakan oleh berbagai pihak untuk memperbaiki kinerjanya. Uraian selengkapnya sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada khazanah ilmu pengetahuan khususnya dalam pengembangan pembelajaran di sekolah dasar dengan menerapkan berbagai pendekatan, metode dan model yang bervariasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

1.6.2.1 Bagi Siswa

(1) Meningkatkan kreativitas dan aktivitas belajar siswa.

(2) Memudahkan dalam mengingat dan mengulang materi pelajaran seni rupa yang telah dipelajari.

(3) Meningkatkan kemampuan belajar Seni Rupa khususnya materi seni rupa murni, sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

1.6.2.2 Bagi Guru

(1) Memberikan informasi kepada guru-guru di sekolah dasar tentang penggunaan model pembelajaran*Cooperative Script* dalam pembelajaran Seni Rupa materi seni rupa murni pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

(2) Sebagai bahan masukan dan informasi kepada para guru dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(3) Memberikan semangat kepada para guru untuk menggunakan model pembelajaran sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Rupa.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik dalam mengembangkan pembelajaran Seni Rupa dan mata pelajaran yang lain pula serta dapat meningkatkan mutu lulusan.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

(1) Menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen dengan model pembelajaran *CooperativeScript* pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar.

(2) Penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Kajian teori merupakan uraian tentang teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dan menjadi dasar dilaksanakannya penelitian. Kajian teori dimaksudkan untuk memberi gambaran atau batasan teori dari teori-teori yang digunakan sebagai dasar dilakukannya penelitian. Pada bagian kajian teori akan dijelaskan: hakikat belajar, keefektifan, hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, pembelajaran, aktivitas belajar, karakteristik siswa SD, hakikat SBK, pendidikan seni rupa di SD, materi seni rupa murni, model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif, dan model pembelajaran *Cooperative Script*. Berikut penjelasannya.

2.1.1 Belajar

Gagne (1977) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan. Menurut Morgan dalam Suprijono (2014: 3) "*Learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experiene*". (Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman).

Arsyad (2015: 1) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar

itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Slameto (2013: 2) "Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya."

Slavin (1994: 152) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar berkaitan dengan banyak hal seperti perubahan perilaku, pengalaman dan bersifat relatif permanen. Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan definisi yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan meniru, dan sebagainya. Selain itu, belajar merupakan pengalaman, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar akan lebih baik jika subjek belajar turut serta melakukannya. Jadi, belajar tidak hanya bersifat verbalistik melainkan juga praktek bahkan aplikatif bagi pesertanya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.2 Keefektifan

Menurut Susanto (2015: 53) pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Dalam proses pembalajaran aktivitas yang menonjol ada pada peserta didik. Peserta didik menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya pada diri sendiri.

Menurut Kyriacou (2011: 228) Kemampuan untuk membangun pengalaman belajar yang efektif menempati inti kemampuan mengajar guru. Mayoritas guru lebih dari memadai dalam hal menempati inti kemampuan mengajar, namun guru perlu mengikuti perubahan karakteristik belajar mengajar di sekolah.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat, atau dapat membawa hasil. Sedangkan keefektifan mempunyai arti suatu usaha atau tindakan berarti "keberhasilan".

Jadi dapat disimpulkan keefektifan adalah daya guna, adanya kesesuaian didalam suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dengan yang dituju. Keefektifan juga menunjukkan pada hasil yang dicapai, sejauh mana rencana dapat tercapai. Pembelajaran yang efektif merupakan tolak ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Oleh karena itu peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting, untuk tercapainya suatu pembelajaran yang efektif guru harus mengikuti perubahan karakteristik belajar mengajar di sekolah.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Rifa'i dan Anni (2012: 81) mengemukakan faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal mencakup kondisi fisik (kesehatan tubuh), kondisi psikis (kemampuan intelektual dan emosional) serta kondisi sosial. Sedangkan faktor eksternal mencakup variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar. Kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi kesiapan, proses dan hasil belajar siswa. Belajar yang berhasil mempersyaratkan pendidik memperhatikan faktor internal dan eksternal siswa.

Djamarah dan Zain (2014: 109) merumuskan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, antara lain: (1) tujuan; (2) guru; (3) anak didik; (4) kegiatan pengajaran; (5) bahan dan alat evaluasi; serta (6) suasana evaluasi.

Slameto (2013: 54-72) menggolongkan faktor-faktor yang memengaruhi belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.3.1 Faktor Intern

Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang memengaruhi belajarnya. Faktor intern terdiri dari tiga aspek, yang meliputi: faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan. Berikut uraian dari masing-masing faktor:

(1) Jasmaniah, faktor jasmaniah merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik siswa. Menurut Slameto (2013: 55) cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah tangan, lumpuh dan lain-lain. Keadaan cacat tubuh juga memengaruhi belajar. Siswa yang cacat, belajarnya juga terganggu.

(2) Psikologis, faktor psikologis yaitu faktor yang berkaitan dengan kondisi kejiwaan siswa. Faktor psikologis terdiri atas inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

(3) Kelelahan, faktor kelelahan merupakan suatu kondisi menurunnya ketahanan tubuh, baik dari aspek jasmani maupun psikis. Kelelahan jasmani ditunjukkan dengan lemahnya badan dan timbulnya kecenderungan untuk membaringkan badan, sedangkan kelelahan psikis ditandai dengan kelesuan dan kebosanan, sehingga menurunkan semangat dan minat seseorang terhadap suatu kegiatan.

2.1.3.2 Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah semua faktor di luar diri siswa yang memengaruhi proses pelajarnya. Faktor ekstern meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dibawah ini dijelaskan mengenai masing-masing faktor ekstern secara lebih rinci, yaitu sebagai berikut:

(1) Keluarga, faktor keluarga merupakan lingkungan pendidikan awal siswa. Siswa belajar dengan kedua orang tuanya. Keberadaan keluarga berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Faktor tersebut meliputi cara mendidik, relasi antar

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan

(2) Sekolah, faktor sekolah yang memengaruhi belajar siswa meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, serta tugas rumah

(3) Masyarakat, faktor masyarakat merupakan lingkungan dimana siswa berada. Faktor masyarakat berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Lingkungan yang baik akan mendidik anak menjadi anak yang baik dan juga sebaliknya. Keberadaan lingkungan yang memengaruhi belajar siswa meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang memengaruhi belajar yaitu faktor-faktor internal dan eksternal. Pengaruh yang ditimbulkan antar faktor saling berkaitan, sehingga perlu adanya perhatian terhadap keadaan siswa baik fisik, psikis, maupun lingkungan dimana siswa tinggal. Keterkaitan antar faktor tersebut dapat memberikan dampak positif dan negatif kepada siswa. Oleh karena itu, perlu adanya kerjasama antara orang tua, sekolah, dan masyarakat agar siswa dapat belajar dengan sebaik-baiknya.

2.1.4 Pembelajaran

Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan

pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Gagne dalam Huda (2014: 3) menyatakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan tingkatkan levelnya.

Gagne, Briggs, dan Wager dalam Winataputra (2007: 1.19) pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar bagi siswa. Dalam pembelajaran akan terjadi interaksi yang dilakukan secara sengaja. Interaksi tersebut terjadi antara peserta didik yang belajar dengan lingkungan belajar. Lingkungan belajar yang dimaksud dapat dengan pendidik, teman sebaya, maupun media pembelajaran.

Majid (2013: 5) pada dasarnya pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan pokok. Pertama, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar. Kedua, bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Nasution dalam Susanto (2015: 23), mengajar merupakan segenap aktivitas kompleks yang dilakukan guru dalam mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar. pengertian mengajar tersebut memberikan petunjuk bahwa fungsi pokok dalam mengajar itu adalah menyediakan kondisi yang kondusif. Dengan siswa yang berperan aktif dalam upaya menemukan dan memecahkan masalah.

Winataputra (2007: 1.21) proses pembelajaran dalam arti yang luas merupakan jantungnya dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan, membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka pencerdasan kehidupan bangsa.

Susanto (2015: 26) pembelajaran adalah aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses belajar. Istilah aktivitas kompleks di sini tidak dapat diartikan pada pengertian menyampaikan pengetahuan secara lisan atau tertulis, melainkan lebih dari itu, yakni menciptakan kondisi agar siswa dapat belajar secara kondusif, membimbing siswa dalam belajar, memotivasi siswa untuk belajar, dan melakukan penilaian terhadap hasil dari kegiatan belajar yang telah dilakukan siswa.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Guru sebagai seorang pengajar harus mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sebab belajar merupakan satu proses aktif yang memerlukan dorongan, bimbingan dan tuntutan ke arah tercapainya tujuan yang dikehendaki. Oleh sebab itu, pembelajaran harus disusun sedemikian rupa dengan memahami kemampuan yang harus dimiliki guru agar dapat melakukan pembelajaran bermakna bagi siswa.

2.1.5 Aktivitas Belajar

Sardiman (2014: 95-96) pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar.

Slameto (2013: 36) dalam proses pembelajaran, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, berdiskusi dengan guru. Dalam berbuat siswa dapat menjalankan perintah, melaksanakan tugas, membuat grafik, diagram, inti sari dari pelajaran yang disajikan. Bila siswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia memiliki ilmu atau pengetahuan itu dengan baik.

Sudjana (2014: 61) menyatakan penilaian proses belajar-mengajar terutama adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal: (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) terlibat dalam pemecahan masalah; (3) bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; (5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; (6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya; (7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; (8) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Dierich dalam Hamalik (2011: 90-91), membagi aktivitas dalam 8 kelompok kegiatan yaitu kegiatan visual, kegiatan lisan (oral), kegiatan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan metrik, kegiatan mental, dan kegiatan emosional. Akan tetapi tidak semua kegiatan selalu terjadi dalam suatu pembelajaran. Contohnya yaitu kegiatan menggambar dan metrik yang hanya terdapat dalam pembelajaran atau materi tertentu.

Menurut Hamalik (2011: 91) Aktivitas dalam belajar akan memberikan beberapa manfaat, diantaranya yaitu: (1) siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri; (2) berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa; (3) memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok; (4) siswa belajar dan berkerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual; (5) memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat; (6) membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa; (7) pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme; (8) pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Berdasarkan pengertian aktivitas belajar, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar sebagai kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam usahanya mempunyai ilmu pengetahuan dan keterampilan yang menunjang keberhasilan belajar itu sendiri. Siswa diharapkan dapat mengemukakan hasil pemikirannya

sendiri melalui aktivitas berpikir. Siswa dilatih untuk berani bertanya, mengajukan pendapat, bahkan berdiskusi dengan guru. Siswa akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanyalah membimbing dan mengarahkan, sehingga diharapkan nantinya hasil belajar yang didapat juga baik.

2.1.6 Hasil Belajar

Menurut Susanto (2015: 5) makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Winkel dalam Purwanto (2013: 45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar baru dapat diperoleh setelah peserta didik mengalami aktivitas belajar. Peserta didik yang mengalami aktivitas belajar mengenai konsep dan pengetahuan akan memberikan hasil dari proses belajarnya. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas oleh Nawawi dalam K. Brahim (2007) dalam Susanto (2015: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah meteri pelajaran tertentu.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Gagne dalam Sudjana (2011: 22) membagi lima kategori hasil belajar, yakni (1) informasi verbal; (2) keterampilan intelektual; (3) strategi kognitif; (4) sikap; dan (5) keterampilan motoris.

Susanto (2015: 5) yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah memalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk

memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i dan Anni 2012: 69).

Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut bergantung pada hal-hal yang dipelajari oleh siswa. Secara garis besar, hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berhubungan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual, ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan penelitian. Ranah kedua adalah ranah afektif yang berhubungan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori ranah afektif meliputi penerimaan, penanggapan, penelitian, pengorganisasian, pembentukan pola hidup. Ranah terakhir adalah ranah psikomotorik menunjukan adanya kemampuan fisik seperti ketermapilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

2.1.7 Karakteristik Anak SD

Piaget dalam Rifa'i dan Anni (2012: 31),perkembangan intelektual anak terdiri dari beberapa tahapan seperti berikut: (1) tahap sensori motor (usia 0-2 tahun); (2) tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun); (3) tahap operasional konkrit (usia 7-12 tahun); (4) tahap operasional formal (usia 12 tahun-dewasa). Anak SD pada umumnya berumur sekitar 6-12 tahun. Jadi, berdasar teori Piaget anak SD masuk dalam dua tahap yaitu: tahap pra-operasional dan operasional konkret.

Susanto (2013: 78-79), menjelaskan anak usia SD berada pada tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun). Dimana usia ini anak mulai menunjukkan perilaku belajar yang berkembang ditandai dengan ciri sebagai berikut:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(1) Anak mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur secara serentak

(2) Anak mulai berpikir secara operasional, yakni anak mampu memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti: volume, jumlah, berat, luas, panjang, dan pendek. Anak juga mampu memahami tentang peristiwa-peristiwa yang konkret

(3) Anak dapat menggunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasi benda-benda yang bervariasi beserta tingkatannya

(4) Anak mampu membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan menggunakan hubungan sebab akibat

(5) Anak mampu memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, pendek, lebar, luas, sempit, ringan, dan berat

Masa anak-anak berlangsung antara usia 6 – 12 tahun. Masa ini sering disebut dengan masa sekolah, yaitu masa matang untuk belajar dan masa matang untuk sekolah. Nasution (1995) dalam Sukarya (2008: 4.1.2) menjelaskan bahwa, "Masa usia sekolah sering disebut masa intelektual atau masa keserasian sekolah. Pada masa ini secara relatif anak-anak mudah untuk didik pada masa sebelumnya dan sesudahnya".

Pendapat lain dikemukakan oleh Sumantri (2012: 6.3) tentang karakteristik siswa SD. Beberapa karakter yang menonjol pada siswa SD seperti suka bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karana itu, guru SD perlu merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya

dan memungkinkan siswa bekerja atau belajar dalam kelompok. Selain itu model pembelajaran yang digunakan perlu melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Guru hendaknya mampu menerapkan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar menyebabkan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Selain itu, guru harus dapat mengakomodasi keragaman antar siswa sehingga semua siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.8 Seni Budaya dan Keterampilan

Istilah seni berasal dari istilah *"sani"* dalam bahasa Sansekerta yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencairan dengan hormat dan jujur Sugriwa (1957) dalam Pamadhi (2014: 1.3), tetapi ada juga yang mengatakan bahwa seni berasal dari bahasa Belanda *"genie"* atau jenius. Dalam versi yang lain, seni disebut *cilpa* yang berarti warna (kata sifat) atau pewarna (kata benda), kemudian berkembang menjadi cilpacastra yang berarti segala macam kekriyaan (hasil keterampilan tangan) yang artistik Soedarso (1988) dalam Pamadhi (2014: 1.3). Perkembangan selanjutnya dari asal kata seni muncul berbagai pengertian seni, yaitu (1) seni sebagai karya seni (*work of art*); (2) seni sebagai kemahiran (*skill*); (3) seni sebagai kegiatan manusia (*human activity*) Pamadhi (2014: 1.3).

Pamadhi (2014: 1.3) berpendapat bahwa seni sebagai benda/karya seni adalah bahwa seni atau keindahan adalah sesuatu yang menghasilkan kesenangan, tetapi berbeda dengan sekedar rasa gembira karena mempunyai *unsur*

transendental atau *spiritual*. Menurut Aristoteles dalam Pamadhi (2014: 1.3), mengatakan bahwa seni sebagai kemahiran adalah seni merupakan sebuah kemampuan dalam membuat sesuatu dalam hubungannya dengan upaya mencapai suatu tujuan yang ditentukan oleh rasio/logika atau gagasan tertentu.

Seni sebagai kegiatan manusia oleh Leo Tolstoy dalam Pamadhi (2014: 1.3), dikatakan bahwa seni merupakan kegiatan sadar manusia dengan perantaraan tanda-tanda lahiriah tertentu untuk menyampaikan perasaan-perasaan yang telah dihayatinya kepada orang lain, sehingga mereka kejangkitan perasaan yang sama dan juga mengalaminya.

Menurut Pamadhi (2014: 1.4) Seni adalah ekspresi jiwa manusia yang tertuang dalam berbagai bentuk karya seni. Refleksi kehidupan manusia dituangkan melalui media seni dalam bentuk karya seni. Semua cabang seni (tari, musik, seni rupa, teater, dan sastra) memiliki nilai yang dapat ditransformasikan dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam seni terdapat simbol-simbol kehidupan yang memiliki makna mendalam tentang hakikat hidup. Tari dengan ekspresi gerak, musik dengan bunyi dan suara manusia, teater dengan ungkapan ekspresi gerak dan vokal, seni rupa dengan berbagai media visual.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD meliputi keterampilan, seni musik (termasuk seni suara), seni rupa (termasuk menggambar), dan seni tari. Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Bastomi (1992: 20), Seni itu indah karena seni tumbuh dari jiwa yang indah. Seni mempengaruhi jiwa pengamat menjadi indah seperti keindahan yang ada pada seni sehingga pengamat menjadi orang yang berhati indah. Pendidikan seni di sekolah, dapat

dijadikan sebagai dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian, berakhlak mulia. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan sebagai mata pelajaran di sekolah sangat penting keberadaannya, karena pendidikan ini memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam Kompetensi meliputi Konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur Estetika, Logika, Kinestika, dan Etika. Sifat Multikultural mengandung makna Pendidikan Seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan Manca Negara.

Munurut Purwatiningsih (2002: 7) pendidikan kesenian merupakan pendidikan ekspresi kreatif yang dapat mengembangkan kapekaan apresiasi estetik, dan membentuk kepribadian manusia seutuhnya, seimbang baik secara lahir maupun batin, jasmani maupun pribadi, berbudi luhur sesuai dengan lingkungan dan konteks sosial budaya Indonesia.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Sukarya (2008: 3.2.9) Seni rupa memfokuskan pembelajaran pada pencitraan dan objek yang dibuat, ditunjukkan dan diapresiasi siswa. Seni musik, difokuskan pada karya musik yang dibuat siswa dengan mengembangkan kemampuan untuk berpikir dan mengekspresikan diri siswa di dalam bunyi. Sedangkan dalam seni tari memfokuskan pada kemampuan siswa yang menggunakan tarian sebagai suatu alat estetika, memahami struktur gestur dan

gerak untuk menangkap dan menyampaikan gagasan, pencitraan dan perasaan. Tubuh digunakan sebagai bentuk ekspresi dan media komunikasi.

Pelajaran seni budaya dan keterampilan merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Sedangkan sikap seseorang khususnya siswa banyak dipengaruhi lingkungan, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan bermainnya. Mata pelajaran seni budaya dan keterampilan bertujuan untuk membentuk keterampilan berolah seni yang baik. Oleh karena itu, seni budaya dan keterampilan dapat dipergunakan untuk menanamkan pendidikan nilai, seni, dan keterampilan secara terus menerus, sehingga keterampilan tentang seni akan terkuasai dengan baik dan terwujud di masyarakat.

2.1.9 Pendidikan Seni Rupa

Proses pendidikan seni memiliki tujuan untuk mengembangkan siswa. Soehardjo (2005) dalam Soebandi (2008: 44) mengatakan bahwa pendidikan seni adalah usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran atau latihan agar menguasai kemampuan kesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan. Pendekatan pembelajaran seni dapat dipilih menjadi dua pendekatan, yaitu seni dalam pendidikan (*art in education*) dan melalui seni (*education through art*) (Eisner, 1972. Read, 1970: Chapman, 1978) dalam Soebandi (2008: 45)

Sofyan dalam Sumanto (2006: 7) mengatakan bahwa seni rupa adalah kegiatan dan hasil pernyataan keindahan manusia melalui media garis, warna, tekstur, bidang, volume dan ruang. Berdasarkan tujuan penciptaan karya seni rupa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dapat dibedakan menjadi dua, yaitu seni rupa murni dan seni rupa terapan. Seni rupa murni (*fine art*) adalah jenis karya seni rupa yang dalam proses penciptaannya lebih mengutamakan ungkapan ide atau gagasan, perasaan nilai estetis-artistik dan tidak dimaksudkan sebagai benda fungsional praktis. Contohnya lukisan, patung, dan sebagainya. Sir Herbert Read dalam Herawati (1990) dalam Sumanto (2006: 8) mengatakan bahwa keindahan adalah kesatuan dari hubungan-hubungan bentuk yang terdapat diantara persepsi inderawi manusia. Seni dan keindahan biasanya dikaitkan dengan esthetika. Istilah esthetika berasal dari bahasa Yunani *"aesthetis"* yang bermakna pencerapan, perasaan dan pengalaman. Seni rupa terapan (*applied art*) adalah jenis karya seni rupa yang dalam proses penciptaannya lebih mempertimbangkan nilai fungsi atau kegunaan praktis dan segi keindahan bentuknya.

Menurut Lowenfeld (1970) dalam Bahari (2014: 80) menyebutkan bahwa, "seni selalu berkaitan dengan kreativitas. Kreativitas siswa dapat dibina dan dikembangkan melalui kegiatan seperti menggambar, melukis, membuat kerajinan tangan, dan lain-lain".

Tujuan pendidikan seni rupa di Sekolah Dasar menurut Salam (2003) dalam Soebandi (2008: 74) adalah untuk: (1) mengembangkan keterampilan menggambar; (2) menanamkan kesadaran budaya lokal; (3) mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa siswa; (4) menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri; (5) mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa; dan (6) mempromosikan gagasan multikultural. Tujuan ini mengharapkan agar para siswa memiliki kemampuan menggambar melalui latihan koordinasi mata

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dan tangan. Mereka dilatih untuk dapat mengamati dan menggambarkan benda secara akurat terhadap bentuk, ukuran, proporsi, jarak dan sudut pandang. Melatih tangan untuk menggores bebas dan cepat serta melatih ingatan dalam menggambarkan secara akurat bentuk dan pengaturan objek, serta mempertajam kepekaan terhadap bentuk.

Sumanto (2006: 21) menjelaskan bahwa pembelajaran seni rupa di sekolah dasar memiliki fungsi dan tujuan sebagai berikut:

(1) Sebagai media ekspresi, yaitu mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran, melalui berbagai bentuk aktivitas seni secara kreatif yang dapat menimbulkan kesenangan, kegembiraan, dan kepuasan siswa.
(2) Sebagai media komunikasi, yaitu aktivitas berekspresi seni rupa bagi siswa,untuk menyampaikan sesuatu atau berkomunikasi kepada orang lain, yang diwujudkan dalam bentuk karya..
(3) Sebagai media bermain, maksudnya media yang dapat memberikan kesenangan, kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, keterampilan pada saat bermain.
(4) Sebagai media pengembangan bakat seni, hal ini didasarkan bahwa semua siswa mempunyai potensi atau bakat. Setiap siswa akan mendapat kesempatan sejak awal untuk mengembangkan potensi maupun bakatnya melalui, aktivitas seni rupa dan kerajinan tangan sesuai kemampuannya.
(5) Sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yaitu penyaluran daya nalar yang dimiliki siswa dalam melakukan kegiatan berolah seni rupa.

(6) Sebagai media untuk memperoleh pengalaman estetis, di mana melalui aktivitas penghayatan, apresiasi, ekspresi, dan kreasi seni di SD bisa memberikan pengalaman untuk menumbuhkan sensitifitas keindahan dan nilai seni.

Menurut Aminuddin (2009: 7) Karya seni rupa terutama karya seni dua dimensi, terdiri dari unsur titik, garis, bidang, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang. perpaduan selaras unsur-unsur seni rupa akan terbentuk karya seni rupa yang indah.

Berdasarkan uraian mengenai pendidikan seni rupa, dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni rupa memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Pendidikan seni rupa di Sekolah Dasar siswa dapat mengembangkan keterampilan berkarya serta cita rasa keindahan dan kemampuan menghargai seni.

2.1.10 Materi Seni Rupa Murni

Menurut Aminuddin (2009: 5) Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap panca indra dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Menurut Aminuddin (2009: 6) Seni rupa dibedakan ke dalam tiga katagori, yaitu seni rupa murni, seni kriya, dan desain. Menurut Aminuddin (2009: 6) Seni rupa murni adalah karya-karya seni rupa yang hanya untuk tujuan pemuasan eksresi pribadi. Secara kasar terjemahan seni rupa di dalam Bahasa Inggris adalah *fine art.* Namun sesuai perkembangan dunia seni modern, istilah *fine art* menjadi lebih

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

spesifik kepada pengertian seni rupa murni untuk kemudian menggabungkannya dengan design dan kriya ke dalam bahasan *visual arts*.

Macam-macam seni rupa murni Aminuddin (2009: 19-60) yaitu sebagai berikut:

2.1.10.1Seni Lukis

Menurut Aminuddin (2009: 19) Seni lukis merupakan seni murni dua dimensi. Bahan yang digunakan untuk melukis terdiri dari cat/tinta dan bidang lukis. Cat/tinta terdiri dari cat air, cat minyak, cat akrilik, dan lain-lain. Bidang lukis terdiri dari kertas, kanvas, tripleks, kaca, dan lain-lain.

Melukis lebih bebas dalam menafsirkan objek sesuai keinginan pelukisnya. Dibandingkan dengan menggambar, melukis lebih cenderung mengekspresikan jiwa pelukis melalui media ungkap dan teknik penggarapannya berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa. (Aminuddin 2009: 20).

Gambar 2.1. Lukisan pemandangan

2.1.10.2Seni Patung

Menurut Aminuddin (2009: 29) Patung merupakan karya seni rupa tiga dimensi, artinya benda yang memiliki volume atau isi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, patung diartikan sebagai benda tiruan bentuk manusia dan binatang yang cara pembuatannya dipahat. Seni patung disebut juga *plastic art* atau seni plastik yang mudah dibentuk sesuka hati dan memiliki bentuk yang indah.

Pada zaman dahulu, patung dibuat untuk kepentingan keagamaan, misalnya pada zaman Mesir Kuno, orang membuat patung untuk disembah. Di zaman Hindu dan Buddha, orang juga membuat patung untuk menghormati dewa atau orang yang dijadikan teladan (Aminuddin 2009: 30).

Gambar 2.2. Patung Garuda Wisnu Kencana

2.1.10.3Seni Batik

Menurut Aminuddin (2009: 51) Batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian budaya Indonesia sejak lama. Tradisi membatik pada mulanya merupakan tradisi yang turun temurun, sehingga kadang kala suatu motif dapat dikenali berasal dari batik keluarga tertentu. Beberapa motif batik dapat menunjukkan status seseorang. Bahkan sampai saat ini, beberapa motif batik tradisional hanya dipakai oleh keluarga keraton Yogyakarta dan Surakarta. Ragam corak dan warna Batik dipengaruhi oleh berbagai pengaruh asing. Awalnya, batik memiliki ragam corak dan warna yang terbatas, dan beberapa corak hanya boleh dipakai oleh kalangan tertentu.

Gambar 2.3. Kain batik

2.1.10.4Seni Keramik

Menurut Aminuddin (2009: 56) Keramik adalah tanah liat yang dibuat dengan cara dibakar pada suhu tertentu, yaitu minimal 573°C. Hasilnya, tanah liat akan berubah menjadi suatu benda yang tidak dapat hancur ataupun rusak oleh air. Kualitas keramik tergantung pada bahan tanah liat dan suhu pembakarannya.

Sejarah perkembangan keramik di Indonesia sudah tua umurnya. Perkembangan keramik di Indonesia sama halnya dengan sejarah keramik di berbagai belahan dunia. Keterampilan membuat keramik muncul dan tumbuh secara alami. Penemuan teknik membuat keramik atau pengetahuan mengenai sifat tanah liat yang mengeras setelah dibakar, diperoleh secara tidak sengaja oleh orang primitif pada zaman prasejarah (Aminuddin 2009: 57).

Gambar 2.4. Contoh Seni Keramik

Berdasarkan uraian mengenai seni rupa murni, dapat disimpulkan bahwa seni rupa murni lebih bebas dan memiliki nilai estetika yang lebih tinggi. Kesan diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Fungsinya hanya sebagai pajangan dan tidak dapat digunakan untuk mempermudah hidup manusia. Macam-macam seni rupa murni yaitu: (1) seni lukis, (2) seni patung, (3) seni batik, (4) seni keramik.

2.1.11 Model Pembelajaran

Suprijono (2014: 46), model pembelajaran dapat diartikan sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Suprijono juga model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Arends dalam Suprijono (2014: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sukmadinata (2004) dalam Soebandi (2008: 172) menjelaskan bahwa, “Model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa atau mahasiswa berinteraksi, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa”.

Soekamto, dkk dalam Nurulwati (2000) dalam Trianto (2012: 22) mengemukakan model pembelajaran adalah “kerangka konseptual yang

melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merecanakan aktivitas belajar mengajar." Aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang bertata secara sistematis.

Model pembelajaran menurut Joice dan Weil dalam Rusman (2014: 133) diartikan sebagai suatu rencana pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pembelajaran ataupun setting lainnya. Suatu pola berarti model mengajar, dalam pengembangannya di kelas membutuhkan unsur metode, teknik-teknik mengajar dan media sebagai penunjang.

Jadi, bisa dikatakan model pembelajaran adalah kesatuan dari metode dan teknik, serta merupakan pola pilihan, artinya guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hanya guru yang kreatif, fleksibel, dan cerdas yang dapat memperoleh keuntungan maksimal dari model-model pembelajaran.

2.1.12 Model Pembelajaran Kooperatif

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tom V. Savage (1987) dalam Rusman (2014: 203) menyatakan bahwa pembelajaan kooperatif adalah suatu pendekatan yang menekankan kerjasama dalam kelompok. Nurulhayati (2002: 25) dalam Rusman (2014: 203) pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu kegiatan belajar siswa yang dilakukan secara

berkelompok. Dengan kegiatan kelompok siswa akan belajar bekerjasama dengan anggota kelompok lainnya.

Rusman (2014: 204) model *Cooperatif Learning* adalah teknik pengelompokan yang didalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dengan kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dalam suatu kelompok, namun bukan hanya bekerjasama, dalam suatu kelompok juga diharapkan akan terjadi persaingan yang positif antar siswa dalam proses pembelajaran.

Nurulhayati, (2002: 25-28) dalam Rusman (2014: 204), mengemukakan lima unsur dasar model *Cooperatif Learning*, yaitu: (1) ketergantungan yang positif; (2) pertanggungjawaban individual; (3) kemampuan bersosialisasi; (4) tatap muka; dan (5) evaluasi proses kelompok. Menurut Slavin (2015: 4), pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan bisa saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Rusman (2014: 203), pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajarn kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pembagian kelompok harus disesuaikan dengan tingkat kecerdasan siswa, jenis

kelamin, maupun ras. Setiap siswa dalam kelompok memiliki peranan dan kontribusi masing-masing sehingga tidak hanya siswa yang pintar yang dapat berkembang, tetapi siswa dengan kurang pintar juga dapat belajar mengembangkan kemampuannya, dengan persaingan yang positif dalam pembelajaran kelompok permainan yang menyenangkan.

Huda (2014: 31) berpendapat bahwa, "Pembelajaran kooperatif sering kali didefinisikan sebagai pembentukan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari siswa-siswa yang dituntut untuk bekerja sama dan saling meningkatkan pembelajarannya dan pembelajaran siswa-siswa lain".

Slavin (2015: 33) tujuan yang paling penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi. Menurut Majid (2013: 174) Pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tujuan, antara lain: (1) meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Model kooperatif ini memiliki keunggulan dalam membantu siswa untuk memahami kosep-konsep yang sulit; (2) agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang; (3) mengembangkan keterampilan sosial siswa, berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, dan bekerja dalam kelompok.

Pembelajaran yang baik sebagai salah satu faktor meningkatkan kualitas pendidikan. Sistem pembelajaran harus selalu ditingkatkan untuk mencapai kualitas pendidikan yang baik. Pembelajaran yang baik akan membuat siswa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

mampu mengembangkan diri secara optimal baik aspek kognitif, psikomotor, maupun afektif. Banyak sekali model pembelajaran yang dapat dipilih guru dalam melaksanakan stratergi pembelajaran yang telah ditetapkan, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Script*.

2.1.13 Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Suprijono (2014: 126) *Cooperative Script* merupakan metode belajar di mana siswa berkerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari. Lambiotte (1988) dalam Huda (2014: 213) *Cooperative Script* adalah salah satu strategi pembelajaran di mana siswa berkerja secara berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajari. Strategi ini ditunjukkan untuk membantu siswa berpikir secara sistematis dan berkonsentrasi pada materi pelajaran. Siswa juga dilatih untuk saling berkerja sama satu sama lain dalam susasana yang menyenangkan. *Cooperative Script* juga memungkinkan siswa untuk menemukan ide-ide pokok dari gagasan besar yang disampaikan oleh guru.

Huda (2014: 214) kelebihan model pembelajaran *Cooperative Script* diantaranya adalah: (1) dapat menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru, daya pikir kritis, serta mengembangkan jiwa keberanian dalam meyampaikan hal-hal baru yang diyakini benar; (2) mengajarkan siswa untuk percaya kepada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan sendiri untuk berpikir, mencari informasi dari sumber lain, dan belajar dari siswa lain; (3) mendorong siswa untuk berlatih memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan ide siswa dengan ide temannya. (4) membantu siswa belajar

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menghormati siswa yang pintar dan siswa yang kurang pintar sertam menerima perbedaan yang ada; (5) memotivasi siswa yang kurang pandai agar mampu mengungkapkan pemikirannya; (6) memudahkan siswa berdiskusi dan melakukan interaksi sosial; (7) meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Sedangkan menurut Kurniasih (2015: 120) kelebihan model pembelajaran *Cooperative Script*, yaitu: (1) siswa dilatih untuk lebih teliti, tekun dan rajin, karena mereka sendirilah yang akan menyimpulkan materi yang diberikan; (2) setiap siswa mendapat bagian dalam pelajaran; (3) melatih mengungkapkan kesalahan orang lain dengan lisan.

Kekurangan model pembelajaran *Cooperative Script* Huda (2014: 215) yaitu: (1) ketakutan beberapa siswa untuk mengeluarkan ide; (2) ketidakmampuan semua siswa untuk menerapkan strategi model *Cooperative Script*; (3) guru harus melaporkan setiap penampilan siswa dan tiap tugas siswa untuk menghitung hasil prestasi kelompok; (4) kesulitan membentuk kelompok yang solid dan dapat berkerja sama dengan baik; (5) kesulitan menilai siswa sebagai individu, karena mereka berada dalam kelompok.

Solusi untuk mengatasi kekurangan model pembelajaran *Cooperative Script* yaitu: (1) guru harus selektif dalam mengelompokkan siswa; (2) siswa harus bisa berkerjasama didalam kelompok; (3) siswa harus cermat dalam membaca materi; (4) guru harus memantau siswa; (5) guru harus bisa memotivasi siswa agar siswa berani mengeluarkan ide; (6) guru harus menjelaskan aturan model *CooperativeScript* dengan jelas.

Tabel 2.1. Tahap pelaksanaan model pembelajaran *Cooperative Script*

Langkah	Guru	Siswa
Langkah 1	Guru mengelompokkan siswa.	Siswa berkelompok sesuai arahan guru.
Langkah 2	Guru membagi wacana atau materi untuk dibaca dan dibuat ringkasannya.	Siswa membaca wacana atau materi yang diberikan guru dan membuat ringkasan.
Langkah 3	Guru menetapkan siswa yang menjadi pembaca dan pendengar.	Siswa diarahkan guru ada yang menjadi pembaca dan pendengar.
Langkah 4	Guru menyuruh siswa yang berperan sebagai pembaca membaca ringkasannya.	Siswa yang ditunjuk sebagai pembaca membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasannya, siswa lain mendengarkan.
Langkah 5	Guru menyuruh siswa untuk bertukar peran.	Siswa bertukar peran.
Langkah 6	Guru menyuruh siswa yang berperan sebagai pembaca membaca ringkasannya.	Setelah bertukar peran siswa yang berperan sebagai pembaca membacakan ringkasannya.
Langkah 7	Guru bersama siswa membuat kesimpulan.	Siswa bersama guru membuat kesimpulan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Jadi Model pembelajaran *Cooperative Script* merupakan penyampaian materi ajar yang diawali dengan pemberian wacana atau ringkasan materi ajar kepada siswa yang kemudian diberikan kesempatan kepada siswa untuk membacanya sejenak dan memberikan atau memasukkan ide-ide atau gagasan-gagasan baru kedalam materi ajar yang diberika guru, lalu siswa diarahkan untuk menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dalam materi yang ada secara bergantian bersama pasangan masing-masing.

2.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan yang mendukung penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

(1) Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Ni Ketut Maryani, Dr. Fityane Lihawa, M.Si, Nurfaika S.Si, M.Sc (2014) mahasiswa jurusan MIPA Universitas Gorontalo dengan judul "Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Script* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Geografi Materi Lingkungan Hidup". Hasil penelitian terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang menggunakan penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* pada kelas eksperimen dan penerapan model pembelajaran *Convensional* pada kelas kontrol. Pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Script* pada pokok bahasan lingkungan hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yakni 76,8871 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas kontrol dengan rata-rata 71,25.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(2) Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Nurul Ibrilusiyanti, Trapsilo Prihandono, Maryani (2013) mahasiswa jurusan MIPA Universitas Jember dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Cooperative Script* dengan Metode Praktikum Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA Fisika Kelas VIII di MTs". Hasil penelitian ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Script* dengan metode praktikum terhadap hasil belajar siswa tahun ajaran 2012/2013 yaitu pada kelas eksperimen hasil belajar rata-rata kognitif produknya sebesar 82,20, sedangkan kelas kontrol hasil belajar rata-rata kognitif produknya yaitu sebesar 71,30.

(3) Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Ni Ketut Suryani, I Nengah Bawa Atmaja, Nyoman Natajaya (2013) mahasiswa jurusan Administrasi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script* Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Amlapura". Hasil penelitian terdapat perbedaan hasil belajar Sosiologi antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Cooperative Script* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Rata-rata hasil belajar kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* (X= 86,77) dengan kualifikasi sangat tinggi lebih besar jika dibandingkan dengan rata-rata kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional (X= 74,14).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(4) Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Neneng Nengsih, Dadang Kurnia, Saur Tampubolon (2012) mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas V SDN Parungkuda 01 Kabupaten Sukabumi Tahun Pelajaran 2012/2013". Hasil penelitian menunjukan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada siklus pertama memperoleh nilai 68,42 (47%) sedangkan siklus kedua memperoleh nilai 85,26 (87%) dan siklus ketiga memperoleh nilai 91,89 (100%); artinya terjadi peningkatan/perbaikan hasil belajar siswa. Selain hasil belajar kualitas pelaksanaan pembelajaran juga semakin meningkat pada siklus pertama memperoleh nilai sebesar 75,95%, sedangkan siklus kedua memperoleh nilai sebesar 85,18% dan pada siklus ketiga memperoleh nilai sebesar 88,51%; artinya terjadi peningkatan kualitas pada pelaksanaan pembelajaran. Begitu pula dengan hasil observasi aktivitas siswa menunjukan adanya peningkatan pada aktivitas dan partisipasi siswa yang memperoleh nilai pada siklus pertama yaitu sebesar 62,52%, sedangkan siklus kedua memperoleh nilai sebesar 80,10 dan siklus ketiga perolehan nilai meningkat menjadi 82,52%.

(5) Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Aprilya Hestyana, Marhadi Purwanto (2009) mahasiswa jurusan Pendidikan Geografi Universitas Negeri Malang dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script* Terhadap Hasil Belajar Geografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Cooperative*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

*Script*terhadap hasil belajar geografi". Hal ini dapat dilihat dari rata-rata perolehan perolehan hasil belajar siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Cooperative Script* yaitu 25,07 lebih tinggi daripada dengan model konvensional yaitu 21,5.

(6) Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Rohani, Asmaul Khair, Siti Rachmah Sofiani (2015) mahasiswa Universitas Lampung Bandar Lampung dengan judul "Penerapan model *CooperativeScript* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS". Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *CooperativeScript* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar terbukti dari hasil penelitian menunjukan bahwa nilai rata-rata dan presentase hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pada siklus I yaitu 68,53 dan pada siklus II 74,38, dengan peningkatan sebesar 5,85. Presentase belajar psikomotor siswa siklus I yaitu 65,51% dengan kategori tinggi dan pada siklus II yaitu 79,31% dengan kategori tinggi, dengan peningkatan sebesar 13,8%.

(7) Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Maksud Mustajab, Sriyono, Siska Desy Fatmaryanti (2012) mahasiswa Universitas Muhammadiyah Purworejo dengan judul "Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Karanggayam Tahun Pelajaran 2012/2013". Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Cooperative Script* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Karanggayam tahun pelajaran 2012/2013. Partisipasi belajar siswa meningkat

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dari 57,02% pada pra siklus menjadi 64,91% pada siklus 1 dan meningkat kembali menjadi 75,88% pada siklus 2. Peningkatan partisipasi belajar siswa ikut berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata tes semester yang lalu sebesar 58 meningkat menjadi 71 pada tes akhir siklus 1 dan meningkat lagi menjadi 81 pada tes akhir siklus 2. Respon siswa pun sangat positif terhadap pembelajaran *Cooperative Script*. Respon siswa terhadap pembelajaran sebelumnya sebesar 66,8% sedangkan respon siswa terhadap pembelajaran *Cooperative Script* sebesar 69% dan meningkat pada siklus 2 menjadi 75,4%.

(8) Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Sulisworo, Fadiyah Suryani (2014) mahasiswa MIPA Universitas Ahmad Dahlan dengan judul "*The Effect of Cooperative Learning, Motivation and Information Technology Literacy to Achievement"*. Hasil dari penelitian Rerata prestasi belajar (78,19) untuk kelompok perlakuan lebih tinggi dari kelompok pembelajaran konvensional (69,72). Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi belajar mempengaruhi prestasi belajar siswa.

(9) Penelitian yang dilakukan oleh Qaisara Parveen, Sadia Batool (2012) University of Arid Agriculture, Rawalpindi, Pakistan. dengan judul "*Effect of Cooperative Learning on Achievement of Students in General Science at Secondary Level*". Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa skor *posttest* rata-rata kelompok eksperimen adalah 27,3, sedangkan skor *posttest* rata-rata kelompok kontrol adalah 21,1. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif lebih unggul dari pembelajaran konvensional.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

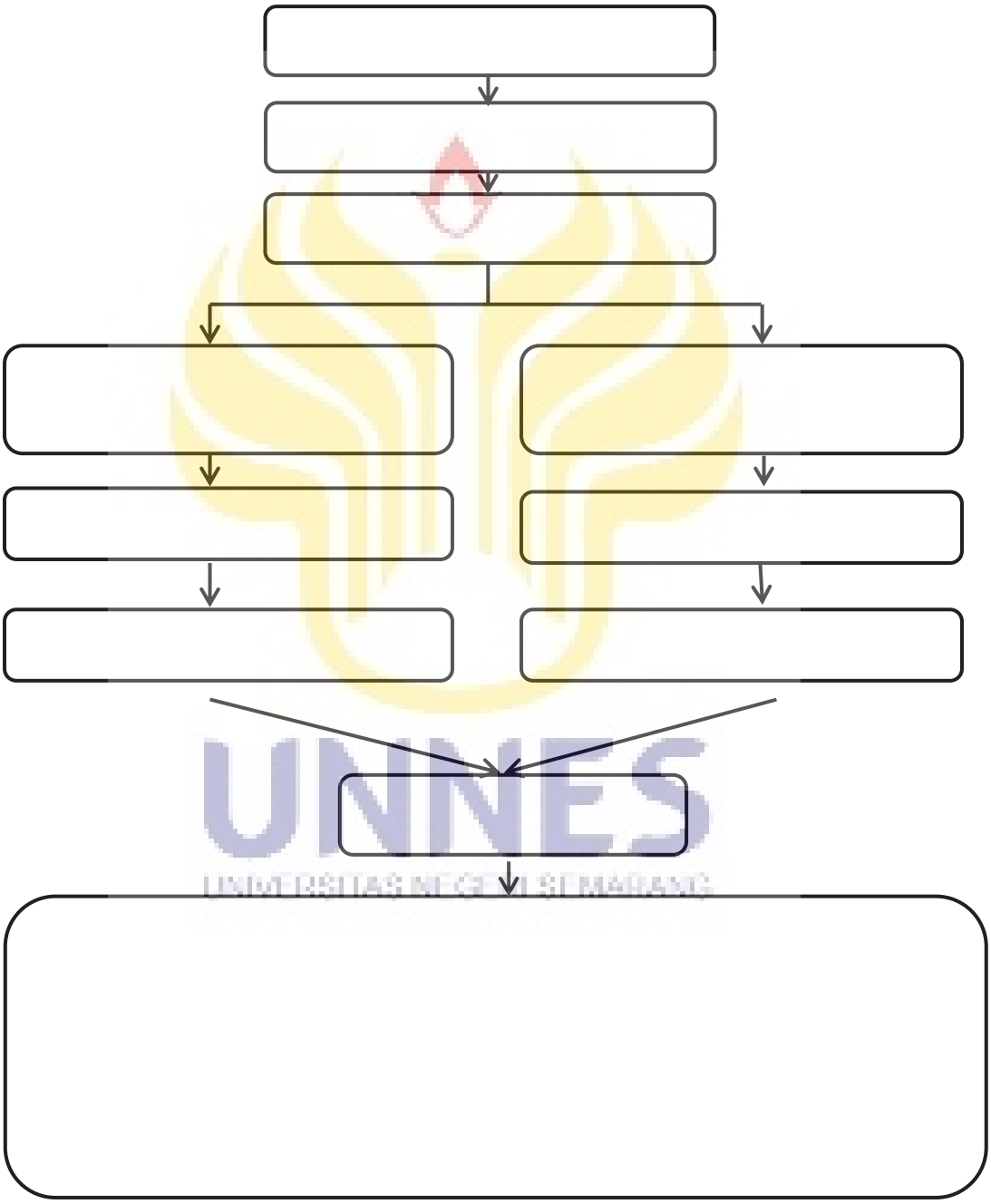
Penelitian-penelitian yang telah dikemukakan merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, karena sama-sama menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script*. Pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model tersebut dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, aktivitas dan cara berpikir siswa menjadi lebih kritis. Namun, yang membedakan dengan penelitian ini yaitu penelitian ini dilakukan pada tingkat Sekolah Dasar. Adapun materi pembelajaran seni rupa dalam penelitian yakni materi seni rupa murni di SD Negeri Kepandean 03 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal.

2.3 Kerangka Berpikir

Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD cenderung dikesampingkan dengan pelajaran-pelajaran lain seperti matematika, IPA, dan IPS. Pelajaran tersebut juga penting untuk diajarkan kepada siswa, seharusnya pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan memiliki porsi waktu yang pas untuk diberikan kepada siswa, apalagi dalam pembelajaran tersebut terdapat tiga cabang seni, yaitu seni musik, seni tari dan seni rupa. Pembelajaran seni di SD hanya menggambar dan menyanyi, padahal masih banyak materi-materi pelajaran seni khususnya seni rupa yang seharusnya diberikan kepada siswa salah satunya materi seni rupa murni. Nilai pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pun masih kurang jika dibandingkan pelajaran lainnya. Berbagai upaya perlu dilakukan untuk meningkatkan keberhasilan siswa. Hal-hal yang dapat dilakukan diantaranya perbaikan proses pembelajaran dan materi ajar, pengadaan buku-buku penunjang pembelajaran, alat peraga, serta optimalisasi proses pembelajaran dengan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menggunakan model pembelajaran yang menarik dan melibatkan interaksi siswa. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan interaksi siswa di dalamnya serta dapat mengembangkan semangat belajar siswa dan melatih siswa agar berpikir kritis adalah model pembelajaran *Cooperative Script.*



Gambar 2.5. Bagan Kerangka Berpikir

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir, maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ho_1: Tidak ada perbedaan aktivitas antara siswa kelas IV yang mendapat pembelajaran menggunakan model *Cooperative Script* dengan siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan model *Cooperative Script* materi seni rupa murni.

Ho_1: $\mu_1 = \mu_2$

Ha_1: Ada perbedaan aktivitas antara siswa kelas IV yang mendapat pembelajaran menggunakan model *Cooperative Script* dengan siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan model *Cooperative Script* materi seni rupa murni.

Ha_1: $\mu_1 \neq \mu_2$

Ho_2: Tidak ada perbedaan hasil belajar antara siswa kelas IV yang mendapat pembelajaran menggunakan model *Cooperative Script* dengan yang tidak menggunakan model *Cooperative Script* pembelajaran seni rupa materi seni rupa murni.

Ho_2: $\mu_1 = \mu_2$

Ha_2: Ada perbedaan hasil belajar antara siswa kelas IV yang mendapat pembelajaran menggunakan model *Cooperative Script* dengan yang tidak menggunakan model *Cooperative Script* pembelajaran seni rupa materi seni rupa murni.

Ha_2: $\mu_1 \neq \mu_2$

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Ho_3: Penerapan model *Cooperative Script* tidak lebih efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV pada pembelajaran seni rupa materi seni rupa murni.

Ho_3: $\mu_1 \leq \mu_2$

Ha_3: Penerapan model *Cooperative Script* lebih efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV pada pembelajaran seni rupa materi seni rupa murni.

Ha_3: $\mu_1 > \mu_2$

Ho_4: Penerapan model *Cooperative Script* tidak lebih efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran seni rupa materi seni rupa murni.

Ho_4: $\mu_1 \leq \mu_2$

Ha_4: Penerapan model *Cooperative Script* lebih efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran seni rupa materi seni rupa murni.

Ha_4:$\mu_1 > \mu_2$

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan dan pembahasan pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan materi seni rupa murni dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* pada siswa kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kabupaten Tegal, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

5.1.1 Perbedaan Aktivitas Antara Siswa Kelas IV yang Mendapat Pembelajaran Menggunakan Model *CooperativeScript* dengan Pembelajaran yang Menggunakan Model Konvensional.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis nilai aktivitas siswa, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,994 > 2,002) dan nilai signifikansi (0,000 < 0,05). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan aktivitas belajar seni budaya dan keterampilan siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script*.

5.1.2 Perbedaan Hasil Belajar Antara Siswa Kelas IV yang Mendapat Pembelajaran Menggunakan Model *CooperativeScript* dengan Pembelajaran yang Menggunakan Model Konvensional.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis nilai hasil belajar siswa, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,862 > 2,002) dan nilai signifikansi (0,006 < 0,05). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script*.

5.1.3 Penerapan Model Pembelajaran *CooperativeScript* Lebih Efektif dari Model Pembelajaran Konvensional Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Materi Seni Rupa Murni.

Berdasarkan hasil uji pihak kanan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (8,061 > 2,048) dan nilai signifikansi (0,000 < 0,05). Jadi dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* lebih efektif dari model pembelajaran konvensional terhadap aktivitas belajar siswa.

5.1.4 Penerapan Model Pembelajaran *CooperativeScript* Lebih Efektif dari Model Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Materi Seni Rupa Murni.

Berdasarkan hasil uji pihak kanan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,742 > 2,048) dan nilai signifikansi (0,001 < 0,05). Jadi dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *CooperativeScript* lebih efektif dari model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan materi seni rupa murni dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* pada siswa kelas IV SD Negeri Kepandean 03 Kabupaten Tegal, penulis menyampaikan saran sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Siswa

(1) Siswa harus memperhatikan materi yang disampaikan guru dan melaksanakan tugas sesuai arahan serta bimbingan guru.

(2) Siswa harus lebih berani dalam menyampaikan pertanyaan, jawaban, maupun gagasan kepada guru maupun teman.

5.2.2 Bagi Guru

(1) Guru hendaknya lebih mengutamakan model pembelajaran kooperatif agar siswa terbiasa untuk berinteraksi dengan temannya. Selain telah terbukti efektif dalam pembelajaran, hal tersebut akan melatih siswa untuk memiliki jiwa sosial yang dapat diterima dalam masyarakat.

(2) Guru hendaknya menjelaskan tata cara dan aturan dalam pelaksanaan suatu model pembelajaran. Guru juga harus membimbing siswa agar waktu yang digunakan efisien.

(3) Guru hendaknya selalu berusaha melakukan inovasi untuk memilih dan mempertimbangkan model pembelajaran yang hendak diterapkan. Berdasarkan karakteristik siswa SD khususnya kelas IV yang masih dalam tahap operasional konkret, guru hendaknya menerapkan pembelajaran

yang mengandung unsur permainan dan adanya interaksi antar siswa. Contohnya yaitu model pembelajaran *CooperativeScript*.

5.2.3 Bagi Sekolah

(1) Sekolah harus melengkapi fasilitas dan sarana prasarana yang mendukung model pembelajaran.

(2) Memberikan sosialisasi kepada guru-guru kelas mengenai model pembelajaran *Cooperative Script*, melalui sosialisasi, diharapkan semua guru kelas mengetahui bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

5.2.4 Bagi Peneliti Lanjutan

(1) Bagi penulis lanjutan yang ingin melakukan penelitian tentang model pembelajaran *Cooperative Script* disarankan untuk memperhatikan berbagai kelemahan-kelemahan model pembelajaran *CooperativeScript*. Selain itu penulis lanjutan perlu mengkaji lebih dalam mengenai model pembelajaran *CooperativeScript,* sehingga hasil penelitian lebih baik.

(2) Peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai landasan untuk penelitian berikutnya dengan menggunakan objek penelitian atau metode penelitian yang berbeda.

(3) Peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai landasan untuk penelitian berikutnya dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda.

(4) Peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian berikutnya lebih baik lagi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Aminuddin. 2009. *Apresiasi dan Ekspresi Seni Rupa*. Bandung: PT Puri Pustaka.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Bahari, Nooryan. 2014. *KritikSeni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Bastomi, Suwaji. 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Hestyana, Mahardi, Purwanto. 2009. *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Geografi*. Online: http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel3575B5B0110DA83A209F1609535F1286.pdf. (Diakses 5/3/2016).

Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu metodis dan pragmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ibrilusiyanti, Trapsilo Prihandono, Maryani. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Cooperative Script dengan Metode Praktikum Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA Fisika Kelas VIII di MTs*. Online: http://dspace.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/4372/Nurul%20Ibrilusiyanti%20-%20070210192017_1.pdf?sequence=1. (Diakses 5/3/2016)

Ketut, Fityane Lihawa, Nurfaika. *Pengaruh Penerapan Model Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Geografi Materi Lingkungan Hidup*. Online: http://kim.ung.ac.id/index.php/KIMFMIPA/article/download/3603/3579. (Diakses 5/3/2016)

Ketut, I Nengah Bawa Atmaja, Nyoman Natajaya. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Amlapura*.

Online: http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnalap/article/view/1010. (Diakses 5/3/2016)

Kurniasih, Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena.

Kyriacou, Chris. 2011. *Effective Teaching*. Bandung: Nusa Media.

Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Munib, Achmad, dkk. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK UNNES.

Mustajab, Sriyono, Siska Desy Fatmaryanti. 2012. *Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script Untuk meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Karanggayam Tahun Pelajaran 2012/2013*. Online: http://download.portalgaruda.org/article.php?article=9396&val=614. (Diakses 5/3/2016)

Nengsih, Dadang Kurnia, Saur Tampubolon. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas V SDN Parungkuda 01 Kabupaten Sukabumi Tahun Pelajaran 2012/2013*. Online: http://ejournal.unpak.ac.id/download.php?file=mahasiswa&id=720&name=Romli%20revisi%20jurnal.pdf. (Diakses 5/3/2016)

Pamadhi, Hajar. 2014. *Pendidikan Seni di SD*. Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka.

Parveen, Sadia Batool. 2012. *Effect of Cooperative Learning on Achievement of Students in General Science at Secondary Level*. Online: http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/12736. (Diakses 5/3/2016)

Priyatno, Dwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom

Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Purwatiningsih. Ninik Harini. 2002. *Pendidikan Seni Tari-Drama SD*. Malang: UM Press

Rifa'i, Achmad. dan Anni, Catharina T. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang

Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers Raja Grafindo Persada

Rohani, Asmaul Khair, Siti Rachmah Sofiani. 2015. *Penerapan Model Cooperative Script Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar*. Online: http://download.portalgaruda.org/article.php?article=315132&val=7239&title=PENERAPAN%20MODEL%20COOPERATIVE%20SCRIPT%20UNTUK%20MENINGKATKAN%20AKTIVITAS%20DAN%20HASIL%20BELAJAR%20IPS. (Diakses 9/5/2016)

Santoso, Singgih. 2010. *Mastering SPSS 18*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning.* Bandung: Nusa Media

Soebandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Bandung: UPI Press.

Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods).* Bandung: Alfabeta.

Sukarya, Zakarias, dkk. 2008. *Pendidikan Seni*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Sulisworo, Fadiyah Suryani. 2014. *The Effect of Cooperative Learning, Motivation and Information Technology Literacy to Achievement*. Online: http://www.macrothink.org/journal/index.php/ijld/article/viewFile/4908/4439. (Diakses 5/3/2016)

Sumantri, M. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

Trilarasati, Iskandar Syah, Muhammad Basri. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Online: http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article/view/3939. (Diakses 5/3/2016)

Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Winataputra, Udin S. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yonny, Acep dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG