



**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MENGGAMBAR ILUSTRASI SISWA KELAS V
SD NEGERI HARJOSARI LOR 03
KABUPATEN TEGAL**

Skripsi

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

oleh

Feri Andrianto
1401412468

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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



**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MENGGAMBAR ILUSTRASI SISWA KELAS V
SD NEGERI HARJOSARI LOR 03
KABUPATEN TEGAL**

Skripsi

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

oleh

Feri Andrianto

1401412468



**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, 11 Juni 2016



Feri Andrianto

1401412468

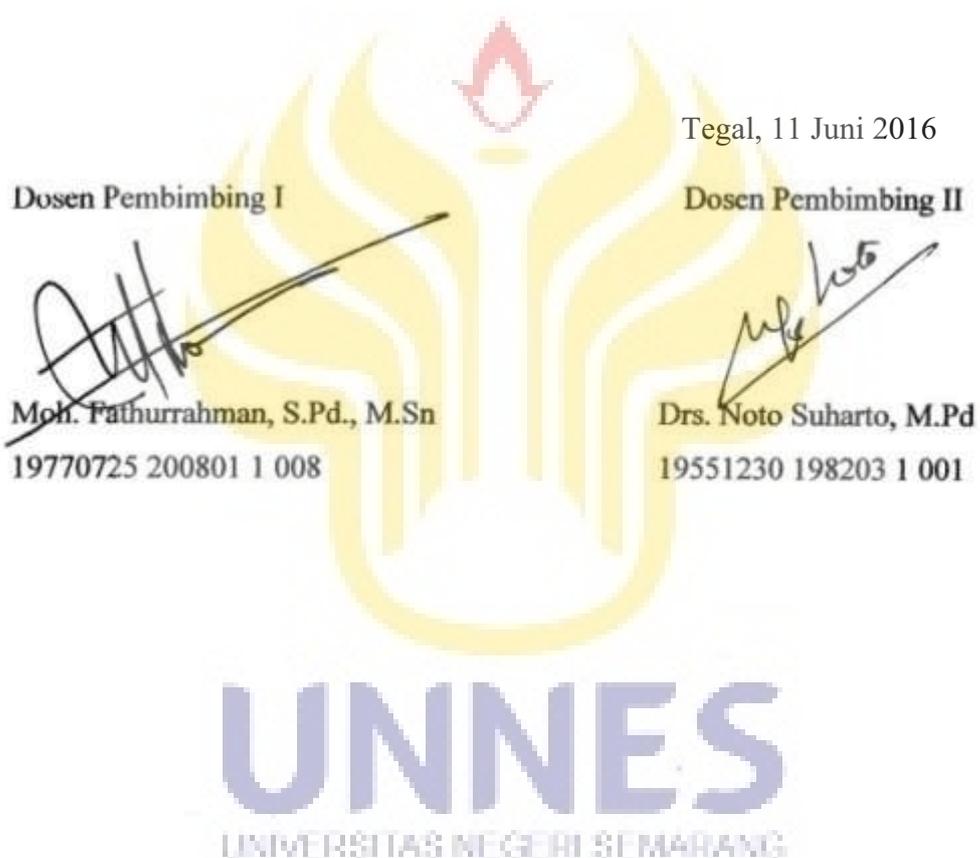
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diuji ke Sidang Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Di : Tegal

Hari, tanggal : Kamis, 11 Juni 2016

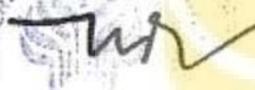


PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas V SD Negeri Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal* oleh Feri Andrianto 1401412468, telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 27 Juni 2016.

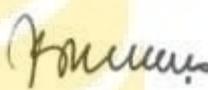
PANITIA UJIAN

Ketua



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP-19560427 198603 1 001

Sekretaris



Drs. Utoyo, M.Pd.

19620619 198703 1 001

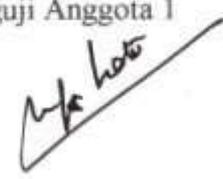
Penguji Utama



Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.

19630721 198803 1 001

Penguji Anggota 1



Drs. Noto Suharto, M.Pd.

19551230 198203 1 001

Penguji Anggota 2



Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.

19770725 200801 1 008

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- ❖ Satu gambar lebih bermakna daripada seribu kata. (Fred Barnard)
- ❖ Pendidikan adalah hiasan dalam kemakmuran dan perlindungan dalam kesulitan. (Aristoteles)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang tuaku tercinta Bapak Dulrojak dan Ibu Eka Nurhayati 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. Terima kasih.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas V SD Negeri Harjosari Lor 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 kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Moh. Fathurrohman, S.Pd., M.Sn., dan Drs. Noto Suharto, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Dra. Sri Sami Asih, M.Kes., dosen wali yang telah memberikan pengarahan, serta bimbingan selama penulis studi di UNNES.
7. Dosen jurusan PGSD UPP Tegal FIP UNNES yang telah banyak membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan.
8. Sapuluh, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Harjosari Lor 03, Kecamatan Adiwerna, Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
9. Tri Suciningdyah, S.Pd.SD., dan Sudaryanti, S.Pd., Guru Kelas V SD Negeri Harjosari Lor 03, Kecamatan Adiwerna, Kabupaten Tegal yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis menyusun skripsi ini.

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

Tegal, 11 Juni 2016

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Penulis

ABSTRAK

Andrianto, Feri. 2015. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas V SD Negeri Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: (I) Moh. Fathurrohman, S.Pd., M.Sn., (II) Drs. Noto Suharto, M.Pd.

Kata Kunci: aktivitas belajar; hasil belajar; media video

Pembelajaran SBK merupakan pembelajaran yang sulit bagi siswa karena siswa tidak memiliki ketrampilan menggambar selain itu dalam pembelajaran tidak menggunakan media yang menarik, hal ini menyebabkan kurangnya antusias bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran SBK yang berakibat pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Pembelajaran SBK di SD diarahkan pada perolehan kompetensi hasil belajar siswa yang beraspek pengetahuan ketrampilan dasar seni dengan kemampuan kepekaan untuk mencapai kreativitas. Maka dari itu melalui pembelajaran SBK diharapkan siswa dapat mengembangkan kreativitasnya agar dalam pembelajaran aktivitas dan hasil belajar dapat meningkat lebih baik. Salah satu upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media berupa video dalam pembelajaran SBK. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video dibandingkan media gambar pada materi menggambar ilustrasi di kelas V SD Negeri Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan dengan desain *quasi experimental design* berbentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 57 siswa, terdiri dari 28 siswa kelas VA dan 29 siswa kelas VB. Dalam penelitian ini, sampel diambil dengan menggunakan teknik sampling jenuh, oleh karena itu seluruh siswa kelas V akan dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis data yang digunakan bertujuan untuk mengetahui perbedaan aktivitas dan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran video dengan yang menggunakan media pembelajaran gambar dan mengetahui keefektifan media pembelajaran video terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji hipotesis perbedaan aktivitas belajar siswa yang menggunakan uji *Independent Samples T Test*, nilai $t_{hitung} (4,890) > t_{tabel} (2,004)$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ dan uji hipotesis keefektifan menggunakan uji *t* pihak kanan uji *One Sampel T Test* $t_{hitung} (3,347) > t_{tabel} (2,048)$. Sedangkan hasil penelitian uji hipotesis perbedaan hasil belajar siswa nilai $t_{hitung} (4,307) > t_{tabel} (2,004)$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ dan uji hipotesis keefektifan menggunakan uji *One Sampel T Test* $t_{hitung} (3,234) > t_{tabel} (2,048)$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video terbukti efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar menggambar ilustrasi.

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB	
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Pembatasan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.5.1 Tujuan Umum.....	12
1.5.2 Tujuan Khusus.....	13
1.6. Manfaat Penelitian	13
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	13
1.6.2 Manfaat Praktis	14
2. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori.....	16
2.1.1 Keefektifan.....	16
2.1.2 Belajar	18
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Belajar	19
2.1.4 Pembelajaran.....	21

2.1.5	Aktivitas.....	23
2.1.6	Hasil Belajar.....	25
2.1.7	Pembelajaran SBK.....	26
2.1.8	Pembelajaran Seni Rupa.....	28
2.1.9	Karakteristik Masa Perkembangan Menggambar Anak.....	35
2.1.10	Menggambar Ilustrasi.....	41
2.1.11	Media Pembelajaran.....	48
2.1.12	Media Audio Visual.....	50
2.1.13	Video Pembelajaran.....	51
2.2	Hasil Penelitian yang Relevan.....	50
2.3	Kerangka Berpikir.....	61
2.4	Hipotesis Penelitian.....	63
3.	METODE PENELITIAN	
3.1	Desain Penelitian.....	66
3.2	Populasi dan Sampel.....	67
3.2.1	Populasi.....	68
3.2.2	Sampel.....	70
3.3	Variabel Penelitian.....	71
3.3.1	Variabel Independen.....	71
3.3.2	Variabel Dependen.....	72
3.4	Data Hasil Penelitian.....	72
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	72
3.5.1	Dokumentasi.....	72
3.5.2	Wawancara.....	73
3.5.3	Observasi.....	73
3.5.4	Tes.....	74
3.6	Instrumen Penelitian.....	75
3.6.1	Pedoman Wawancara.....	75
3.6.2	Lembar Pengamatan Pembelajaran.....	75
3.6.3	Soal Tes.....	76
3.6.4	Lembar Observasi Aktivitas.....	86

3.6.5	Rubrik Tes Perbuatan.....	87
3.7	Teknik Analisis Data.....	88
3.7.1	Deskripsi Data.....	88
3.7.2	Uji Prasyarat Analisis	89
3.7.3	Analisis Akhir	90
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Penelitian	93
4.1.1	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	93
4.1.2	Analisis Deskriptif Data Penelitian.....	101
4.1.2.1	Analisis Deskriptif Data Variabel Media Video	102
4.1.2.2	Analisis Deskriptif Data Variabel Aktivitas dan Hasil Belajar	102
4.1.3	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian	108
4.1.3.1	Aktivitas Belajar Siswa.....	108
4.1.3.2	Hasil Belajar Siswa.....	111
4.1.4	Uji Hipotesis	114
4.2	Pembahasan.....	122
4.2.1	Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa yang Menggunakan Media Video dengan Media Gambar	122
4.2.2	Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media Video dengan Media Gambar	126
4.2.3	Keefektifan Penggunaan Media Video terhadap Aktivitas Belajar	131
4.2.4	Keefektifan Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar.....	133
5.	PENUTUP	
5.1	Simpulan	137
5.2	Saran	139
5.2.1	Bagi Siswa	139
5.2.2	Bagi Guru.....	139
5.2.3	Bagi Sekolah	139
	DAFTAR PUSTAKA	140
	LAMPIRAN	144

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Hasil Uji Kesamaan Rata-rata	69
3.2 Distribusi Nilai Tes Awal	70
3.3 Distribusi Frekuensi Tes Awal.....	70
3.4 Rekapitulasi Uji Validitas Soal Uji Coba	79
3.5 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	81
3.6 Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	82
3.7 Hasil Pengujian Daya Pembeda Soal.....	85
4.1 Data Pengamatan Penggunaan Media Video.....	97
4.2 Data Pengamatan Penggunaan Media Gambar.....	101
4.3 Rekapitulasi Data Aktivitas Belajar.....	103
4.4 Nilai Aktivitas Kelas Eksperimen	104
4.5 Nilai Aktivitas Kelas Kontrol	105
4.6 Diagram Perbandingan Aktivitas Belajar	105
4.7 Rekapitulasi Data Nilai Gabungan	106
4.8 Distribusi Frekuensi Nilai Gabungan Kelas Eksperimen	107
4.9 Distribusi Frekuensi Nilai Gabungan Kelas Kontrol.....	107
4.10 Diagram Perbandingan Hasil Belajar	107
4.11 Hasil Uji Normalitas Nilai Aktivitas Belajar Siswa	109
4.12 Hasil Uji Homogenitas Nilai Aktivitas Belajar Siswa.....	111
4.13 Hasil Uji Normalitas Nilai Hasil Belajar Siswa	113
4.14 Hasil Uji Homogenitas Nilai Hasil Belajar Siswa.....	114
4.15 Hasil Uji Hipotesis Nilai Aktivitas Belajar Siswa.....	116
4.16 Hasil Uji Hipotesis Nilai Hasil Belajar Siswa	118
4.17 Hasil Uji <i>One Sample T Test</i> Nilai Aktivitas Belajar	120
4.18 Hasil Uji <i>One Sample T Test</i> Nilai Hasil Belajar	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Pemandangan.....	30
2.2 Patung Sabun	30
2.3 Dekorasi Ruangan	31
2.4 Seni Printing Cap.....	31
2.5 Bunga dari Sedotan	32
2.6 Macam-macam Bentuk Garis	33
2.7 Unsur Bidang.....	33
2.8 Unsur Ruang.....	33
2.9 Pemanfaatan Tekstur	34
2.10 Lingkaran Warna	34
2.11 Unsur Gelap Terang.....	35
2.12 Gambar Anak Tipe Visual.....	40
2.13 Gambar Anak Tipe Haptik.....	41
2.14 Gambar Ilustrasi Kehidupan Manusia	43
2.15 <i>Screenshot</i> Media Video Menggambar Ilustrasi.....	43
2.16 Bagan Kerangka Berpikir	63
3.1 Desain Penelitian	66

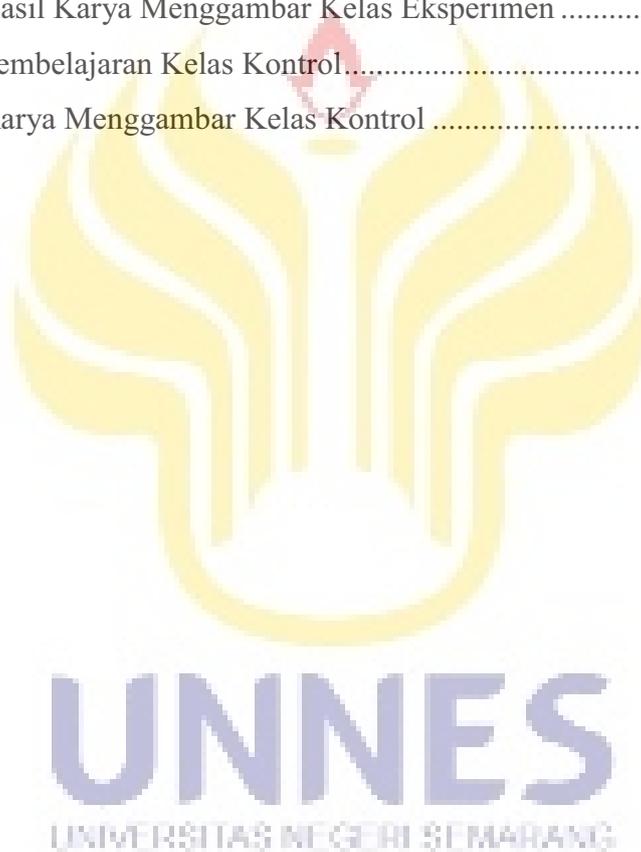


DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas VA	144
2. Daftar Nama Siswa Kelas VB	145
3. Daftar Nama Sampel Kelas Kontrol	146
4. Daftar Nama Sampel Kelas Eksperimen	147
5. Pedoman Penelitian	148
6. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	149
7. Silabus Pembelajaran	150
8. Pengembangan Silabus Kelas Eksperimen Pertemuan 1	151
9. Pengembangan Silabus Kelas Kontrol Pertemuan 1	155
10. Pengembangan Silabus Kelas Eksperimen Pertemuan 2	159
11. Pengembangan Silabus Kelas Kontrol Pertemuan 2	163
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Kelas Eksperimen Pertemuan 1	167
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Kelas Kontrol Pertemuan 1	180
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Kelas Eksperimen Pertemuan 2	193
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Kelas Kontrol Pertemuan 2	199
16. Kisi-kisi Soal Tes Uji Coba	205
17. Lembar Uji Validitas Logis Oleh Penilai Ahli 1	208
18. Lembar Uji Validitas Logis Oleh Penilai Ahli 2	212
19. Soal Uji Coba Hasil Belajar Siswa	216
20. Kunci Jawaban Soal Uji Coba	226
21. Analisi Butir Soal Uji Coba	227
22. Hasil Validitas Soal Tes Uji Coba	231
23. Hasil Reliabilitas Soal Tes Uji Coba	232

24.	Analisis Tingkat Kesukaan Soal.....	233
25.	Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	225
26.	Kisi-kisi Tes Awal dan Akhir	235
27.	Soal Tes Awal dan Akhir.....	239
28.	Kunci Jawaban Soal Uji Coba	244
29.	Lembar Pengamatan Proses (aktivitas) Kelas Eksperimen	245
30.	Lembar Pengamatan Proses (aktivitas) Kelas Kontrol	247
31.	Deskriptor Lembar Pengamatan Proses (aktivitas).....	249
32.	Rubrik Tes Perbuatan Kelas Eksperimen	251
33.	Rubrik Tes Perbuatan Kelas Kontrol.....	253
34.	Deskriptor Rubrik Tes Perbuatan	255
35.	Daftar Nilai Tes Awal dan Tes Akhir Kelas Eksperimen.....	256
36.	Daftar Nilai Tes Awal dan Tes Akhir Kelas Kontrol	257
37.	Daftar Nilai Psikomotor Kelas Eksperimen	258
38.	Daftar Nilai Psikomotor Kelas Kontrol	259
39.	Daftar Nilai Gabungan Kelas Eksperimen	260
40.	Daftar Nilai Gabungan Kelas Kontrol	261
41.	Rekapitulasi Pengamatan Media Video.....	262
42.	Deskriptor Pengamatan Media Video.....	263
43.	Rekapitulasi Pengamatan Media Gambar.....	266
44.	Deskriptor Pengamatan Media Gambar.....	267
45.	Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i>	270
46.	Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i>	271
47.	Hasil Uji Kesamaan Rata-rata	272
48.	Hasil Uji Normalitas Nilai Aktivitas	273
49.	Hasil Uji Homogenitas Nilai Aktivitas.....	274
50.	Hasil Uji Hipotesis Aktivitas	275
51.	Hasil Pengujian <i>One Sample</i> Aktivitas.....	265
52.	Uji Normalitas Hasil Belajar	276
53.	Uji Homogenitas Hasil Belajar	278
54.	Uji Hipotesis Hasil Belajar Siswa	279

55.	Hasil Pengujian <i>One Sample</i> Hasil Belajar	280
56.	Surat Ijin Penelitian Dari UNNES	281
57.	Surat Ijin Penelitian Dari KESBANGPOL.....	282
58.	Surat Ijin Penelitian Dari BAPEDDA	283
59.	Surat Ijin Penelitian Dari UPTD DIKPORA	284
60.	Surat Keterangan Penelitian Dari SD Negeri Harjosari Lor 03.....	285
61.	Foto Pembelajaran Kelas Eksperimen	286
62.	Foto Hasil Karya Menggambar Kelas Eksperimen	287
63.	Foto Pembelajaran Kelas Kontrol.....	288
64.	Foto Karya Menggambar Kelas Kontrol	289



BAB 1

PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan, dipaparkan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu sarana yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia agar menjadi lebih baik, hal ini disebabkan karena pendidikan adalah sektor yang dapat menciptakan kecerdasan manusia dalam melangsungkan kehidupannya dan membawa perubahan ke arah yang positif. Menurut Hamalik (2010: 3), “pendidikan adalah suatu proses untuk mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, serta akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dengan baik di masyarakat”. Oleh karena itu, pendidikan dijadikan sebagai kebutuhan utama manusia. Hal tersebut sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1 yaitu:

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

Usaha sadar dan terencana sebagaimana yang dimaksud dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tersebut memiliki arti bahwa tindakan mendidik bukan merupakan tindakan yang bersifat refleks atau spontan tanpa tujuan yang jelas, melainkan merupakan tindakan yang rasional, disengaja, disiapkan, direncana untuk mencapai tujuan tertentu.

Proses pembelajaran yang sesuai dengan Standar Proses tersebut ditujukan untuk beberapa jalur pendidikan, salah satunya yaitu jalur pendidikan formal. Pendidikan formal terdiri dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi harus berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 dan berfungsi serta bertujuan sebagaimana disebutkan dalam UU RI No. 20 tahun 2003 pasal 3 adalah sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan kata lain pendidikan haruslah menekankan siswa agar pola berpikirnya menjadi lebih maju agar mampu membawa perubahan bangsanya ke arah yang lebih baik dengan tanpa mengesampingkan keyakinannya dalam beragama dengan tanggung jawab penuh. Menurut Mikarsa (2007, 1.4), “tujuan pendidikan adalah untuk menyiapkan peserta didik agar dapat berperan penting dalam kehidupannya di masa yang akan datang”. Artinya upaya membimbing, mengajar dan melatih peserta didik harus dioorientasikan agar peserta didik

memiliki kemampuan pengetahuan, sikap dan berbagai keterampilan yang dibutuhkan sehingga kelak peserta didik dapat memainkan peranan signifikan dalam kehidupannya dengan baik sebagai pribadi, sebagai warga masyarakat, sebagai warga negara maupun sebagai warga dunia.

Pendidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah Indonesia untuk anak-anak yang telah berusia tujuh tahun adalah pendidikan sekolah dasar yang bertujuan untuk memberikan dasar pengetahuan, sikap dan ketrampilan bagi anak. Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) mencakup pembentukan kepribadian siswa sebagai manusia Indonesia seutuhnya sesuai dengan tingkat perkembangan dirinya. Menurut Mikarsa (2007: 1.7), “Pendidikan Sekolah Dasar dapat pula didefinisikan sebagai proses membimbing, mengajar dan melatih peserta didik yang berusia antara 6-13 tahun untuk memiliki kemampuan dasar dalam aspek intelektual, sosial dan personal yang terintegrasi dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya”.

Agar pendidikan berfungsi dengan semestinya maka diperlukan dari berbagai elemen pendidikan baik itu dari kurikulum, tenaga pendidik dan sarana penunjang. Selain itu pengawasan yang intens dari pihak pemerintah diperlukan agar pendidikan dapat berfungsi dengan semestinya. Di dalam dunia pendidikan kurikulum menjadi hal yang sangat penting karena sistem pendidikan diatur dalam kurikulum yang berlaku.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat (19) disebutkan bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan

sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu” sejalan dengan pernyataan tersebut Hamalik (2014: 64) menegaskan bahwa “kurikulum adalah suatu program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan bagi siswa”.

Dengan program itu para siswa melakukan berbagai kegiatan belajar sehingga terjadi perubahan dan perkembangan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan dan pembelajaran. Dengan kurikulum yang tepat maka diharapkan pembelajaran disekolah dapat berjalan dengan baik dari semua mata pelajaran yang diberlakukan sesuai dengan sesuai porsinya termasuk mata pelajaran Seni.

Menurut Sukarya (2008: 3.1.2), “Pendidikan seni secara umum “berfungsi untuk mengembangkan kemampuan setiap anak (peserta didik) menemukan pemenuhan dirinya (*personal fulfillment*) dalam hidup, untuk mentransmisikan warisan budaya, memperluas kesadaran sosial dan sebagai jalan untuk menambah pengetahuan”. Sedangkan menurut Sumanto (2006: 17), “pendidikan seni secara konseptual didasarkan pada sifat seni dalam pendidikan, peranan pendidikan seni dalam pembentukan pribadi siswa, peranan pendidikan seni untuk mengembangkan potensi dalam berkesenian dan ruang lingkup materi seni yang diajarkannya”.

Pendidikan Seni di Sekolah Dasar masuk dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) yang keberadaanya masih dipandang sebelah mata dibandingkan mata pelajaran yang lain. Adapun tujuan pelajaran SBK di SD untuk memberikan pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan

berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni”. Konsep seni sebagai alat pendidikan di SD diarahkan pada pembentukan sikap dan kemampuan atau kompetensi kreatif dalam keseimbangan kompetensi intelektual, sensibilitas, rasional, dan irasional serta kepekaan emosi. Pengembangan kesenian di SD hendaknya dapat difungsikan untuk membina keterampilan dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan dan sebagai sarana untuk memperoleh visualisasi estetis berolah seni rupa.

Pada jenjang sekolah dasar pembelajaran SBK terdiri dari pembelajaran Keterampilan, Seni Musik, Seni Tari, dan Seni Rupa. Menurut Depdiknas (2006: 7), Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya seni rupa, bertujuan untuk mendidik siswa Sekolah Dasar untuk menggali kreativitas dalam berkesenian seperti mengapresiasi karya seni rupa dan berkarya seni rupa, salah satunya adalah kreativitas dalam berkarya dan berimajinasi.

Selain itu, pendidikan SBK di sekolah dasar juga memiliki fungsi dan tujuan yaitu untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Pendidikan SBK 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, 2013: 261).

“Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya meliputi:

seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan” (Susanto, 2013: 260). Pendidikan SBK dan keterampilan sebagai mata pelajaran di sekolah sangat penting keberadaanya, karena pendidikan ini memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural.

Secara konseptual pendidikan Seni di SD khususnya seni rupa diarahkan pada perolehan kompetensi hasil belajar yang beraspek pengetahuan keterampilan dasar seni dan sikap yang berkaitan dengan kemampuan kepekaan rasa-seni keindahan. Sumanto (2006: 20) menjelaskan bahwa “pendidikan seni rupa untuk anak SD adalah upaya pemberian pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif seni rupa dengan menerapkan konsep seni sebagai alat pendidikan”. Penerapan konsep tersebut tentunya dengan tetap menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan didalam suasana bermain kreatif.

Menurut Sumanto (2006: 7), “seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata”. Unsur rupa adalah segala sesuatu yang berwujud nyata (kongkrit) sehingga dapat dilihat, dihayati melalui indera mata. Seni rupa terdiri dari beberapa bidang, diantaranya yaitu seni lukis, seni gambar, seni patung, seni dekorasi, seni kerajinan/kria dan seni bangunan/arsitektur. Jenis seni rupa yang paling banyak dipelajari di sekolah dasar ialah seni gambar. “Seni gambar adalah jenis karya seni rupa dwimatra yang dibuat dengan maksud untuk menjelaskan, menghias, menampilkan kesan mirip dengan objek atau nyata” (Sumanto, 2006: 11). Kegiatan berkreasi dalam seni menggambar memungkinkan siswa untuk mampu menuangkan ide dan kreasinya ke dalam bentuk karya. Keunikan

pembelajaran dalam kegiatan berkreasi, siswa mendapat pengalaman belajar yang sama namun produk yang dihasilkan dapat berbeda. Hal ini dikarenakan kebebasan berekspresi dalam menuangkan ide atau gagasan ke dalam suatu karya gambar antara siswa yang satu dengan yang lainnya diberi peluang berkarya yang seluas-luasnya sehingga menghasilkan produk atau karya siswa berbeda-beda.

Pembelajaran seni rupa khususnya menggambar di sekolah dasar menjadi hal yang cukup sulit karena disebabkan oleh guru sendiri yang masih beranggapan bahwa mata pelajaran SBK khususnya seni rupa kurang penting dibandingkan mata pelajaran lain hal ini terlihat pada proses pembelajaran yang terkadang hanya memberikan perintah menggambar saja tanpa memberikan contoh atau dasar menggambar, agar dalam pembelajaran menggambar lebih efektif diperlukan media yang tepat, dengan media yang tepat maka pembelajaran seni rupa akan menjadikan pembelajaran yang menarik bagi siswa dan dari siswa itu sendiri dapat mengembangkan kreativitasnya melalui dasar-dasar menggambar yang telah diberikan oleh guru, dengan media yang tepat diharapkan guru dalam pemanfaatan waktu lebih efisien karena selain pembelajaran praktek menggambar guru juga harus memberikan materi yang termuat dalam silabus sesuai dengan indikator pembelajaran yang harus dicapai.

Guru kelas V dalam pembelajaran di SD N Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal pada mata pelajaran seni rupa di bidang menggambar kurang begitu efektif terbukti dari hasil evaluasi semester gasal mata pelajaran SBK dari 29 siswa terdapat 7 siswa yang berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu dengan nilai 70. Dengan kata lain yang mencapai KKM

hanya 22 siswa dengan nilai rata-rata kelas 77. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara rendahnya hasil evaluasi siswa tersebut disebabkan oleh beberapa hal yaitu, siswa belum dapat menggambar sesuatu dengan imajinasinya hal ini terjadi karena daya tangkap siswa terhadap sesuatu yang abstrak masih kurang, tingkat perkembangan usia sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika namun masih dalam bentuk benda kongkrit, maka dapat diartikan bahwa daya tangkap siswa terhadap sesuatu yang abstrak masih kurang dikarenakan daya imajinasi siswa yang rendah. Hal itu berdampak pada penuangan ide yang kurang lancar dan relatif lama.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tidak optimal, bahkan guru tidak pernah menggunakan media video tetapi hanya menggunakan media gambar. Hal lain yang menyebabkan rendahnya nilai evaluasi adalah kemampuan guru dalam menggambar juga rendah, sehingga guru tidak dapat memberikan contoh secara langsung proses menggambar kepada siswa. Proses pembelajaran yang tidak menarik ini membuat siswa juga menganggap mata pelajaran SBK tidak penting dan tidak mengikuti pembelajaran dengan penuh antusias, sehingga aktivitasnya menjadi rendah.

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan siswa lebih mudah menerima materi dalam mata pelajaran seni rupa SD, maka proses pembelajaran harus didesain semenarik mungkin. Hal ini tentunya berhubungan dengan pemilihan model, strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, dalam mata pelajaran seni rupa dalam bidang menggambar ilustrasi perlu adanya upaya dari guru kelas untuk lebih kreatif dalam pemilihan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan tepat menjadi salah satu cara yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat lebih mudah tercapai. Media seringkali digunakan dalam dunia pendidikan guna memudahkan dalam proses pembelajaran agar materi dapat dengan mudah disampaikan oleh guru dan mudah diterima oleh siswa. “Media pembelajaran merupakan suatu komponen penting dari strategi penyampaian. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam strategi penyampaian pengajaran untuk pencapaian hasil belajar tertentu“. (Degeng, 1989 dalam Kustiono, 2010: 4).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi yaitu video pembelajaran karena dengan media video permasalahan seperti guru tidak dapat memberikan contoh menggambar dapat teratasi karena dalam video ditayangkan contoh menggambar secara detail dari proses awal hingga akhir, selain itu dengan video dapat membuat daya tarik sendiri bagi siswa. Media visual atau sering disebut video mempunyai potensi tinggi dalam penyampaian pesan maupun kemampuannya dalam menarik minat dan perhatian peserta didik. Media video telah terbukti memiliki kemampuan yang efektif (penetrasi lebih dari 70%) untuk menyampaikan informasi, hiburan dan pendidikan. Dengan demikian, salah satu media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran adalah media video pembelajaran (Warsita, 2008: 30). Penggunaan media ini akan berdampak positif bagi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang menjadikan aktivitas

belajar siswa menjadi tinggi. Tingginya aktivitas akan membantu siswa mendapatkan hasil gambar yang maksimal dan hasil evaluasi juga akan tinggi.

Penelitian yang berkenaan dengan media video pembelajaran juga dilaksanakan oleh Thomas Adi Tri Nugroho (2015) dari Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses IPA dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa. *Post-test* hasil belajar IPA kelas eksperimen yaitu 80,00, kelas kontrol yaitu 70,86 dan nilai thitung $3,915 > t_{tabel}$. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas V SD Negeri Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal”. Dengan harapan, penulis dapat membandingkan hasil belajar siswa antara pembelajaran yang menggunakan media video dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Siswa masih kesulitan dalam menuangkan daya imajinasinya.

- 2) Aktivitas dan Hasil belajar siswa masih rendah dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).
- 3) Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.
- 4) Guru kurang terampil dalam memberikan contoh menggambar secara langsung.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, serta agar permasalahan lebih terarah, diperlukan pembatasan masalah, sehingga penelitian menjadi lebih efektif dan efisien. Hal yang akan dibatasi dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Keefektifan yang dimaksud dalam penelitian adalah upaya untuk melihat hasil belajar melalui media video.
- 2) Media video yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan video proses menggambar ilustrasi binatang, sedangkan media untuk pembandingnya menggunakan media gambar ilustrasi binatang yang dipasang pada papan tulis dengan perekat.
- 3) Aktivitas belajar yang dimaksud yakni aktivitas siswa selama proses kegiatan menggambar ilustrasi.
- 4) Hasil belajar yang dimaksud yakni produk atau nilai setelah adanya aktivitas dalam materi gambar ilustrasi baik dari materi maupun prakteknya.
- 5) Materi dalam penelitian ini meliputi teori dan praktek menggambar ilustrasi dengan objek utama binatang.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Apakah ada perbedaan aktivitas belajar siswa kelas V mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi antara pembelajaran yang menggunakan media video dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media video?
- 2) Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi antara pembelajaran yang menggunakan media video dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media video?
- 3) Apakah pembelajaran yang menggunakan media video lebih efektif daripada pembelajaran yang tanpa menggunakan media video terhadap aktivitas belajar siswa kelas V mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi?
- 4) Apakah pembelajaran yang menggunakan media video lebih efektif daripada pembelajaran yang tanpa menggunakan media video terhadap hasil belajar belajar siswa kelas V mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi?

1.6 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan khusus. Untuk penjelasan selengkapnya mengenai tujuan umum dan khusus penelitian, yaitu sebagai berikut:

1.5.2 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian yaitu untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis video pada materi menggambar ilustrasi dibandingkan dengan penggunaan media gambar dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

1.5.2 Tujuan Khusus

Selain tujuan umum, penelitian ini juga mempunyai tujuan khusus yang hendak dicapai, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mengetahui ada tidaknya perbedaan aktivitas belajar siswa kelas V materi menggambar ilustrasi antara pembelajaran yang menggunakan media video dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media video.
- 2) Mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa kelas V materi menggambar ilustrasi antara pembelajaran yang menggunakan media video dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media video.
- 3) Mengetahui keefektifan aktivitas belajar siswa antara pembelajaran yang menggunakan media video dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media video pada siswa kelas V materi menggambar ilustrasi.
- 4) Mengetahui keefektifan hasil belajar siswa antara pembelajaran yang menggunakan media video dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media video pada siswa kelas V materi menggambar ilustrasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian eksperimen yang akan dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Rincian manfaat penelitiannya, yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis merupakan manfaat yang dapat diambil bersifat secara teori. Manfaat teoritis dari penelitian ini antara lain:

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dibidang pendidikan.
- 2) Penelitian ini diharapkan bermanfaat menambah khazanah pengetahuan dalam dunia pendidikan mengenai penggunaan media video pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan masukan bagi penelitian berikutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya saat penelitian dilakukan. Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

1.6.2.1 Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan aktivitas belajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) kelas V khususnya materi menggambar ilustrasi.
- 2) Meningkatkan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) kelas V khususnya materi menggambar ilustrasi.
- 3) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar melalui media video.

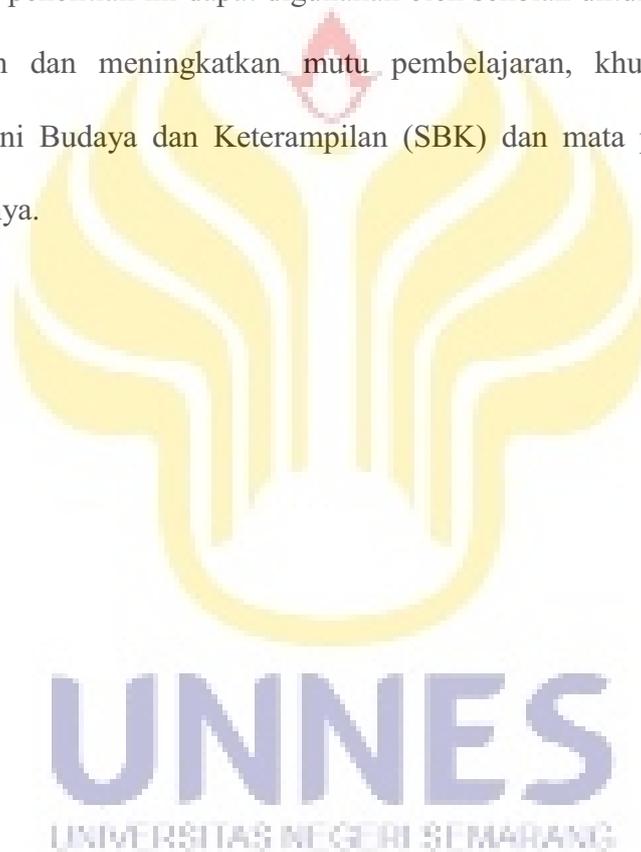
1.6.2.2 Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi kepada guru di sekolah dasar tentang penggunaan media video dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) kelas V materi menggambar ilustrasi.

- 2) Sebagai bahan masukan dan informasi kepada guru dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.
- 3) Memberikan semangat kepada guru untuk menggunakan media video sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SBK.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah untuk perbaikan kualitas pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dan mata pelajaran yang lain pada umumnya.



BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang landasan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut:

2.1 Landasan Teori

Landasan teori merupakan teori-teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian. Landasan teori ini akan membahas tentang keefektifan, belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, pembelajaran, aktivitas, hasil belajar, pembelajaran seni budaya & keterampilan, pembelajaran seni rupa, karakteristik masa perkembangan menggambar anak, menggambar ilustrasi, media pembelajaran, media audio visual, dan video sebagai media pembelajaran. Berikut uraian selengkapnya:

2.1.1 Keefektifan

Secara etimologis keefektifan berasal dari kata dasar efektif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014: 201) kata efektif mempunyai arti ada efek, pengaruh atau akibat. Menurut Sadiman (1987) dalam Trianto (2013: 20), “keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar”. Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan menggunakan tingkat pencapaian siswa. Keefektifan dideskripsikan melalui beberapa aspek, yaitu kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari, kecepatan untuk kerja, tingkat alih belajar, dan tingkat retensi dari apa yang dipelajari

(Prastowo, 2013: 29). Untuk mengetahui keefektifan suatu pembelajaran dapat dilakukan melalui tes. Hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pembelajaran. Pada umumnya, siswa dapat menyerap materi pembelajaran secara efektif, apabila pembelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan kondisi nyata atau kontekstual yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Miarso dalam Uno (2012: 173-4) berpendapat bahwa “pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang memiliki manfaat bagi siswa dan lebih berpusat pada siswa (*student centered*) dengan menggunakan prosedur yang tepat”. Pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang menuntut terjadinya belajar pada siswa dan bagaimana cara yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Menurut Susanto (2015: 54) untuk dapat mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif, maka perlu memperhatikan beberapa aspek, di antaranya: (1) Guru harus membuat persiapan mengajar yang sistematis; (2) Proses belajar mengajar (pembelajaran) harus berkualitas tinggi yang ditunjukkan dengan adanya penyampaian materi oleh guru secara sistematis, dan menggunakan berbagai variasi di dalam penyampaian, baik itu media, metode, suara, maupun gerak; (3) Waktu selama proses belajar mengajar harus berlangsung digunakan secara efektif dan efisien; (4) Diharapkan motivasi mengajar guru dan motivasi belajar siswa cukup tinggi; dan (5) Diharapkan pula hubungan interaktif antara guru dan siswa dalam kelas bagus sehingga setiap terjadi kesulitan belajar dapat segera diatasi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran efektif dapat tercipta apa bila adanya interaksi antara pendidik dengan siswa dalam pembelajaran. Keefektifan pembelajaran diukur dengan

menggunakan tingkat pencapaian siswa. Keefektifan dideskripsikan melalui beberapa aspek, yaitu kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari, kecepatan untuk kerja, tingkat alih belajar, dan tingkat retensi dari apa yang dipelajari

2.1.2 Belajar

Slameto (2010: 2) mengemukakan bahwa “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”. Sedangkan Gagne (1977) dalam Rifa’i dan Anni (2012: 66) bahwa “belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan”.

Belajar menurut Daryanto (2013: 2) adalah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sementara menurut Winkel (1989) dalam Kurnia (2007: 1-3) berpendapat bahwa “belajar sebagai suatu proses kegiatan mental pada diri seseorang yang berlangsung dalam interaksi aktif individu dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif menetap/bertahan dalam kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Hamalik (2014: 27) mengemukakan bahwa “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defines as the modification or streng thening of behavior through experiencing*)”. Menurut pengertian ini bahwa belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan

bukan suatu hasil tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari pada itu. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan. Pendapat lain dari Djamarah (2011: 13), “belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Jadi dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar menghasilkan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman individu yang menghasilkan perubahan yang relatif menetap/bertahan dalam kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Daryanto (2013: 55) faktor yang mempengaruhi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

2.1.3.1 Faktor-faktor yang berasal dari luar pelajar

- (1) Faktor-faktor non sosial dalam belajar, kelompok faktor-faktor ini boleh dikatakan juga tak terbilang jumlahnya, seperti misalnya: keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu (pagi, atau siang ataupun malam), tempat (letaknya, pergedungannya), alat-alat yang dipakai untuk belajar (seperti alat tulis menulis, buku-buku, alat peraga, dan sebagainya yang biasa kita sebut alat-alat pelajaran)
- (2) Faktor-faktor sosial dalam belajar, yang dimaksud di sini adalah faktor manusia (sesama manusia), baik manusia itu ada (hadir) maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir. Kehadiran

orang atau orang-orang lain pada waktu sedang belajar, dapat mengganggu belajar itu.

2.1.3.2 Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri si pelajar

- (1) Faktor fisiologis, faktor ini masih dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: keadaan kondisi jasmani pada umumnya dapat dikatakan melatarbelakangi aktivitas belajar dan keadaan fungsi-fungsi jasmani tertentu terutama fungsi-fungsi panca indera
- (2) Faktor-faktor psikologi dalam belajar meliputi integensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan.

Sedangkan Rifa'i dan Anni (2012: 80) menjelaskan bahwa “faktor yang mempengaruhi belajar adalah kondisi internal dan kondisi eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan”. Oleh karena itu kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar. Sedangkan kondisi eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar yang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat yang akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Pendapat lain dari Suharjo (2006: 46) menjelaskan bahwa “faktor yang mempengaruhi belajar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor individual yang terdapat pada diri anak, dan faktor sosial yang berasal dari luar diri anak”. Faktor internal (individual) yang mempengaruhi belajar antara lain:

kematangan/pertumbuhan, intelegensi, latihan, motivasi, dan sifat-sifat pribadi anak. Sedangkan yang termasuk faktor eksternal mencakup: keadaan keluarga, pergaulan anak dengan masyarakat dan kelompok sebaya, tokoh pribadi acuan, dan tuntutan bahan pelajaran oleh guru.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar yaitu dari dalam diri siswa itu sendiri dan dari luar siswa. Dari dalam diri siswa misalnya seperti kondisi fisik, kondisi psikis dan kondisi sosial sedangkan dari luar siswa seperti lingkungan, faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

2.1.4 Pembelajaran

Sagala (2013: 61) menyatakan bahwa “pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Pendapat lain dari Rifa’i dan Anni (2012: 157) yang menjelaskan bahwa “pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan.

Didalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dalam Prastowo (2013: 57) dijelaskan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi antar siswa, guru, dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar”. Sejalan dengan pendapat tersebut Dimiyati dan Mudjiono (1999: 297) dalam Sagala (2013: 62) juga menjelaskan lebih lanjut bahwa “pembelajaran adalah

kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar

Pembelajaran merupakan suatu proses atau upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Di dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi belajar dan mengajar dalam suatu kondisi tertentu yang melibatkan beberapa unsur, baik unsur ekstrinsik yang melekat pada diri siswa dan guru, termasuk lingkungan.

Menurut Hamalik (2007: 57) pembelajaran adalah “suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Sedangkan menurut La Iru dan Arihi dalam Prastowo (2013: 57) menjelaskan bahwa “pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan mempelajari, dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar”.

Menurut Suharjo (2006 :85) pembelajaran dapat diartikan dari beberapa sudut pandang, antara lain sebagai berikut: (1) Pembelajaran diartikan sebagai kegiatan menyampaikan pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari guru kepada peserta didik; (2) Pembelajaran dipandang sebagai suatu proses penggunaan seperangkat keterampilan (*teaching as a skill*) secara terpadu; (3) Pembelajaran dipandang sebagai suatu seni, yang mengutamakan penampilan (kinerja) guru secara unik yang berasal dari sifat-sifat khas, dan perasaan serta naluri guru; dan (4) pembelajaran dipandang sebagai penciptaan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan dapat mengembangkan kemampuannya dengan optimal.

2.1.5 Aktivitas

Pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asa yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar (Sardiman, 2011: 96). Menurut Hamalik (2014: 171) “pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri”.

Aktivitas merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. “Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar instruksional dilakukan oleh guru” (Susanto, 2015:18). Aktivitas belajar banyak sekali macamnya maka para ahli mengklasifikasikan macam-macam aktivitas belajar, di antaranya menurut Paul D. Dierich dalam Hamalik (2014: 172) membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, yaitu:

- (1) Kegiatan-kegiatan visual: Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- (2) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral*): Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

- (3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan: Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
 - (4) Kegiatan-kegiatan menulis: Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
 - (5) Kegiatan-kegiatan menggambar: Menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola.
 - (6) Kegiatan-kegiatan metric: Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.
 - (7) Kegiatan-kegiatan mental: Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
 - (8) Kegiatan-kegiatan emosional: Minat, membedakan, berani, tenang, dan lainnya. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan *overlap* satu sama lain.
- Aktivitas dalam kegiatan menggambar memiliki kriteria tersendiri,

menurut Garha (1980: 107) kriteria-kriteria tersebut meliputi:

- (1) Bagaimana sikap anak ketika sedang melakukan kegiatan menggambar.
Pertimbangan ini gunanya untuk mengetahui apabila yang sedang dievaluasi itu tidak terganggu perkembangannya baik gangguan fisik maupun gangguan mental.

- (2) Bagaimana cara anak memanfaatkan waktu dan kebebasan.

Anak yang normal biasanya jika mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan seni rupa akan dapat berbuat dengan penuh kesungguhan.

- (3) Bagaimana cara anak menggunakan alat yang digunakannya.

Pertimbangan ini gunanya untuk mengukur keterampilan dan pengalaman anak dalam menggunakan alat itu.

- (4) Apakah anak mendapat kepuasan dalam melakukan kegiatan itu.

Kepuasan berekspresi merupakan tujuan terdekat dari berbagai sub bidang studi pendidikan kesenian. Puasan atau tidak puas anak melakukan kegiatan itu dapat dilihat jika kita mengadakan observasi dengan teliti.

Dari berbagai jenis aktivitas belajar di atas, peneliti hanya akan meneliti aktivitas dalam kegiatan-kegiatan menggambar menurut Garha (1980: 107) antara lain sikap, pemanfaatan waktu, kemampuan menggunakan alat dan kepuasan. Selanjutnya oleh peneliti dikembangkan dan disesuaikan dengan materi menggambar ilustrasi meliputi kelancaran penuangan ide, keberanian menggunakan media, keberanian menggunakan unsur-unsur bentuk, pemanfaatan waktu dan ketekunan.

2.1.6 Hasil Belajar

Suprijono (2014: 5) menjelaskan bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa informasi verbal, keterampilan tertulis, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, sikap. Sedangkan menurut Bloom dalam Suprijono (2014: 6), hasil

belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap.

Pendapat lain dari Rifa'i dan Anni (2012: 69) menjelaskan bahwa “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar”. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah penguasaan konsep. Menurut Wingkel (1996) dalam Purwanto (2013: 45) bahwa “hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku dan kemampuan peserta didik sebagai hasil dari proses belajar yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.1.7 Pembelajaran SBK

Muatan mata pelajaran SBK sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri, yakni meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran SBK, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Oleh karena itu mata pelajaran SBK pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya (Susanto, 2013: 262).

Pembelajaran SBK memiliki peranan yang sangat penting diantaranya untuk menanamkan nilai-nilai kependidikan peserta didik, membantu siswa untuk mengekspresikan dirinya secara bebas. Rohidi (2003) dalam Susanto (2013: 265) mengungkapkan “seni sebagai media dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik”. Mata pelajaran SBK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, sebagai berikut: (1) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan; (2) Meningkatkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan; (3) Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan; dan (4) Menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal regional maupun global.

Pendidikan SBK memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa mampu berkreasi dan peka dalam berkesenian, atau memberikan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Pendapat serupa disampaikan oleh Hernawan (2012: 5.29) bahwa mata pelajaran Kerajinan dan Kesenian atau yang biasa disebut dengan Seni Budaya & Keterampilan (SBK) berfungsi “untuk mengembangkan keterampilan dalam rangka membekali siswa untuk berkarya serta menumbuhkembangkan cita rasa keindahan dan kemampuan menghargai seni”.

Mata pelajaran ini berisi bahan pelajaran berbagai jenis dan bentuk kerajinan tangan, seni musik (termasuk seni suara), seni tari, dan seni rupa (termasuk menggambar). Di sekolah dasar mata pelajaran ini berisi bahan pelajaran dalam bentuk keterpaduan unsur-unsur kerajinan tangan dan kesenian. Menurut Sukarya (2008: 3.3.15) Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan

membantu siswa mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logikmatematik, naturalis, adversitas, kreativitas, spiritual dan moral, serta kecerdasan emosional.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SBK terdiri dari pembelajaran kerajinan tangan, seni musik, seni tari, dan seni rupa yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan agar memiliki sikap dan kemampuan untuk berkreasi dan peka dalam berkesian, atau memberikan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi.

2.1.8 Pembelajaran Seni Rupa

Diterapkannya konsep seni sebagai alat pendidikan di SD diarahkan pada pembentukan sikap dan kemampuan atau kompetensi kreatif dalam keseimbangan kompetensi intelektual, sensibilitas, rasional dan irasional serta kepekaan emosi. Berbicara masalah pendidikan seni, di Indonesia seni sudah diajarkan pada semua jenjang di sekolah, tidak terkecuali jenjang sekolah dasar. Di sini akan membahas seni khususnya seni rupa di sekolah dasar.

“Seni rupa adalah cabang yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata” (Sumanto, 2006: 7). Sedangkan menurut Bahari (2008: 51), seni rupa adalah suatu wujud hasil karya manusia yang diterima dengan indera penglihatan, dan secara garis besar dibagi menjadi seni murni dengan seni terap. Pendapat lain dari Sukarya dkk (2008: 2.1.1) menjelaskan bahwa “seni rupa adalah seni yang wujudnya dapat diindera dengan mata dan diraba”. Bentuk dan jenis kegiatan cipta seni rupa tersebut perwujudannya tidak hanya berupa gambar, lukisan, patung, dan karya cetak saja

tetapi juga berupa benda terapan seperti perabot rumah tangga, seni reklame visual, asesoris, dan lainnya.

Pendidikan seni supra untuk siswa SD adalah upaya pemberian pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif seni rupa dengan menerapkan konsep seni sebagai alat pendidikan. Penerapan konsep seni tersebut tentunya dengan tetap menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik, menyenangkan di dalam suasana bermain kreatif (Sumanto, 2006: 20). Dalam suatu penelitian yang berjudul *The Classroom Practice of Creative Arts Education in NSW Primary Schools*, Power & Klopper (2011: 2) menyatakan bahwa:

Arts education provides students with valuable opportunities to experience and build knowledge and skills in self expression, imagination, creative and collaborative problem solving, communication, creation of shared meanings, and respect for self and others. Engagement in quality arts education has also been said to positively affect overall academic achievement, engagement in learning, and development of empathy towards others.

Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa pendidikan seni memberikan siswa kesempatan berharga untuk mengalami dan membangun pengetahuan dan keterampilan dalam ekspresi diri, imajinasi, pemecahan masalah secara kreatif dan kolaboratif, komunikasi, penciptaan makna bersama, dan menghormati diri sendiri dan orang lain. Keterlibatan dalam pendidikan berkualitas seni juga telah dikatakan positif mempengaruhi prestasi akademik keseluruhan, keterlibatan dalam pembelajaran, dan pengembangan empati terhadap orang lain.

2.1.8.1 Ranting Seni Rupa

Menurut Soedarso (1990: 11) ranting seni rupa dibagi menjadi 5 ranting diantaranya sebagai berikut:

(1) Seni Lukis

Seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna. Seni lukis tergolong dalam seni terapan misalnya seni ilustrasi dan seni lukis dinding. (1) Seni ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang diabadikan untuk kepentingan lain, ialah memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, umpamanya cerita pendek di majalah atau uraian tentang penampang pohon dalam pelajaran ilmu hayat dan (2) Seni lukis dinding lain dengan lukisan yang ditempel di dinding.



Gambar 2.1 Pemandangan (seni lukis)

(2) Seni Patung

Seni patung adalah bagian dari seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk dimensional.



Gambar 2.2 Patung dari Sabun

(3) Seni Dekorasi (*interior*)

Seni dekorasi mempersoalkan bagian dari seni arsitektur, yaitu tata hias ruangnya; bagaimana agar sesuatu bangunan menjadi lebih nyaman ditinggali adalah masalahnya.



Gambar 2.3 Dekorasi ruangan

(4) Seni Printing

Seni printing atau kadang-kadang disebut pula seni grafis tumbuh dari usaha untuk memperbanyak hasil seni yang dua dimensional. Dalam bentuknya yang paling sederhana, apabila sebuah karet penghapus dicukil-cukil membentuk gambaran bintang dan kemudian padanya dilumurkan tinta lalu dicetak pada secarik kertas, maka akan timbulah di kertas itu sebuah gambar bintang.



Gambar 2.4 Seni printing

(5) Seni Kria

Seni kriya adalah cabang seni rupa yang sangat memerlukan kekriyaan (*craftsmanship*) yang tinggi seperti misalnya ukir kayu, seni keramik, anyaman-anyaman, dsb.



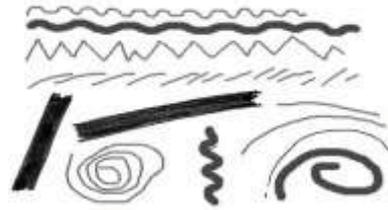
Gambar 2.5 Bunga dari sedotan

2.1.8.2 Unsur-unsur seni rupa

Menurut Sukarya (2008: 2.1.17), unsur-unsur fisik dalam sebuah karya seni rupa pada dasarnya meliputi semua unsur fisik yang terdapat pada sebuah benda. Dengan demikian pengamatan terhadap unsur-unsur visual pada karya seni rupa ini tidak berbeda dengan pengamatan terhadap benda-benda yang ada di sekeliling kita. Semakin baik pengenalan terhadap unsur-unsur visual ini akan semakin baik pula pengamatan seseorang terhadap segala sesuatu yang dilihatnya. Unsur-unsur seni rupa atau unsur-unsur visual tersebut umumnya dikelompokkan sebagai berikut:

1) Garis

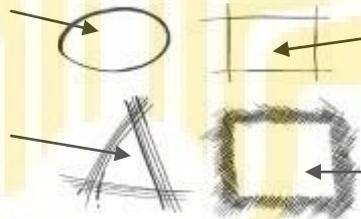
Garis merupakan unsur mendasar dan unsur penting dalam mewujudkan sebuah karya seni rupa. Perwujudan karya seni rupa pada umumnya diawali dengan coretan garis sebagai rancangannya. Garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah serta sifat-sifat khusus seperti: pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak dan seterusnya. Garis dapat terjadi karena titik yang bergerak dan membekaskan jejaknya pada sebuah permukaan benda.



Gambar 2.6 Macam-macam bentuk garis

2) Raut (Bidang dan Bentuk)

Raut merupakan tampak, potongan atau bentuk dari suatu objek. Raut dapat terbentuk dari garis yang mencakup ukuran luas tertentu yang membentuk bidang. Raut juga dapat berarti perwujudan dari sebuah objek atau sering disebut bidang. Raut dalam pengertian yang luas dapat berarti bidang atau bangun.



Gambar 2.7 Yang ditunjuk panah adalah unsur bidang

3) Ruang

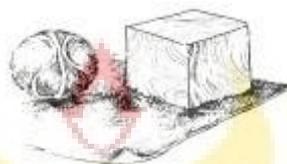
Unsur keruangan dari sebuah karya seni rupa menunjukkan dimensi dari karya seni rupa tersebut. Ruang dua dimensi hanya menunjukkan ukuran (dimensi) panjang dan lebar sedangkan ruang pada karya seni rupa tiga dimensi terbentuk karena adanya volume yang memberikan kesan kedalaman.



Gambar 2.8 Contoh benda yang memiliki unsur ruang

4) Tekstur

Unsur tekstur atau barik adalah kualitas taktil dari suatu permukaan. Taktil artinya dapat diraba atau yang berkaitan dengan indra peraba. Disamping itu, tekstur juga dapat dimaknai sebagai penggambaran struktur permukaan suatu objek baik halus maupun kasar.



Gambar 2.9 Pemanfaatan tekstur pada seni gambar

5) Warna

Warna pada dasarnya merupakan kesan yang ditimbulkan akibat pantulan cahaya yang mengenai permukaan suatu benda. Pada karya seni rupa, warna dapat berwujud garis, bidang, ruang dan nada gelap terang. Menurut teori warna Brewster, semua warna yang ada berasal dari tiga warna pokok (primer) yaitu merah, kuning dan biru. Pencampuran dua warna primer akan menghasilkan warna sekunder dan bila dua warna sekunder digabungkan akan menghasilkan warna tersier.



Gambar 2.10 Lingkaran warna

6) Gelap-Terang

Unsur gelap terang timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda. Perbedaan ini menyebabkan munculnya

tingkat nada warna (*value*) yang berbeda. Perbedaan unsur nada gelap terang memberikan kesan permukaan yang sempit, lebar, arah dan efek keruangan. Ruang yang gelap seringkali memberikan kesan sempit dan berat sedangkan ruang yang terang memberikan kesan ringan, luas dan lapang.



Gambar 2.11 Unsur gelap terang dalam karya seni gambar

Dari berbagai pernyataan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa seni rupa adalah suatu wujud hasil karya manusia yang diterima dan diaperisasi dengan indera penglihatan. Jenis Seni rupa banyak jenisnya seperti Seni Lukis, Seni Patung, Seni Grafis (Cetak), Seni Kria, Seni Bangunan (Arsitektur) dan Desain. Dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah jenis seni rupa dari seni lukis.

2.1.9 Karakteristik Masa Perkembangan Menggambar Anak

Membahas keberadaan karakteristik masa perkembangan menggambar anak dalam pembelajaran menggambar ilustrasi maka sebagai guru harus mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut dalam membelajarkan menggambar ilustrasi: (1) menerima apa adanya keberadaan ungkapan gambar siswa baik yang cenderung bertipe visual, haptik atau campuran, sebagai potensi kesenirupaan siswa yang bersifat individual, unik dan kreatif; (2) dalam memberikan latihan

dan bimbingan hendaknya juga memperlakukan sama kepada semua siswa baik secara klasikal atau individual; (3) tidak memandang kelainan-kelainan yang terdapat pada gambar siswa sebagai kekurangan atau kesalahan; dan (4) tidak menyalahkan gambar buatan siswa, khususnya yang bertipe haptik, dimana ada kecenderungan gambar yang dibuat tidak didasarkan bagaimana kelihatannya suatu objek/benda tetapi lebih didasarkan pada ungkapan perasaannya yang bersifat spontan dan individual (Sumanto, 2006: 30).

Berdasarkan hasil penelitian terhadap karya gambar anak yang dilakukan oleh para ahli antara lain Kerchensteiner, Burt, Lowenfeld menunjukkan bahwa setiap anak mengalami masa-masa perkembangan menggambar meliputi: (1) masa goresan sekitar usia 2-4 tahun, (2) masa prabagan sekitar usia 4-7 tahun, (3) masa bagan sekitar umur 7-9 tahun, (4) masa permulaan realis umur 9-11 tahun dan (5) masa realisme semu umur 11-13 tahun (Sumanto, 2006: 30). Masa-masa perkembangan tersebut akan dipaparkan secara rinci dibawah ini:

- (1) Karya Seni Rupa Anak Usia 2-4 Tahun (Masa Goresan), yaitu masa pertama kali anak mencoba menggoreskan alat tulis (pensil) pada kertas bertujuan untuk meniru perbuatan orang yang lebih tua dari mereka. Goresan belum membentuk suatu ungkapan objek, tetapi lebih merupakan ekspresi spontan, yang berfungsi sebagai latihan koordinasi antara motorik halus, otot tangan dan lengan dengan gerak mata. Goresan yang terbentuk biasanya garis-garis mendatar, tegak dan melingkar-lingkar serta belum bervariasi.
- (2) Karya Seni Rupa Anak Usia 4-7 tahun (Masa Pra-bagan), yaitu masa pengalaman anak dalam menarik goresan-goresan garis mendatar, tegak

dan melingkar selanjutnya berkembang menjadi wujud ungkapan ungkapan yang dapat dikaitkan bentuk atau objek tertentu. Goresan-goresan yang dibuat sudah mulai terarah sesuai dengan hasratnya untuk memberi bentuk kepada imajinasinya. Masa ini merupakan peralihan dari masa mencoreng/goresan ke masa bentuk bagan/skematis, sehingga dikenal dengan perkembangan menggambar pra bagan.

- (3) Karya Seni Rupa Anak Usia 7-9 Tahun (Masa Bagan), yaitu masa dimana karya anak memiliki ciri antara lain tampilnya bentuk bagan yang lebih sempurna, bagian-bagian objek gambar lebih lengkap dan menggunakan bentuk-bentuk garis yang lebih bervariasi. Sejak saat ini anak secara sengaja sudah dapat membuat bentuk-bentuk bagan benda dalam lingkungannya. Pada masa ini gambar yang dibuat sudah mulai menampilkan kesan ruang peregangan, transparan (bening) atau datar.
- (4) Karya Seni Rupa Anak Usia 9-11 Tahun (Masa Realisme), yaitu masa dimana anak sudah mampu membuat gambar dengan memperlihatkan konsep yang lebih jelas. Sikap kritis dan realistis sudah mempengaruhi objek gambar-gambar yang mereka buat ke arah bentuk-bentuk yang mendekati kenyataan. Pada tahap ini kewajaran dan spontanitas anak-anak untuk berekspresi mulai menurun karena pertimbangan akal sudah mulai menguasai dunia ciptaan mereka.
- (5) Karya Seni Rupa Usia Anak Usia 11-13 Tahun (Masa Naturalisme Semu), yaitu masa dimana anak berusaha menyesuaikan bentuk gambar yang mereka buat dengan bentuk alam. Objek gambar dibuat lebih detail, bentuk

keseluruhannya sudah mendekati keadaan sesungguhnya. Masa ini merupakan titik akhir cara-cara menggambar kanak-kanak, menuju cara-cara yang lebih umum seperti yang dilakukan orang dewasa. Pada masa ini umumnya kreativitas dan ekspresi anak akan merosot, karena kewajaran dan spontanitas kegiatan menggambar terganggu oleh pertimbangan akal, dimana akal mempengaruhi cara anak menciptakan gambar yang mereka buat.

Pendapat serupa juga dijelaskan oleh Muharam (1993: 36) tentang periode perkembangan gambar anak, yaitu:

- (1) Masa Mencoreng (2-4 tahun), pada masa ini anak belum dapat mengendalikan gerakan tangannya. Hasil goresan tidak menentu. Kemudian anak menyadari gerakan tangan dan goresannya, maka berubahlah goresannya menjadi beraneka ragam bentuk, dari goresan yang berupa garis-garis panjang, garis-garis pendek yang tidak menentu arahnya dan diulang-ulang, hingga berkembang menjadi bentuk seperti brnang kusut.
- (2) Masa Pra-bagan (4-7 tahun), pada masa ini anak mulai dapat mengendalikan tangannya. Garis yang dihasilkan tidak corang-coreng lagi. Anak mulai membandingkan karyanya dengan objek yang dilihat. Kemudian menggambar bentuk-bentuk yang berhubungan dengan dunia sekitarnya.
- (3) Masa Bagan (7-9 tahun), bagan ialah konsep tentang bentuk dasar dari suatu objek final. Pengamatan anak bertambah teliti. Dia tahu alam sekitarnya dengan dirinya.

(4) Masa Permulaan Realisme (9-11 tahun), masa ini ditandai dengan adanya kebebasan sosial. Anak membedakan dirinya dengan orang dewasa. Pada usia membentuk kelompok-kelompok sebaya, anak menyadari bahwa ia adalah anggota suatu masyarakat yang terdiri atas anak-anak seusianya. Kelompok dengan teman sebayanya meningkat, yang sering menimbulkan kenakalan anak memuncak. Anak mengalami kegoncangan yang sering terlihat pada hasil gambarnya.

(5) Masa Naturalistik Semu (11-13 tahun), masa ini dikatakan sebagai usia berpikir. Umumnya anak senang berkarya, dan pada akhirnya dari aktivitas yang spontan menjadi awal dari periode berpikir, artinya anak mulai menjadi kritis terhadap karya sendiri. Anak tidak lagi menggambar apa yang diketahui tetapi yang dilihatnya.

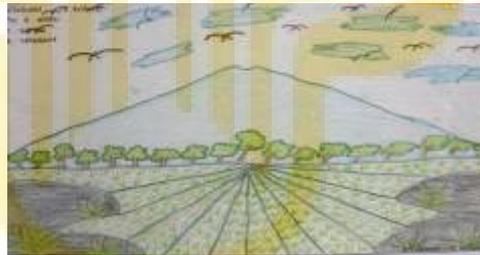
Sedangkan menurut Sukarya (2008: 4.2.3) berpendapat anak Sekolah Dasar (SD) berusia sekitar 6-12 tahun. Berdasarkan teori tahap-tahap perkembangan menggambar/seni rupa secara garis besar dapat dibedakan dua tahap karakteristik, yaitu kelas I sampai dengan kelas III ditandai dengan kuatnya daya fantasi-imajinasi, sedangkan kelas IV sampai dengan kelas VI ditandai dengan mulai berfungsinya kekuatan rasio. Perbedaan kedua karakteristik ini tampak pada gambar-gambar (karya dua dimensi) atau model, patung dan perwujudan karya tiga dimensi lainnya.

Karakteristik karya dua dimensi dapat dilihat dari tipologi dan periodisasi gambar anak. Yang dimaksud dengan tipologi yaitu tipe atau gaya atau corak yang dapat diamati melalui hasil gambar anak (Sukarya, 2008: 4.2.27).

Penggolongan karya gambar anak menurut Victor Lowenfeld dalam Sukarya (2008: 4.2.25), terbagi menjadi:

(1) Tipe Visual

Tipe visual adalah gambar anak yang menunjukkan kecenderungan bentuk yang lebih visual-realistis (memperlihatkan kemiripan bentuk gambar sesuai obyek yang dilihatnya, atau obyektif). Batas-batas tertentu gambar atau lukisan anak yang tergolong tipe visual dapat dipersamakan dengan lukisan karya pelukis naturalis, yang membuat lukisannya sangat teliti, karena ingin menggambarkan keadaan sebagaimana kelihatannya (dari pengalaman visual).



Gambar 2.12 Gambar anak bertipe visual

(2) Bertipe Haptik

Gambar anak yang memiliki tipe haptik menunjukkan kecenderungan ke arah pembentukan yang lebih *visual-emosional* atau upaya penggambaran secara subyektif yang berisi tentang ekspresi pribadi dalam merespon lingkungannya. Benda yang digambarkan merupakan reaksi emosional melalui perabaan dan penghayatannya di luar pengamatan visual. Dalam gaya lukisan, gambar anak yang bertipe haptik dapat disamakan dengan lukisan bergaya ekspresionisme. Lukisan ekspresionisme adalah karya

lukis yang memperlihatkan ungkapan rasa secara spontan, dan sebagai pernyataan obyektif dari dalam diri pelukisnya (*inner states*). Lukisan yang bersifat ekspresionistis nampak berkesan sangat subyektif dari kebebasan pribadi masing-masing pelukisnya.



Gambar 2.13 Gambar anak bertipe haptik

Pada penelitian ini, secara karakteristik menggambar anak peneliti akan meneliti anak pada usia Karya Seni Rupa Anak Usia 9-11 Tahun (Masa Realisme), yaitu masa dimana anak sudah mampu membuat gambar dengan memperlihatkan konsep yang lebih jelas. Sikap kritis dan realistis sudah mempengaruhi objek gambar-gambar yang mereka buat ke arah bentuk-bentuk yang mendekati kenyataan.

2.1.10 Menggambar Ilustrasi

Menggambar ilustrasi merupakan salah satu materi pembelajaran senirupa di SD. Menggambar ilustrasi yang diajarkan kepada siswa SD tersebut dimaksudkan untuk mengenalkan dan mendidik daya kreasi dan keterampilan seni melalui visualisasi gambar cerita atau gambar yang bermakna menjelaskan tentang sesuatu.

Menggambar ilustrasi berasal dari kata gambar ilustrasi yang merupakan gabungan dari kata gambar dan ilustrasi sedangkan menggambar itu sendiri adalah

suatu proses kegiatan yang akan menghasilkan gambar. Sumanto (2006: 13) menjelaskan bahwa “menggambar adalah proses membuat gambar dengan cara menggoreskan benda-benda tajam (seperti pensil atau pena) pada bidang datar (misalnya permukaan papan tulis, kertas atau dinding)”.

Istilah *ilustrasi* menurut Sugiyanto (2004: 10) berasal dari bahasa latin *illustrare* yang berarti menjelaskan. Penjelasan ini berhubungan dengan buku pelajaran, buku ilmiah, buku cerita, karya sastra, majalah, dan surat kabar. Selain itu, ilustrasi dapat berfungsi untuk menghias halaman buku atau majalah dan surat kabar pada kolom-kolom tertentu. Jadi, gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang bertujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Pendapat serupa disampaikan oleh Muharam (1993: 107) bahwa gambar ilustrasi merupakan gambar yang dapat menyampaikan pesan yang komunikatif. Artinya gambar yang dibuat harus dapat dipahami, bersifat ilustrasi, serta dapat menjelaskan dan dimengerti orang lain.

Menurut Sukimin (2007: 83) menjelaskan gambar ilustrasi untuk mewujudkan gambaran yang ada dalam angan-angan atau isi hati. Sedangkan menurut Sumanto (2006: 58), “gambar ilustrasi adalah jenis gambar yang dibuat untuk menjelaskan atau menerangkan suatu naskah tertulis baik berupa bacaan, cerita, berita, artikel dan lainnya agar mudah dimengerti maksud atau isinya”. Selain itu fungsinya untuk memperjelas isi cerita, gambar ilustrasi juga untuk memberikan daya tarik atau hiasan dari tampilan pada buku, majalah dan sejenisnya. Pendapat lain dikemukakan oleh Subekti (2010: 12) bahwa “gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan adegan atau peristiwa”.



Gambar 2.14 Ilustrasi kehidupan manusia

(1) Fungsi Gambar Ilustrasi

Gambar ilustrasi menurut Sukimin (2007: 84) berfungsi, antara lain sebagai berikut: (1) Menarik perhatian orang sehingga pembaca tertarik membaca buku, majalah, atau cerita yang disajikan; (2) Memberikan gambaran sekilas tentang isi cerita atau karangan yang dimaksud; (3) Memberikan tambahan pengalaman dan mengungkapkan pengalaman sendiri dengan melihat gambar ilustrasi yang disajikan; (4) Melengkapi dan mempelajari jalan cerita yang diutarakan terutama cerita gambar bersambung (komik); dan (5) Menyampaikan kritik, saran, atau sindiran dalam gambar (ilustrasi karikatur). Sedangkan menurut Subekti (2010: 12) berpendapat bahwa gambar ilustrasi mempunyai fungsi sebagai berikut: (1) Memperjelas alur atau isi cerita; (2) Memperjelas isi pesan dalam promosi sebuah benda/produk; (3) Menarik perhatian; dan (4) Menambah nilai artistik/keindahan.

(2) Syarat Gambar Ilustrasi

Sukimin (2007: 84) menjelaskan bahwa syarat gambar ilustrasi yang baik, antara lain sebagai berikut: (1) Goresan garis atau sapuan berwarna tegas sehingga dapat memberikan gambar ilustrasi yang mudah ditangkap atau

diterima maksudnya; (2) Gambar ilustrasi dapat menarik perhatian, menyenangkan, dan mempermudah penerimaan maksud gambar; (3) Menonjolkan gambar yang penting untuk disampaikan kepada pembaca agar inti cerita mudah dimengerti dan dapat diterima; dan (4) Gambar ilustrasi disesuaikan dengan isi cerita atau maksud tulisannya.

(3) Obyek dan Teknik Menggambar Ilustrasi

Menurut Sumanto (2006: 59), agar gambar ilustrasi tampil dengan baik memperhatikan karakteristik obyek yang digambarkannya. Obyek gambar ilustrasi meliputi gambar manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan dan obyek budaya lainnya. Obyek gambar ilustrasi tersebut dapat tampil berdiri sendiri misalnya gambar gambar ilustrasi binatang saja, atau tampil secara terpadu sebagai suatu kesatuan komposisi gambar ilustrasi. Mengenai temanya dibedakan: a) gambar ilustrasi yang bertema realistis dan b) gambar ilustrasi yang bertema non realistis atau fantastis. Teknik penyelesaian gambar ilustrasi yang dibuat di kertas antara lain: (1) Ditebalkan dengan teknik arsir kesan gelap terang hitam atau berwarna; (2) Goresan/sapuan warna rata/datar sehingga bisa memberikan kesan dekoratif; (3) Teknik stippel; dan (4) Ada yang hanya ditebalkan secara linier/garis.

(4) Teknik Menggambar Ilustrasi

Teknik menggambar ilustrasi menurut Sukimin (2007: 84), antara lain sebagai berikut: (1) Teknik arsir berupa teknik garis-garis, silang, atau menyilang; (2) Teknik blok berupa teknik gelap-terang warna atau tinta

dengan blok; (2) Teknik blok dengan nuansa adalah teknik blok dicampur dengan nuansa atau tebal-tipis; (3) Teknik dusel adalah teknik warna yang digoreskan atau disapukan kemudian digosok dengan alat dusel; (4) Teknik pointilis adalah teknik untuk memperoleh gelap-terang dengan menggunakan titik-titik; (5) Teknik transparan adalah teknik campuran warna tipis, tembus cahaya, atau warna permukaan kertas masih tampak; dan (6) Teknik plakat adalah teknik pewarnaan tebal atau warna kental, menutup warna dasar kertas.

(5) Langkah menggambar ilustrasi

Menurut Sugiyanto (2004: 24), didalam menggambar ilustrasi memiliki beberapa langkah, diantaranya sebagai berikut:

(1) Gagasan

Gagasan bersumber dari bahan yang akan diilustrasikan. Contohnya beragam cerita rakyat nusantara seperti Siti Nurbaya, Malin Kundang dll. Setelah mengetahui ragam ilustrasi yang akan digambar dan sudah ada gagasan, tentukan dahulu adegan apa yang akan digambarkan berikut siapa saja tokohnya dan bagaimana suasananya.

(2) Sketsa

Proses menggambar yang paling awal adalah mensket atau membuat rancangan gambar (sketsa). Pada umumnya dalam kegiatan mensket kita menggunakan pensil gambar. Namun dalam menggambar ekspresi, kita dapat langsung mensket dengan menggunakan bahan yang akan dipakai, misalnya pensil warna, pastel, krayon, cat air, tinta bak, dan sebagainya. Dalam menggambar sketsa, buatlah coretan kira-

kira bagaimana tata letak objek yang digambar dan bagaimana gerak yang terjadi. Satukan semua unsur gambar yang direncanakan, seperti tumbuhan, pantai, beberapa orang dll, beri detail sehingga gambar lebih sempurna buat gambar sesuai corak yang telah ditentukan.

(3) Pewarnaan

Setelah sketsa selesai, dapat mewarnai. Pewarnaan dalam menggambar ekspresi dapat dilaksanakan dengan dua corak yaitu corak realis dan corak bukan realis (ekspresionisme, impresionisme, abstrakisme, dan lain-lain) disesuaikan dengan keadaan nyata. Warna yang terkena cahaya akan tampak lebih terang (muda), sedangkan warna yang tidak terkena cahaya akan tampak lebih gelap (tua). Oleh karena itu, pewarnaan dalam corak realis selain memperhatikan keadaan nyata, juga perlu kekayaan warna. Jika menghendaki corak bukan realis, maka dalam pewarnaan lebih bebas, maksudnya tidak terikat oleh kelaziman warna.

Sedangkan Subekti (2010: 12) menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam menggambar ilustrasi sebagai berikut:

(1) Menyiapkan Bahan dan Alat

Tentukan terlebih dahulu teknik yang akan digunakan. Teknik kering atau teknik basah, setelah itu persiapkan bahan dan alatnya.

(2) Memahami Teks atau Cerita

Sebelum menggambar ilustrasi perlu memahami teks atau cerita terlebih dahulu. Bacalah teks dengan seksama, kemudian tandailah bagian yang penting atau perlu diberi ilustrasi.

(3) Membuat Sketsa

Sketsa yang dibuat sebaiknya lebih dari satu agar dapat memilih yang terbaik.

(4) Menggambar dan Mewarnai

Membuat gambar kemudian diberikan warna.

(5) Setelah membuat sketsa pilihlah salah satu yang terbaik.

Sempurnakan garis-garis pada sketsa dan hapuslah garis-garis yang tidak perlu. Setelah itu warnai dengan baik.

(6) Prosedur Kerja Menggambar Ilustrasi

Didalam menggambar ilustrasi ada beberapa prosedurnya. Menurut Sumanto (2006: 59) beberapa prosedur yang harus dilalui yaitu sebagai berikut: (1) Dengan membayangkan obyek dan suasana yang akan digambarkan sesuai dengan isi ceritanya; (2) Membuat coretan/sket obyek dan suasana yang diilustrasikan secara global baik berupa gambar tunggal atau gambar ganda/seri; (3) Dilanjutkan dengan penyelesaiannya yaitu menerapkan salah satu teknik penyelesaian menggambar yang disebutkan di atas sesuai dengan alat gambar yang digunakan. Menggambar ilustrasi dapat juga dilakukan dengan cara langsung menggambarkan suatu obyek baik berdasarkan hasil pengamatan, ingatan, keinginan atau berdasarkan cerita dan dilakukan dengan penyelesaiannya.

Dari berbagai pernyataan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa gambar ilustrasi adalah jenis gambar yang dibuat untuk menjelaskan atau menerangkan suatu naskah tertulis baik berupa bacaan, cerita, berita, artikel dan

lainnya agar mudah dimengerti maksud atau isisnya selain itu dengan gambar ilustrasi maka membuat daya tarik sendiri misal dalam sebuah buku bacaan sehingga pembaca tertarik membaca melalui gambar sampul dengan gambar ilustrasinya.

2.1.11 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media” (Arsyad 2009: 3).

Menurut *AECT Task Force* (1977) dalam Kustiono (2010: 1) media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam proses penyajian informasi. Rumapuk dalam Kustiono: 1) juga menyatakan hal yang sama bahwa media adalah kata jamak dari medium yang arti umumnya untuk menunjukkan alat komunikasi. Pendapat lain dari McLuhan yang dikutip oleh Akhsin (1986) dalam Kustiono (2010: 2) menyebutkan bahwa “media juga disebut saluran karena menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerima”.

Media seringkali digunakan dalam dunia pendidikan guna memudahkan dalam proses pembelajaran agar materi dapat dengan mudah disampaikan oleh guru dan mudah diterima oleh siswa. Media pembelajaran merupakan suatu komponen penting dari strategi penyampaian. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam strategi penyampaian pengajaran untuk pencapaian hasil

belajar tertentu (Degeng, 1989 dalam Kustiono, 2010: 4). Menurut Munadi (2013: 7), “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Pendapat lain dari Schram (1977) dalam Kustiono (2010: 4) mengartikan media pembelajaran sebagai media komunikasi yang dipakai dalam kegiatan belajar-mengajar. Media pembelajaran secara umum mempunyai fungsi untuk mengatasi: hambatan komunikasi, keterbatasan fisik kelas, sikap pasif, dan mempersatukan pengamatan siswa (Haryono, tanpa tahun dalam Kustiono 2010: 5).

Rachman (1990) dalam Kustiono (2010: 4) mengemukakan media pembelajaran berfungsi mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dan keterbatasan ruang kelas; memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan; menghasilkan keseragaman pengamatan; menanamkan konsep dasar yang benar, kongkret dan realistis; menimbulkan keinginan dan minat baru; membangkitkan motivasi belajar siswa; memberikan pengalaman yang integral dari kongkret ke yang abstrak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa peran media dalam proses pembelajaran sangat penting bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswanya. Media berfungsi sebagai sarana komunikasi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran maka dapat mengatasi masalah hambatan komunikasi, keterbatasan

fisik kelas, sikap pasif, dan mempersatukan pengamatan siswa dengan begitu pembelajaran akan dengan mudah tersampaikan kepada siswa.

2.1.12 Media Audio Visual

Dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi 3 macam, salah satunya yaitu media audiovisual. Media audiovisual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media audio dan visual (Sutikno, 2010: 68). Menurut Hamdani (2011: 249) media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*soundslide*).

Sanjaya (2014: 172) menjelaskan bahwa “media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya”. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Pendapat lain menurut Akhmad (2008) dalam Hamdani (2011: 245), media audio visual yaitu jenis media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dan sebagainya

Baugh dalam Achsin (1986) menjelaskan “perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang (visual) dan indera dengar (audio) sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar

dan 5% lagi dengan indera lainnya” (Arsyad, 2009: 12-13). Sementara itu, menurut Dale (1969) dalam Arsyad (2009: 13) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah merupakan kombinasi dari unsur suara dan gambar yang bergerak. Penggunaan media audio visual dalam belajar dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan karena hasil belajar 90% diperoleh dari hasil indera pandang dan 5% dari indera pendengar.

2.1.13 Video Sebagai Media Pembelajaran

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. “Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu” (Daryanto, 2013: 88). Selain itu, Sadiman (2014: 17) mengemukakan bahwa pesan yang disajikan dalam video bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

Video mempunyai potensi tinggi dalam penyampaian pesan maupun kemampuannya dalam menarik minat dan perhatian peserta didik. Media video telah terbukti memiliki kemampuan yang efektif (penetrasi lebih dari 70%) untuk menyampaikan informasi, hiburan dan pendidikan. Dengan demikian, salah satu media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pencapaian kompetensi atau

tujuan pembelajaran adalah media video pembelajaran. Dengan kata lain media video pembelajaran adalah program video yang dirancang, dikembangkan dan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Warsita, 2008: 30). Program video pembelajaran biasanya ditujukan untuk mendukung aktivitas pembelajaran pada kelompok pemirsa yang spesifik agar mencapai kompetensi yang spesifik pula (Marisa, 2012: 5.5).

Heinich (2006) dalam Marisa (2012: 5.7) mengungkapkan keunggulan dari medium video sebagai media pembelajaran yang meliputi:

(1) Menarik Perhatian

Teknologi video saat ini sudah sedemikian maju, melalui teknologi ini produser dapat mengombinasikan unsur audio dan visual untuk dapat menciptakan pesan dan informasi yang dapat menarik perhatian pemirsa.

(2) Memperlihatkan Gerakan

Medium video adalah medium yang memiliki kemampuan dalam menampilkan unsur gerakan.

(3) Mengungkapkan sesuatu yang tidak sepenuhnya dapat dilihat oleh mata

Rekaman video dapat digunakan untuk memperlihatkan gambar-gambar yang sulit diamati secara langsung. Dalam pembelajaran sains misalnya pemirsa dapat melihat bagaimana sebuah tanaman putri malu (*pudica mimoso*) mempertahankan diri terhadap serangan spesies dari luar.

(4) Mengulang adegan atau peristiwa secara akurat

Peristiwa-peristiwa penting yang harus dan dipelajari dapat diulang dengan menggunakan teknik gerakan lambat atau *slow motion*. Dengan teknik ini

pemirsa akan dapat mempelajari gerakan, proses, dan peristiwa secara akurat.

(5) Menampilkan unsur visual secara realistik

Perkembangan mutakhir dari media video sebagai perangkat digital adalah kemampuannya dalam menayangkan gambar dan suara dengan tingkat kejelasan yang tinggi.

(6) Menampilkan warna dan suara

Program video memiliki keunggulan dalam menampilkan kombinasi yang dinamis antara unsur gambar bergerak dan suara dalam warna.

(7) Membangkitkan emosi

Pendapat lain mengenai keunggulan video pembelajaran dikemukakan oleh Koumi (2008) dalam Marisa (2012: 5.9) yaitu:

(1) Gambar video mampu memperlihatkan *motion pictures* secara dinamis.

Melalui tayangan program video kita dapat mempelajari sebuah proses dalam gerakan yang dinamis.

(2) Video mampu memperlihatkan tempat yang sulit untuk dijangkau atau berbahaya apabila dikunjungi. Melalui tayangan dalam program video, kita dapat melihat sebuah tempat yang jauh yang sulit untuk kita kunjungi.

(3) Video mampu memperlihatkan objek atau benda dari sudut pandang pemirsa. Gambar video mampu memperlihatkan atau mendemonstrasikan bagaimana sebuah peralatan teknis dilakukan dalam sebuah proses untuk menyelesaikan pekerjaan.

(4) Teknik video yang ada saat ini dapat digunakan untuk menayangkan objek dalam format tiga dimensi yang dapat memberi kemungkinan bagi siswa

untuk melakukan observasi secara jelas tentang suatu objek atau benda secara rinci.

- (5) Video dengan keunikannya mampu mempercepat gerakan sebuah proses yang terlihat lambat dan memperlambat proses terlihat cepat.
- (6) Video mampu memperlihatkan adegan dramatis baik yang dibuat dengan menggunakan skenario maupun adegan nyata.
- (7) Video mampu menghadirkan gambar benda atau hewan yang tidak mungkin dihadirkan untuk didemonstrasikan dan dipelajari secara langsung.
- (8) Untuk keperluan pembelajaran yang spesifik seperti sejarah, program video mampu menghadirkan dokumentasi film yang diperlukan. Program video dapat digunakan untuk memperlihatkan peristiwa sejarah yang berlangsung secara kronologis.
- (9) Program video dapat digunakan sebagai sumber informasi yang perlu ditindak lanjuti dengan aktivitas pembelajaran lain.

Menurut Munadi (2013: 127) karakteristik video banyak kemiripannya dengan media film di antaranya adalah: (1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu; (2) Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan; (3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat; (4) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa; (5) Mengembangkan imajinasi peserta didik; (6) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik; (7) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang; (8) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan; mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa; (9) Semua peserta didik

dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai; (10) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar; dan (11) Dengan video penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

Pendapat lain dari Warsita (2008: 30) bahwa secara khusus, teknologi audiovisual/video cenderung mempunyai karakteristik sebagai berikut: (1) Bersifat *liner*; (2) Menampilkan visual yang dinamis; (3) Secara khas digunakan menurut cara yang sebelumnya telah ditentukan oleh desainer/pengembang; (4) Cenderung merupakan bentuk representasi fisik dari gagasan yang riil dan abstrak; (5) Dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip psikologi tingkah laku dan kognitif; dan (6) Sering berpusat pada guru, kurang memperhatikan interaktivitas belajar pada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa video merupakan media yang tepat digunakan untuk pembelajaran karena melalui video dapat membuat daya tarik sendiri dari siswa untuk fokus melihat video pembelajaran yang ditampilkan dengan materi yang sesuai dibelajarkan kepada siswa selain itu dengan penggunaan video pembelajaran maka pembelajaran yang dirasa sulit oleh siswa dapat diulang sesuai keinginan.



Gambar 2.15 *Screenshoot* media video menggambar ilustrasi

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang terdahulu yang menggunakan media pembelajaran berbasis video pertama, yaitu penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh Fitri Makiyah (2013) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Problem Based Learning* Dengan Media Video Pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan data keterampilan guru pada siklus I mendapat skor 18 dengan kategori baik, siklus II mendapat skor 21 kategori baik, dan siklus III mendapat skor 25 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa siklus I diperoleh rata-rata skor 16,8 dengan kategori cukup, siklus II rata-rata skor 20,3 dengan kategori baik, dan siklus III rata-rata skor 23,4 dengan kategori sangat baik. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I dengan persentase 63,2%, siklus II 78,9%, dan siklus III dengan persentase 89,5%. Simpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Kedua, penelitian yang dilaksanakan oleh Linaksita Nindyawati (2013) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Babatan I/45 Surabaya”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam penelitian mengalami peningkatan sebesar 13,3% yaitu dari 72,76% pada siklus I menjadi 86,60% pada siklus II. Aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan sebesar

9,38%, yaitu dari 71,59% pada siklus I menjadi 80,97% pada siklus II. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 14%, yaitu dari 57,14% dengan rata – rata nilai 67,64 pada siklus I menjadi 96,42% dengan rata – rata nilai 81,64 pada siklus II. Angket respon siswa mengalami peningkatan sebanyak 20,7% yaitu dari 69% pada siklus I menjadi 89,7% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, hal ini dikarenakan media sebagai alat atau perantara guru untuk menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SDN Babatan 1/456.

Ketiga, penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh Ana Murni Suryani (2014) dari Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Media Video Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kalongan, Sleman Tahun Pelajaran 2013/ 2014”. Hasil penelitian ini bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan prestasi belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Kalongan. Dibuktikan dengan prestasi belajar siswa setelah tindakan siklus I meningkat sebesar 7,27 (dengan pra tindakan 56,82 pada siklus I meningkat menjadi 64,09) dan setelah tindakan siklus II sebesar 22,73 (dengan pra tindakan 56,82 pada siklus II meningkat menjadi 79,55). Persentase ketuntasan nilai siswa mengalami peningkatan dari pra tindakan 68% (7 siswa tuntas dan 15 siswa belum tuntas) setelah tindakan siklus I adalah 55% (12 siswa tuntas dan 10 siswa belum tuntas) dan setelah siklus II sebesar 86% (19 siswa tuntas dan 3 siswa belum tuntas).

Keempat, penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh Shalih Fadholi (2015) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tematik Tema Selalu Berhemat Energi Menggunakan Media Video Pembelajaran di Kelas IV SD Ngaliyan 01 Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Perilaku pembelajaran guru pada siklus I memperoleh skor 19,0 meningkat pada siklus II menjadi 24,5; (2) Perilaku pembelajaran siswa pada siklus I memperoleh rata-rata skor 18 pada siklus II rata-rata skor 22,2; (3) Iklim pembelajaran meningkat dari siklus I jumlah skor rata-rata 2,5 menjadi 3,3 pada siklus II; (4) Materi pembelajaran siklus I memperoleh 2,5 meningkat pada siklus II menjadi 3,2; (5) Media pembelajaran siklus I memperoleh skor 2,7 meningkat pada siklus II menjadi 3,5; (6) Hasil belajar siswa aspek sikap meningkat yaitu rata-rata skor 2,5 pada siklus I menjadi 3,0 pada siklus II. Aspek keterampilan meningkat dari 2,47 pada siklus I menjadi 3,26 pada siklus II. Aspek pengetahuan pada siklus I, 72,7% dari jumlah keseluruhan siswa semuanya mencapai ketuntasan KKM, meningkat menjadi 93,9% dari jumlah keseluruhan siswa. Kompetensi sikap spiritual pada siklus I dan siklus II memperoleh skor modus 3 (Baik). Kompetensi sikap sosial pada siklus I dan siklus II memperoleh skor modus 3 (Baik)

Kelima, penelitian eksperimen yang dilaksanakan oleh Siwi Utaminingtyas (2012) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan, Panjatan, Kulon Progo”. Hasil penelitian menunjukkan dari nilai *posttest* yang dilaksanakan, dengan skor

rata-rata kemampuan menyimak dongeng dengan menggunakan media video 75,6 sedangkan yang tidak menggunakan media video 61,2. Dari perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media video nilai yang diperoleh lebih tinggi daripada yang tidak menggunakan media video, hal ini berarti ada pengaruh penggunaan media video terhadap kemampuan menyimak dongeng.

Keenam, penelitian yang dilaksanakan oleh Fajar Romadon (2015) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Penerapan Video Pembelajaran CAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menggambar Dua Dimensi”. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dalam mata pelajaran menggambar cad dua dimensi. Uji kesamaan dua rata-rata yaitu menggunakan uji t pihak kanan menghasilkan ada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran autocad. Nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi setelah mendapat perlakuan.

Ketujuh, penelitian yang dilaksanakan oleh Noer Hidayah dkk (2014) dari Universitas Sebelas Maret dengan judul “Penggunaan Media Video Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Persitiwa Alam”. Dari hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas yaitu pratindakan sebesar 62,31 menjadi 75,69 pada siklus I dan naik menjadi 84,48 pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan pemahaman konsep peristiwa alam pada siswa kelas V SD Negeri 03 Bolon tahun ajaran 2012/2013.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Putri Wulandari (2012) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Melalui Model Kooperatif Metode Drill Kelas V SDN No.105280 Desa Lama Kec. Hampan Perak t.a 2011/2012. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) hasil kemampuan menggambar ilustrasi siswa pada siklus I rata-rata (66.5), 2) hasil kemampuan siswa pada siklus II rata-rata (73.6), 3) hasil kemampuan siswa pada siklus III rata-rata (80.7), hasil nilai menggambar ilustrasi (yang bertemakan hewan dan lingkungannya) semakin meningkat dari siklus I, II sampai dengan siklus ke III terlihat pada bentuk gambar hewan yang semakin terlihat serta aktivitas siswa dalam berkelompok semakin meningkat, sehingga dapat dikatakan melalui model pembelajaran kooperatif metode drill (latihan). Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui metode pembelajaran metode drill (latihan) dapat meningkatkan hasil nilai menggambar ilustrasi siswa.

Kesembilan, jurnal yang ditulis oleh Hee Jun Choi dan Scott D. Johnson (2005) dengan judul "*The Effect of Context-Based Video Instruction on Learning and Motivation Online Courses*" dari University of Illinois at Urbana-Champaign. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam motivasi siswa dalam perhatian antara pembelajaran yang menggunakan video dengan pembelajaran konvensional biasa tanpa video. Selain itu dari hasil pengamatan siswa, pembelajaran yang menggunakan video lebih menarik atau berkesan daripada pembelajaran konvensional yang tanpa menggunakan video. Penelitian ini menunjukkan bahwa video memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi.

Kesepuluh, Penelitian yang dilakukan oleh Abu dan Abidin (2013) dari Malaysia Technology University dalam International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE) dengan judul “*Improving the Levels of Geometric Thinking of Secondary School Students Using Geometry Learning Video based on Van Hiele Theory*”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari nilai rata-rata dari pembelajaran yang menggunakan media video. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam tingkat pemikiran yang terjadi pada sebagian besar siswa.

Dari penelitian-penelitian yang sudah dilakukan oleh Fitri Makiyah, Linasikta Nindyawati, Ana Murni Suryani, Shalih Fadholi, Siwi Utaminingtyas, Fajar Romadon, Noer Hidayah, Hee Jun Choi, dan Abu terdapat persamaan pada penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran dengan video, sedangkan penelitian yang dilakukan Putri Wulandari memiliki persamaan pada materinya. Dari beberapa penelitian tersebut terdapat beberapa perbedaan dalam hal metodologi penelitian, mata pelajaran dari beberapa penelitian terdahulu, tempat penelitian, subjek penelitian dan jenis penelitian. Penelitian-penelitian terdahulu peneliti jadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian ini.

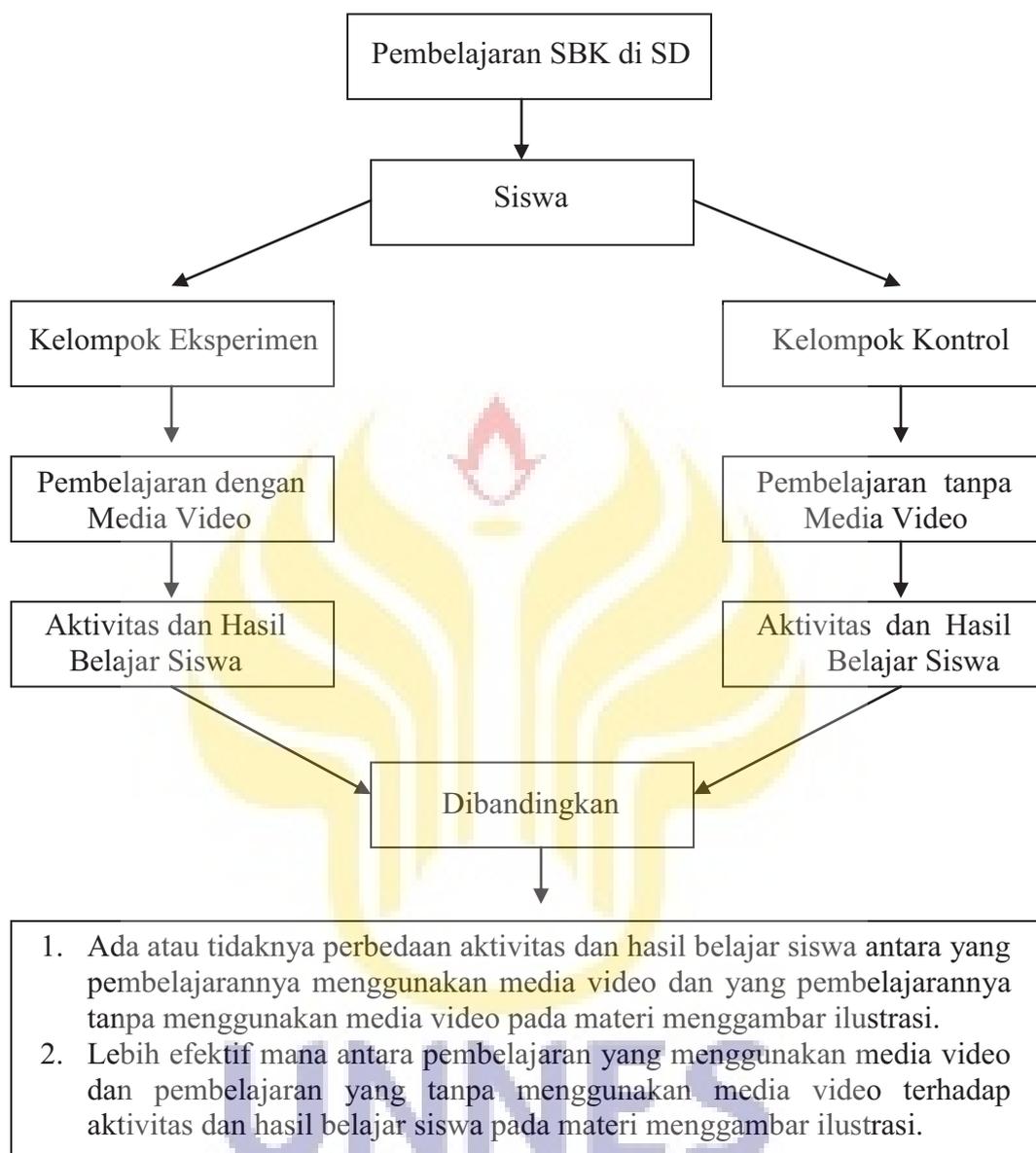
2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran Seni Budaya & Keterampilan pada SD merupakan pembelajaran yang memuat beberapa jenis didalamnya seperti kerajinan tangan, seni rupa, seni musik, dan seni tari. Dengan pembelajaran yang dibagi menjadi beberapa jenis membuat siswa kurang begitu mendalami materi yang disampaikan

guru karena keterbatasan waktu juga yang mempengaruhi dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan.

Dalam pembelajaran seni rupa sendiri yang seharusnya memerlukan waktu yang cukup lama untuk membelajarkan siswa karena termuat materi yang harus disampaikan guru dan produk berupa hasil karya dari siswa. Dengan keterbatasan waktu tersebut dan keterampilan menggambar dari guru kurang memadai maka diperlukan media pembelajaran yang tepat agar materi dapat dengan mudah tersampaikan. Penggunaan media yang efektif, tepat dan kreatif dapat membantu siswa dalam menggambar ilustrasi, sehingga dalam proses maupun hasil kreasi siswa lebih baik (sesuai) dan optimal. Salah satu media yang dapat membantu siswa dalam menggambar ilustrasi yaitu melalui media pembelajaran berbasis video. Dengan media tersebut maka siswa dapat dengan mudah belajar menggambar ilustrasi dengan langkah-langkah yang tepat karena dari media tersebut dijelaskan cara menggambar dari sesuatu yang sederhana dahulu.

Media pembelajaran berbasis video dipandang cocok/efektif karena dalam video termuat langkah langkah untuk menggambar ilustrasi dengan tema tertentu sehingga siswa dapat mengetahui prosesnya dari mulai gambar dasar sampai menjadi gambar ilustrasi dengan kedetailannya, dengan ditampilkan proses menggambar ini dapat mengatasi permasalahan kurangnya guru dalam memberikan keterampilan menggambar pada siswa secara langsung, dan diharapkan penggunaan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi menggambar ilustrasi. Dari uraian tersebut, dapat digambarkan alur pemikirannya yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.16 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015: 96).

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian, yaitu sebagai berikut:

(1) H_{01} : Tidak terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi antara pembelajaran yang menggunakan media video dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media video. Hipotesis statistiknya $H_0 : \mu_1 = \mu_2$.

H_{a1} : Terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi antara pembelajaran yang menggunakan media video dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media video. Hipotesis statistiknya $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$.

(2) H_{02} : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi antara pembelajaran yang menggunakan media video dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media video. Hipotesis statistiknya $H_0 : \mu_1 = \mu_2$.

H_{a2} : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi antara pembelajaran yang menggunakan media video dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media video. Hipotesis statistiknya $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$.

(3) H_{03} : Penggunaan media video dalam pembelajaran tidak lebih efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi. Hipotesis statistiknya $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$.

H_{a3} : Penggunaan media video dalam pembelajaran lebih efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi. Hipotesis statistiknya $H_a : \mu_1 > \mu_2$.

(4) H_{04} : Penggunaan media video dalam pembelajaran tidak lebih efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi. Hipotesis statistiknya $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$.

H_{a4} : Penggunaan media video dalam pembelajaran lebih efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi. Hipotesis statistiknya $H_a : \mu_1 > \mu_2$.



BAB 5

PENUTUP

Bagian ini berisi simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari hipotesis berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Sementara itu, saran dalam penelitian ini berupa saran bagi guru, siswa, dan sekolah.

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian eksperimen pada pembelajaran SBK materi menggambar ilustrasi dengan menggunakan media video pada siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal, maka dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

5.1.1 Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa yang Menggunakan Media Video dengan Media Gambar

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis nilai aktivitas siswa, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,890 > 2,004$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar yang signifikan pada siswa kelas V mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi antara pembelajaran yang menggunakan media video dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media video.

5.1.2 Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media Video dengan Media Gambar

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis nilai hasil belajar siswa, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,307 > 2,004$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa kelas V mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi antara pembelajaran yang menggunakan media video dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media video.

5.1.3 Keefektifan Penggunaan Media Video terhadap Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis nilai hasil belajar siswa, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,347 > 2,048$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,002 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran lebih efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi.

5.1.4 Keefektifan Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis nilai hasil belajar siswa, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,234 > 2,048$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,003 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran lebih efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, yaitu media video terbukti lebih efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi, sehingga disarankan:

5.2.1 Bagi Siswa

Agar pelaksanaan pembelajaran dengan media video dapat berjalan dengan lancar, disarankan kepada siswa agar sebelum pembelajaran siswa sudah membawa peralatan menggambar sendiri-sendiri sehingga dalam proses menggambar dapat lebih optimal. Kemudian, dalam penggunaan waktu hendaknya efektif dan efisien.

5.2.2 Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media video lebih efektif daripada media gambar maka disarankan kepada guru untuk menggunakan media video dalam proses pembelajaran khususnya ketika kegiatan menggambar. Dengan digunakannya media video dalam kegiatan menggambar maka dapat memudahkan guru dalam memberikan contoh menggambar apabila guru tersebut kurang begitu terampil dalam menggambar.

5.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi menggambar ilustrasi pada siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal. Oleh karena itu, kepada pihak sekolah disarankan untuk menyarankan media video kepada guru agar dapat menggunakan media video dalam pembelajaran khususnya dalam kegiatan menggambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Shalleh dan Zaid Zainal Abidin. 2013. *Improving the Levels of Geometric Thinking of Secondary School Students Using Geometry Learning Video based on Van Hiele Theory*. Jurnal International. Malaysia Technology University. Vol 2, No 1, Hal 16. Online. Tersedia di <http://www.iaesjournal.com/online/index.php/IJERE/article/download/1935/1403>. (diakses 20/03/2016).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses*. Jakarta: Depdiknas.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni Wacana, Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. 2013. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV Yrama Widya.
- _____. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadholi, Shalih. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tematik Tema Selalu Berhemat Energi Menggunakan Media Video Pembelajaran di Kelas IV SD Ngaliyan 01 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Garha, Oho & Md. Idris. 1980. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa*. Jakarta: Rora Karya Offset.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- _____. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hernawan, A.H. dkk. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hidayah, Noer. dkk. 2014. *Penggunaan Media Video Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Persitiwa Alam*. Jurnal. Universitas Sebelas Maret. Tersedia di

<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/2807>. (diakses 08/03/2016).

Kurnia, Ingridwati. dkk. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: DirjenDikti.

Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran*. Semarang: Unnes Press.

Makiyah, Fitri. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Problem Based Learning Dengan Media Video Pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

Marisa, dkk. 2012. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Mikarsa,H.L. dkk. 2007. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Muharam E, Warti Sundariyati. 1993. *Pendidikan Kesenian II (Seni Rupa)*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta. GP Press Group.

Nindyawati, Linaksita. 2013. *Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Babatan I/45 Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya. Vol 1, No 1. Online. Tersedia di <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/792/1329>. (diakses 07/03/2016).

Nugroho, Thomas Adi Tri. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses IPA dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Pembinaan, Direktorat SMA. 2010. *Juknis Penyusunan Perangkat Penilaian Psikomotor di SMA*. Jakarta. Tersedia di https://suaidinmath.files.wordpress.com/2011/01/31-juknis-penyusunan-perangkat-penilaian-psikomotor-isi-revisi_0104.pdf. (diakses 07/03/2016).

Power, B., & Klopper, C. 2011. The classroom practice of creative arts education in NSW primary schools: *A descriptive account*. *International Journal of Education & The Arts*, 12(11). Jurnal. Tersedia di <http://www.ijea.org/v12n11/v12n11/v12n11.pdf>. (diakses 17/02/2016).

Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: Diva Press.

- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rifa'i, A. dan C.T. Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Romadon, Fajar. 2015. *Penerapan Video Pembelajaran CAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menggambar Dua Dimensi*. 2015. Universitas Negeri Semarang.
- Rosyada, Dede. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, AM. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Johnson, Scot D dan Hee Jun Choi. 2005. *The Effect of Context-Based Video Instruction on Learning and Motivation Online Courses*. Vol 19, No 4, Hal 215. Tersedia di <http://eric.ed.gov/?id=EJ722486>. diakses (28/03/2016).
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soedarso. 1990. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta.
- Soepratno. 1985. *Pendidikan Seni Rupa*. Semarang: CV Aneka Ilmu.
- Subekti, Ari. dkk. *Seni Budaya dan Keterampilan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemdiknas.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyanto, Setyobudi. dkk. 2004. *Kesenian SMP*. Jakarta: Erlangga.
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta: DirjenDikti.
- Sukarya, Zakarias. dkk. 2008. *Pendidikan Seni 4 SKS*. Jakarta: Dirjen Dikti.

- Sukimin & Edy. 2007. *Terampil Berkarya Seni Rupa 2*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: DirjenDikti.
- Suprijono, Agus, 2014. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryani, Ana Murni. 2014. *Peningkatan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Media Video Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kalongan, Sleman Tahun Pelajaran 2013/ 2014*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenia Media Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Tersedia di usu.ac.id/public/content/files/sisdiknas.pdf (diakses 28/02/2016).
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wulandari, Putri. 2012. Upaya Meningkatkan hasil belajar Menggambar Ilustrasi Melalui Model Kooperatif Metode Drill Kelas V SDN No.105280 Desa Lama Kec. Hampan Perak t.a 2011/2012. Jurnal. Universitas Negeri Medan. Tersedia di <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gorga/article/view/390/197>. (diakses 08/03/2016).
- Yonny, Acep dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia