



**PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI *POP UP*
DENGAN TEMA PEDULI LINGKUNGAN
PADA SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 2 SUSUKAN
KABUPATEN SEMARANG**

SKRIPSI

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

oleh:
Zulfa Nur Azizah
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2401410045

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

2016

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Pembelajaran Menggambar Ilustrasi *Pop up* dengan Tema Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan Kabupaten Semarang, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 7 Januari 2016

Panitia Ujian Skripsi

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum. 196408041991021001
Ketua

Drs. Purwanto, M.Pd. 195901011981031003
Sekretaris

Drs. Syakir, M.Sn. 196505131993031003
Penguji 1

Supatmo, S.Pd., M.Hum. 196803071999031001
Penguji 2

Gunadi, S.Pd., M.Pd. 198107012006041001
Penguji 3/Pembimbing



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum 196008031989011001
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

PERNYATAAN

Dengan ini saya :

Nama : Zulfa Nur Azizah

NIM : 2401410045

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi berjudul “Pembelajaran Menggambar Ilustrasi *Pop up* dengan Tema Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan Kabupaten Semarang”, benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan duplikasi dari karya tulis orang lain, sebagian maupun seluruhnya. Adapun pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Oktober 2015



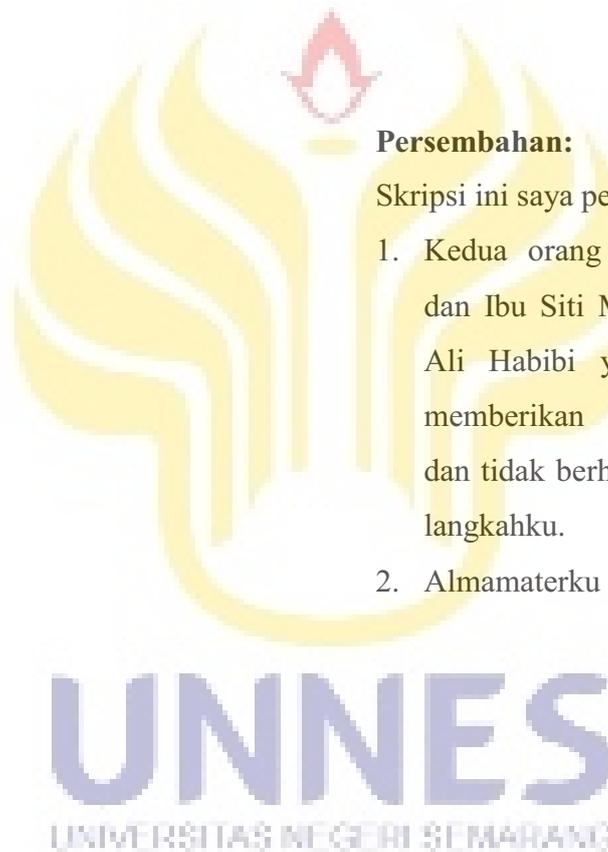
Zulfa Nur Azizah
NIM. 2401410045

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Guru kreatif adalah guru yang mampu memberikan pembelajaran yang inovatif, ”

(Zulfa Nur Azizah.2015)



Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Sujadi dan Ibu Siti Munti'ah, adikku Rifqi Ali Habibi yang selalu berjuang, memberikan semangat, dukungan, dan tidak berhenti mendoakan setiap langkahku.
2. Almamaterku

PRAKATA

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan karunia-Nya, penulis diberi kekuatan untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Pop up dengan Tema Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan Kabupaten Semarang*”. Penyusunan skripsi ini sebagai syarat akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penulisan skripsi ini berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kemudahan dalam perkuliahan.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kemudahan dalam proses perizinan penelitian.
3. Drs. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi.
4. Gunadi, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing yang telah membantu memberikan pengarahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Samroni, S.Ag Kepala SMP Negeri 2 Susukan yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di sekolah.

7. Budi Sulistiyanto, S.Sn Guru Seni Rupa SMP Negeri 2 Susukan yang telah membantu memberi pengarahan kepada penulis dalam proses penelitian di sekolah.
8. Murid-murid kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan yang telah membantu kelancaran penelitan.
9. Kedua orang tuaku tercinta, yang selalu memberikan kasih sayang dan semangat.
10. Teman-teman yang telah memberikan semangat dan doa.
11. Semua pihak yang telah memberi bantuan kepada penulis dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Akhirnya, dengan rasa syukur dan tulus ikhlas, penulis panjatkan doa semoga Allah SWT memberikan balasan berupa rahmat dan karunia bagi mereka. Penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan penelitian selanjutnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Oktober 2015

Penulis



Zulfa Nur Azizah

2401410045

SARI

Azizah, Zulfa Nur. 2015. *Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Pop up dengan Tema Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan Kabupaten Semarang*. Skripsi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Gunadi, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Pembelajaran, Gambar Ilustrasi, *Pop up*, Kepedulian Lingkungan.

Pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* di SMP saat ini masih jarang dilaksanakan. Siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan merupakan subjek yang dipilih peneliti dalam melaksanakan pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* dengan tema peduli lingkungan. Pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* dapat digunakan untuk menambah pengalaman siswa dalam berkreasi, karena siswa akan mendapatkan pengalaman kreatif melalui kegiatan melipat, memotong, dan menempel. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan proses pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* dengan tema peduli lingkungan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan. (2) menjelaskan hasil pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* dengan tema peduli lingkungan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan (3) mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* dengan tema peduli lingkungan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Pengembangan (*Research and Development*). Prosedur pengembangan yang diterapkan meliputi; (1) survei pendahuluan ke sekolah, (2) pengamatan sebelum perlakuan, (3) Pengamatan terkendali, dan (4) evaluasi dan rekomendasi. Lokasi penelitian di SMP Negeri 2 Susukan Kabupaten Semarang dengan subjek siswa kelas VIII A. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 28 siswa SMP Negeri 2 Susukan disimpulkan proses pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* dilakukan dalam tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada evaluasi hasil, nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VIII A adalah 78,25. Terdapat 3 siswa dalam kategori sangat baik, 5 siswa dalam kategori baik, 19 siswa dalam kategori cukup, dan 1 siswa dalam kategori kurang. Sehingga secara keseluruhan siswa tergolong dalam kategori cukup. Berdasarkan pengamatan peneliti, beberapa hasil gambar ilustrasi *pop up* siswa masih belum maksimal. Kekurangan terdapat pada hasil kreasi *pop up* siswa yang sebagian besar menggunakan satu teknik dasar yang sama yaitu teknik *V-Folding*, sehingga hasil kreasi *pop up* kurang bervariasi.

Saran yang dapat diajukan adalah: (1) Bagi siswa diharapkan lebih serius dalam proses berkreasi, sehingga hasil kreasi lebih maksimal dan memuaskan. (1) Guru seni rupa hendaknya dapat melaksanakan pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* yang dapat menambah pengalaman siswa dalam berkreasi (2) Para pakar atau praktisi pendidikan seni diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan untuk pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* pada siswa SMP yang lebih baik.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5. Sistematika Penulisan Skripsi	7
BAB 2 LANDASAN TEORETIS	
2.1. Pembelajaran	8
2.1.1. Komponen Pembelajaran	11
2.1.1.1. Tujuan Pembelajaran	11
2.1.1.2. Bahan Ajar.....	12
2.1.1.3. Pendekatan, Strategi, dan Metode	14
2.1.1.4. Sumber dan Media Pembelajaran	16
2.1.1.5. Evaluasi	17
2.1.1.6. Guru.....	17
2.1.1.7. Siswa	19
2.2. Pendidikan Seni	19
2.3. Pendidikan Seni Rupa	24
2.3.1. Lingkup Pendidikan Seni rupa	25
2.3.2. Karakteristik Pendidikan Seni Rupa.....	26
2.3.3. Tujuan Pendidikan Seni Rupa	27
2.3.4. Fungsi Pendidikan Seni Rupa.....	28
2.4. Pembelajaran Seni Rupa di SMP.....	29
2.4.1. Kurikulum Seni Rupa Kelas VIII SMP	32
2.5. Berkreasi Gambar ilustrasi <i>Pop up</i>	33
2.5.1. Pengertian <i>Pop up</i>	34
2.5.2. Sejarah <i>Pop up</i>	35
2.5.3. Teknik Dasar Pembuatan <i>Pop up</i>	36
2.5.3.1. Teknik <i>V-Folding</i>	36
2.5.3.2. Teknik <i>Internal Stand</i>	36
2.5.3.3. Teknik <i>Rotary</i>	37
2.5.3.4. Teknik <i>Mounth</i>	37

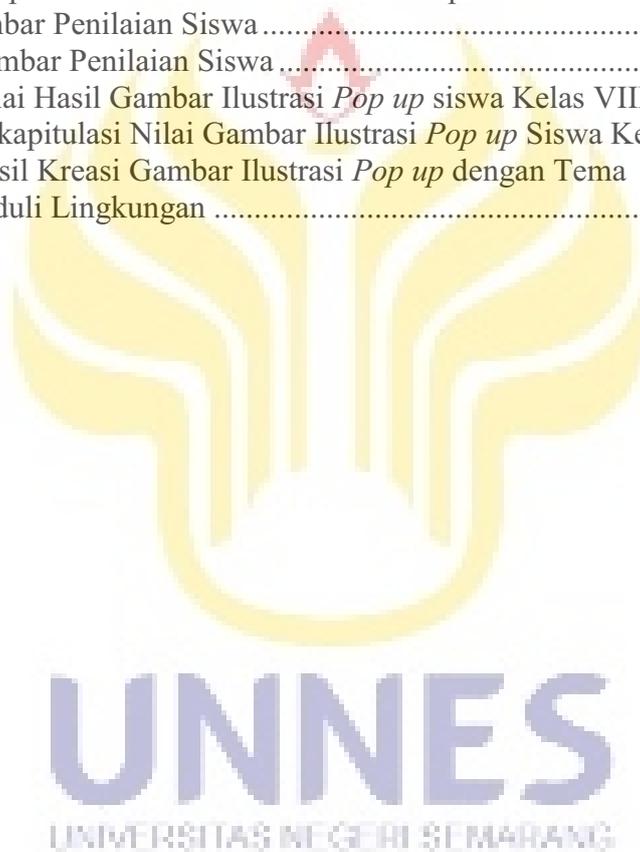
2.5.3.5. Teknik <i>parallel slide</i>	38
2.5.4. Jenis <i>Pop up</i>	38
2.5.4.1. <i>Pop up</i> 90 derajat.....	38
2.5.4.2. <i>Pop up</i> 180 derajat.....	39
2.5.4.3. <i>Pop up</i> 360 derajat.....	39
2.5.4.4. <i>Pop up</i> dengan Teknik Pecah Telur	40
2.6. Pembelajaran dengan Tema Peduli Lingkungan	40
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1. Desain Penelitian	42
3.2. Prosedur Pengembangan	43
3.2.1. Pengamatan Terkendali	43
3.2.2. Perencanaan.....	44
3.2.3. Pelaksanaan	44
3.2.4. Evaluasi dan Rekomendasi.....	45
3.3. Lokasi dan Sasaran Penelitian	45
3.4. Subjek Penelitian.....	46
3.5. Teknik Pengumpulan Data	46
3.5.1. Observasi	46
3.5.2. Wawancara	47
3.5.3. Dokumentasi	48
3.6. Teknik Analisis Data	49
3.6.1. Pengumpulan Data	50
3.6.2. Reduksi Data	50
3.6.3. Penyajian Data.....	51
3.6.4. Penarikan Simpulan dan Verifikasi.....	51
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	53
4.1.1. Sejarah dan Visi Misi SMP Negeri 2 Susukan.....	53
4.1.2. Lokasi dan Lingkungan Sekitar SMP Negeri 2 Susukan	54
4.1.3. Kondisi Fisik SMP Negeri 2 Susukan.....	55
4.1.4. Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran	56
4.1.5. Keadaan Guru SMA Negeri 2 Susukan	65
4.1.6. Keadaan Siswa SMP Negeri 2 Susukan	67
4.1.7. Keadaan Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan	69
4.1.8. Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VIII SMP N 2 Susukan	73
4.2. Proses Pembelajaran Menggambar Ilustrasi <i>Pop up</i> dengan Tema Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas VIII A SMP N 2 Susukan.....	73
4.2.1. Perencanaan Pembelajaran Menggambar Ilustrasi <i>Pop up</i> dengan Tema Peduli Lingkungan	73
4.2.2. Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Ilustrasi <i>Pop up</i> dengan Tema Peduli Lingkungan	78
4.2.2.1. Pertemuan Pertama.....	78
4.2.2.2. Pertemuan Kedua	81
4.2.2.3. Pertemuan Ketiga	84
4.3. Evaluasi Hasil Gambar Ilustrasi <i>Pop up</i> dengan Tema Peduli Lingkungan pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan	89

4.3.1. Analisa Hasil Gambar ilustrasi <i>Pop up</i> siswa kelas VIII A SMP N 2 Susukan.....	100
4.3.1.1. Gambar Ilustras <i>Pop up</i> Siswa dengan Kategori Sangat Baik	101
4.3.1.2. Gambar ilustrasi <i>Pop up</i> Siswa dengan Kategori Baik	103
4.3.2.3. Gambar ilustrasi <i>Pop up</i> Siswa dengan Kategori Cukup	105
4.4. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Siswa dalam Menggambar ilustrasi <i>Pop up</i> dengan Tema Peduli Lingkungan	107
BAB 5 PENUTUP	
5.1. Simpulan	109
5.2. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN-LAMPIRAN	117



DAFTAR TABEL

Tabel 1. KI dan KD Kelas VIII SMP	32
Tabel 2. Visi dan Misi Sekolah	54
Tabel 3. Sarana Sekolah	57
Tabel 4. Data Ruang Kelas	57
Tabel 5. Daftar Guru Berdasarkan Usia	66
Tabel 6. Daftar Jumlah Siswa Berdasarkan Kelas	67
Tabel 7. Daftar Nama Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan	70
Tabel 8. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian.....	74
Tabel 9. Lembar Penilaian Siswa	76
Tabel 10. Lembar Penilaian Siswa	76
Tabel 11. Nilai Hasil Gambar Ilustrasi <i>Pop up</i> siswa Kelas VIII A	89
Tabel 12. Rekapitulasi Nilai Gambar Ilustrasi <i>Pop up</i> Siswa Kelas VIII A ..	90
Tabel 13. Hasil Kreasi Gambar Ilustrasi <i>Pop up</i> dengan Tema Peduli Lingkungan	91



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Alur Penelitian Pengembangan	43
Bagan 2. Komponen Analisis Data Model Interaktif Miles dan Huberman (dalam Sugiyono 2009:338)	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Pop up</i> Teknik <i>V-Folding</i>	36
Gambar 2. <i>Pop up</i> Teknik <i>Internal Stand</i>	37
Gambar 3. <i>Pop up</i> Teknik <i>Rotary</i>	37
Gambar 4. <i>Pop up</i> Teknik <i>Mounth</i>	38
Gambar 5. <i>Pop up</i> Teknik <i>Paralel Slide</i>	38
Gambar 6. Jenis <i>Pop up</i> 90 derajat	39
Gambar 7. Jenis <i>Pop up</i> 180 derajat	39
Gambar 8. Jenis <i>Pop up</i> 360 derajat	40
Gambar 9. Jenis <i>Pop up</i> Pecah Telur	40
Gambar 10. Suasana Sekolah.	53
Gambar 11. Halaman Depan Sekolah.	55
Gambar 12. Gerbang Depan Sekolah.	56
Gambar 13. Ruang Guru.	58
Gambar 14. Ruang Kelas.....	59
Gambar 15. Ruang Aula.....	60
Gambar 16. Laboratorium IPA.....	60
Gambar 17. Laboratorium Komputer	61
Gambar 18. Ruang Perpustakaan	62
Gambar 19. Ruang Bimbingan dan Konseling.....	62
Gambar 20. Lapangan Upacara	63
Gambar 21. Lapangan Basket	63
Gambar 22. Lapangan Voli	64
Gambar 23. Koperasi Sekolah.....	64
Gambar 24. Mushola Sekolah	65
Gambar 25. Kondisi Ruang Kelas VIII A	71
Gambar 26. Peneliti Menerangkan Tentang <i>Pop up</i>	79
Gambar 27. Siswa sedang Menggambar	83
Gambar 28. Siswa Melakukan Pewarnaan Gambar Ilustrasi <i>Pop up</i>	84
Gambar 29. Siswa Melakukan Pemotongan Gambar Ilustrasi <i>Pop up</i>	85
Gambar 30. Siswa Melakukan Penempelan Gambar Ilustrasi <i>Pop up</i>	86
Gambar 31. Siswa Melakukan <i>Finishing</i>	87
Gambar 32. Guru sedang Memberikan Pengarahan	88
Gambar 33. Kegiatan Mengkomunikasikan Kreasi <i>Pop up</i> Siswa	88
Gambar 34. Gambar Ilustrasi <i>Pop up</i> dengan Kategori Sangat Baik.....	101
Gambar 35. Gambar Ilustrasi <i>Pop up</i> dengan Kategori Baik.....	103
Gambar 36. Gambar Ilustrasi <i>Pop up</i> dengan Kategori Cukup.....	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	118
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian	119
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	120
Lampiran 4. RPP Gambar Ilustrasi <i>Pop up</i>	121
Lampiran 5. Instrumen Penelitian	137
Lampiran 6. Dokumentasi Hasil Gambar Ilustrasi <i>Pop up</i> Siswa	144
Lampiran 7. Dokumentasi Foto di Sekolah.....	159
Lampiran 8. Biodata Peneliti.....	150



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ditinjau dari tujuannya yaitu untuk mengembangkan potensi jasmani, akal, dan rohani manusia. Ketiga potensi tersebut harus dikembangkan secara seimbang agar tujuan pendidikan dapat terwujud. Jabaran UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang Undang No 20 tahun 2003 menyebutkan "Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk perkembangan 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". Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan kepribadiannya dengan membina potensi yang ada pada dirinya masing-masing. Menurut Zhalabe (2013) pendidikan berarti juga lembaga yang bertanggung jawab menetapkan cita-cita (tujuan) pendidikan, isi, sistem, dan organisasi pendidikan. Pada dasarnya pendidikan tidak hanya dapat dilakukan di lingkungan sekolah, namun dapat dilakukan di lingkungan keluarga, maupun lingkungan masyarakat.

Peran sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal yang membantu orang tua dalam membimbing anak untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Oleh karena itu, dibutuhkan dukungan tenaga pengajar yang aktif

dan kreatif dalam pembelajaran. Pendidikan formal memiliki peranan penting dalam membentuk manusia yang kreatif agar mampu bersaing di era globalisasi.

Pendidikan seni merupakan sarana atau media yang paling efektif bagi pengembangan kreativitas (Syafii, 2006:13). Melalui pendidikan seni, diharapkan mampu mencetak manusia yang kreatif dan memberikan pengalaman estetik dalam kegiatan berekspresi dan berapresiasi. Pendidikan seni meliputi tiga ranah pendidikan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan seni dapat menanamkan, mengembangkan cita rasa keindahan dan keterampilan alam, serta mampu memupuk rasa cinta, bangga, dan apresiatif terhadap seni budaya bangsa Indonesia.

Pendidikan seni rupa pada dasarnya diarahkan untuk menumbuhkan kembangkan kepekaan rasa dan daya cipta siswa sehingga terbentuk kesadaran terhadap nilai-nilai seni budaya. Menurut Syafi'i (2006:9) bahwa pendidikan seni rupa berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan berekspresi, berkreasi, berapresiasi, serta berekreasi. Pendidikan seni rupa sebagai sarana untuk berekspresi maksudnya adalah sebagai sarana mengungkapkan perasaan persepsi atau perasaan dari dalam diri seseorang. Pendidikan seni rupa sebagai sarana berkreasi adalah sebagai penuangan ide atau imajinasi dalam mencipta sesuatu. Pendidikan seni rupa sebagai sarana berapresiasi adalah untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu. Pendidikan seni rupa sebagai sarana berekreasi adalah sebagai sarana penyegaran jiwa.

Pendidikan seni rupa yang tercakup pada pembelajaran seni budaya diberikan di sekolah karena keunikan, makna, dan manfaatnya terhadap kebutuhan

perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik, melalui kegiatan berkreasi serta berapresiasi. Sehingga pendidikan seni dapat mencetak peserta didik yang kreatif, cerdas, dan inovatif dalam berkarya sesuai dengan kreativitasnya.

Pendidikan seni rupa tidak mencetak anak sebagai seniman melainkan menjadikan anak lebih kreatif. Oleh karena itu, perlu diberikan pengalaman berkreasi dan apresiasi seni pada anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Garha (1980) bahwa motivasi atau perangsang daya cipta yang diberikan oleh guru dapat memberikan pengalaman estetik pada siswa. Pembelajaran berkreasi yang kreatif dan menyenangkan dapat menarik perhatian siswa agar lebih termotivasi dalam berkesenian. Banyak kegiatan berkreasi yang dilakukan di sekolah, namun peneliti ingin memberikan pengalaman kreatif bagi siswa melalui pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up*.

Karya seni ilustrasi memiliki beragam jenis. Menurut Rubin dalam Dewantari (2013) *pop up* adalah sebuah ilustrasi yang ketika halaman tersebut dibuka, ditarik, atau diangkat akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi. *Pop up* merupakan rekayasa kertas yang dibuat seunik mungkin sehingga ada unsur 3D dan gerak ketika halaman dibuka, ditarik, maupun diangkat. Pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* belum banyak diterapkan di sekolah. Melalui pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up*, siswa akan mendapatkan pengalaman kreatif melalui kegiatan menggambar, melipat, memotong, dan menempel. Melalui kegiatan eksplorasi ini siswa dapat berkreasi berdasarkan kreativitasnya.

Media yang digunakan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* cukup mudah untuk dicari, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam persiapannya. Pelaksanaan pembelajaran di kelas memerlukan waktu yang tidak sedikit, sehingga memerlukan perhatian yang lebih pada saat pembelajaran. Maka dari itu, peneliti memilih teknik dasar *pop up* yang masih sederhana untuk diterapkan pada gambar ilustrasi, dengan tujuan siswa dapat mengembangkan sendiri bentuk *pop up* sesuai dengan kreativitas dan imajinasinya masing-masing.

Pendidikan karakter khususnya peduli lingkungan diberikan pada siswa agar memiliki rasa cinta dan peduli terhadap lingkungan sekitar sebagai upaya menanamkan kesadaran dalam pemeliharaan lingkungan. Melihat kondisi siswa yang "tidak peduli" terhadap lingkungan sekolahnya, sehingga dengan penelitian ini diharapkan siswa dapat memiliki tanggung jawab terhadap kelestarian lingkungan melalui kegiatan berkreasi.

SMP Negeri 2 Susukan merupakan sekolah yang memiliki akreditasi A dan memiliki berbagai prestasi akademik diantaranya dibidang seni budaya, olahraga, dan keagamaan. Dalam bidang seni budaya prestasi yang pernah diraih yaitu juara 1 lomba kaligrafi tingkat kabupaten. Berdasarkan pertimbangan tersebut sehingga peneliti memilih SMP Negeri 2 Susukan sebagai lokasi penelitian.

Pembelajaran seni budaya yang sering diajarkan di kelas VIII SMP Negeri 2 Susukan yaitu menggambar dan kerajinan tangan. Terkait dengan hal itu, kelas yang dipilih untuk dilakukan penelitian menggambar ilustrasi *pop up* adalah kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan, karena secara substansi materi pembelajaran

menggambar ilustrasi diberikan pada kelas VIII, sesuai dengan kurikulum seni budaya yaitu kurikulum 2013.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian yang berjudul “Pembelajaran Menggambar ilustrasi *Pop up* dengan Tema Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan Kabupaten Semarang” dilakukan. Penelitian ini dipilih karena pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* belum pernah diajarkan di SMP Negeri 2 Susukan, sehingga peneliti bertujuan untuk memberikan pengalaman kreatif untuk siswa. Hasil penelitian ini diharapkan memberi alternatif pembelajaran kreasi pada siswa untuk menunjang keberhasilan pembelajaran siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Susukan.

1.2 Rumusan Masalah

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

- 1.2.1 Bagaimanakah proses pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* tentang peduli lingkungan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan ?
- 1.2.2 Bagaimana hasil pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* tentang peduli lingkungan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan ?
- 1.2.3 Bagaimana faktor pendukung dan faktor penghambat pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* tentang peduli lingkungan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan ?

1.3 Tujuan penelitian

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

- 1.3.1 Mendeskripsikan proses pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* tentang peduli lingkungan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan.
- 1.3.2 Menjelaskan hasil pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* tentang peduli lingkungan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan.
- 1.3.3 Menjelaskan faktor pendukung dan faktor penghambat pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* tentang peduli lingkungan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan.

1.4 Manfaat penelitian

Dalam penelitian ini mempunyai manfaat teoretis maupun manfaat praktis, yaitu sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan, sebagai literatur tentang pembelajaran seni rupa, serta pemikiran teori tentang pembelajaran baru yaitu menggambar ilustrasi *pop up* terutama di SMP serta diharapkan dapat memberi masukan untuk kajian lanjutan bagi peneliti lain khususnya di dunia pendidikan.

1.4.2 Manfaat praktis

Dalam penelitian ini mempunyai manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

- 1.4.2.1 Bagi siswa dapat menambah pengetahuan serta meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar ilustrasi *pop up*.
- 1.4.2.2 Bagi guru dapat dijadikan alternatif baru dalam pembelajaran berkreasi pada siswa dan tambahan pustaka pada mata pelajaran seni rupa.

1.4.2.3 Bagi sekolah dapat dijadikan informasi untuk guru dan sekolah lain tentang pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* pada mata pelajaran seni rupa.

1.5 Sistematika Penulisan Skripsi

Penelitian ini dilakukan dan disusun secara sistematis. Sistematika penulisan skripsi terdiri dari lima bab, yaitu:

1.5.1 Bab 1 Pendahuluan

Bab pertama merupakan pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan hasil penelitian.

1.5.2 Bab 2 Landasan teori

Bab kedua adalah landasan teori. Dalam bab ini berisi berbagai landasan teoretis tentang apa yang ada pada penelitian ini. Landasan teori ini diperoleh dari sumber pustaka berupa buku-buku maupun sumber lainnya maupun penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

1.5.3 Bab 3 Metode penelitian

Bab ketiga adalah metode penelitian yang berisi: (1) pendekatan penelitian, (2) desain penelitian, (3) lokasi dan sasaran penelitian, (4) subjek penelitian, (5) teknik pengumpulan data, dan (6) teknik analisis data.

1.5.4 Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab empat berisi hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab ini menjelaskan data yang diperoleh dari penelitian kemudian dianalisis dan dibahas secara tuntas.

1.5.5 Bab 5 Penutup

Bab lima adalah bagian terakhir penelitian yakni penutup yang berisi simpulan penelitian yang menjawab permasalahan dari penelitian serta berbagai rekomendasi dan saran yang diberikan



BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata belajar. Belajar merupakan suatu proses penting dalam perubahan perilaku melalui interaksi dengan lingkungan (Hamalik, 2001:28). Belajar juga merupakan upaya untuk mengubah perilaku berdasarkan pengamatan yang diperoleh dari lingkungannya (Ismiyanto, 2010:18). Sejalan dengan pendapat tersebut, Sardiman (2008:20) menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang disertai dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. Ditegaskan oleh Gagne dalam Dimiyati (1994:09) bahwa belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah stimulus dari lingkungan, melalui pengolahan informasi sehingga menjadi kemampuan baru yang berupa keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Lebih lanjut, Dellors dalam Depdiknas (2007:7) menjelaskan bahwa kegiatan belajar mencakup beberapa hal yaitu belajar untuk mengetahui, mengalami, melakukan, menjadi diri sendiri, dan hidup bersama.

Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses internal dari dalam diri seseorang untuk mencapai perubahan tingkah laku dan mental melalui stimulus dari lingkungan dan proses kognitif dari dalam diri siswa. Pada proses belajar seseorang dapat mengalami, melakukan, dan menghayati apa yang dipelajari sehingga diperoleh manfaat untuk menjadikan seseorang lebih baik dalam kehidupannya.

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang berisi proses belajar dan mengajar. Utomo (2009:5) mendefinisikan pembelajaran merupakan usaha untuk membelajarkan siswa agar terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa. Pembelajaran juga merupakan upaya menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu kegiatan belajar agar siswa memperoleh pengalaman yang memadai (Rusmono, 2012:6). Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu aktivitas yang memposisikan guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar. Hal ini ditegaskan Syafi'i (2006:38) bahwa pembelajaran sering dimaknai secara terbatas yang melibatkan guru dalam mengajar dan murid sebagai subyek belajar yang keduanya sama-sama memiliki peranan penting. Adapun prinsip dasar pembelajaran (kegiatan belajar mengajar) sendiri adalah mengembangkan keterampilan berpikir logis, kritis, kreatif, bersikap, dan bertanggung jawab pada kebiasaan berperilaku sehari-hari melalui aktivitas tersebut secara aktif (Depdiknas, 2007:14). Sejalan dengan penjelasan tersebut, Sobandi (2007:153) menjelaskan bahwa proses kegiatan pembelajaran dilakukan untuk mengubah pengetahuan, sikap, dan keterampilan pembelajar agar kehidupannya lebih baik.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian proses kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terdapat interaksi antara guru sebagai sumber belajar dan siswa sebagai subyek belajar untuk memperoleh pengalaman yang dapat mengembangkan potensi siswa menjadi kompetensi pada lingkungan belajar yang terarah dan memadai.

2.1.1 Komponen Pembelajaran

Disebutkan dalam Ismiyanto (2009:19) komponen pembelajaran meliputi beberapa unsur yaitu tujuan, bahan ajar, pendekatan, strategi, metode, media dan sumber belajar, evaluasi, siswa, dan guru. Menurut (Riyana:2008) komponen pembelajaran juga merupakan sebuah sistem, yaitu membentuk satu kesatuan yang utuh, saling berhubungan, dan saling mempengaruhi satu sama lain. Misalnya pada penentuan dan pemilihan bahan ajar pasti dikaitkan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, kemudian dalam penyampaian materi atau bahan ajar, dibutuhkan pemilihan strategi yang tepat dan didukung media yang sesuai.

2.1.1.1 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran sering disebut juga sasaran pembelajaran. Tyler (dalam Syafi'i, 2006:29) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan komponen paling utama dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Riyana (2008) juga menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran merupakan dasar untuk mengukur keberhasilan pembelajaran, juga sebagai landasan untuk menentukan materi, strategi, media, dan evaluasi pembelajaran. Diperjelas Syafi'i (2006:29) bahwa tujuan pembelajaran dirumuskan sebagai kompetensi yang harus dicapai oleh siswa yaitu berupa kemampuan untuk bertindak secara cerdas dan bertanggung jawab, berbagai pengetahuan dan ketrampilan serta kebiasaan berfikir dan bertindak. Melengkapi penjelasan tersebut, Bloom (dalam Dimiyati, 2006:26) merumuskan bahwa hasil yang harus dicapai dalam tujuan pembelajaran meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi), afektif

(penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, pembentukan pola hidup), dan psikomotorik (persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, kreativitas).

Menurut Ismiyanto (2009:19) Hirarki tujuan pembelajaran meliputi tujuan pendidikan secara nasional, tujuan institusional setiap sekolah atau lembaga pendidikan, tujuan kurikuler dari setiap bidang studi, dan tujuan instruksional dari suatu pembelajaran. Untuk klasifikasinya, Fathurrohman dan Sutikno (2007:52) membagi tujuan pembelajaran menjadi dua yaitu tujuan pembelajaran umum yang terdapat dalam GBPP dan tujuan pembelajaran khusus yang dirumuskan oleh guru. Untuk mencapai tujuan dalam suatu pembelajaran, seorang guru sebagai pelaksana pendidikan perlu memahami hirarki tersebut dan kemudian mengimplementasikan dalam bentuk kegiatan pembelajaran di sekolah (Sobandi, 2007:156).

Dari uraian di atas, disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan rumusan perilaku yang harus ditetapkan sebelum pembelajaran sebagai perubahan perilaku siswa yang akan dicapai sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran juga ditentukan dari seberapa banyak prosentase pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

2.1.1.2 Bahan Ajar

Bahan ajar seringkali disebut juga materi pembelajaran. Menurut Syafii (2006:31) bahan ajar atau materi pembelajaran adalah pesan yang perlu

disampaikan oleh penyelenggara pendidikan kepada peserta didik. Diperjelas Ismiyanto (2011:11) bahan ajar adalah sesuatu yang diolah dan disajikan oleh guru kemudian dipahami siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ditegaskan Sunaryo (2010:3) bahwa bahan ajar merupakan isi pelajaran yang terorganisasi dalam suatu proses pembelajaran, dipilih dan disampaikan guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Kemp (dalam Sunaryo, 2010:4) bahwa bahan ajar meliputi pengetahuan yang berupa fakta dan informasi terinci, ketrampilan yang berisi langkah-langkah, prosedur, keadaan dan syarat-syarat, serta faktor sikap. Selain itu, Meril (dalam Sunaryo, 2010:5) juga membedakan isi atau materi pelajaran menjadi empat macam yaitu fakta, konsep, prosedur, dan prinsip.

Dalam pemilihan bahan ajar harus sejalan dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran. Sunaryo (2010:7) menjelaskan beberapa kriteria yang harus dipenuhi dalam pemilihan bahan ajar, diantaranya terdapat kesesuaian dengan tujuan dan evaluasi pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, sesuai dengan waktu dan sarana yang tersedia, dan sesuai dengan perkembangan ilmu, pengetahuan, teknologi, dan seni. Sejalan dengan pendapat tersebut, Ismiyanto (2009:19) menjelaskan pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam menetapkan bahan ajar yaitu dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, disesuaikan dengan tingkat maturitas siswa, terorganisasi secara sistematis, dan mengandung hal-hal yang bersifat faktual dan konseptual.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa bahan ajar adalah materi yang diolah dan disajikan oleh guru, kemudian diberikan kepada siswa dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Bahan ajar disesuaikan dengan tingkat perkembangan, cara berfikir atau kemampuan siswa agar mudah dipelajari dan dipahami.

2.1.1.3 Pendekatan, Strategi, dan Metode

Adanya suatu pendekatan pembelajaran akan mempermudah seorang guru dalam menetapkan suatu strategi pembelajaran (Ismiyanto, 2009:22). Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang tertuju pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewedahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu (Sudrajat:2008). Terdapat dua pendekatan dalam pembelajaran yaitu pendekatan ekspositorik merupakan pendekatan yang menempatkan dominasi guru dalam kegiatan pembelajaran dan pendekatan heuristik merupakan pendekatan yang mendudukan anak sebagai pusat kegiatan (Ismiyanto, 2009:22).

Menurut Fathurrahman (2007:5) Strategi pembelajaran adalah pola dalam kegiatan belajar mengajar guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah digariskan. Ismiyanto (2010:7) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah rancangan kegiatan pembelajaran yang mencakupi rencana, metode, dan perangkat kegiatan telah direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, strategi dilakukan dengan mengorganisasikan kelas, menyesuaikan materi dan waktu, memilih metode,

memanfaatkan media dan sumber belajar (Syafii, 2006:33). Menurut Susilana (2001) pertimbangan pemilihan strategi pembelajaran berdasarkan pada tujuan pembelajaran, bahan atau materi pembelajaran, pengetahuan awal siswa, alokasi waktu dan sarana penunjang, jumlah siswa, pengalaman, dan kemampuan guru. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran akan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana bentuk interaksi belajar mengajar yang diharapkan guru dan dapat digunakan dalam memilih maupun menetapkan metode pembelajaran serta merancang kegiatan belajar mengajar.

Metode merupakan kegiatan menata dan mengelola pelaksanaan pembelajaran yang efektif dengan melibatkan segala bentuk interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar (Sobandi, 2007:157). Metode merupakan salah satu cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu (Utomo, 2006:58). Dalam kegiatan pembelajaran, metode yang diperlukan guru sangat bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Djamarah dan Zain, 2006:46). Berbagai metode pembelajaran menurut Utomo (2009:8) diantaranya yaitu diskusi, ceramah, simulasi, karya wisata, eksperimen, ekspresi bebas, dan mencontoh. Melengkapi pernyataan tersebut, Syafii (2006:34) menyebutkan berbagai pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam memilih metode antara lain memperhatikan karakteristik siswa, materi, sarana, dan waktu pembelajaran.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran akan dapat membantu guru dalam menetapkan strategi yang akan memberikan gambaran tentang bagaimana bentuk interaksi belajar mengajar yang diharapkan

oleh guru sehingga dapat digunakan oleh guru dalam memilih dan menetapkan metode pembelajaran, serta merancang kegiatan belajar mengajar.

2.1.1.4. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber belajar dapat digunakan guru untuk membantu mengembangkan bahan ajar serta digunakan siswa sebagai media belajar (Ismiyanto, 2009:26). Sumber belajar adalah sesuatu yang digunakan sebagai tempat dimana bahan ajar terdapat atau asal memperoleh bahan ajar (Djamarah dan Zain, 2006 :48).

Media berasal dari kata *medium* yang berarti di tengah. Media berarti juga sarana atau alat untuk mencapai tujuan (Rondhi, 2002:22). Sedangkan media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyalurkan isi pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan berbagai kemampuan siswa, sehingga dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar (Ismiyanto, 2009:26).

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa sumber dan media pembelajaran adalah pendukung kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru untuk membantu mengembangkan bahan ajar dan bagi siswa sebagai media belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa.

2.1.1.5. Evaluasi

Istilah evaluasi berasal dari bahasa inggris *evaluation* yang berarti suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari sesuatu Wand dan Gerald W. Brown (dalam Djamarah, 2006:50). Berbeda dengan pendapat tersebut, Fathurrahman (2007:75) menjelaskan bahwa evaluasi merupakan kegiatan untuk

mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan suatu instrumen dan membandingkan hasilnya dengan tolok ukur untuk memperoleh suatu kesimpulan.

Menurut Syafii (2010:3) evaluasi merupakan kegiatan yang sistematis untuk menentukan nilai atau melihat keberhasilan bagi siswa yang telah mengalami proses pembelajaran dengan menggunakan proses pengukuran dan juga penafsiran. Evaluasi juga memiliki tujuan tertentu yaitu untuk mengetahui gambaran kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Ismiyanto, 2009:27). Menurut Sudijono (1995:62) dalam konteks pembelajaran terdapat dua macam teknik yaitu teknik tes dan non tes. Sudijono (1995:48) juga menjelaskan bahwa evaluasi hasil belajar dituntut untuk mengevaluasi secara menyeluruh terhadap peserta didik, baik dari segi pemahamannya terhadap materi atau bahan pelajaran yang telah diberikan (aspek kognitif), dari segi penghayatan (aspek afektif), dan pengalaman (aspek psikomotorik).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa melalui evaluasi guru akan mengetahui efektifitas dari suatu pembelajaran dengan melihat sejauh mana keberhasilan guru dalam memberikan materi dan sejauh mana siswa dalam memperoleh atau menyerap materi sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

2.1.1.6. Guru

Guru merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Menurut Djamarah (dalam Faturrahman, 2007:43) guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada siswa di sekolah. Menurut UU No. 14 tahun 2005 menjelaskan bahwa guru adalah pendidik profesional

dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Melengkapi penjelasan tersebut, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (dalam Sobandi, 2007:164) merumuskan tiga dimensi umum untuk kemampuan bagi guru yaitu: (1) Kemampuan profesional yang mencakup penguasaan materi pelajaran, penguasaan landasan dan wawasan kependidikan dan keguruan, penguasaan proses kependidikan, keguruan, dan pembelajaran siswa. (2) Kemampuan sosial yaitu kemampuan menyesuaikan diri dengan tuntutan kerja dan lingkungan sekitar. (3) Kemampuan personal yang mencakup penampilan sikap yang positif, pemahaman, penghayatan, dan penampilan nilai-nilai yang seharusnya dimiliki guru, dan upaya untuk menjadikan dirinya sebagai teladan bagi para siswa.

Pullias dan Young (dalam Syafii, 2006:22) menjelaskan berbagai peran guru yaitu sebagai seorang pembimbing, pendidik, moderator, pemberi teladan, peneliti, penasehat, pencipta, pengusaha, pembaharu, dan guru sebagai seorang juru ceritera. Seorang guru juga harus memiliki kemampuan dalam beradaptasi dan memanipulasi lingkungan agar membuat interaksi dengan pembelajar lebih efektif (Ismiyanto, 2010:25).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa guru adalah orang profesional yang memiliki tugas utama mengajar dalam suatu pembelajaran di sekolah dengan menempati posisi utama dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2.1.1.7. Siswa

Siswa merupakan subjek penting dalam suatu proses belajar mengajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Karhani (dalam Sobandi, 2007:158) bahwa ada tiga hal pokok yang harus dipertimbangkan ketika merencanakan kurikulum yaitu masyarakat, siswa, serta pengetahuan dan sistem keilmuan.

Menurut pasal 1 ayat 4 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas peserta didik (siswa) adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan pendidikan tertentu. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa adalah semua individu yang menjadi objek dalam suatu lingkup pembelajaran dengan berbagai potensi yang dimiliki untuk diolah menjadi kompetensi.

2.2 Pendidikan Seni

Dalam bahasa Inggris pendidikan diistilahkan *to educate* yang berarti memperbaiki moral dan melatih intelektual Muhadjir (dalam Suwarno, 2006:19). Dalam UU No 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan merupakan 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. Selain itu, Hasbullah (2005:5) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses atau usaha manusia untuk membentuk kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat melalui suatu bimbingan dan tuntunan yang di dalamnya mengandung unsur pendidik, anak didik, dan tujuan untuk mendewasakan.

Menurut Tirtarahardja dan Sulo (1995:33) ada beberapa batasan pendidikan berdasarkan fungsinya yaitu pendidikan sebagai proses pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi lainnya, pendidikan sebagai proses pembentukan kepribadian peserta didik, pendidikan sebagai proses pembekalan sebagai warga negara yang baik, pendidikan sebagai kegiatan membimbing peserta didik agar memiliki bekal untuk bekerja, dan memberikan batasan pendidikan nasional sesuai dengan kebudayaan bangsa, Pancasila, dan UUD 1945. Sedangkan tujuan pendidikan menurut Pidarta (2007:15) mencakup tiga ranah yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan merupakan usaha pembinaan dan tuntunan pribadi (manusia) untuk mengembangkan bakat dan meningkatkan kemampuan kearah positif yang di dalamnya mengandung unsur pendidik, anak didik, dan tujuan pendidikan.

Seni merupakan suatu konsep yang artinya '*art*' dalam bahasa latin disebut '*ars*' serta dalam bahasa Yunani disebut '*techne*' atau '*technelogos*' (Rondhi dan Sumartono, 2002:5). Kajian seni secara etimologis menjelaskan bahwa kata seni dalam bahasa sansekerta disebut *cilpa* (kata sifat yang berarti berwarna) dan kata jadian nya *su-cilpa* berarti dilengkapi dengan bentuk-bentuk yang indah atau dihiasi dengan indah (Sobandi, 2007:48). Seni merupakan salah satu hasil ciptaan manusia yang menumbuhkan keindahan dan seni juga merupakan sebagian dari kebutuhan hidup manusia (Bastomi, 1988:1). Seni juga didefinisikan sebagai usaha untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan yaitu bentuk yang dapat memuaskan rasa keindahan (Herbert read dalam Setjoatmodjo, 1988:27). Seni

juga merupakan suatu bentuk kegiatan manusia yang memberikan suatu imajinasi sebagaimana nampak pada setiap karya seni (Rondi dan Sumartono, 2002:6).

Menurut Nazzamudin (2013) seni pada dasarnya mencakup dua konsep yaitu seni sebagai keterampilan dan seni sebagai ekspresi. Soeharjo (dalam Sobandi, 2007:47) menjelaskan bahwa ada dua cara pengkonsepsian seni yaitu konsep seni berdasarkan karya seni yang menghasilkan seni sebagai keindahan, seni sebagai hiburan, seni sebagai media komunikasi dan konsep seni berdasarkan modus kreasi menghasilkan proses seni berdasarkan imitasi dan proses kreasi dengan ekspresi. Adapun berbagai cabang cabang dari seni yaitu diantaranya seni rupa, musik, tari, maupun teater (Rondi dan Sumartono, 2002:6). Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa seni merupakan sebuah persepsi dan perasaan yang unik karena didalamnya terdapat kreativitas, imajinasi dan ekspresi. Seni juga memiliki arti penting yaitu juga sebagai sarana untuk memahami manusia dengan keanekaragaman budaya yang ada saat ini.

Menurut Syafi'i (2006:13) pendidikan seni pada dasarnya merupakan suatu sarana atau media yang paling efektif bagi pengembangan kreativitas. Mattulada (dalam Soebandi, 2008:80) menjelaskan bahwa pendidikan seni sebagai sarana pendidikan formal dan non formal yang berfungsi melestarikan dan mengembangkan gagasan, nilai, dan fikiran tentang keindahan yang terdapat dalam berbagai kebudayaan masyarakat atau bangsa. Sobandi (2007:44) menjelaskan bahwa proses pendidikan seni tidak hanya difungsikan untuk melatih anak agar mampu menguasai proses dan teknik berkarya seni saja, namun difungsikan juga

sebagai alat pendidikan dalam mengembangkan peserta didik agar menjadi optimal.

Ismiyanto (2010:3) menyebutkan arahan konsep pendekatan dalam pendidikan seni yaitu “seni dalam pendidikan” (*Art in Education*) dan “pendidikan melalui seni” (*Education through Art*). Pendekatan “seni dalam pendidikan” merupakan upaya pendidik dan institusi pendidikan dalam rangka mewariskan, mengembangkan, dan melestarikan berbagai jenis kesenian melalui sekolah. Selanjutnya adalah pendekatan “pendidikan melalui seni” yaitu pendidikan yang menggunakan seni sebagai media atau alat untuk mencapai tujuan pendidikan yang dalam pelaksanaannya lebih menekankan pada proses belajar atau dengan kata lain sebagai media pengembangan kepribadian.

Konsep pendidikan seni menurut Sobandi (2007:47) yaitu anak diberi pengalaman tentang keindahan, pengalaman dalam berkesenian, pengalaman seni yang dapat memberi kesempatan untuk mengkomunikasikan ide atau gagasannya, anak dilatih agar mampu meniru bentuk alam yang diamati dengan akurat, serta anak dilatih untuk mengungkapkan gagasan dalam bentuk karya seni dengan pendekatan ekspresi bebas.

Peran dan fungsi pendidikan seni menurut Sobandi (2007:80) yaitu untuk membangun sosok pribadi secara menyeluruh, pribadi yang seimbang antara perkembangan logika, estetika, dan etika. Adapun fungsi dari pendidikan seni menurut Syafi'i (2006:13) yaitu sebagai sarana atau media ekspresi, komunikasi, bermain, pengembangan bakat, dan kreativitas. Sejalan dengan pendapat tersebut, Lowenfeld dan Brittain (dalam Syafii, 2006:12) menjelaskan bahwa pendidikan

seni memiliki fungsi dapat memberikan pengalaman perseptual, kritis, kultural, produktif atau kreatif. Menurut Nazzamudin (2013) menjelaskan hakekat fungsi pendidikan seni diberikan di sekolah umum adalah untuk membantu menumbuhkan kembangkan potensi estetik dan kepribadian anak didik. Melengkapi pernyataan tersebut, Salam (dalam Sunaryo, 2010:1) menjelaskan bahwa pendidikan seni diberikan diberbagai sekolah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang bersifat sosial budaya maupun untuk memenuhi kebutuhan ekspresi para siswa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni merupakan sarana atau media yang paling efektif bagi pengembangan kreativitas dan fungsi pendidikan seni bagi institusi pendidikan yaitu sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan anak, sebagai upaya pelestarian sistem nilai kebudayaan oleh suatu masyarakat, pewarisan keterampilan, serta pembentukan kepribadian.

Pendidikan seni terdiri dari beberapa cabang. Menurut Suhermawan (2010:5) pembagian seni secara umum berdasarkan penikmatnya dibagi menjadi lima cabang yaitu:

2.2.1 Seni rupa yaitu salah satu cabang seni yang menggunakan unsur-unsur rupa berupa garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur sebagai media ungkapannya. Bentuk dari seni rupa merupakan susunan unsur-unsur rupa dalam kesatuan yang utuh. Contoh hasil karya seni rupa diantaranya lukisan, ilustrasi, kaligrafi, poster, reklame, spanduk, patung, ukiran, seni grafis, serta seni kerajinan.

- 2.2.2 Seni musik yaitu jenis karya seni yang dapat dinikmati dengan indera pendengaran (audio) yang dibentuk dari unsur nada dan bunyi dalam alat musik, suara manusia (vokal), atau gabungan keduanya.
- 2.2.3 Seni tari yaitu seni yang diwujudkan melalui gerak, ruang, waktu, irama, wirasa, wigara, dan susunan unsur gerakan anggota tubuh secara teratur dan menurut pola-pola tertentu sehingga menimbulkan gerakan yang indah dan mempesona. Karya seni ini dapat dinikmati dengan indra penglihatan dan indra pendengaran (audiovisual).
- 2.2.4. Seni teater yaitu seni yang memadukan unsur gerakan dan kata. Biasanya dalam teater terdapat naskah, penokohan, latar tempat, dan alat pengiring. Seni teater dapat dinikmati dengan indera penglihatan, dan pendengaran (audiovisual).
- 2.2.5. Seni sastra yaitu seni yang mengungkapkan pengalaman jiwa dan perasaan dalam bentuk bahasan, tulisan, dan kalimat yang mengandung nilai estetis untuk mendapatkan kepuasan rohaniyah. Bentuk karya sastra dapat berupa prosa (struktur bahasanya bebas), puisi (struktur bahasanya terikat/berirama), dan drama (struktur bahasanya disusun dalam bentuk lakon atau cerita).

2.3 Pendidikan Seni Rupa

Pendidikan seni rupa sebagai sarana memberikan kesempatan berekspresi kepada setiap individu untuk mengembangkan segenap potensi jiwa yang mengembangkan sifat sosial, tenggang rasa, tanggung jawab, serta berkembang aspek keterampilannya yang akan berguna dalam kehidupannya kelak (Utomo,

2009:5). Melengkapi pernyataan tersebut, menurut Syafi'i (2006:7) menjelaskan bahwa pendidikan seni rupa di sekolah tidak mengharapkan anak didik menjadi seniman, melainkan sebagai wahana berekspresi, berimajinasi, berkreasi sekaligus berekreasi.

2.3.1 Lingkup pendidikan seni rupa

Linderman (dalam, Syafii 2006:12) bahwa pendidikan seni rupa sebagai pendidikan estetis dapat dilakukan dengan jalan memberikan pengalaman perseptual, kultural dan artistik, sehingga berdasarkan berbagai pengalaman tersebut peserta didik dapat belajar memahami, mengamati, menghargai, dan belajar berkreasi untuk menciptakan karya seni.

Menurut Syafi'i (2006:12) lingkup pendidikan seni rupa di sekolah meliputi aspek pemahaman atau pengetahuan kesenirupaan, apresiasi seni rupa, dan pengalaman kreatif. Cakupan dari ketiga aspek tersebut yaitu pemahaman atau pengetahuan kesenirupaan meliputi pengetahuan tentang karakteristik karya seni rupa berkaitan dengan pemanfaatan bahan, alat, teknik, unsur dan prinsip desain, serta corak atau gaya karya seni rupa. Aspek apresiasi seni rupa berkaitan dengan respon siswa atas karya orang lain sehingga siswa dapat menghargai karya orang lain dan memperoleh pemahaman tentang kejadian atau peristiwa yang terdapat dalam karya seni. Kemudian aspek pengalaman kreatif berkenaan dengan penciptaan atau pembuatan karya seni rupa yang berkaitan dengan penguasaan gagasan, pemanfaatan, penguasaan media, serta penguasaan teknik.

Menurut Soebandi (2007:41) ruang lingkup mata pelajaran seni rupa mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, dan cetak mencetak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa lingkup pembelajaran seni rupa meliputi tiga ranah yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga pendidikan seni rupa pada dasarnya untuk menumbuh kembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui kegiatan belajar tentang seni, belajar menyikapi seni, dan belajar membuat karya seni.

2.3.2 Karakteristik Pendidikan Seni Rupa

Pendidikan seni rupa diberikan di sekolah karena memiliki karakteristik khusus yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Ditegaskan Sobandi (2007:40) bahwa pendidikan seni budaya khususnya seni rupa diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi atau berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni” peran ini yang diyakini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lainnya.

Menurut Syafii (2006:16) pembelajaran seni rupa memiliki karakteristik khusus yang tidak terdapat pada mata pelajaran lainnya, diataranya yaitu (a) belajar budaya visual yang dikemas dalam pembelajaran kreatif dan apresiatif. Melalui pembelajaran kreatif siswa diajak untuk memproduksi atau menghasilkan karya dengan berbagai keterampilan dan pengolahan bahan yang menghasilkan suatu karya (b) belajar kreatif yang menjadikan siswa untuk menghasilkan karya yang

berbeda dengan temannya melalui pengolahan bahan, pemilihan alat, penggunaan teknik, serta mengeksplorasi ide dan gagasan (c) belajar produktif dengan memanfaatkan keterampilan tangan dalam mengolah bahan dengan menggunakan alat serta koordinasi mata. Jika hal tersebut dibiasakan siswa akan memiliki keterampilan dalam menghasilkan karya seni rupa.

2.3.3 Tujuan Pendidikan Seni Rupa

Tujuan pendidikan merupakan cita-cita lembaga pendidikan yang mengacu pada sasaran pendidikan yaitu siswa. Menurut Garha (1980:8) tujuan pendidikan seni rupa ditinjau dari tiga domain yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal ini sejalan dengan pendapat Ismiyanto (2011:11) bahwa tujuan pendidikan seni rupa meliputi (a) ranah kognitif yang mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (b) ranah afektif meliputi perasaan, tingkah laku atau sikap (c) ranah psikomotorik meliputi berbagai pengembangan keterampilan sesuai dengan tujuan kurikulum. Menurut Garha (1980:8) bahwa sasaran pokok pendidikan seni rupa adalah membina dan mengembangkan daya cipta anak-anak dengan jalan menyalurkan idenya, imajinasinya, serta fantasinya melalui auto aktivitas dalam mengungkapkan perasaan dalam bentuk yang kreatif.

Menurut Salam (dalam Sobandi, 2007:74) kajian mengenai penelusuran tujuan pendidikan seni rupa dalam sekolah formal yaitu (1) untuk mengembangkan keterampilan menggambar, (2) menanamkan kesadaran terhadap budaya lokal, (3) mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa pada siswa, (4) menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri sendiri siswa, (5) mengembangkan

penguasaan disiplin ilmu seni rupa, dan (6) mempromosikan gagasan multikultural. Sejalan dengan hal tersebut, Ismiyanto (2011:12) menjelaskan bahwa konteks pendidikan seni rupa (SD-SMA) orientasi tujuan pendidikan dapat diarahkan kepada pemupukan dan pengembangan kreativitas serta sensitivitas, penunjang bagi pembentukan dan pengembangan kepribadian anak secara menyeluruh, serta pemberian peluang kepada anak untuk berekspresi.

Tujuan-tujuan tersebut menjadi dasar pertimbangan akan pentingnya pendidikan seni rupa dalam sistem pendidikan sebagai upaya untuk membantu peserta didik mengembangkan aspek intelektual, emosional, dan sosial sehingga potensi yang dimiliki dapat dikembangkan secara optimal.

2.3.4 Fungsi Pendidikan Seni Rupa

Menurut Syafi'i (2006:9) bahwa pendidikan seni rupa berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan berekspresi, berapresiasi, kreasi, serta berekreasi. Seni rupa sebagai pemenuhan kebutuhan berekspresi yaitu untuk mengungkapkan pernyataan maupun perasaan seseorang yang dituangkan dalam suatu karya seni. Seni rupa sebagai sarana dalam berapresiasi atau berpendapat untuk memberikan suatu penilaian terhadap suatu karya seni. Seni rupa sebagai pemenuhan kebutuhan kreasi yaitu untuk mengeluarkan ide atau imajinasi dalam mencipta suatu karya. Serta sebagai pemenuhan kebutuhan berekreasi yaitu sebagai sarana yang dapat menghibur dan menyenangkan bagi anak sehingga dapat menjadi penyegaran jiwa.

Menurut Mc Fee (dalam Sobandi, 2007:80) fungsi pendidikan seni rupa yaitu untuk menyerahkan atau memberikan pengetahuan, kemampuan, dan nilai

dari generasi ke generasi berikutnya untuk memperbaiki lingkungan, untuk memotivasi dan mengajarkan kepada masing-masing individu. Sedangkan menurut Depdiknas (dalam, Sobandi 2007:81) bahwa mata pelajaran kesenian memiliki fungsi dan tujuan menumbuh kembangkan sikap toleransi, demokrasi, beradab, serta mampu hidup rukun dalam masyarakat yang majemuk, yang mengembangkan kemampuan imajinatif, intelektual, ekspresi melalui seni, mengembangkan kepekaan rasa, keterampilan, serta mampu menerapkan teknologi dalam berkreasi, memamerkan dan mempergelarkan karya seni.

Dari berbagai uraian tersebut peran atau fungsi pendidikan seni rupa yaitu untuk mengoptimalkan seluruh potensi anak untuk pembentukan kepribadian dengan rasa estetis, dan sebagai sarana pengembangan kreativitas, kepekaan indrawi, serta kemampuan berkesenian melalui pendekatan dengan seni, belajar melalui seni dan belajar tentang seni.

2.4 Pembelajaran Seni Rupa di SMP

Pembelajaran seni rupa di SMP berlangsung sesuai dengan kurikulum yang diuraikan saat ini yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Kurikulum berbasis kompetensi adalah *outcomes-based curriculum* yang pengembangannya diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari SKL. Demikian pula penilaian hasil belajar dan hasil kurikulum diukur dari pencapaian kompetensi. Keberhasilan kurikulum diartikan sebagai pencapaian kompetensi yang dirancang dalam dokumen kurikulum oleh seluruh peserta didik.

Mata pelajaran seni budaya terdiri atas empat aspek, yakni seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Masing-masing aspek diajarkan secara terpisah dan setiap satuan pendidikan dapat memilih aspek yang diajarkan sesuai dengan kemampuan (guru dan fasilitas) pada satuan pendidikan itu. Dalam struktur kurikulum SMP/MTs ada penambahan jam belajar per minggu dari semula 32, 32, dan 32 menjadi 38, 38, dan 38 untuk masing-masing kelas VII, VIII, dan IX. Sedangkan lama belajar untuk setiap jam belajar di SMP/MTs tetap yaitu 40 menit.

Aspek pembelajaran seni rupa SMP terdiri dari kompetensi inti yaitu terjemahan dari operasional SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki. Kompetensi inti (KI) dikelompokkan kedalam aspek sikap, pengetahuan, dan ketrampilan. Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi dasar dalam setiap kelas yang diturunkan dari kompetensi inti. Ada 3 kategori kemampuan yang dirumuskan yang dijabarkan dalam beberapa KD yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga katagori tersebut dapat diamati ciri-cirinya dengan mengetahui kata kerja kunci yang digunakan dalam merumuskan KD yang dimaksud. Ketiga kata kunci itu ialah identifikasi, mengapresiasi, dan mengekspresikan diri.

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran. Menurut Kemendikbud (2013:201).

Pendekatan ilmiah atau pendekatan saintifik merupakan konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan sehingga akan memperoleh hasil yang diinginkan.

Materi pokok dalam pembelajaran seni meliputi apresiasi seni, sejarah seni, estetika, kritik seni, berkarya seni, dan penyajian seni yang pembelajarannya secara integratif dalam pembelajaran apresiatif maupun produktif dan penekanannya pada pembelajaran produktif, yaitu berkarya seni dan penyajian seni. Aktivitas berkarya seni dilakukan melalui kegiatan eksplorasi dan eksperimen dalam mengolah gagasan, bentuk, dan media dengan mengambil unsur-unsur dari berbagai bentuk seni (tradisi maupun modern), baik sebagai kegiatan individual maupun kelompok.

2.4.1 Kurikulum Seni Rupa Kelas VIII SMP

Dalam kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu. Kompetensi inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasian dari kompetensi dasar. Kompetensi dasar merupakan

kompetensi yang terdiri dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber dari kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik.

Adapun kompetensi inti dan kompetensi dasar kelas VIII SMP disajikan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) kelas VIII SMP

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1.1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menerima, menanggapi, dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa daerah sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.
2.1 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktifitas berkesenian 2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, santun terhadap karya seni rupa dan pembuatnya. 2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni.
3.1 Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.1 Memahami konsep dan prosedur menggambar model pada berbagai bahan dan beragam teknik. 3.2 Memahami konsep dan prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual dan digital. 3.3 Memahami konsep dan prosedur penerapan ragam hias flora, fauna dan geometrik pada kriya dari bahan keras dengan berbagai teknik. 3.4 Memahami konsep dan prosedur penerapan ragam hias flora, fauna dan geometrik pada kriya tekstil dengan teknik tapestri.
4.1 Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori	4.1 Menggambar model pada berbagai bahan dan beragam teknik 4.2 Menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital 4.3 Menerapkan ragam hias flora, fauna dan geometrik pada kriya dari bahan keras dengan berbagai teknik 4.4 Menerapkan ragam hias flora, fauna dan geometrik pada kriya tekstil dengan teknik tapestri.

(Sumber: Ismiyanto, 2014:41)

Dari tabel di atas terdapat kompetensi dasar yaitu memahami konsep dan prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual dan digital, serta menggambar ilustrasi dengan teknik manual dan digital. Dengan adanya kompetensi dasar tersebut diajarkan pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up*.

2.5 Berkreasi Gambar Ilustrasi *Pop up*

Pop up merupakan salah satu bagian dari ilustrasi. Menurut Mayer (dalam Muhrarr, 2003:2) mendefinisikan ilustrasi sebagai “gambar” yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut. Dalam perkembangannya, ilustrasi tidak lagi hanya terbatas sebagai gambar yang mengiringi teks tetapi berkembang ke arah yang lebih luas. Ilustrasi kemudian didefinisikan sebagai gambar atau alat bantu lain yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik (Muharrar, 2003:2). Maria (2011) menjelaskan tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya agar tulisan tersebut dapat diterima.

Secara umum ilustrasi selalu dikaitkan dengan menjelaskan sebuah cerita. Lebih lanjut dijelaskan oleh Mahendra (2010) bahwa gambar ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan di mana ilustrasi itu dikumpulkan. Dengan demikian, gambar ilustrasi adalah gambar yang bercerita yang memiliki tema sesuai dengan tema isi cerita tersebut. Gambar ilustrasi berfungsi sebagai alat komunikasi visual, sarana pendukung cerita, dan mengisi ruang kosong dan menjadikan cerita agar tidak membosankan. Pembelajaran gambar ilustrasi merupakan kegiatan praktik dalam menggambar yang menghasilkan gambar ilustrasi. Pembelajaran gambar ilustrasi di sekolah merupakan salah satu materi pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menuangkan berbagai ide dan gagasannya.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa karya ilustrasi merupakan karya dalam bentuk visual yang dibuat dengan teknik rupa menggunakan unsur-unsur seni rupa dan prinsip-prinsip berkarya seni rupa, tujuan pembuatan karya ilustrasi adalah untuk menggambarkan suatu kejadian atau ide baik berupa fakta maupun bersifat imajinatif agar mudah dicerna atau dipahami oleh pengamat.

2.5.1 Pengertian *Pop up*

Secara harfiah *pop up* adalah menambahkan dimensi baru untuk buku dan kartu ucapan dengan melipat kertas menggunakan mekanisme tertentu sehingga terbentuk tiga dimensi atau dimensi timbul. Ditegaskan Rubin dalam Dewantari (2013) *pop up* adalah sebuah ilustrasi yang ketika halaman tersebut dibuka, ditarik, atau diangkat akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi. Melengkapi pernyataan tersebut, Dewantari (2013) menjelaskan bahwa *pop up* adalah salah satu bidang kreatif paper engineering (rekayasa kertas) melalui teknik dan craftsmanship untuk menghasilkan bentuk dimensional dan ketika bagian kertas tersebut dibuka, ditarik, dan diangkat. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Indrawati (2009) menjelaskan bahwa *pop up* adalah istilah yang sering diterapkan pada setiap buku tiga dimensi maupun bergerak dengan desain pembuatan berupa rekayasa dan kemahiran seseorang yang disebut paper engineering. Adapun ciri dari pembuatan *pop up* yaitu melalui proses lipat, potong, dan tempel untuk mendapat sebuah bentuk yang memiliki dimensi timbul. Dewantari (2013) menambahkan bahwa *pop up* identik dengan buku, namun *pop up* tidak selalu identik dengan buku.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *pop up* adalah sebuah rekayasa kertas yang dibuat dengan teknik tertentu melalui tahap melipat, memotong, dan menempel yang dibuat seunik mungkin sehingga menghasilkan bentuk tiga dimensi atau dimensi timbul ketika kertas tersebut dibuka, ditarik, maupun diangkat.

Pop up terlihat sangat menarik karena memberikan visualisasi kertas yang memberikan efek dimensi timbul sehingga memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah gambar sehingga terasa nyata. Selain itu, gambar yang secara tiba-tiba muncul dari balik halaman atau sebuah objek menjadikan efek surprise dan penasaran bagi anak sehingga menarik perhatiannya.

2.5.2 Sejarah *Pop up*

Jika dilihat dari sejarah perkembangannya, *pop up* diawali dengan konstruksi yang masih sederhana, sekitar abad ke 13. Pada masa itu teknik ini disebut *movable book* (buku bergerak). *Movable book* pertama kali diterapkan di Eropa oleh Johannes Gutenberg. *Movable book* muncul pertama kali dikenal dengan teknik *volves* atau teknik *rotary* yaitu melibatkan peranan poros pada mekanis kertas. Teori *volves* dicetuskan oleh matthew Paris.

Tahun 1500 *movable book* dimanfaatkan untuk bidang medis dalam menggambarkan anatomi tubuh manusia. Buku bergerak untuk medis ini disebut *lift flaps* (alat yang digunakan di dunia medis untuk mengetahui anatomi tubuh manusia). Pada abad ke 18 teknik ini mulai diaplikasikan untuk tema yang meliputi kisah dongeng, fiktif, seni, dan dunia hiburan baik untuk kalangan dewasa maupun anak anak. Penerapan *pop up* tersebut dipengaruhi oleh warga Jerman, yakni

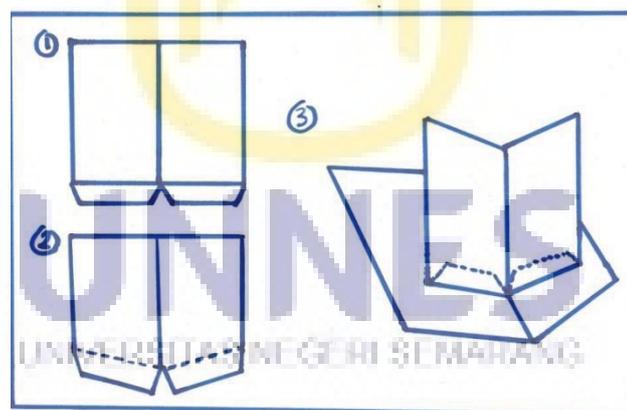
Ernest Nister dan Lothar Megendorfer. Pada abad ke 19 teknik bergerak ini disebut *bookano*, dan istilah *pop up* sendiri baru digunakan pada tahun 1930 an hingga saat ini (Dewantari : 2013).

2.5.3 Teknik Dasar Pembuatan *Pop up*

Dalam proses berkreasi *pop up* tidak terlepas dari teknik pembuatannya. Mengenai alat, teknik dan prosedur dalam pembuatan *pop up* berkembang sesuai dengan bahan yang digunakan. Adapun teknik dasar yang digunakan dalam pembuatan *pop up* diantaranya *V-folding*, *Internal Stand*, *Rotary*, *Mounth*, dan *Paralel Slide* (Dewantari : 2013).

2.5.3.1 Teknik *V- Folding*

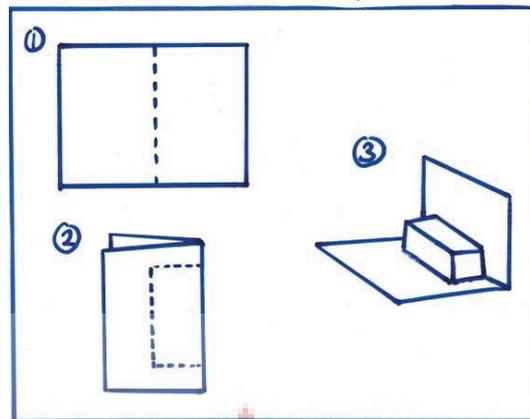
Teknik *V-folding* merupakan teknik pembuatan *pop up* yang menjadikan gambar berdiri di atas kertas ketika halaman dibuka.



Gambar 1. Pembuatan *pop up* teknik *V- Folding*
(Sumber: Dokumentasi penulis)

2.5.3.2 Teknik *Internal Stand (pararel pop up)*

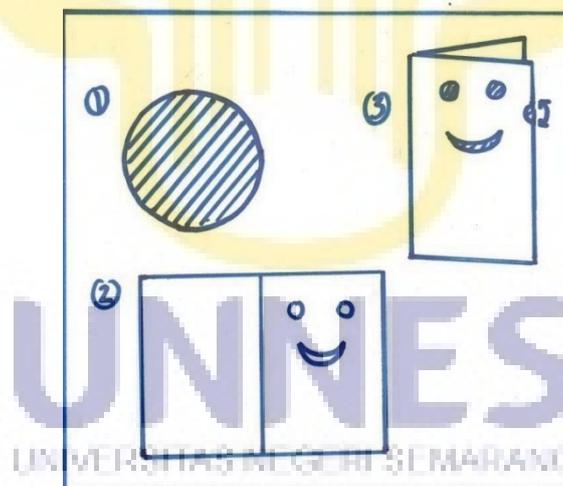
Teknik *Internal Stand* atau sering disebut *paralel pop up* adalah teknik pembuatan *pop up* yang hanya menampilkan gambaran bentuk dari setengah halaman ketika dibuka (90 derajat).



Gambar 2. Pembuatan *Pop up* dengan teknik *Internal stand*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

2.5.3.3 Teknik *Rotary*

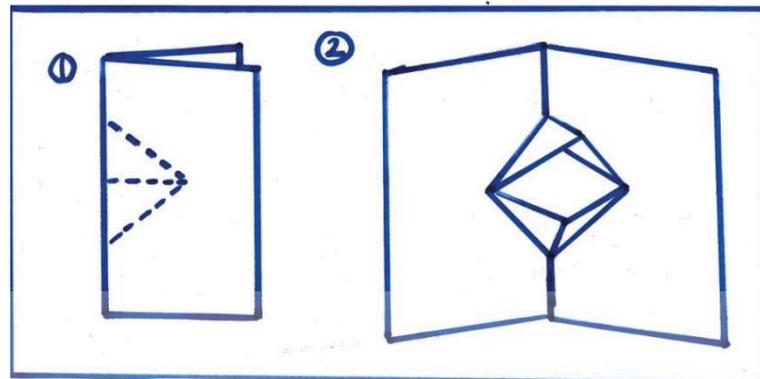
Teknik *Rotary* adalah teknik yang menjadikan gambar menjadi bergerak seolah olah berputar atau bisa hanya terlihat kedalam.



Gambar 3. Pembuatan *pop up* dengan teknik *rotary*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

2.5.3.4 Teknik *Mounth (pop-out)*

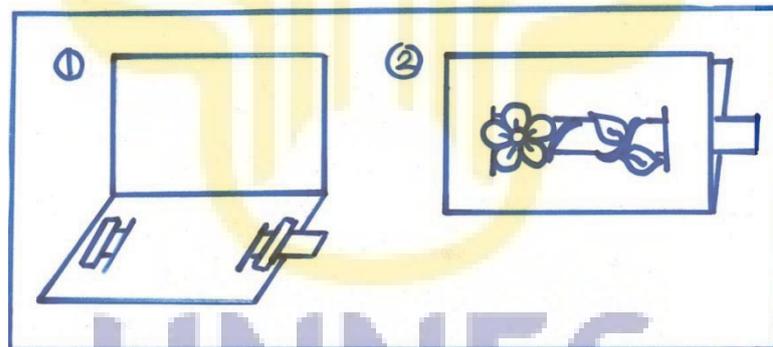
Teknik *Mounth* adalah teknik pembuatan *pop up* yang menghasilkan dimensi timbul atau 3D ditengah tengah halaman dengan terbuka sepehuhnya (180 derajat).



Gambar 4. Pembuatan *pop up* dengan teknik *Mounth*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2.5.3.5 Teknik *paralel slide (pull tab)*

Teknik Ini bisa disebut dengan *pull tab* yaitu menjadikan gambar seolah olah bergerak dengan menarik tabs yang ada pada halaman *pop up*.

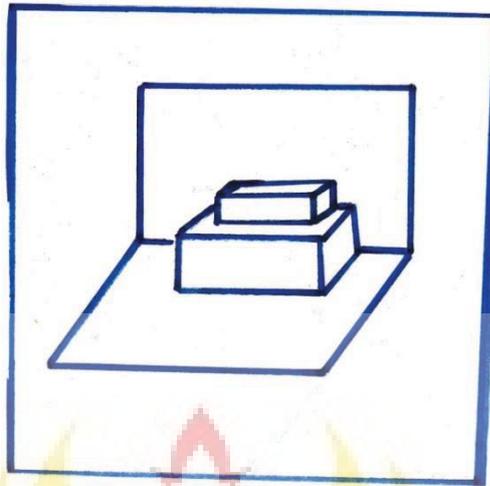


Gambar 5. Pembuatan *pop up* dengan teknik *pararel slide*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

2.5.4 Jenis *Pop up*

2.5.4.1 *Pop up* 90 derajat

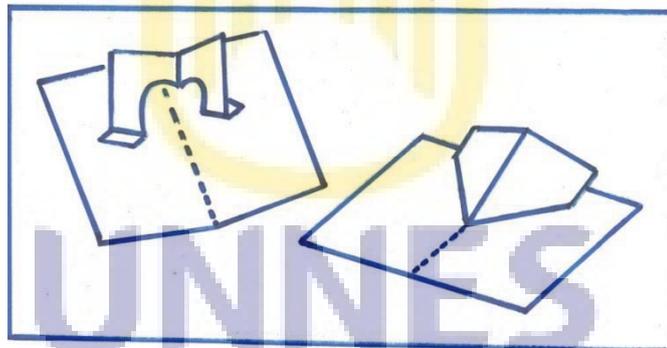
Pop up dengan halaman yang menampilkan bentuk dengan hanya membuka halaman 90 derajat. Biasanya hanya menggunakan sedikit teks.



Gambar 6. Jenis *pop up* 90 derajat
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

2.5.4.2 *Pop up* 180 derajat

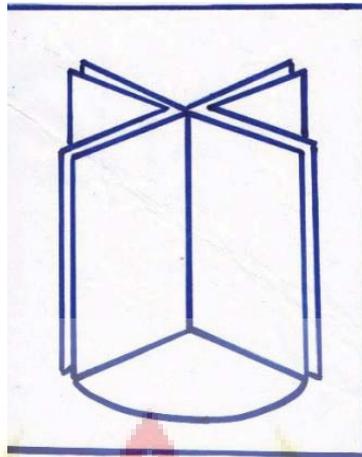
Pop up dengan halaman yang menampilkan bentuk dimensi timbul ketika halaman dibuka sepenuhnya (180 derajat). Biasanya memiliki teks yang panjang.



Gambar 7. Jenis *pop up* 180 derajat
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

2.5.4.3 *Pop up* 360 derajat

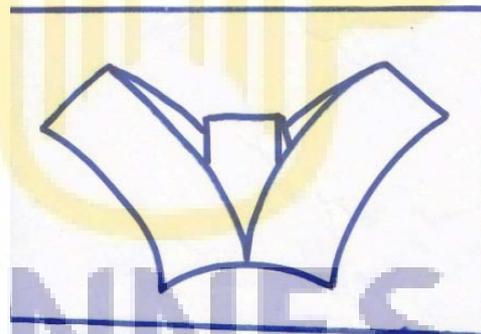
Pop up yang sering digunakan pada buku *pop up* dengan menampilkan bentuk 3 dimensi sebuah ruangan yang dapat dinikmati dari berbagai sudut dan biasanya menampilkan sedikit teks.



Gambar 8. Jenis *pop up* 360 derajat
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

2.5.4.4 *Pop up* dengan Teknik Pecah Telur

Pop up yang teknik pembuatannya seperti proses memecah telur, sehingga akan ada unsur kejutan dari kedua sisinya ketika dibuka.



Gambar 9. Jenis *pop up* pecah telur
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

2.6 Pembelajaran dengan Tema Peduli Lingkungan

Karakter peduli lingkungan merupakan suatu sikap peduli terhadap lingkungan yang diwujudkan dalam kesediaan diri untuk menyatakan aksi yang dapat meningkatkan dan memelihara kualitas lingkungan dalam setiap perilaku yang berhubungan dengan lingkungan (Surya:2014). Pengertian lingkungan hidup menurut Undang Undang No. 23 Tahun 1997, adalah kesatuan ruang dengan

semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain. Menurut Subartiyah (2008) lingkungan hidup merupakan keseluruhan unsur atau komponen yang berada disekitar individu yang memengaruhi kehidupan dan perkembangan individu yang bersangkutan.

Penanaman karakter tentang peduli lingkungan diajarkan pada pembelajaran seni rupa siswa kelas VIII SMP melalui kegiatan berkarya seni. Melalui pembelajaran tersebut diharapkan siswa mampu berkreasi dan belajar dengan menanamkan pendidikan karakter tentang peduli lingkungan, sehingga dapat mengurangi sikap kurang peduli siswa terhadap lingkungan.

BAB 5

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* dengan tema peduli lingkungan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

Pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* dengan tema peduli lingkungan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Susukan dilakukan melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru dan peneliti membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggambar ilustrasi *pop up*. Pelaksanaan pembelajaran berkreasi *pop up* dengan tema peduli lingkungan dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pembelajaran teori dengan pemberian materi pengetahuan gambar ilustrasi *pop up*. Pada pertemuan kedua dilaksanakan pembelajaran praktik menggambar ilustrasi *pop up* dengan tema peduli lingkungan, dan pada pertemuan ketiga dilaksanakan lanjutan pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* dari pertemuan sebelumnya hingga penyelesaian atau *finishing*.

Selama proses pembelajaran, metode yang digunakan oleh guru adalah ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan penugasan. Materi pengetahuan yang diajarkan yaitu pengertian ilustrasi, jenis-jenis ilustrasi, pengertian *pop up*, media berkreasi *pop up*, prosedur berkreasi *pop up*, dan teknik dasar berkreasi *pop up*. Media yang digunakan berupa media pembelajaran dan media berkarya. Media

pembelajaran yang digunakan yaitu *slide powerpoint*, *speaker*, *white board*, dan contoh kreasi *pop up*. Media berkarya yang digunakan yaitu kertas, pewarna, pensil, penghapus, lem, gunting, dan *cutter*. Evaluasi dilakukan oleh guru dengan menilai hasil kreasi *pop up* siswa dengan tema peduli lingkungan sesuai dengan empat aspek yaitu kesesuaian tema, penguasaan teknik, bentuk visual karya, dan kreativitas.

Berdasarkan penilaian guru, pada evaluasi hasil karya menggambar ilustrasi *pop up* nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VIII A termasuk dalam kategori cukup. Total nilai keseluruhan siswa dalam berkreasi *pop up* adalah 2191 dengan nilai rata-rata 78,25. Berdasarkan analisis yang dilakukan terdapat siswa yang memiliki nilai dalam kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Terdapat 3 siswa dalam kategori sangat baik, 5 siswa dalam kategori baik, 19 siswa dalam kategori cukup, dan 1 siswa dalam kategori kurang. Secara keseluruhan berdasarkan hasil evaluasi menunjukkan bahwa masih banyak gambar ilustrasi *pop up* siswa yang belum memenuhi nilai estetis karena hanya 3 siswa yang mendapatkan kategori nilai sangat baik. Gambar ilustrasi *pop up* yang termasuk dalam kategori sangat baik menyajikan *pop up* yang menarik dan proses berkreasi yang sungguh-sungguh, pengorganisasian yang baik dan teknik kreasi *pop up* yang benar. Gambar ilustrasi *pop up* dengan kategori cukup menyajikan kreasi *pop up* yang cukup dalam pengorganisasian, namun masih kurang maksimal dalam teknik, pewarnaan, maupun proses pembuatan.

Secara keseluruhan proses pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* berjalan sesuai dengan perencanaan, kekurangan terdapat pada hasil gambar

ilustrasi *pop up* siswa yang sebagian besar menggunakan satu teknik dasar yang sama yaitu teknik *V-Folding*, sehingga hasil kreasi *pop up* kurang bervariasi. Terdapat faktor pendukung dalam pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* yaitu kemudahan siswa dalam mencari alat dan bahan, serta adanya fasilitas yang disediakan dari sekolah berupa kertas dan *crayon*. Faktor penghambat pembelajaran yaitu minimnya referensi yang dibawa siswa sehingga siswa kesulitan dalam menentukan objek yang akan di gambar. Kemudian kurangnya kepercayaan diri dalam menggambar juga menjadi factor penghambat, sehingga siswa cenderung meminta bantuan dan meniru kreasi temannya. Pada penilaian hasil akhir menunjukkan rata-rata nilai siswa hanya dalam kategori cukup.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi siswa diharapkan untuk lebih serius dalam proses pembelajaran praktik, sehingga hasil kreasi lebih maksimal dan memuaskan.
2. Guru seni rupa hendaknya dapat melaksanakan pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* yang dapat menambah pengalaman siswa dalam berkreasi, dengan menekankan pada teknik dasar dan banyak memberikan contoh kreasi *pop up*, siswa akan lebih kreatif dan variatif dalam menghasilkan kreasi *pop up*.
3. Pihak sekolah diharapkan dapat menjadikan pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* sebagai materi dalam pembelajaran seni rupa, agar siswa mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran.

4. Para pakar atau praktisi pendidikan seni diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan untuk pembelajaran menggambar ilustrasi *pop up* pada siswa SMP yang lebih baik dari sebelumnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, Suwaji. 1988. *Apresiasi Kesenian Tradisional*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Depdiknas. 2007. *Belajar dan Berkarya*. Jakarta: Depdiknas
- Dewantari, Ayu Alit. 2014. *Sekilas tentang Pop up, Lift the Flap, dan Movable Book*. Dgi-indonesia.com (diakses tanggal 30 Oktober 2014)
- Dimiyati dan Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Djamarah dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Abdi Mahastya
- Fatkhurrohman dan Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama
- Garha, Oho dan Idris. 1980. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa*. Jakarta: PT Roya Karya
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hasbullah. 2005. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Indrawati. Isi-dps.ac.id. *Desain Buku Pop up*. (diakses tanggal 30 Oktober 2014).
- Ismiyanto, PC. 2003. "Metode Penelitian". *Hand Out*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
- Ismiyanto, PC S. 2009. "Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa". *Hand Out*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
- Ismiyanto, PC. 2010. "Strategi dan Model Pembelajaran". *Hand Out*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
- Ismiyanto, PC S. 2011. "Kurikulum dan Buku Teks Pendidikan Seni Rupa". *Silabus, SAP, dan Media Pembelajaran*. *Hand Out*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Ismiyanto, PC S. 2014. "Kurikulum dan Buku Teks Pendidikan Seni Rupa". Silabus, SAP, dan Media Pembelajaran". *Hand Out*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*.

Koentjaraningrat. 1985. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT Gramedia

Muhrarr, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.

Marhendra, Suluh. 2010. *Pengertian ilustrasi gambar*. Martconsulting bandung.blogspot.com (diakses pada tanggal 28 September 2014)

Margono. 2000. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Maria. 2011. *Gambar Ilustrasi*. Maria.blogspot.com (diakses pada tanggal 30 oktober 2014)

Nazzamudin. 2013. *Hakikat, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Seni*. Ana-Nazzamudin.blogspot.com (diakses pada tanggal 3 November 2014)

Pidarta, Made. 2007. *Landasan Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Riyana. 2008. *Komponen Pembelajaran*. Digilib.unpas.ac.id (diakses tanggal 30 Oktober 2014)

Rondhi, Moh dan Anton Sumartono. 2002. "Tinjauan Seni Rupa 1". *Bahan Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia

Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Setjoatmodjo, Pranjoto. 1988. *Bacaan Pilihan tentang Estetika*. Jakarta: Depdikbud

- Sobandi, Bandi. 2007. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Maulana Offset
- Subartiyah. 2008. Pradana.blogspot.com./Sumber Daya Alam. (diakses tanggal 30 Oktober 2014)
- Sudijono, Annas. 1995. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Grafindo Persada.
- Sudrajat, Ahmad. 2008. *Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran*. Akhmadjudrajat.wordpress.com. (diakses pada tanggal 2 November 2014)
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherawan, Rachmat dan Nugraha. 2010. *Seni Rupa*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sunaryo, Aryo. 2010. "Bahan Ajar Seni Rupa". *Hand Out*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes
- Suryakandangan.Blogspot.Com/*Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan (diakses tanggal 30 Oktober 2014)*
- Susilana. 2001. *Komponen Komponen Pembelajaran*. File.Upi.Edu. (diakses tanggal 28 Oktober 2014)
- Suwarno, Wiji. 2006. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Ar ruzz Media.
- Syafii, dkk. 2006. *Materi dan Pembelajaran Kertangkes SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Syafii. 2006. “Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa”. *Bahan Ajar Tertulis*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
- Syafii. 2010. “Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa”. *Buku Ajar Tertulis*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
- Tirtarahardja dan Sulo. 1994. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud
- Utomo, Kamsijo Budi. 2009. “Strategi Pembelajaran Seni Rupa”. *Hand Out*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes
- Zhalabe. Blogspot.com. *Konsep dan Ruang Lingkup Pendidikan* (diakses pada tanggal (20 September 2014)

