



**KEEFEKTIFAN MODEL *STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING* BERBANTU MEDIA SKETSA TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATERI MENGENAL DAN MEMBUAT TOPENG PADA SISWA KELAS V SDN PANGGUNG 4 KOTA TEGAL**

**Skripsi**

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

**UNNES**  
oleh  
Nurdiani Desy Utami  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1401412191

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

## PERNYATAAN KEASLIAN

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 pada skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 17 Mei 2016



Nurdiani Desy Utami

NIM 1401412191

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

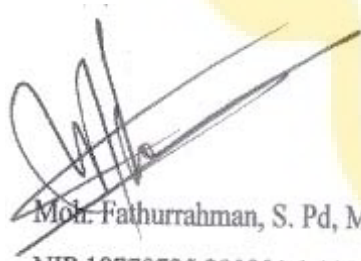
Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

tempat : Tegal

hari, tanggal : Selasa, 17 Mei 2016

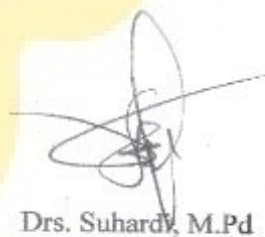
Pembimbing 1

Pembimbing 2



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

NIP 19770725 200801 1 008



Drs. Suhardj, M.Pd

NIP 19570201 198103 1 006

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Keefektifan Model Student Facilitator And Explaining berbantu Media Sketsa terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Materi Mengenal dan Membuat Topeng pada Siswa Kelas V SDN Panggung 4 Kota Tegal* oleh *Nurdiani Desy Utami 1401412191*, telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 01 Juni 2016.

### PANITIA UJIAN



Ketua

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd

19560427 198603 1 001

Sekretaris

Drs. Utoyo, M. Pd.

NIP 19620619 198703 1 001

Penguji Utama

Drs. Sigit Yulianto, M. Pd.

NIP 19630721 198803 1 001

# UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penguji Anggota 1

Drs. Suhardj, M.Pd

NIP 19570201 198103 1 006

Penguji Anggota 2

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

NIP 19770725 200801 1 008

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto:

- ✓ Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena di dalam mencoba kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil. (Mario Teguh)
- ✓ Bukanlah kesulitan yang membuat kita takut, tapi ketakutan yang membuat kita sulit, oleh karena itu jangan pernah menyerah untuk mencoba. (Penulis)

### Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Bapak Badrudin, Ibu Sri Murdayani, Rizki Alfian Dwi Kurnia, Zulfa Khanifah Nur Fauziah, dan Siwi Candra Dhinata yang selalu mendoakan, memotivasi, mendukung, dan menyayangi.
- Almamater

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Student Facilitator And Explaining* berbantu Media Sketsa terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Materi Mengenal dan Membuat Topeng pada Siswa Kelas V SDN Panggung 4 Kota Tegal”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Semarang.

Berbagai pihak telah mendukung dan membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjadi mahasiswa UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan izin dan dukungan kepada penulis dalam penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memfasilitasi penulis untuk melakukan penelitian.
5. Moh. Fathurrahman, S.Pd, M.Sn., Dosen pembimbing 1 yang telah membimbing, mengarahkan, menyarankan, dan memotivasi penulis, dalam menyusun skripsi.

6. Drs. Suhardi, M.Pd., Dosen pembimbing 2 yang telah yang telah membimbing, mengarahkan, menyarankan, dan memotivasi penulis, dalam menyusun skripsi.
7. Dosen dan Karyawan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah banyak membekali penulis dengan ilmu pengetahuan.
8. Budiarti, S.Pd., Kepala SD Negeri Panggung 4 Kota Tegal dan Maesaroh, S.Pd., Kepala SD Negeri Panggung 12 Kota Tegal yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
9. Muhtar, S.Pd., Guru Kelas V SD Negeri Panggung 4 Kota Tegal, Bagus Hadiyanto, S.Pd., Guru Kelas V SD Negeri Panggung 12 Kota Tegal, dan Nurwachidah, S.Pd., Guru Kelas VI SD Negeri Panggung 12 Kota Tegal, yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Siswa kelas V SD Negeri Panggung 4 dan 12 Kota Tegal yang telah menjadi sumber penelitian.
11. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah mendukung dan membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pihak yang terkait.

Tegal, 17 Mei 2015

Penulis

## ABSTRAK

Utami, Nurdiani Desy. 2016. *Keefektifan Model Student Facilitator And Explaining berbantu Media Sketsa terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Materi Mengenal dan Membuat Topeng pada Siswa Kelas V SDN Panggung 4 Kota Tegal*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing: I. Moh. Fathurrahman, S.Pd, M.Sn, II. Drs. Suhardi, M.Pd.

**Kata Kunci:** hasil belajar; kreativitas seni; model *student facilitator and explaining* berbantu media sketsa.

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di sekolah dasar memiliki peranan penting bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan ekspresi dan apresiasi seni. Pembelajaran SBK dalam pelaksanaannya masih menerapkan model konvensional sehingga kreativitas dan hasil belajar siswa kurang optimal. Model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa dapat dijadikan sebagai alternatif model dalam pembelajaran SBK, karena melalui model pembelajaran tersebut, dapat mendorong siswa dalam mengembangkan ide serta gagasan yang dimilikinya. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V materi mengenal dan membuat topeng.

Populasi dalam penelitian ini sejumlah 68 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh*. Sampel penelitian kelas eksperimen sejumlah 34 siswa SD Negeri Panggung 4 Kota Tegal dan kelas kontrol sejumlah 34 siswa SD Negeri Panggung 12 Kota Tegal. *Desain* penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Analisis statistik yang digunakan yaitu *Cronbach's Alpha* untuk uji validitas dan uji reliabilitas instrumen. Uji *Lilliefors* untuk menguji normalitas data, uji *Levene* untuk uji homogenitas, uji *independent sampel t-test* dan uji pihak kanan *one sample t test* untuk uji hipotesis.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent sampel t-test*, data kreativitas menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,145 > 1,997$ ) dan signifikansinya  $0,000 < 0,05$ . Sementara itu, data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,693 > 1,997$ ) dan signifikansinya  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan kreativitas dan hasil belajar antara siswa kelas V yang menerapkan model *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa dibandingkan dengan yang menerapkan model konvensional berbantu media sketsa. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan rumus *one sample t test*, data kreativitas menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,031 > 1,668$ ). Sementara itu, hasil uji hipotesis hasil belajar siswa menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,963 > 1,668$ ). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa lebih efektif terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan yang menerapkan model konvensional berbantu media sketsa.



## 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 .....	xiv
Daftar Gambar .....	xvi
Daftar Lampiran .....	xvii
<b>BAB</b>	
1. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian .....	11
1.5.1 Tujuan Umum .....	11

1.5.2	Tujuan Khusus .....	12
1.6	Manfaat Penelitian .....	13
1.6.1	Manfaat Teoritis.....	13
1.6.2	Manfaat Praktis .....	13
2.	KAJIAN PUSTAKA .....	15
2.1	Landasan Teori.....	15
2.1.1	Keefektifan.....	15
2.1.2	Hakikat Belajar .....	17
2.1.3	Faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	18
2.1.4	Hakikat Pembelajaran .....	19
2.1.5	Karakteristik Siswa SD.....	21
2.1.6	Kreativitas .....	23
2.1.7	Hasil Belajar.....	25
2.1.8	Pembelajaran di SD.....	26
2.1.9	Pembelajaran SBK di SD.....	28
2.1.10	Pembelajaran Seni Rupa di SD .....	30
2.1.11	Materi Topeng.....	31
2.1.12	Model Pembelajaran .....	37
2.1.13	Model Konvensional.....	39
2.1.14	Pembelajaran Kooperatif .....	40
2.1.15	Model <i>Student Facilitator And Explaining</i> (SFAE) .....	43
2.1.16	Media Pembelajaran.....	45
2.1.17	Media Sketsa.....	46

2.1.18	Model <i>Student Facilitator And Explaining</i> berbantu Media Sketsa ..	48
2.2	Penelitian yang Relevan.....	49
2.3	Kerangka Berpikir.....	53
2.4	Hipotesis Penelitian .....	55
3.	METODE PENELITIAN .....	58
3.1	Metode Penelitian .....	58
3.2	Desain Penelitian .....	59
3.3	Waktu dan Tempat.....	60
3.4	Prosedur Penelitian .....	61
3.4.1	Tahap Persiapan .....	61
3.4.2	Tahap Pelaksanaan.....	64
3.4.3	Tahap Penyelesaian.....	66
3.5	Variabel Penelitian.....	67
3.5.1	Variabel Terikat .....	67
3.5.2	Variabel Bebas .....	67
3.6	Populasi dan Sampel.....	67
3.6.1	Populasi.....	68
3.6.2	Sampel.....	68
3.7	Data Penelitian .....	69
3.7.1	Sumber Data.....	69
3.7.2	Data Dokumen .....	69
3.7.3	Jenis Data .....	69
3.8	Teknik Pengumpulan Data.....	70

3.8.1	Wawancara Tidak Terstruktur .....	70
3.8.2	Observasi.....	70
3.8.3	Dokumentasi .....	71
3.8.4	Tes.....	71
3.9	Instrumen Penelitian .....	71
3.9.1	Instrumen untuk Data Kualitatif (Non-tes) .....	72
3.9.2	Instrumen Data Kuantitatif (Tes).....	76
3.10	Metode Analisis Data.....	83
3.10.1	Deskripsi Data.....	83
3.10.2	Uji Prasyarat Analisis .....	84
3.10.3	Analisis Akhir .....	85
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	88
4.1	Objek Penelitian.....	88
4.1.1	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	88
4.1.2	Kondisi Siswa .....	89
4.2	Pelaksanaan Pembelajaran .....	90
4.2.1	Kelas Eksperimen .....	90
4.2.2	Kelas Kontrol .....	93
4.3	Analisis Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	96
4.3.1	Analisis Deskriptif Data Variabel Model SFAE berbantu Media Sketsa .....	96
4.3.2	Analisis Deskripsi Data Variabel Kreativitas .....	96
4.3.3	Analisis Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar Siswa .....	99

4.4	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian .....	102
4.4.1	Uji Prasyarat Analisis .....	103
4.4.2	Uji Hipotesis (Analisis Akhir) .....	106
4.5	Pembahasan.....	111
4.5.1	Perbedaan Kreativitas Siswa dengan Penerapan Model <i>Student Facilitator And Explaining</i> berbantu Media Sketsa .....	111
4.5.2	Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model <i>Student Facilitator And Explaining</i> berbantu Media Sketsa .....	118
4.5.3	Keefektifan Model <i>Student Facilitator And Explaining</i> berbantu Media Sketsa terhadap Kreativitas Siswa .....	120
4.5.4	Keefektifan Model <i>Student Facilitator And Explaining</i> berbantu Media Sketsa terhadap Hasil Belajar Siswa .....	125
5.	PENUTUP.....	131
5.1	Simpulan .....	131
5.2	Saran .....	133
5.2.1	Bagi Siswa .....	134
5.2.2	Bagi guru.....	135
5.2.3	Bagi Sekolah .....	135
5.2.4	Bagi Peneliti.....	136
	DAFTAR PUSTAKA .....	137
	LAMPIRAN.....	141

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1	Karakter Topeng sesuai Warna ..... 32
2.2	Karakter Topeng sesuai Bentuk Mata ..... 33
2.3	Karakter Topeng sesuai Bentuk Hidung ..... 34
2.4	Karakter Topeng sesuai Bentuk Mulut ..... 35
2.5	Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif ..... 42
3.1	Perlakuan yang Diberikan pada Penelitian..... 65
3.2	Kisi-kisi Instrumen Observasi Variabel Model <i>Student Facilitator</i> <i>And Explaining</i> berbantu Media Sketsa ..... 73
3.3	Kisi-kisi Instrumen Kegiatan Praktik Siswa..... 75
3.5	Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Siswa ..... 75
3.5	Kisi-kisi Soal Uji Coba..... 77
3.6	Hasil Uji Reliabilitas Soal ..... 80
3.7	Kisi-kisi Instrumen Soal <i>Posttest</i> ..... 83
4.1	Kondisi Siswa Berdasarkan Umur..... 89
4.2	Nilai Pengamatan Model SFAE berbantu Media Sektsa..... 97
4.3	Deskripsi Data Nilai Kreativitas Siswa ..... 98
4.4	Nilai Pengamatan Kreativitas Siswa di Kelas Eksperimen ..... 98
4.5	Nilai Pengamatan Kreativitas Siswa di Kelas Kontrol..... 98
4.6	Deskripsi Data Hasil Belajar (Data Akhir)..... 100
4.7	Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Kelas Eksperimen ..... 101

4.8	Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Kelas Kontrol.....	101
4.9	Hasil Uji Normalitas Data Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen ....	103
4.10	Hasil Uji Normalitas Data Kreativitas Siswa Kelas Kontrol.....	103
4.11	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	104
4.12	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	104
4.13	Hasil Uji Homogenitas Data Kreativitas Siswa.....	105
4.14	Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa .....	106
4.15	Hasil Uji Perbedaan Kreativitas Siswa.....	107
4.16	Hasil Uji Perbedaan Hasil Belajar Siswa .....	108
4.17	Hasil Uji Keefektifan Kreativitas Siswa.....	110
4.18	Hasil Uji Keefektifan Hasil Belajar Siswa .....	110



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Topeng Candrakirana .....	35
2.2 Topeng Panji .....	36
2.3 Topeng Klana .....	36
2.4 Topeng Gunungsari .....	37
2.5 Sketsa Topeng .....	47
2.6 Langkah-langkah Membuat Gambar Sketsa Menjadi Topeng.....	48
2.7 Bagan Kerangka Berpikir .....	55
3.1 Bagan Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group</i> .....	59
4.1 Diagram Perbandingan Nilai Kreativitas .....	99
4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Kelas Eksperimen.....	101
4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Kelas Kontrol.....	102



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur .....	141
2. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba .....	142
3. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol .....	143
4. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen .....	144
5. Daftar Sampel Kelas Eksperimen .....	145
6. Daftar Sampel Kelas Kontrol .....	146
7. Silabus Pembelajaran .....	147
8. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	148
9. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol .....	154
10. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-1 .....	159
11. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-2 .....	172
12. RPP Kelas Kontrol Pertemuan Ke-1 .....	182
13. RPP Kelas Kontrol Pertemuan Ke-2.....	194
14. LPM SFAE berbantu Media Sketsa .....	204
15. Lembar Pengamatan Kegiatan Praktik Kelas Eksperimen.....	209
16. Lembar Pengamatan Kegiatan Praktik Kelas Kontrol .....	211
17. Kisi-kisi Kegiatan Praktik Membuat Topeng .....	214
18. Lembar Pengamatan Kreativitas Kelas Eksperimen .....	215
19. Lembar Pengamatan Kreativitas Kelas Kontrol.....	217
20. Kisi-kisi Pengamatan Kreativitas Siswa .....	220
21. Kisi-kisi Soal Uji Coba (Pilihan Ganda).....	222

22.	Soal Uji Coba .....	225
23.	Validasi Soal oleh Tim Ahli I .....	234
24.	Validasi Soal oleh Tim Ahli II .....	240
25.	Validasi Soal oleh Tim Ahli III.....	246
26.	Tabulasi Uji Coba Soal Tes.....	252
27.	<i>Output SPSS</i> Uji Validitas Soal.....	256
28.	Rekapitulasi Uji Validitas Soal .....	257
29.	<i>Output SPSS</i> Uji Reliabilitas Soal.....	258
30.	Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal .....	259
31.	Rekapitulasi Daya Beda Soal .....	260
32.	Kisi-Kisi Soal <i>Posttest</i> .....	261
33.	Soal <i>Posttest</i> .....	264
34.	Daftar Nilai <i>Posttest</i> Sampel Siswa Kelas Eksperimen .....	269
35.	Daftar Nilai <i>Posttest</i> Sampel Siswa Kelas Kontrol.....	270
36.	Daftar Nilai UAS SBK Semester Gasal Kelas Eksperimen.....	271
37.	Daftar Nilai UAS SBK Semester Gasal Kelas Kontrol.....	272
38.	Daftar Nilai UAS Sampel Siswa Kelas Eksperimen.....	273
39.	Daftar Nilai UAS Sampel Siswa Kelas Kontrol.....	274
40.	Daftar Nilai Akhir Sampel Siswa Kelas Eksperimen.....	275
41.	Daftar Nilai Akhir Sampel Siswa Kelas Kontrol .....	276
42.	Perhitungan Manual Tabel Distribusi Frekuensi (Data Nilai Akhir) ...	277
43.	<i>Output SPSS</i> Uji Kesamaan Rata-rata .....	278
44.	<i>Output SPSS</i> Uji Normalitas Variabel Kreativitas dan Hasil Belajar ..	279

45.	<i>Output SPSS Uji Homogenitas Variabel Kreativitas dan Hasil Belajar.....</i>	280
46.	<i>Output SPSS Uji Independent Samples t Test Variabel Kreativitas .....</i>	281
47.	<i>Output SPSS Uji Independent Samples t Test Variabel Hasil Belajar..</i>	282
48.	<i>Output SPSS Uji One Sample t Test Variabel Kreativitas dan Hasil Belajar .....</i>	283
49.	Hasil Karya Membuat Topeng Siswa Kelas Eksperimen .....	284
50.	Hasil Karya Membuat Topeng Siswa Kelas Kontrol .....	288
51.	Dokumentasi Pembelajaran SFAE berbantu Media Sketsa .....	292
52.	Surat Izin Penelitian dari Lembaga .....	294
53.	Surat Izin Penelitian dari Kesbangpolinmas .....	295
54.	Surat Izin Penelitian dari BAPEDA .....	296
55.	Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Soal .....	297
56.	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di SDN Panggung 4 .....	298
57.	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di SDN Panggung 12 .....	299

# BAB 1

## PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan ini akan dijelaskan mengenai: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian. Uraianya adalah sebagai berikut:

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting bagi kelangsungan hidup suatu bangsa. Melalui pendidikan, akan terlahir seorang pemimpin yang bertanggung jawab dan generasi penerus yang berkualitas. Crow and Crow dalam Munib (2012: 30) menjelaskan “pendidikan adalah proses yang berisi berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi”. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 dinyatakan bahwa:

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

Berdasarkan pendapat tersebut, pendidikan memiliki peran yang sangat penting yaitu memberikan suatu bimbingan kepada siswa, agar siswa dapat memperoleh dorongan maupun bekal dalam mengembangkan seluruh potensi

yang dimilikinya. Hal itu bertujuan agar siswa dapat mencapai tujuan hidup yang ditinjau dari berbagai aspek. Oleh karena itu, pendidikan perlu memperoleh perhatian, penanganan, dan prioritas dari berbagai pihak, agar dapat ditingkatkan kualitasnya. Dengan demikian, pendidikan dapat mencapai fungsinya. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 dinyatakan bahwa:

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

Dengan demikian, pendidikan sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas manusia, agar menjadi manusia yang lebih baik. Oleh sebab itu, pendidikan hendaknya diberikan sejak awal melalui pendidikan dasar yaitu sejak Sekolah Dasar (SD). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VI Pasal 17 Ayat 1 dan 2 bahwa:

Ayat (1) : Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang mendasari jenjang pendidikan menengah; Ayat (2) : Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat.

Berdasarkan pernyataan tersebut, disimpulkan bahwa pendidikan dasar yang dimaksudkan adalah pendidikan yang berbentuk sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah dan sekolah menengah pertama atau madrasah tsanawiyah. Jadi, dapat dikatakan bahwa pendidikan dasar tidak hanya pendidikan di tingkat

sekolah dasar saja, melainkan juga pendidikan di tingkat sekolah menengah pertama, yang diawali sejak sekolah dasar selama 6 tahun, kemudian dilanjutkan sekolah menengah pertama selama 3 tahun. Menurut Mikarsa dkk (2015) dalam Susanto (2013: 70) bahwa:

Tujuan pendidikan sekolah dasar yaitu sebagai proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar setiap siswa, di mana setiap siswa belajar secara aktif karena adanya dorongan dalam diri dan adanya suasana yang memberikan kemudahan (konduktivitas) bagi perkembangan dirinya secara optimal.

Hal ini menunjukkan bahwa melalui pendidikan dasar siswa mampu mengembangkan potensinya sesuai dengan bakat, minat kemampuan dan lingkungannya, serta mampu membangun dan mengembangkan dirinya dalam merencanakan masa depan melalui serangkaian keputusan. Namun untuk mencapai tujuan pendidikan sekolah dasar dibutuhkan suatu upaya, yaitu dengan mewujudkan suatu pelaksanaan pembelajaran yang baik. Pembelajaran merupakan suatu proses transfer informasi yang dilakukan oleh guru dan siswa, di mana guru berperan sebagai pemberi informasi sedangkan siswa sebagai penerima informasi. Menurut Gagne dan Briggs (1979) dalam Majid (2013: 4), “pembelajaran adalah rangkaian peristiwa (*event*) yang mempengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah”. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa, pembelajaran merupakan suatu kegiatan terencana yang disusun berdasarkan urutan waktu terjadinya peristiwa, dan pelaksanaannya dirancang atau dikondisikan sesuai keadaan siswa, sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar lebih baik.

Pembelajaran di SD dikelompokkan menjadi beberapa kelompok mata pelajaran, seperti yang diuraikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia

Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X Pasal 37 dinyatakan bahwa:

Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah wajib memuat: (a) Pendidikan Agama; (b) Pendidikan Kewarganegaraan; (c) Bahasa; (d) Matematika; (e) Ilmu Pengetahuan Alam; (f) Ilmu Pengetahuan Sosial; (g) Seni dan Budaya; (h) Pendidikan Jasmani dan Olahraga; (i) Keterampilan/Kejuruan; dan (j) Muatan Lokal.

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum pendidikan dasar. Oleh sebab itu, siswa wajib untuk mempelajari mata pelajaran SBK. Menurut Wayan (2010: 24),

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki sifat multilingual, multidimensional dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya nusantara dan mancanegara.

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa. Sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuannya, seperti kemampuan untuk berekspresi, mengapresiasi serta mampu menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya sendiri, bahwa setiap negara memiliki keanekaragaman budaya. Oleh sebab itu, keberadaan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di SD bertujuan melatih siswa untuk mengungkapkan atau mengekspresikan suatu pikiran dan isi hatinya. Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di SD meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari dan keterampilan. Setiap bidang seni memiliki kekhasan tersendiri sesuai disiplin ilmu masing-masing. Mata pelajaran

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) harus bisa memberikan ciri khusus dari setiap bidang seni. Salah satu bidang seni tersebut yaitu seni rupa, menurut Sukarya, dkk (2008: 1.1) bahwa:

Seni rupa adalah cabang seni yang penerapannya terutama melalui indera penglihatan. Karya seni rupa terwujud dari unsur-unsur pembentuk seperti garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika yang dapat dilihat dan dinikmati secara fisik.

Pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa dalam pembelajaran seni rupa selalu mengutamakan alat indera salah satunya indera penglihatan. Melalui penglihatan, siswa dapat mengamati suatu objek dari berbagai segi seperti: garis, bidang, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan. Jadi, siswa dapat mengetahui bentuk fisik suatu objek secara lebih mendetail. Pembelajaran seni rupa di Sekolah Dasar (SD) secara umum meliputi beberapa ruang lingkup materi yang termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006, diantaranya:

- 1) Mengapresiasi dan mengekspresikan keartistikan karya seni rupa terapan melalui gambar ilustrasi dengan tema benda alam yang ada di daerah setempat;
- 2) Mengapresiasi dan mengekspresikan keartistikan karya seni rupa murni melalui pembuatan relief dari bahan plastisin/tanah liat yang ada di daerah setempat;
- 3) Mengapresiasi dan mengekspresikan keunikan karya seni rupa Nusantara dengan motif hias melalui gambar dekoratif dan ilustrasi bertema hewan, manusia dan kehidupannya serta motif hias dengan teknik batik;
- 4) Mengapresiasi dan mengekspresikan keunikan karya seni rupa Nusantara dengan motif hias melalui gambar dekoratif dan ilustrasi dengan tema bebas;
- 5) Mengapresiasi dan mengekspresikan keunikan karya seni rupa Nusantara melalui pembuatan benda kreatif yang sesuai dengan potensi daerah setempat.

Pembelajaran seni rupa di SD terdiri dari 24 standar kompetensi yang dijabarkan kembali dalam 61 kompetensi dasar. Materi pembelajaran seni rupa yang dikaji pada penelitian ini adalah mengenal dan membuat topeng. Materi



mengenal dan membuat topeng merupakan bagian dari ruang lingkup seni rupa di SD yaitu: mengapresiasi dan mengekspresikan keunikan karya seni rupa Nusantara dengan motif hias melalui gambar dekoratif dan ilustrasi dengan tema bebas. Materi mengenal dan membuat topeng, diajarkan pada siswa SD di kelas V yaitu pada semester 2. Materi pembelajaran seni rupa, pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tercantum dalam silabus pada Standar Kompetensi (SK) 12 yaitu mengekspresikan diri melalui karya seni rupa, dan lebih terperinci di dalam Kompetensi Dasar (KD) 12.2 yaitu membuat topeng secara kreatif dalam hal teknik dan bahan.

Proses pembelajaran SBK seringkali mengalami kendala, baik dari faktor guru, siswa, lingkungan, dan sarana prasarana. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 04 Januari 2016, diperoleh bahwa taraf ketuntasan untuk nilai mata pelajaran SBK pada Ulangan Akhir Semester gasal tahun pelajaran 2015/2016 mencapai 68% untuk siswa kelas V SD Negeri Panggung 4 dan 67% untuk siswa kelas V SD Negeri Panggung 12. Hal itu menunjukkan bahwa masih ada siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75.

Keadaan tersebut disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya yaitu guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru. Sedangkan siswa hanya mencatat, duduk dengan tenang, menghafal, dan mendengarkan penjelasan guru. Penerapan model pembelajaran konvensional menimbulkan kejenuhan siswa dalam belajar SBK khususnya pada seni rupa. Hal ini dikarenakan, guru dalam melaksanakan pembelajaran seni rupa cenderung memberikan tugas menggambar dengan tema pemandangan alam atau binatang,

sehingga kreativitas siswa untuk mengekspresikan gagasan maupun ide yang dimilikinya kurang berkembang. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajarannya juga masih sangat kurang. Sebab, media yang digunakan dalam proses pembelajaran SBK di kedua SD masih sangat sederhana. Padahal, media merupakan alat bantu bagi guru dan siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran. Melalui media, guru dapat menyampaikan materi dengan mudah, sedangkan siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis akan mengujicobakan suatu model kooperatif tipe *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) pada pembelajaran seni rupa, materi mengenal dan membuat topeng. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah model SFAE dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar seni rupa. Menurut Kurniasih dan Sani (2015: 79), “model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk dapat mempresentasikan ide atau gagasan mereka pada teman-temannya”. Artinya, di dalam pelaksanaan model, siswa akan dikelompokkan secara heterogen di mana setiap kelompok ada satu siswa yang unggul dalam pembelajaran SBK. Melalui diskusi kelompok, siswa yang unggul dapat memberikan penjelasan mengenai materi yang sedang dipelajari. Hal ini bertujuan agar, masing-masing siswa dapat mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Melalui model SFAE, diharapkan agar siswa berani untuk menyampaikan pendapat dan tidak pasif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan lebih baik.

Pada saat pelaksanaan model SFAE, penulis juga menggunakan media pembelajaran. Hal ini bertujuan, agar media pembelajaran yang dipilih dapat membantu pelaksanaan model SFAE, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Media tersebut berupa media sketsa. Media sketsa merupakan gambar dasar, pola, atau rencana dari pembuatan sebuah gambar yang berupa garis. Melalui media sketsa, diharapkan siswa dapat mengembangkan ide maupun kreativitasnya.

Keefektifan model pembelajaran yang dipilih, dibuktikan dengan hasil penelitian sebelumnya yaitu dari penelitian yang dilakukan oleh Desty Junita Sitohang, dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (Siswa Sebagai Fasilitator dan Penjelas) terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bosar Maligas Tahun Pembelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kemampuan menulis teks berita yang menggunakan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* (Siswa sebagai Fasilitator dan Penjelas) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bosar Maligas Tahun Pembelajaran 2013/2014 adalah baik.

Sedangkan Keefektifan media yang dipilih, dibuktikan dengan hasil penelitian sebelumnya yaitu dari penelitian yang dilakukan oleh Novita Andriyani Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul penelitian “Keefektifan Penggunaan Media Gambar Garis (Sketsa) Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Wedi Klaten”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar garis (sketsa) lebih baik dibandingkan kelompok yang diajarkan dengan menggunakan media konvensional.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Keefektifan Model *Student Facilitator And Explaining* berbantu Media Sketsa terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Materi Membuat Topeng pada Siswa Kelas V SDN Panggung 4 Kota Tegal.”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- (1) Proses pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), khususnya pembelajaran seni rupa di SDN Panggung 4 dan SDN Panggung 12 belum menggunakan model pembelajaran kooperatif, tetapi masih menggunakan model konvensional.
- (2) Kurangnya, kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, khususnya seni rupa. Hal ini dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru.
- (3) Kurangnya, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pelaksanaan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga media yang digunakanpun masih sangat sederhana.
- (4) Pembelajarannya berpusat pada guru, menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang berinteraksi antar siswa.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas ruang lingkupnya, maka perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu:

- (1) Materi dalam penelitian ini adalah mengenal dan membuat topeng.
- (2) Populasi penelitian adalah siswa kelas V semester 2 di SDN Panggung 4 dan SDN Panggung 12 kota Tegal.
- (3) Variabel yang akan diteliti adalah model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa, kreativitas, dan hasil belajar siswa kelas V terhadap materi mengenal dan membuat topeng.
- (4) Keefektifan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dengan materi mengenal dan membuat topeng.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Keberhasilan pembelajaran dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran, dipengaruhi oleh model maupun media yang diterapkan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal itu juga berlaku pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), khususnya pembelajaran seni rupa. Oleh sebab itu, maka berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- (1) Apakah terdapat perbedaan kreativitas belajar siswa kelas V yang menerapkan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa dan yang menerapkan model Konvensional berbantu media sketsa, pada pembelajaran seni rupa materi mengenal dan membuat topeng?

- (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa kelas V yang menerapkan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa dan yang menerapkan model Konvensional berbantu media sketsa, pada pembelajaran seni rupa materi mengenal dan membuat topeng?
- (3) Apakah penerapan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa lebih efektif meningkatkan kreativitas belajar dibandingkan dengan menggunakan model Konvensional berbantu media sketsa?
- (4) Apakah penerapan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa lebih efektif meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan menggunakan model Konvensional berbantu media sketsa?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dapat diuraikan menjadi dua tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Berikut ini uraian mengenai tujuan umum dan tujuan khusus penelitian ini.

### 1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum adalah tujuan yang bersifat umum atau memiliki skala yang lebih besar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa dibandingkan model Konvensional berbantu media sketsa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).

### 1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus adalah tujuan yang bersifat khusus atau fokus tujuan yang ingin dicapai. Tujuan khusus dilaksanakannya penelitian ini yaitu:

- (1) Mengetahui ada tidaknya perbedaan kreativitas belajar, antara siswa kelas V yang menggunakan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa dengan siswa kelas V yang menggunakan model Konvensional berbantu media sketsa, pada materi mengenal dan membuat topeng mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).
- (2) Mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar, antara siswa kelas V yang menggunakan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa dengan siswa kelas V yang menggunakan model Konvensional berbantu media sketsa, pada materi mengenal dan membuat topeng mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).
- (3) Mengetahui bahwa proses pembelajaran yang menerapkan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa lebih efektif terhadap kreativitas belajar siswa kelas V, dari pada yang proses pembelajarannya menerapkan model konvensional berbantu media sketsa, pada materi mengenal dan membuat topeng.
- (4) Mengetahui bahwa proses pembelajaran yang menerapkan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa lebih efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V, dari pada yang proses pembelajarannya menerapkan model konvensional berbantu media sketsa, pada materi mengenal dan membuat topeng.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis merupakan manfaat dalam bentuk teori, sedangkan manfaat praktis merupakan manfaat dalam bentuk praktik. Penjelasan mengenai manfaat dari penelitian ini yaitu:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

- (1) Sebagai sumber informasi mengenai model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa materi mengenal dan membuat topeng, pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).
- (2) Sebagai rujukan bagi guru untuk menerapkan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa dalam pembelajaran di sekolah dasar dan sebagai bentuk inovasi pembelajaran agar dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1.6.2.1 Bagi Siswa

- (1) Meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa.
- (2) Meningkatkan hubungan interaksi sosial antar siswa.
- (3) Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide maupun gagasan yang ada di dalam pikirannya.
- (4) Meningkatkan sikap menghargai seni budaya dan keterampilan khususnya pada karya topeng.
- (5) Meningkatkan kreativitas siswa dalam berkarya seni.



#### **1.6.2.2 Bagi Guru**

- (1) Memberikan informasi kepada guru mengenai penerapan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) materi mengenal dan membuat topeng.
- (2) Sebagai bahan informasi guru dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.

#### **1.6.2.3 Bagi Peneliti**

- (1) Meningkatkan keterampilan dalam menerapkan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) khususnya pembelajaran seni rupa materi mengenal dan membuat topeng.
- (2) Sebagai bahan masukan untuk mengadakan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan keterampilan membuat topeng melalui model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa.

#### **1.6.2.4 Bagi Sekolah**

- (1) Menambah inovasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas atau mutu akademik sekolah.
- (2) Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam memperbaiki pembelajaran SBK sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

## BAB 2

### KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian ini akan dibahas mengenai: landasan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis. Uraianya adalah sebagai berikut:

#### 2.1 Landasan Teori

Di dalam landasan teori, akan dipaparkan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yaitu: keefektifan, hakikat belajar, faktor yang mempengaruhi belajar, hakikat pembelajaran, karakteristik siswa SD, kreativitas, hasil belajar, pembelajaran di SD, pembelajaran SBK di SD, pembelajaran seni rupa di SD, materi topeng, model-model pembelajaran, model konvensional, pembelajaran kooperatif, model *Student Facilitator and Explaining* (SFAE), media pembelajaran, media sketsa, dan model *Student Facilitator and Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa. Penjelasan mengenai teori-teori tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

##### 2.1.1 Keefektifan

Secara etimologis keefektifan berasal dari kata dasar efektif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013: 127) kata efektif mempunyai arti ada efek, akibat, pengaruh dan kesan. Menurut Sadiman (1987) dalam Trianto (2013: 20), “keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar”. Prastowo (2013: 29) menjelaskan bahwa 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. 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.

Menurut Susanto (2013: 53-4), pembelajaran efektif merupakan tolok ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif diperlukan beberapa aspek, yaitu guru membuat persiapan mengajar yang sistematis, proses pembelajaran harus berkualitas tinggi, waktu selama proses pembelajaran berlangsung secara efektif, motivasi guru dan siswa dalam pembelajaran cukup tinggi, dan hubungan interaktif antara guru dan siswa terjalin cukup tinggi.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan, yaitu: (1) Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM; (2) Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa; (3) Ketepatan antara kandungan materi ajar dengan kemampuan siswa; (4) Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (2), tanpa mengabaikan butir (4) (Soemosasmito (1998) dalam Trianto (2013: 20)).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keefektifan merupakan suatu ukuran atau hasil yang menyatakan sejauh mana sasaran/tujuan

(kualitas, kuantitas, dan waktu) yang dicapai setelah pelaksanaan proses pembelajaran.

### 2.1.2 Hakikat Belajar

Belajar merupakan suatu proses interaksi siswa dengan lingkungannya. Proses interaksi tersebut menghasilkan perubahan perilaku pada siswa. “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” Slameto (2010: 2). Menurut Wina Sanjaya (2008) dalam Prastowo (2013: 49), “belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat positif, baik perubahan dalam aspek pengetahuan, afeksi, maupun psikomotorik”. Morgan et.al. (1986: 140) dalam Rifa’i dan Anni (2012: 66) menyatakan bahwa, “belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman”. Belajar menurut pandangan Gagne (1977) dalam Suprijono (2014: 2) adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh siswa, baik di sekolah, rumah dan lingkungan masyarakat. Proses belajar, tidak bisa disaksikan, tetapi hasilnya dapat dilihat yaitu berupa gejala-gejala perubahan tingkah laku dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Perubahan tingkah laku dari segi afektif yaitu, adanya perubahan sikap pada siswa ke arah yang lebih baik. Sikap yang baik, dapat

mempermudah siswa dalam berinteraksi dengan masyarakat. Belajar juga dapat memunculkan perubahan perilaku yang lain seperti perubahan perilaku yang mengacu pada kemampuan mengingat atau menguasai berbagai materi pelajaran. Dengan demikian dapat membantu siswa yang awalnya memiliki pengalaman kurang, menjadi siswa yang berwawasan luas. Perubahan tersebut merupakan perubahan tingkah laku dari segi kognitif, sedangkan perubahan tingkah laku dari segi psikomotorik ditandai melalui proses belajar yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuannya dalam bertindak, misalnya berani mengambil keputusan, berani mengemukakan pendapat dan tidak mudah putus asa.

### **2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Proses belajar yang terjadi pada siswa dapat diamati dari perbedaan perilaku sebelum dan sesudah mengalami peristiwa belajar. Peristiwa belajar yang dialami siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Daryanto (2013: 36) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal merupakan faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor internal mencakup faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik siswa seperti kesehatan organ tubuh. Faktor psikologis merupakan faktor yang berkaitan dengan kemampuan intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Faktor kelelahan merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi jasmani maupun rohani siswa. Faktor lain yang mempengaruhi belajar siswa yaitu faktor eksternal.

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Faktor eksternal mencakup faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Faktor keluarga yang mempengaruhi proses belajar siswa meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, perhatian dari orang tua, dan keadaan ekonomi keluarga. Faktor sekolah yang mempengaruhi proses belajar siswa meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Faktor masyarakat yang mempengaruhi proses belajar siswa yaitu: adanya keberadaan siswa di lingkungan masyarakat seperti adanya kegiatan siswa di lingkungan masyarakat, adanya media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor internal dan eksternal perlu diperhatikan, karena kesempurnaan dan kualitas internal maupun eksternal yang dimiliki siswa sangat berpengaruh dalam kesiapan, proses, dan hasil belajar siswa.

#### **2.1.4 Hakikat Pembelajaran**

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002) dalam Soebandi (2008: 152), “pengertian pembelajaran sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar. “Pembelajaran merupakan suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu” (Corey (1986) dalam Majid (2013: 4)).

Gagne (1981) dalam Rifa'i dan Anny (2012: 158) menyatakan “pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar”. Sama halnya dengan yang dikemukakan oleh Briggs (1992) dalam Rifa'i dan Anny (2012: 159) bahwa “pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa, sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan”. La Iru dan Arihi (2012) dalam Prastowo (2013: 57) menyatakan bahwa:

Pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan mempelajari, dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup 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 maupun intrinsik yang melekat pada diri siswa dan guru termasuk lingkungan.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses terencana yang memiliki tujuan untuk mengkondisikan siswa agar bisa belajar dengan baik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa. Di dalam pembelajaran terjadi hubungan interaksi antar guru dan siswa. Melalui proses pembelajaran, siswa akan memperoleh suatu perubahan perilaku, sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Bruce weil dalam Prastowo (2013: 58) mengungkapkan tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran, yaitu:



Pertama, proses pembelajaran adalah membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa. Kedua, berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari, maka ada tiga-tipe pengetahuan yang masing-masing memerlukan situasi berbeda dalam mempelajarinya, yaitu pengetahuan fisis, sosial dan logika. Ketiga, dalam proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial.

Berdasarkan uraian pendapat tersebut, disimpulkan bahwa makna pembelajaran ditunjukkan oleh ciri-ciri berikut: pembelajaran adalah proses berpikir, proses pembelajaran adalah memanfaatkan potensi otak, dan pembelajaran berlangsung sepanjang hayat. Pembelajaran adalah proses berpikir maksudnya yaitu, proses pendidikan di sekolah dasar tidak hanya menekankan pada akumulasi pengetahuan materi pelajaran, akan tetapi juga kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri (*self regulated*). Proses pembelajaran adalah memanfaatkan potensi otak maksudnya yaitu, dalam melaksanakan pembelajaran berpikir tidak lepas dari pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal. Selanjutnya pembelajaran berlangsung sepanjang hayat maksudnya adalah, proses belajar tidak terbatas pada dinding kelas maupun usia.

Pembelajaran memiliki peranan penting bagi siswa. Melalui pembelajaran siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam membentuk suatu pengetahuan, membuat makna dan berpikir kritis. Kemampuan berpikir siswa dapat mendorong siswa dalam memaksimalkan kinerja otak, sehingga antara otak kanan dan otak kiri dapat berjalan secara seimbang.

### **2.1.5 Karakteristik Siswa SD**

Masa anak-anak berlangsung antara usia 6 – 12 tahun. Masa ini sering disebut dengan masa sekolah, yaitu masa matang untuk belajar dan masa matang untuk sekolah. Nasution (1995: 44) dalam Sukarya (2008: 4.1.2) menjelaskan



bahwa “masa usia sekolah sering disebut masa intelektual atau masa keserasian sekolah. Pada masa ini secara relatif anak-anak mudah untuk dididik pada masa sebelumnya dan sesudahnya”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada masa sekolah siswa gemar untuk belajar, hal ini ditunjukkan dengan usaha mereka untuk menguasai kecakapan-kecakapan yang telah ditetapkan. Karakteristik perilaku siswa pada usia sekolah memiliki perbedaan antara siswa laki-laki dan perempuan. Siswa laki-laki lebih banyak melakukan agresivitas, aktivitas, dominasi dan inklusif dalam tingkah lakunya, berbeda dengan siswa perempuan yang cenderung banyak melakukan tingkah laku cemas.

Setiap individu memiliki tugas perkembangan sesuai tingkat usianya. Havighurts dalam Susanto (2013: 72) menyatakan bahwa tugas perkembangan adalah tugas yang muncul pada suatu periode tertentu dari kehidupan individu, jika berhasil akan menimbulkan rasa bangga dan membawa ke arah keberhasilan dalam melaksanakan tugas-tugas berikutnya. Tugas perkembangan yang dimiliki oleh siswa sekolah dasar usia 6 sampai 12 tahun yaitu: (1) belajar keterampilan fisik untuk pertandingan biasa sehari-hari; (2) membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sebagai organisme yang sedang tumbuh kembang; (3) belajar bergaul dengan teman-teman sebayanya; (4) belajar peranan sosial yang sesuai, sebagai pria atau wanita; (5) mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan institusi-institusi sosial; (6) mencapai kebebasan pribadi; (7) mengembangkan konsep-konsep yang perlu, bagi kehidupan sehari-hari; (8) mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala nilai-nilai.

Tugas-tugas perkembangan siswa SD yang telah diuraikan merupakan tugas dasar yang harus dicapai siswa pada ruang lingkup SD. Melalui tugas

perkembangan tersebut diharapkan dapat memberikan bekal siswa dalam kehidupan masyarakat, karena tugas perkembangan siswa SD usia 6-12 tahun mencakup seluruh tingkah laku yang harus siswa miliki ketika berada di lingkungan sekolah. Hal ini bertujuan, agar siswa memiliki kebiasaan yang positif di lingkungan sekolah, sehingga siswa dapat menerapkan kebiasaan yang positif tersebut di lingkungan masyarakat.

#### **2.1.6 Kreativitas**

Setiap siswa memiliki kreativitas yang berbeda-beda, karena tidak semua siswa memiliki tingkat kreativitas yang tinggi. “Kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang, yang dapat ditemukenali dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat” (Munandar 2012: 12). Susanto (2013: 99) menjelaskan “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”. Secara khusus, kreativitas berkarya seni rupa diartikan sebagai kemampuan dalam menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun gagasan lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan ke dalam komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya (Sumanto 2006: 9).

Berdasarkan uraian pendapat tersebut, dapat dijelaskan bahwa kreativitas merupakan bakat atau kemampuan seseorang untuk menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama. Adanya kreativitas di dalam diri siswa, mendorong siswa untuk lebih kreatif, terampil dalam mengembangkan ide serta ekspresi yang dimilikinya ke dalam bentuk karya seni.

Sumanto (2006: 36) menjelaskan bahwa bentuk kreativitas seni rupa anak SD meliputi: (1) praktik berkarya kreatif, dan (2) bereksplorasi melalui media seni rupa.

#### **2.1.6.1 Praktik Berkarya Kreatif**

Kegiatan seni rupa di SD berdasarkan kompetensi dasar wujudnya dapat dikelompokkan yaitu jenis kegiatan seni rupa dua dimensi dan jenis kegiatan seni rupa tiga dimensi.

#### **2.1.6.2 Bereksplorasi melalui Media Seni Rupa**

Keragaman bentuk kegiatan berkarya kreatif seni rupa di SD berkaitan langsung dengan digunakannya jenis media (bahan praktik) yang disesuaikan dengan teknik pembuatannya. Bereksplorasi melalui media seni rupa contohnya menggambar bebas dengan menggunakan berbagai jenis alat yaitu pensil, spidol kecil, crayon, pensil warna dan sejenisnya. Dengan mengenali sifat bahan/alat tersebut diharapkan akan dapat melatih keterampilan kreatif siswa dalam berekspresi membuat bentuk gambar secara bebas.

Soedarso (1990: 125-8) menjelaskan bahwa yang termasuk dalam pengertian “kreatif” ialah kualitas-kualitas seperti: sensitivitas (kepekaan terhadap rangsangan yang datangnya dari luar), kelancaran atau *fluency* (kelancaran dalam menentukan kata atau warna sesuai ide), fleksibilitas (kemampuan mengadaptasi), originalitas (kemampuan mengemukakan solusi), kemampuan untuk menentukan dan mengatur kembali, kemampuan untuk menangkap adanya hubungan antara beberapa hal atau masalah dalam suatu jalinan tertentu, dan elaborasi (kemampuan untuk mengembangkan ide).

### 2.1.7 Hasil Belajar

Hasil belajar dapat berupa pola-pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan. Rifa'i dan Anni (2012: 69) menjelaskan bahwa “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar”. Menurut Suprijono (2014: 7), “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”.

Gagne dalam Suprijono (2014: 5) menjelaskan bahwa belajar berupa: (1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis; (2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang; (4) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri; (5) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; (6) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Bloom (1956) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 70) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yaitu: ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*). Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah afektif mencakup kategori

penerimaan (*receiving*), penanggapihan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*). Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson dalam Rifa'i dan Anni (2012: 73) adalah persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat didefinisikan bahwa hasil belajar adalah perilaku yang diterima siswa, setelah mengikuti kegiatan belajar. Perubahan perilaku tersebut yang disebut dengan hasil belajar. Keberhasilan dalam hasil belajar ditentukan dari tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Dengan adanya hasil belajar, maka siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, setiap siswa mengikuti kegiatan belajar, perlu diadakan penilaian untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Arikunto dalam Widoyoko (2014: 8), “guru maupun pendidik lainnya perlu mengadakan penilaian terhadap hasil belajar siswa, karena dalam dunia pendidikan, khususnya dunia persekolahan penilaian hasil belajar mempunyai makna yang penting, baik bagi siswa, guru, maupun sekolah”.

#### **2.1.8 Pembelajaran di SD**

Masa usia anak sekolah dasar, berentang dari usia taman kanak-kanak akhir yaitu sekitar enam tahun sampai dua belas tahun. Berdasarkan karakteristik

anak sekolah dasar yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh dengan lingkungan sekitar serta gemar membentuk kelompok teman sebaya, maka guru dalam memberikan pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar, sehingga akan tercipta suatu pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Agar tercipta pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan guru harus memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran.

Prinsip pembelajaran di sekolah dasar menurut Susanto (2013: 86) antara lain: (1) prinsip motivasi yaitu guru harus mampu memberikan dorongan belajar pada anak, sehingga anak dapat belajar sesuai dengan potensi yang dimilikinya; (2) prinsip latar belakang yaitu guru dalam proses belajar mengajar harus memperhatikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dimiliki siswa; (3) prinsip pemusatan perhatian dilakukan dengan cara mengajukan masalah yang hendak dipecahkan akan lebih terarah untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai; (4) prinsip keterpaduan yaitu guru dalam menyampaikan materi hendaknya mengaitkan suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan yang lain; (5) prinsip pemecahan masalah yaitu upaya agar siswa mampu memilih dan menentukan jenis pemecahan masalah sesuai dengan kemampuannya; (6) prinsip menemukan yaitu upaya untuk menggali potensi yang dimiliki siswa; (7) prinsip belajar sambil bekerja yaitu suatu kegiatan yang dilakukan berdasarkan pengalaman untuk memperoleh pengalaman baru; (8) prinsip belajar sambil bermain yaitu suatu kegiatan yang dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan; (9) prinsip perbedaan individu yaitu guru harus memperhatikan perbedaan individu dari segi tingkat kecerdasan, sifat, dan latar belakang; (10) prinsip hubungan

sosial yaitu kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan secara berkelompok, hal ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi siswa dengan siswa yang lain.

Pembelajaran di sekolah dasar bertujuan untuk memberikan keterampilan dasar menulis, menghitung, dan membaca kepada siswa, dengan demikian akan menjadi bekal siswa untuk melanjutkan pembelajaran ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X Pasal 37 pembelajaran di sekolah dasar dikelompokkan menjadi :

Kurikulum pendidikan dasar dan memuat: (a) Pendidikan agama; (b) Pendidikan Kewarganegaraan; (c) bahasa; (d) Matematika; (e) Ilmu Pengetahuan Alam; (f) Ilmu Pengetahuan Sosial; (g) Seni dan Budaya; (h) Pendidikan Jasmani dan Olahraga; (i) Keterampilan/Kejuruan; dan (j) Muatan Lokal.

Jadi, disimpulkan bahwa mata pelajaran seni budaya dan keterampilan merupakan bagian dari kurikulum pendidikan dasar. Oleh karena itu, mata pelajaran seni budaya dan keterampilan harus diterapkan disetiap jenjang pendidikan, salah satunya pendidikan dasar. Hal ini bertujuan, agar pelajaran seni budaya dan keterampilan dapat meningkatkan perkembangan jasmani dan rohani siswa.

### **2.1.9 Pembelajaran SBK di SD**

Menurut Susanto (2013: 261), “pendidikan seni budaya dan keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya, meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan”. Mata pelajaran SBK, secara spesifik terdiri dari: (1) seni rupa, meliputi: pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni yang berupa patung, ukiran, lukisan, cetak-mencetak, dan lain-lain; (2) seni tari, meliputi: keterampilan



gerak berdasarkan olah tubuh dengan menggunakan bunyi maupun tidak menggunakan bunyi, dan melatih kemampuan untuk berapresiasi terhadap gerakan tari; (3) seni musik, meliputi: kemampuan menguasai olah vokal, memainkan alat musik, dan mengapresiasi berbagai jenis musik; (4) seni drama, meliputi: keterampilan dalam mementaskan suatu karya yang memadukan antara seni musik, seni tari dan peran; (5) seni keterampilan, mencakup segala aspek kehidupan (*life skill*) yang meliputi keterampilan personal, sosial, akademis, dan vokasional.

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan merupakan salah satu pelajaran yang diterapkan di Sekolah Dasar (SD) yang membantu perkembangan jasmani dan rohani siswa. Melalui pembelajaran SBK, siswa dapat memiliki nilai estetis, serta mampu membentuk kepribadian siswa dan mampu memahami perkembangan seni budaya nasional. Pembelajaran SBK dapat membantu siswa dalam mengekspresikan dirinya sesuai dengan ide maupun pikiran yang mereka miliki. Rohidi (2003: 33) dalam Susanto (2013: 264) mengungkapkan, “seni sebagai media dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik”. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran SBK siswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Susanto (2013: 266) menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran SBK di SD memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan; (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan; (3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan; (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.



Selanjutnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SBK bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa, oleh karena itu siswa mampu berkreasi terhadap seni dan mampu berkarya maupun berapresiasi seni. Pembelajaran SBK pada siswa sekolah dasar lebih menekankan pada proses kreatif. Proses kreatif tersebut memacu kreativitas siswa untuk berkreasi secara spontan berdasarkan imajinasinya. Untuk menumbuhkan kreativitas, dibutuhkan adanya stimulus. Pada dasarnya stimulus atau rangsangan digunakan untuk membantu siswa dalam mengembangkan estetis terhadap apa yang pernah siswa lihat, rasakan dan pikirkan, dengan demikian dapat diwujudkan siswa melalui suatu kegiatan yang kreatif. Stimulus tersebut biasanya berupa motivasi, imajinasi dan inspirasi.

#### **2.1.10 Pembelajaran Seni Rupa di SD**

Bahari (2014: 51) menjelaskan bahwa “seni rupa adalah suatu wujud hasil karya manusia yang diterima dengan indera penglihatan, dan secara garis besar dibagi menjadi seni murni dan seni terap”. Pendidikan seni rupa di sekolah dasar merupakan upaya pemberian pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif seni rupa, dengan menerapkan konsep seni sebagai alat pendidikan. Penerapan konsep seni tersebut yaitu dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik, menyenangkan di dalam suasana bermain yang kreatif. Pengembangan konsep seni di SD, harus mempertimbangkan tingkat kemampuan dan perkembangan seni siswa SD. Kesesuaian dalam pemberian pengalaman berolah seni rupa bagi siswa, maka akan memberikan dampak positif bagi kebermaknaan pendidikan yang diperolehnya.

Pembelajaran seni rupa di SD memiliki fungsi dan tujuan sebagai berikut:

(1) sebagai media ekspresi, yaitu mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran;

(2) sebagai media komunikasi, yaitu aktivitas berekspresi seni rupa bagi siswa, untuk menyampaikan sesuatu atau berkomunikasi kepada orang lain; (3) sebagai media bermain, maksudnya media yang dapat memberikan kesenangan, kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, keterampilan; (4) sebagai media pengembangan bakat seni, hal ini didasarkan bahwa semua siswa mempunyai potensi atau bakat; (5) sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yaitu penyaluran daya nalar yang dimiliki siswa dalam melakukan kegiatan berolah seni rupa; (6) sebagai media untuk memperoleh pengalaman estetis, di mana melalui aktivitas penghayatan, apresiasi, ekspresi, dan kreasi seni di SD bisa memberikan pengalaman untuk menumbuhkan sensitivitas keindahan dan nilai seni (Sumanto 2006: 21).

Pembelajaran seni rupa di SD dapat melatih siswa dalam mengembangkan bakat khususnya bakat seni. Melalui pembelajaran seni rupa siswa akan dilatih untuk mengembangkan ekspresi yang dimilikinya, sehingga siswa akan memperoleh pengalaman estetis melalui pengembangan ekspresi tersebut.

#### **2.1.11 Materi Topeng**

Paryanto, dkk (2010: 64) menjelaskan bahwa “topeng merupakan tiruan wajah atau tokoh dengan karakter tertentu, juga dapat merupakan tiruan dari bentuk hewan yang juga mempunyai sifat-sifat khas hewan tersebut”. Topeng dipasang di wajah. Topeng bermanfaat untuk menampilkan suatu tokoh dalam pentas seni. Seorang penari yang menggunakan topeng, hendaknya dalam menari harus menyesuaikan karakter topeng yang digunakan. Karakter topeng dibedakan dari warna topeng, bentuk mata, bentuk hidung, dan bentuk mulut. Menurut Timoer (2013: 49), uraian mengenai karakter topeng adalah sebagai berikut:

### 2.1.11.1 Warna topeng

Macam-macam warna pada topeng antara lain: hitam, putih perak, biru kehijau-hijauan, coklat tua, kuning emas, biru telur, putih, kuning tua, hijau tua, kuning muda, merah, biru tua, dan merah jambu.








Tabel 2.1 Karakter Topeng sesuai Warna

No.	Warna	Makna
1	Hitam 	Menggambarkan tokoh yang bijak, arif dan teguh dalam perjuangan dan pengabdian.
2	Putih perak 	Menggambarkan ksatria berpangkat rendah.
3	Biru kehijau-hijauan 	Menggambarkan tokoh tua yang baik hati.
4	Coklat tua 	Menggambarkan abdi yang setia dan humoris.
5	Kuning emas 	Menggambarkan tokoh ksatria yang hidup di keraton.
6	Biru telur 	Menggambarkan tokoh yang baik hati.
7	Putih 	Menggambarkan tokoh ksatria utama yang masih muda.
8	Kuning tua 	Menggambarkan sifat keras hati dan angkara terselubung.
9	Hijau tua 	Menggambarkan peran jin perempuan.
10	Kuning muda 	Menggambarkan wajah putri.
11	Merah 	Menggambarkan watak angkara murka, jahat, dan berani.
12	Biru tua 	Menggambarkan peran jin atau magis.
13	Merah jambu 	Menggambarkan sifat keras hati.

### 2.1.11.2 Bentuk mata topeng

Macam-macam bentuk mata pada topeng yaitu: *thelengan*, *koplikan*, *gabahan*, *plelengan*, *kriyipan*, *kedhelen*, dan *penanggalan*.








Tabel 2.2 Karakter Topeng sesuai Bentuk Mata

No.	Bentuk Mata	Makna
1		Biji mata membelalak bulat dan besar menggambarkan tokoh raja atau ksatria yang tangguh, pantang mundur, dan gagah berani.
2		Berbentuk seperti bulan separoh menggambarkan punakawan tertentu, seperti Semar yang bijak, arif, luhur, budi, dan humoris.
3		Berbentuk seperti butir padi atau gabah menggambarkan raja, ksatria, dan putri yang jujur, sabar, lembut, dan perwira.
4		Biji mata melotot, bulat besar, dan setengah menonjol menggambarkan golongan raksasa, binatang buas yang bersifat keji angkara murka, atau punakawan Bagong yang sembrono dan humoris.
5		Bentuk mata sipit/nyirip menggambarkan punakawan tertentu, seperti Penthul dan Tembem yang setia, penuh pengabdian, dan humoris.
6		Bentuk seperti biji kedelai menggambarkan tokoh raja atau ksatria perwira yang tangkas, jujur, pemberani.
7		Berbentuk melengkung menyerupai bulan sabit menggambarkan tokoh yang culas, licik, dan tidak jujur.

### 2.1.11.3 Bentuk hidung topeng

Macam-macam bentuk hidung pada topeng yaitu: *pangotan*, *terongan*, *wali miring*, *bapangan*, *hidung belalai*, *bentulan*, dan *pesekan*.





Tabel 2.3 Karakter Topeng sesuai Bentuk Hidung

No.	Bentuk Hidung	Makna
1	Pangotan 	Bentuknya menyerupai pisau ukuran besar menggambarkan raja atau ksatria yang kasar, keras, dan gagah berani.
2	Terongan 	Bentuknya bulat seperti buah terong menggambarkan pentul atau tokoh Semar yang bijak, arif, setia, dan humoris.
3	Wali Miring 	Bentuknya seperti pisau pengukir kayu menggambarkan tokoh ksatria halus dan putri yang berwatak lembut
4	Bapangan 	Bentuknya seperti sarung pedang menggambarkan tokoh gagahan atau sabrangan yang arogan, dan sok gagah berani.
5	Hidung Belalai 	Bentuknya seperti belalai gajah menggambarkan perpaduan raksasa dan binatang buas yang sangat sakti.
6	Bentulan 	Bentuknya menyerupai ujung parang menggambarkan raja atau ksatria yang gagah berani.
7	Pesekan 	Bentuknya pesek dan kecil menggambarkan satria atau raja kera dan punakawan yang penuh pengabdian dan rasa humor.

#### 2.1.11.4 Bentuk mulut topeng

Macam-macam bentuk mulut pada topeng meliputi: bibir terbuka, bibir terkatup, *gusen*, dan bibir sedikit terbuka.

Tabel 2.4 Karakter Topeng sesuai Bentuk Mulut

No.	Bentuk Mulut	Makna
1	Bibir Terbuka 	Menampakkan gigi atas dan bawah, menggambarkan raja atau ksatria yang gagah berani atau sok gagah dan sok berani.
2	Bibir Terkatup 	Menggambarkan tokoh ksatria atau kelana yang gagah berani.
3	Gusen 	Bibir terbuka lebar, menampakkan deretan gigi atas dan bawah, kadang-kadang bertaring menggambarkan golongan raksasa yang galak dan angkara murka.
4	Bibir Sedikit Terbuka 	Setengah tersenyum, dan memperlihatkan sedikit deretan gigi atas menggambarkan tokoh raja, ksatria atau putri yang berbudi luhur dan lembut.

#### 2.1.11.5 Contoh Topeng Tradisional Jawa

Topeng tradisional Jawa yang digunakan dalam pembelajaran SBK di kelas V yaitu: Topeng Panji, Topeng Candrakirana, Topeng Klana, dan Topeng Gunungsari.

##### 2.1.11.5.1 Topeng Candrakirana

Putri Sekartaji atau dikenal juga dengan nama Candrakirana memiliki karakter yang lembut, berbudi luhur, dan sabar. Karakter tokoh ini digambarkan oleh topeng yang berwarna kuning emas, mata dan hidung yang kecil serta bentuk mulut dengan bibir terkatup.



Gambar 2.1 Topeng Candrakirana

#### 2.1.11.5.2 Topeng Panji

Panji adalah seorang ksatria utama, berbudi luhur, dan gagah berani. Karakter ini digambarkan oleh topeng yang berwarna putih dengan mata dan hidung kecil. Mulut sedikit terbuka dan tanpa kumis.



Gambar 2.2 Topeng Panji

#### 2.1.11.5.3 Topeng Klana

Klana merupakan tokoh raksasa yang merupakan musuh Panji. Klana memiliki sifat dan karakter yang kasar, serakah, dan tidak sabar. Karakter tokoh ini digambarkan oleh topeng yang berwarna merah, hidung *bapangan*, mata yang besar, memiliki dua gigi taring yang tajam serta memiliki kumis yang lebat.



Gambar 2.3 Topeng Klana

#### 2.1.11.5.4 Topeng Gunungsari

Gunungsari adalah seorang ksatria yang tangkas dan pemberani. Karakter ini digambarkan oleh topeng berwarna putih dengan kumis tipis serta mulut yang sedikit terbuka.





Gambar 2.4 Topeng Gunungsari

### 2.1.12 Model Pembelajaran

Arends (1997: 7) dalam Shoimin (2014: 23) mengemukakan “*the term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system*”. Artinya, istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya. Menurut Joyce dan weil (1996) dalam Rusman (2011: 113), “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar yang menyenangkan (Nurulwati (2000: 10) dalam Trianto (2013: 22)). Sama halnya dengan pendapat Sukmadinata (2004: 243) dalam Soebandi (2008: 172) bahwa “model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan



yang memungkinkan siswa atau mahasiswa berinteraksi, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa”.

Berdasarkan pendapat para ahli, selanjutnya dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang disiapkan guru dalam proses pembelajaran. Adanya model pembelajaran, membuat pelaksanaan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi siswa juga ikut aktif dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran memiliki beberapa manfaat seperti, memberikan pedoman bagi guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, membantu dalam mengembangkan kurikulum bagi kelas dan mata pelajaran yang lain, membantu dalam memilih media dan sumber, serta membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Agar model pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik, maka guru dalam memilih model pembelajaran harus memperhatikan beberapa faktor seperti: potensi siswa, daya dukung, lingkungan sekolah, keterampilan guru, dan pandangan hidup yang akan dihasilkan dari proses kerjasama antara guru dan siswa. Oleh karena itu guru dalam memilih model pembelajaran harus disesuaikan dengan faktor-faktor tersebut.

Model pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode, dan prosedur. Menurut Kardi dan Nur (2000: 9) dalam Shoimin (2014: 24) ciri-ciri model pembelajaran yaitu: (1) rasional teoritik logis, yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; (2) landasan pemikiran, tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); (3) tingkah laku mengajar yang diperlukan, agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; (4) lingkungan belajar yang diperlukan, agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

### 2.1.13 Model Konvensional

Pembelajaran konvensional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu model pengajaran yang sudah menjadi kebiasaan dari guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Menurut Majid (2013: 165), “pembelajaran konvensional diartikan sebagai pembelajaran dalam konteks klasikal yang sudah terbiasa dilakukan yang sifatnya berpusat pada guru, sehingga pelaksanaannya kurang memerhatikan keseluruhan situasi belajar”. Jadi, berdasarkan pendapat tersebut model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Dengan demikian, strategi yang digunakan dalam pembelajaran konvensional adalah strategi ekspositori. Strategi pembelajaran ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*teacher centered approach*).

Susanto (2013: 44) berpendapat bahwa “penggunaan strategi ekspositori pada umumnya akan menyebabkan sikap pasif, dan memungkinkan pelajaran menjadi pelajaran yang membosankan”. Dikatakan demikian karena dalam strategi ekspositori guru memegang peran yang sangat dominan. Melalui strategi ini, guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan tersebut dapat dikuasai siswa dengan baik.

Pelaksanaan model pembelajaran konvensional menurut Majid (2014: 165) ditinjau dari segi persiapan, pelaksanaan pembelajaran, dan umpan balik. Dari segi persiapan, pembelajaran konvensional berpandangan bahwa kemampuan yang dimiliki siswa dianggap sama. Dari segi pelaksanaan, model pembelajaran konvensional lebih mengutamakan pendekatan klasikal, yaitu suatu pendekatan yang dilakukan melalui mendengarkan, tanya jawab, dan membaca. Sementara

umpan balik yang digunakan dalam pembelajaran konvensional lebih mengutamakan pada penggunaan tes objektif yang dilakukan guru dalam bentuk tanya jawab secara klasikal.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang sudah menjadi kebiasaan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Model pembelajaran ini memiliki sifat yang berpusat pada guru (*teacher centered*), dimana siswa hanya cenderung duduk, mendengarkan, membaca, maupun menghafal. Dengan demikian situasi pembelajaran yang terjadi akan membosankan, sebab model pembelajaran konvensional kurang memperhatikan keseluruhan situasi belajar.

#### **2.1.14 Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa, yang bekerja sama dan belajar bersama serta saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. “Pembelajaran kooperatif adalah penerapan pembelajaran terhadap kelompok kecil, sehingga para siswa dapat bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri serta memaksimalkan pembelajaran anggota kelompok yang lain” (Jhonson & Jhonson dalam Warsono dan Hariyanto (2013: 161)). Menurut pandangan Eggen and Kauchak (1996: 279) dalam Trianto (2013: 58), “pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama”. Roger, dkk (1992) dalam Huda (2014a: 29) menyatakan bahwa “*cooperative learning is group learning activity organized in such a way that learning is based on the socially structured change of information between*

*learners in group in which each learner is held accountable for his or her own learning and is motivated to increase the learning of other*". Artinya pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa, pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar, yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Menurut Huda (2014a: 31), "pembelajaran kooperatif sering kali didefinisikan sebagai pembentukan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari siswa-siswa yang dituntut untuk bekerja sama dan saling meningkatkan pembelajarannya dan pembelajaran siswa-siswa lain". Sama halnya dengan pendapat Rusman (2011: 202) bahwa "pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*". Majid (2013: 174) berpendapat bahwa "pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran". Suprijono (2014: 54), "pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru".

Berdasarkan uraian pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan beberapa kelompok siswa. Melalui model pembelajaran kooperatif tersebut, siswa dapat meningkatkan interaksi dengan siswa yang lain. Sebab dalam pelaksanaan model

pembelajaran kooperatif, siswa dikelompokkan menjadi empat sampai enam anggota, hal ini bertujuan agar antara siswa yang satu dengan siswa yang lain saling bertukar pendapat, sehingga dapat menambah wawasan bagi setiap siswa. Dengan demikian, hasil belajar yang diperoleh siswa akan lebih maksimal.

Majid (2013: 174) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tujuan yaitu: (1) meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, (2) agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang, dan (3) mengembangkan keterampilan sosial siswa. Jadi, dapat dijelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa, serta dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa, sebab di dalam pembelajaran kooperatif siswa akan di dorong untuk bekerja sama dengan siswa yang lain. Melalui kerjasama tersebut diharapkan siswa dapat menghargai setiap perbedaan. Rusman (2011: 211) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif, memiliki enam langkah atau tahapan di dalam pembelajarannya.

Tabel 2.5 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Tahap	Tingkah Laku
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2 Menyajikan informasi.	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.

Tahap	Tingkah Laku
Tahap 5 Evaluasi.	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan penghargaan.	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

#### 2.1.15 Model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE)

Kurniasih dan Sani (2015: 79) berpendapat bahwa “model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk dapat mempresentasikan ide atau gagasan mereka pada teman-temannya”. Model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) dapat berjalan dengan lancar, apabila siswa aktif ikut berpartisipasi dalam merancang materi pelajaran yang akan dipresentasikan.

Menurut Shoimin (2014: 183), model Pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekan pada struktur khusus yang dirancang mempengaruhi pola interaksi peserta didik dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan materi. Model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) dapat meningkatkan motivasi, antusias, dan keaktifan siswa, sehingga model pembelajaran tersebut sangat cocok, apabila dipilih guru dalam pelaksanaan pembelajaran, sebab selain dapat meningkatkan motivasi, antusias dan kreativitas, model tersebut dapat mendorong siswa dalam menguasai beberapa keterampilan seperti berbicara, menyimak dan pemahaman terhadap suatu materi.

Gambaran dasar dari model pembelajaran SFAE adalah bagaimana guru mampu menyajikan atau mendemonstrasikan materi di depan siswa lalu memberikan mereka kesempatan untuk menjelaskan kepada teman-temannya. Jadi

model *Student Facilitator And Explaining* merupakan rangkaian penyajian materi ajar yang diawali dengan penjelasan secara terbuka, memberikan kesempatan siswa untuk menjelaskan kembali kepada rekan-rekannya, dan diakhiri dengan penyampaian semua materi kepada siswa (Huda 2014b: 228).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diuraikan bahwa model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) adalah model pembelajaran yang bersifat untuk mengaktifkan siswa. Model pembelajaran tersebut mampu mendorong siswa agar lebih aktif dan antusias, sehingga termotivasi untuk berpartisipasi dalam penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menyenangkan, melalui model pembelajaran ini siswa dapat meningkatkan keterampilan yang dimiliki seperti keterampilan dalam berbicara, menyimak dan pemahaman terhadap suatu materi. Oleh karena itu, model pembelajaran tersebut sangat cocok, apabila dipilih guru untuk melaksanakan proses belajar mengajar.

Pendapat Huda (2014b: 229) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) memiliki beberapa kelebihan yaitu: (1) membuat materi yang disampaikan lebih jelas, mudah, dan konkret; (2) meningkatkan daya serap siswa karena pembelajaran dilakukan dengan demonstrasi; (3) melatih siswa untuk menjadi guru, karena siswa diberi kesempatan untuk mengulangi penjelasan guru yang telah didengar; (4) memacu motivasi siswa untuk menjadi yang terbaik dalam menjelaskan materi ajar; (5) mengetahui kemampuan siswa dalam menyampaikan ide atau gagasan.

Menurut Kurniasih dan Sani (2015: 78), model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) memiliki beberapa kekurangan yaitu adanya pendapat yang sama sehingga hanya sebagian saja yang tampil, dan banyak siswa



yang kurang aktif. Berdasarkan kekurangan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) maka penulis memberikan solusi untuk mengatasinya. Solusi tersebut antara lain: guru harus mengefektifkan waktu sebaik mungkin, agar semua siswa dapat menyampaikan pendapatnya, serta guru harus mampu menumbuhkan rasa percaya diri siswa, sehingga siswa tidak malu untuk menyampaikan pendapatnya. Misalnya seperti memberikan motivasi maupun penguatan pada saat pembelajaran.

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) menurut Suprijono (2014: 128) yaitu: (1) guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai; (2) guru mendemonstrasikan atau menyajikan materi; (3) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya misalnya melalui bagan atau peta konsep; (4) guru menyimpulkan ide atau pendapat dari siswa; (5) guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu; (6) penutup.

#### **2.1.16 Media Pembelajaran**

Rifa'i dan Anny (2012: 161) menjelaskan bahwa “media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran”. Menurut AECT (1977) dalam Arsyad (2014: 3), “media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi”. Pendapat Briggs (1970) dalam Sadiman 2012: 6, “media adalah segala alat fisik yang disiapkan guru untuk menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”. Sama halnya dengan pandangan Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2014: 4),

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*



(gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru sebagai pengantar informasi kepada siswa. Media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan informasi. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa dengan jelas dan mudah, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan suatu hal yang sangat penting, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Sudjana dan Rivai (1992: 2) dalam Arsyad (2014: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga mudah dipahami oleh siswa; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; (4) siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

#### **2.1.17 Media Sketsa**

“Sketsa adalah gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail” (Sadiman, dkk 2012: 33). Menurut Suharjo (2006: 112), “sketsa merupakan gambar yang sederhana, atau draft kasar yang

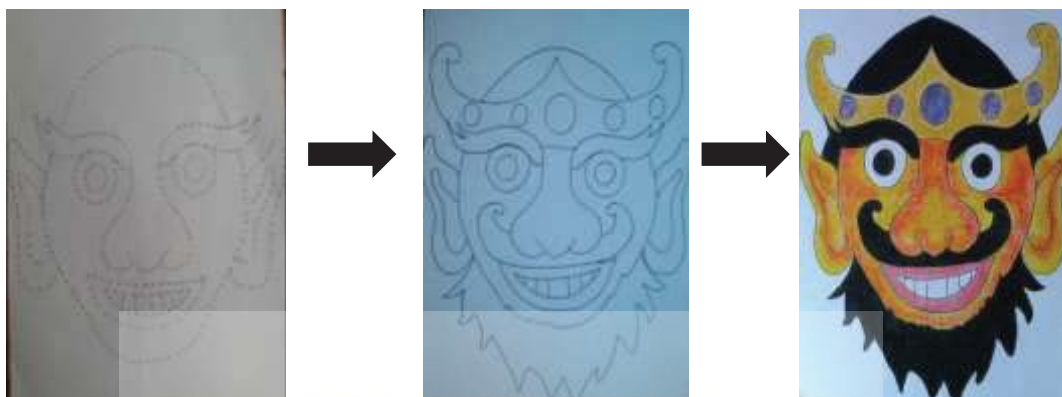
melukiskan bagian-bagian pokok dari bentuk objek tanpa detail”. Selanjutnya, Arsyad (2014: 111) menyatakan bahwa “sketsa adalah gambar garis (*stick figure*)”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sketsa adalah gambar dasar, pola atau rencana dari pembuatan suatu gambar. Cara pembuatan sketsa dapat dilakukan dengan menggunakan kertas gambar, karton atau dibuat langsung di papan tulis. Dalam membuat gambar garis atau sketsa, ciri utama suatu objek yang ingin digambarkan harus ada. Keuntungan menggunakan media sketsa yaitu dapat menarik perhatian siswa, dan menghindari verbalisme. Media sketsa selain dapat menarik perhatian siswa, dan menghindari verbalisme, sketsa juga dapat mempermudah penyampaian pesan-pesan penting, serta harganya lebih murah dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain, sebab media sketsa dibuat sendiri oleh guru. Media sketsa yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa pola dasar dari suatu gambar, yang akan dikembangkan menjadi sebuah gambar yang utuh oleh siswa. Contoh media gambar sketsa:



Gambar 2.5 Sketsa Topeng

Berdasarkan sketsa topeng tersebut, siswa dapat mengembangkan gambar sketsa menjadi sebuah topeng dengan langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 2.6 Langkah-langkah Membuat Gambar Sketsa Menjadi Topeng

### 2.1.18 Model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu Media Sketsa

Penerapan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) dengan bantuan media sketsa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan ide atau pendapat kepada siswa yang lain. Melalui model dan media tersebut, diharapkan agar siswa ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) mendorong siswa untuk belajar menjelaskan atau menjadi fasilitator teman sekelasnya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai suatu materi. Penggunaan media sketsa, mendorong siswa dalam menyusun materi yang akan dijelaskan. Jadi, penerapan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengasah kreativitas siswa saat berkarya.

Penerapan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) dengan bantuan media sketsa pada pembelajaran SBK khususnya seni rupa materi mengenal dan membuat topeng langkah-langkahnya sebagai berikut: (1) guru

menyampaikan tujuan dan kompetensi yang hendak dicapai; (2) guru mendemonstrasikan atau menyampaikan materi pembelajaran; (3) guru menyiapkan media sketsa “gambar topeng” dan menjelaskan cara penggunaannya; (4) siswa memperhatikan penjelasan guru; (5) guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa secara heterogen; (6) salah satu siswa berperan sebagai fasilitator untuk membimbing teman-temannya dalam memahami materi (7) guru membagikan media sketsa “gambar topeng” kepada setiap siswa; (8) siswa secara berkelompok memahami media sketsa “gambar topeng” yang diperoleh untuk mengetahui karakter setiap topeng dan cara membuat topeng; (9) guru mengawasi dan membimbing jalannya diskusi kelompok; (10) guru menunjuk perwakilan kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas; (11) kelompok lain memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok yang menjelaskan, guru memberikan konfirmasi dari pendapat-pendapat siswa; (12) guru bersama siswa memberikan kesimpulan; (13) guru memberikan soal evaluasi yang dikerjakan siswa secara individu.

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini merujuk pada penelitian yang relevan yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Qaisara Parveen berjudul “*Effect of Cooperative Learning on Achievement of Students in General Science at Secondary Level*”.

*The experiment group was taught through cooperative learning while control group was taught through traditional teaching. The material was used such as lesson plans, worksheets and quizzes, designed to implement cooperative learning methodology. The data were analyzed through mean, standard deviation and t-test and .05 was the selected level of significance. The main result of the study was that cooperative learning method is superior to traditional method in general science achievement of 9 th grade students.*

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif di kelas eksperimen lebih unggul dari pada pembelajaran tradisional di kelas kontrol. Selain itu, pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Alexon (2014) dari Universitas Bengkulu berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantuan Peta Konsep untuk Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar (Studi pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SDN Curup Utara Kabupaten Rejang Lebong)”. Jika dibandingkan eksperimen dengan kontrol berdasarkan hasil perhitungan analisis dengan t tes menunjukkan harga mean pada *quasi eksperimental design* sebesar 75,71 dan kontrol sebesar 70,89 selanjutnya nilai signifikansi (2-tailed)  $\alpha 000 >$  dari nilai signifikansi 0,05 artinya ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan disetiap siklus, maka, kesimpulan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe SFAE berbantuan peta konsep dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di SDN 01 Curup utara Kabupaten Rejang Lebong.

Pada tahun 2015, Nujumullailly dari Universitas Negeri Semarang melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA melalui Model *Student Facilitator And Explaining* dengan Media *Audiovisual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 03”. Hasil ketuntasan belajar klasikal siswa pada siklus I pertemuan 1 memperoleh 48,7% dan pertemuan 2 memperoleh 63,2%, pada siklus II pertemuan 1 memperoleh 48,7% dan pertemuan 2 memperoleh 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model

*Student Facilitator And Explaining* dengan media *Audiovisual* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

Suhendariyanti (2014) juga melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Prestasi Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Facilitator And Explaining* Siswa Kelas IXE SMP Negeri 01 Wonoasri Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar pada siklus I yaitu 70,63 sedangkan rata-rata nilai hasil belajar pada siklus II yaitu 80,63. Maka, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Student Facilitator And Explaining* dapat meningkatkan prestasi belajar IPA.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Kolawole (2007) dengan judul “*Effects of competitive and cooperative learning strategies on academic performance of Nigerian students in mathematics*”.

*The result of the statistical evaluation showed that, Cooperative learning strategy is more effective than competitive learning strategy in teaching of Mathematics at Secondary School level. Teachers should adopt cooperative learning strategy as an effective learning strategy in order to improve student's performance, social inter-action skills and foster meta-cognition in students.*

Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif lebih efektif dari strategi pembelajaran kompetitif dalam pelajaran matematika di tingkat Sekolah Menengah. Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan guru dapat menerapkan strategi pembelajaran kooperatif sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam rangka meningkatkan kinerja siswa, keterampilan sosial siswa dan nilai kognitif.

Tahun 2012 Anwar Sanusi dari Universitas Pakuan Bogor melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Sketsa dalam Meningkatkan



Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas X SMA Al-Ijtihad Cimayang Pamijahan Bogor”. Hasil penelitian menunjukkan hipotesis pertama terbukti kebenarannya. Penggunaan media sketsa dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi. Hal tersebut dapat dilihat dari perhitungan mean dengan rumus t-tes yang diperoleh harga  $t_0 = 3,25$  dan  $d.b = 76$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media sketsa dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi.

Rizki Puspaningtias juga melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Sketsa dan Foto dalam Pembelajaran IPA sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas III MI Roudlotul ‘Ulum Jabalsari Tahun Ajaran 2011/2012”. Rata-rata nilai hasil belajar siswa sebelum diadakan penelitian yaitu 64,36 tetapi setelah diadakan penelitian, rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 73,2 sedangkan rata-rata nilai hasil belajar pada siklus II yaitu 83,00. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sketsa dan foto dalam pembelajaran IPA bisa meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III MI Roudlotul ‘Ulum Jabalsari, Sumbergempol, Tulungagung pada semester genap tahun ajaran 2011/2012.

Penelitian yang dilakukan oleh Mariella Schembri berjudul “*Influence of sketch types on distributed design team work*”.

*Results show that persuasive sketches offer the broadest range of ideas since they are produced as a combination of ideas from brainstorming sessions. Shared sketches help to achieve consensus in decision-making since the sketches are most likely to be produced by the entire group rather than individually.*

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui sketsa siswa mampu mengembangkan ide-ide yang dimilikinya secara luas. Selain itu sketsa juga mampu membantu siswa dalam mengambil suatu keputusan.

Penelitian yang telah dilaksanakan berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) dan media sketsa digunakan sebagai landasan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian eksperimen. Pada penelitian ini, model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) akan berkombinasi dengan media sketsa dan diterapkan dalam pembelajaran SBK khususnya pembelajaran seni rupa. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui keefektifan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri Panggung 4 Kota Tegal.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Aspek yang dipelajari di dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) antara lain: seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama dan keterampilan. Pembelajaran SBK di sekolah dasar memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa, sehingga siswa mampu berkreasi dan berapresiasi. Salah satu aspek yang dipelajari di dalam mata pelajaran SBK yaitu adalah seni rupa. Seni rupa adalah hasil karya manusia yang dapat diterima dengan indera penglihatan. Seni rupa mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni yang berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.

Salam (2003: 76) dalam Soebandi (2008: 74) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan seni rupa yaitu “mengembangkan keterampilan menggambar, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni

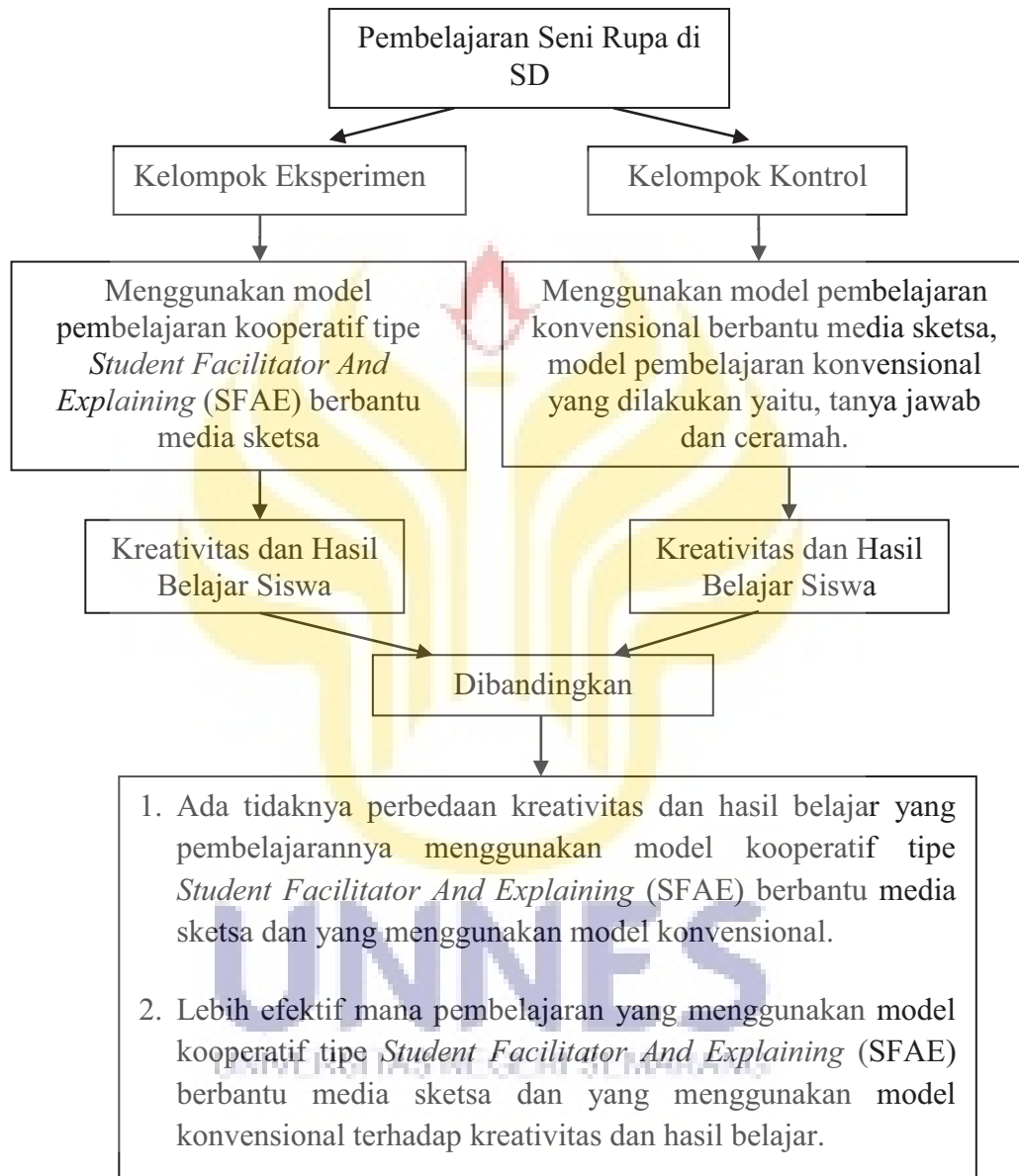


rupa siswa, menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa, dan mempromosikan gagasan multikultural”.

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar secara umum menggunakan model konvensional. Pembelajarannya hanya terfokus pada guru, siswa cenderung memperhatikan dan mendengarkan. Pembelajaran dengan model tersebut membuat siswa menjadi pasif, kurang berpartisipasi, sehingga kreativitas yang dimiliki siswa tidak berkembang. Sementara pembelajaran seni rupa memerlukan kreativitas yang tinggi agar hasil karya yang diperoleh memiliki nilai estetika yang tinggi. Hal serupa juga terjadi pada pembelajaran SBK khususnya seni rupa di kelas V SD Negeri Panggung 4 Kota Tegal, guru dalam mengajarkan SBK masih sering menggunakan model konvensional.

Berdasarkan permasalahan tersebut, inovasi di dalam suatu pembelajaran sangat diperlukan. Guru perlu menggunakan model-model pembelajaran yang beragam, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran SBK. Agar pelaksanaan model pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien, hendaknya guru harus melibatkan media pembelajaran, dengan demikian penyampaian materi pelajaran akan lebih mudah. Selain itu dengan adanya media pembelajaran juga dapat mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi di dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu model dan media pembelajaran yang cocok untuk menarik perhatian siswa, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi yaitu model *Student Facilitator Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa, keberadaan media sketsa bertujuan untuk membantu pelaksanaan model SFAE agar berjalan dengan efektif dan efisien. Melalui model dan media tersebut diharapkan kreativitas dan hasil belajar siswa dapat

meningkat. Dari uraian tersebut, dapat digambarkan alur pemikirannya yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.7 Bagan Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis Penelitian

“Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat

pertanyaan” (Sugiyono 2013: 99). Berdasarkan uraian kerangka berpikir tersebut, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

(1) Ho<sub>1</sub>: Tidak ada perbedaan kreativitas belajar pada siswa kelas V yang menggunakan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa dan yang menggunakan model konvensional berbantu media sketsa pada mata pelajaran SBK materi mengenal dan membuat topeng ( $\mu_1 = \mu_2$ ).

Ha<sub>1</sub>: Ada perbedaan kreativitas belajar pada siswa kelas V yang menggunakan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa dan yang menggunakan model konvensional berbantu media sketsa pada mata pelajaran SBK materi mengenal dan membuat topeng ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ).

(2) Ho<sub>2</sub>: Tidak ada perbedaan hasil belajar pada siswa kelas V yang menggunakan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa dan yang menggunakan model konvensional berbantu media sketsa pada mata pelajaran SBK materi mengenal dan membuat topeng ( $\mu_1 = \mu_2$ ).

Ha<sub>2</sub>: Ada perbedaan hasil belajar pada siswa kelas V yang menggunakan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa dan yang menggunakan model konvensional berbantu media sketsa pada mata pelajaran SBK materi mengenal dan membuat topeng ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ).

(3) Ho<sub>3</sub>: Penerapan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa tidak efektif terhadap kreativitas belajar

siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi mengenal dan membuat topeng ( $\mu_1 \leq \mu_2$ ).

Ha<sub>3</sub>: Penerapan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa efektif terhadap kreativitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi mengenal dan membuat topeng ( $\mu_1 > \mu_2$ ).

(4) Ho<sub>4</sub>: Penerapan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi mengenal dan membuat topeng ( $\mu_1 \leq \mu_2$ ).

Ha<sub>4</sub>: Penerapan model *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berbantu media sketsa efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBK materi mengenal dan membuat topeng ( $\mu_1 > \mu_2$ ).

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

Pada bagian ini akan dikemukakan mengenai simpulan dan saran hasil penelitian.

#### **5.1 Simpulan**

Penelitian telah dilaksanakan pada pembelajaran SBK khususnya seni rupa materi mengenal dan membuat topeng dengan menggunakan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa pada siswa kelas V SDN Panggung 4 Kota Tegal. Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka simpulan penelitian sebagai berikut.

- (1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas siswa antara pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa dengan pembelajaran yang menerapkan model konvensional. Nilai kreativitas siswa di kelas eksperimen sebesar 81,3% tergolong dalam kategori kreativitas sangat tinggi, sementara nilai kreativitas siswa di kelas kontrol sebesar 70,4% termasuk dalam kategori kreativitas tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 20 diperoleh  $4,145 > 1,997$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dan nilai signifikansi yang diperoleh  $0,000 < 0,05$ , maka disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, penerapan model

pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa mampu mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa materi mengenal dan membuat topeng pada siswa kelas V. Sebaliknya, model konvensional kurang mampu mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa materi mengenal dan membuat topeng pada siswa kelas V.

- (2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa dengan pembelajaran yang menerapkan model konvensional. Rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen yaitu 86,9, sedangkan di kelas kontrol 76,8. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program SPSS versi 20 diperoleh  $3,693 > 1,997$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dan nilai signifikansi yang diperoleh  $0,000 < 0,05$ , maka disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa materi mengenal dan membuat topeng pada siswa kelas V. Sebaliknya, model konvensional kurang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa materi mengenal dan membuat topeng pada siswa kelas V.
- (3) Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa lebih efektif dari pada kreativitas siswa yang pembelajarannya menerapkan model konvensional. Berdasarkan

hasil perhitungan menggunakan program SPSS versi 20 diperoleh  $6,031 > 1,668$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) bahwa  $H_{03}$  ditolak dan  $H_{a3}$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa. Sebaliknya, penerapan model konvensional kurang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa.

- (4) Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa lebih efektif dari pada hasil belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan model konvensional. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan bantuan program SPSS versi 20 diperoleh  $6,963 > 1,668$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) bahwa  $H_{04}$  ditolak dan  $H_{a4}$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa, efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebaliknya, penerapan model konvensional kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian yang telah diuraikan, bahwa model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa terbukti efektif terhadap kreativitas siswa dan hasil belajar siswa mata pelajaran SBK khususnya seni rupa materi mengenal dan membuat topeng pada siswa kelas V SDN Panggung 4 Kota Tegal.

Berdasarkan lembar pengamatan kreativitas siswa, masih terdapat beberapa aspek yang belum memperoleh poin maksimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini terbukti dari hasil pengamatan terhadap empat indikator yang terperinci dalam enam belas deskriptor, diperoleh rata-rata nilai kreativitas siswa pada kelas eksperimen sebesar 81,3%. Secara umum, skor tertinggi diperoleh siswa pada indikator kelancaran yaitu dengan skor total 130, sementara skor terendah diperoleh siswa pada indikator elaborasi yaitu dengan skor total 85. Berdasarkan temuan tersebut, maka dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa pada mata pelajaran seni rupa materi mengenal dan membuat topeng di kelas V SDN Panggung 4 Kota Tegal, penulis menyarankan:

### 5.2.1 Bagi Siswa

- (1) Memperhatikan tata cara pelaksanaan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa yang disampaikan guru. Sehingga siswa benar-benar mengetahui tata cara pelaksanaan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa dengan jelas dan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan apa yang direncanakan.
- (2) Berkonsentrasi serta mencermati pendapat siswa lain selama proses pembelajaran, agar siswa dapat berpikir kritis dan belajar untuk menghormati pendapat orang lain.
- (3) Menjelaskan materi dengan bahasa yang lebih mudah dipahami, sehingga siswa yang menjadi rekannya dapat memahami materi dengan jelas.



- (4) Mengungkapkan semua ide dan gagasan yang muncul kepada teman-temannya sehingga dapat saling bertukar ide dan gagasan dalam mengembangkan kreativitasnya.

### 5.2.2 Bagi Guru

- (1) Menjelaskan tata cara pelaksanaan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa dengan rinci dan jelas. Sehingga siswa benar-benar mengetahui tata cara pelaksanaan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa dengan jelas dan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan apa yang direncanakan.
- (2) Mengarahkan siswa untuk mencermati dan menghargai pendapat siswa lain. Sehingga ketika siswa menemukan ada hal yang kurang sesuai dengan pokok bahasan, siswa berani untuk mengajukan pendapatnya.
- (3) Mengetahui karakteristik siswa dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sebab, dalam pelaksanaan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa, siswa akan dikelompokkan secara heterogen.

### 5.2.3 Bagi Sekolah

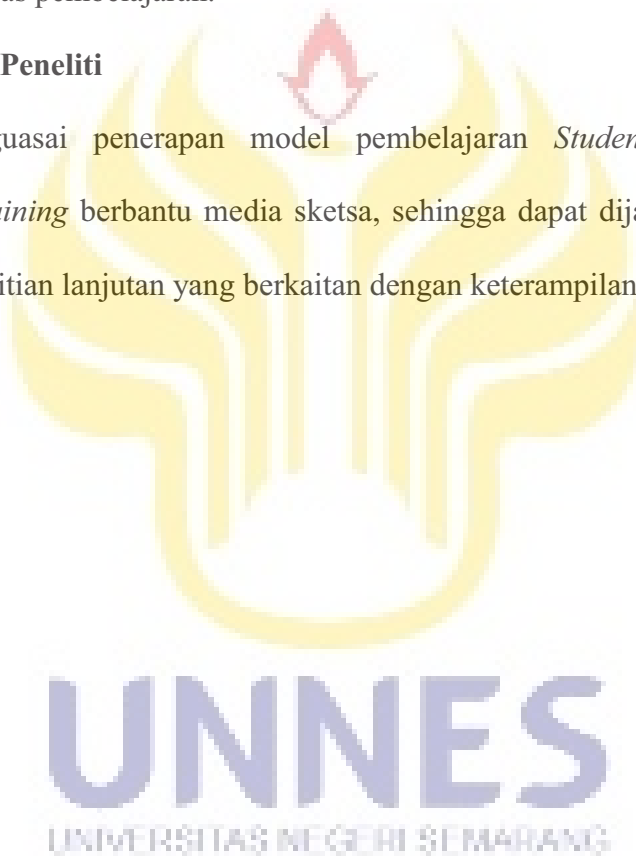
- (1) Memberikan keleluasaan kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa, sehingga guru termotivasi untuk mengembangkan kualitas pembelajaran di kelas.
- (2) Melakukan pengawasan secara berkala terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga guru benar-benar melaksanakan pem-

belajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

- (3) Menyediakan fasilitas dan kelengkapan yang mendukung pelaksanaan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa khususnya pada mata pelajaran SBK, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### 5.2.4 Bagi Peneliti

- (1) Menguasai penerapan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* berbantu media sketsa, sehingga dapat dijadikan bahan untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan keterampilan membuat topeng.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alexon. 2014. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator And Explaining Berbantu Peta Konsep untuk Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar (Studi pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SDN 01 Curup Utara Kab. Rejang Lebong)*. Master Thesis. Universitas Bengkulu. Tersedia di <http://repository.unib.ac.id/9322/> (diakses tanggal 19-12-2016).
- Andriyani, Novita. 2013. *Keefektifan Penggunaan Media Gambar Garis (Sketsa) dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Wedi Klaten*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Tersedia di <http://eprints.uny.ac.id/25406/1/Novita%20Andriyani%2008203244026.pdf> (diakses tanggal 19-12-2016).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bahari, Nooryan. 2014. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Besral. 2010. *Pengolahan dan Analisis Data-1 Menggunakan SPSS*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Daryanto. 2013. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Perangkat Penilaian Psikomotor*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Direktorat Pembinaan SMA. 2010. *Juknis Penyusunan Perangkat Penilaian Psikomotor Di SMA*. Tersedia di [https://suaidinmath.files.wordpress.com/2011/01/31-juknis-penyusunan-perangkat-penilaian-psikomotor-isi-revisi\\_0104.pdf](https://suaidinmath.files.wordpress.com/2011/01/31-juknis-penyusunan-perangkat-penilaian-psikomotor-isi-revisi_0104.pdf) (diakses tanggal 07-03-2016).
- Huda, Miftahul. 2014a. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- . 2014b. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kolawole, E.B. 2007. *Effects of competitive and cooperative learning strategies on academic performance of Nigerian students in mathematics*. International Journal of Ado-Ekiti University. Tersedia di [http://www.academicjournals.org/article/article1379584288\\_Kolawole.pdf](http://www.academicjournals.org/article/article1379584288_Kolawole.pdf) (diakses tanggal 15-01-2016).

- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiqon. 2012. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Munib, Achmad. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Nujumullaily. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Student Facilitator And Explaining dengan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 03*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Parveen, Qaisara. 2012. *Effect of Cooperative Learning on Achievement of Students in General Science ad Secondary Level*. International Journal of International Islamic. Pakistan. 2:154-8. Tersedia di <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1066757.pdf> (diakses tanggal 15-01-2016).
- Paryanto, Joko, dkk. 2010. *Seni Budaya dan Keterampilan*. Surakarta: Mediatama.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006. Tersedia di <https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2012/01/nomor-23-tahun-2006.pdf>. (diakses tanggal 15-01-2016).
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Puspaningtias, Rizkhi. 2012. *Penggunaan Media Sketsa dan Foto dalam Pembelajaran IPA sebagai Upaya Peningkatan Prestasi belajar Siswa Kelas III MI Roudlotul 'ulum Jabalsari Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi. Tersedia di <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/1480/> (diakses tanggal 19-12-2016).
- Riduwan. 2014. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sadiman, Arief S. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Santoso, Singgih. 2010. *Mastering SPSS 18*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Sanusi, Anwar. 2012. *Penggunaan Media Sketsa dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas X SMA AL-Itjihad Cimayung Pemijahan Bogor*. Skripsi. Universitas Pakuan Bogor. Tersedia di [http://ejournal.unpak.ac.id/download.php?file=mahasiswa&id=624&name=jurnal%20onlen%20anwar%20sanusi%20\(032108022\).pdf](http://ejournal.unpak.ac.id/download.php?file=mahasiswa&id=624&name=jurnal%20onlen%20anwar%20sanusi%20(032108022).pdf) (diakses tanggal 19-12-2016).
- Schembri, Mariella. 2015. *Influence of Sketch Types on Distributed Design Team Work*. International Journal. Tersedia di <http://www.tandfonline.com/> (diakses tanggal 15-01-2016).
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar. Ruzz Media.
- Sitohang, Desty Junita. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining (Siswa sebagai Fasilitator dan Penjelas) terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri Bosar Maligas Tahun Pembelajaran 2013/2014*. Artikel. Tersedia di <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/basastra/article/view/1453> (diakses tanggal 19-12-2016).
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soebandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Bandung: UPI Press.
- Soedarso. 1990. *Tinjauan Seni sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Suharso dan Ana Retnoningsih. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Suhendariyanti. 2014. *Peningkatan Prestasi Belajar Ipa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator And Explaining Siswa Kelas IXE SMP Negeri 01 Wonosari Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2013/2014*. 2:30-36. Online. (diakses tanggal 19-12-2016).

- Sukarya, Zakarias, dkk. 2008. *Pendidikan Seni*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan tinggi.
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Timoer, Soenarto. 2013. *Topeng Dhalang di Jawa Timur*. Depdikbud. Online. Tersedia di <http://epnri.indonesiaheritage.org/uploads/ebook/145/index.html#/1/>. (diakses tanggal 15-01-2016).
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Warsono dan Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wayan, I. 2010. *Perangkat Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)*. Jakarta: Az-Zahra Books'8
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yonny, A.dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Zuriah, Nurul. 2007. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.