



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN
MENG GAMBAR DAN MEWARNAI RAGAM HIAS
DENGAN TEKNIK GRADASI
PADA SISWA KELAS V SDN KAJAR 01 PATI**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh

Nurul Mahmudah

1401413251

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Nurul Mahmudah

NIM : 1401413251

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul skripsi : Pengembangan Buku Panduan Menggambar dan Mewarnai Ragam Hias dengan Teknik Gradasi pada Siswa Kelas V SDN Kajar 01 Pati.

Menyatakan bahwa hal-hal yang ditulis dalam skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat, tulisan atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2017

Peneliti,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Nurul Mahmudah
NIM 1401413251

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Buku Panduan Menggambar dan Mewarnai Ragam Hias dengan Teknik Gradasi pada Siswa Kelas V SDN Kajar 01 Pati”,

Nama : Nurul Mahmudah

NIM : 1401413251

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Agustus 2017

Menyetujui,

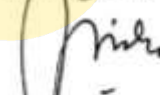
Pembimbing Utama,



Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd.

NIP 197711092008012018

Pembimbing Pendamping,



Dra. Sumilah, M.Pd.

NIP 195703231981112001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar



PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Menggambar dan Mewarnai Ragam Hias dengan Teknik Gradasi pada Siswa Kelas V SDN Kajar 01 Pati”, karya,

Nama : Nurul Mahmudah

NIM : 1401413251

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

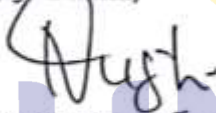
telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari.....tanggal.....Agustus 2017.

Semarang, Agustus 2017

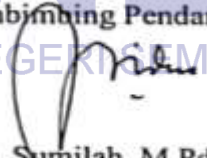
Panitia Ujian


Ketua
Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP-195604271986031001


Penguji Utama,


Nugraheti SismulyasiSB, S.Pd., M.Pd.
NIP 198808292009122005

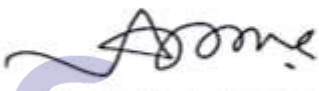
Pembimbing Pendamping,


Dra. Sumilah, M.Pd
NIP195703231981112001

Sekretaris,


Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.
NIP 195905111987031001

Pembimbing Utama,


Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd
NIP 197711092008012018

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Barangsiapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan itu adalah untuk dirinya sendiri.” (QS. Al-Ankabut 29: 6)
2. “Dan bahwa seorang manusia tidak akan memperoleh sesuatu selain apa yang telah diusahakannya sendiri.” (QS. An-Najm 53: 29)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, karya ini saya persembahkan kepada Kedua Orangtua saya, “Bapak Suwardi dan Ibu Rumiwati (alm) yang selalu menjadi motivasi terbesarku, selalu mendukungku dan mendo’akanku.”



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Menggambar dan Mewarnai Ragam Hias dengan Teknik Gradasi pada Siswa Kelas V SDN Kajar 01 Pati”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;.
4. Nugraheti Sismulyasi H. SB, S.Pd., M.Pd., Penguji Utama;
5. Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd., Pembimbing Utama;
6. Dra. Sumilah, M.Pd., Pembimbing Pendamping;
7. Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum., Selaku Dosen Ahli Materi;
8. Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd., Selaku Dosen Ahli Media;
9. Segenap karyawan Tata Usaha PGSD UNNES;
10. Subandi, S.Pd.SD., Kepala SDN Kajar 01 Pati;
11. Laila Hikmatul Husna, S.Pd., guru kelas V SDN Kajar 01 Pati;

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapat balasan pahala dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga hasil penelitian ini dapat memberi manfaat kepada pembaca dan perkembangan pendidikan kedepannya.

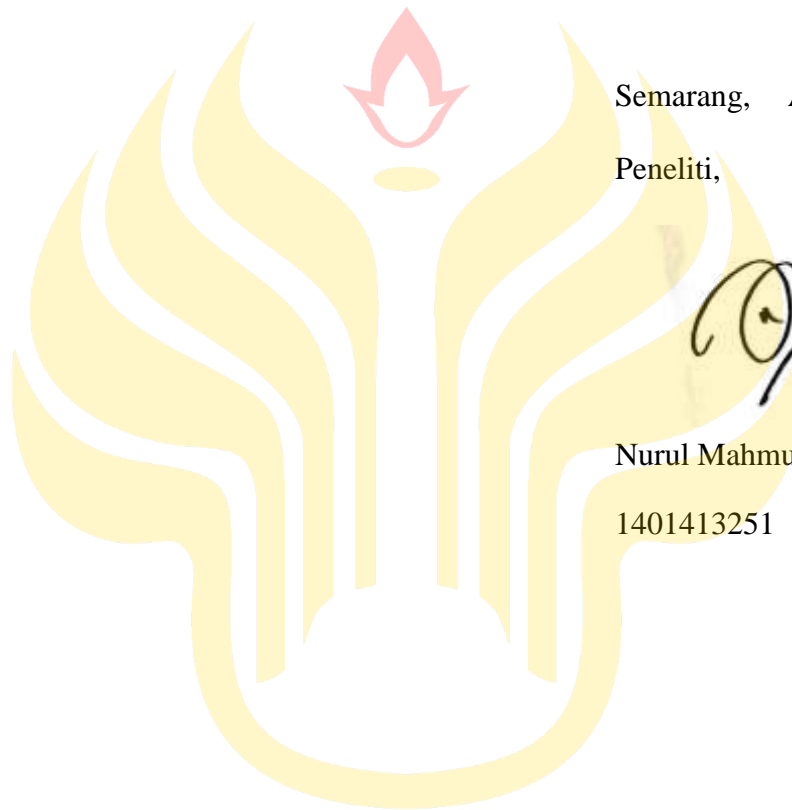
Semarang, Agustus 2017

Peneliti,



Nurul Mahmudah

1401413251



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Mahmudah, Nurul, 2017. *Pengembangan Buku Panduan Menggambar dan Mewarnai Ragam Hias dengan Teknik Gradasi pada Siswa Kelas V SDN Kajar 01 Pati.* Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama: Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd., Pembimbing Pendamping: Dra. Sumilah, M.Pd. 288 halaman.

Melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa kelas V, peneliti mengetahui bahwa siswa sudah bisa menggambar dan mewarnai, tetapi masih belum menguasai dan belum kreatif terutama pada teknik gradasi, sehingga hasil belajar siswa belum sesuai dengan KKM. Peneliti mengembangkan buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi agar membantu siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam menggambar dan mewarnai. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana cara mengembangkan desain, menguji kelayakan, dan mengetahui keefektifan buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi pada pembelajaran SBK? Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengembangkan desain buku panduan dan menguji kelayakan buku panduan serta meningkatkan keefektifan pembelajaran SBK.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan langkah penelitian potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk dan validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan produk akhir. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Kajar 01 Pati yang berjumlah 25. Teknik Pengumpulan data tes dan non tes yang berupa angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data akhir menggunakan desain produk, kelayakan produk, dan keefektifan yaitu hasil belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan menunjukkan: (1) desain buku panduan meliputi cover dan layout mengilustrasikan dalam menggambar dan mewarnai, untuk isi meliputi ringkasan yang sesuai dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran, terdapat langkah-langkah untuk menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi; (2) buku panduan dinilai oleh ahli media dengan skor sebesar 89% dan ahli materi dengan skor sebesar 92% dengan kriteria sangat layak; (3) uji keefektifan dilihat dari hasil belajar pada ranah kognitif dan ranah psikomotor, rata-rata nilai sebesar 79 dan 84.

Simpulan penelitian menunjukkan hasil pengembangan buku panduan dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran pada materi menggambar dan mewarnai dilihat dari hasil belajar yang meningkat. Saran penelitian ini adalah desain buku panduan mampu dikembangkan lagi sehingga kualitas pembelajaran lebih efisien dan hasil belajar siswa semakin meningkat.

Kata Kunci: buku panduan, menggambar, mewarnai, teknik gradasi, SBK

DAFTAR ISI

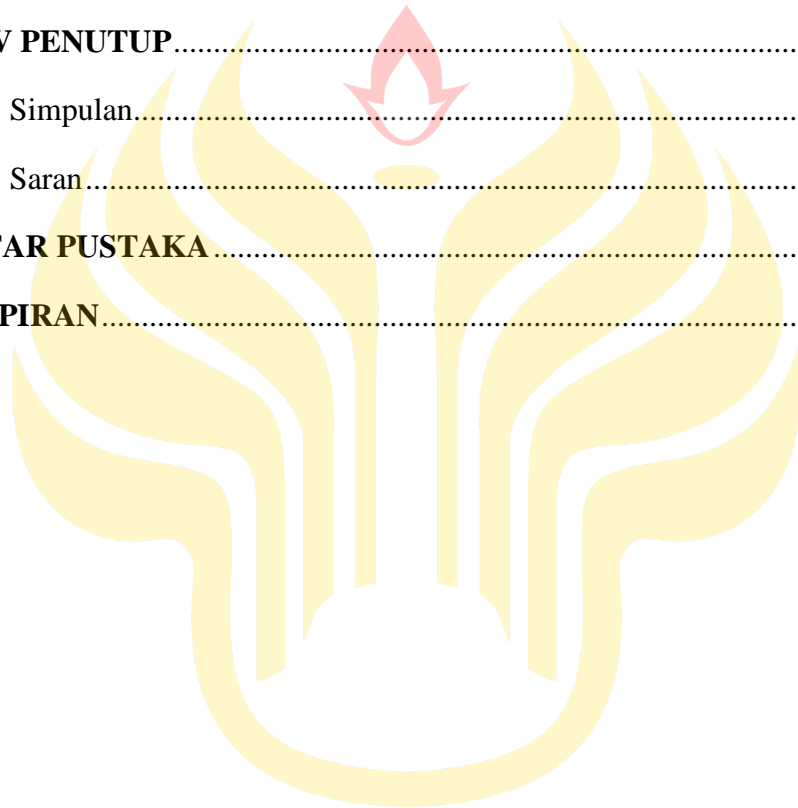
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.6.1 Manfaat Teoretis	12
1.6.2 Manfaat Praktis	12
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Kajian Teoritis.....	15
2.1.1 Media Sebagai Penunjang Pembelajaran	15
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2.1.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	16
2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	17
2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	18
2.1.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	19
2.1.2 Buku Panduan	20
2.1.2.1 Pengertian Buku Panduan	20
2.1.2.2 Teknik Penyusunan Buku Panduan.....	22
2.1.2.3 Pengembangan Buku Panduan dalam Menggambar dan Mewarnai dengan Teknik Gradasi	23
2.1.3 Pembelajaran SBK di SD	25
2.1.3.1 Fungsi Pendidikan Seni di SD.....	39
2.1.3.2 Ruang Lingkup Pendidikan Seni di Sekolah Dasar	41
2.1.3.3 Karakteristik Seni Rupa Anak di Sekolah Dasar	43
2.1.4 Wujud Seni Rupa	44
2.1.4.1 Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi	45
2.1.4.2 Jenis-jenis Kegiatan Menggambar	46
2.1.4.3 Menggambar Ragam Hias Pada karya Seni Rupa Nusantara	47
2.1.4.4 Jenis Ragam Hias Pada Karya Seni Rupa Nusantara.....	48
2.1.4.5 Media atau Alat Menggambar.....	49
2.1.5 Unsur Rupa dalam Menggambar.....	50
2.1.6 Mewarnai Gambar	54

2.2	Kajian Empiris.....	58
2.3	Kerangka Berfikir.....	62
2.4	Hipotesis Tindakan.....	65
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		66
3.1	Jenis Penelitian.....	66
3.2	Prosedur Penelitian.....	68
3.3	Subjek Penelitian atau Sumber Data	72
3.3.1	Subjek Penelitian.....	72
3.3.2	Lokasi Penelitian	72
3.3.3	Waktu Penelitian	72
3.3.4	Variabel Penelitian	73
3.3.5	Populasi dan Sampel Penelitian	73
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	74
3.4.1	Teknik Tes.....	74
3.4.2	Teknik Nontes	75
3.4.2.1	Wawancara.....	75
3.4.2.2	Observasi.....	76
3.4.2.3	Kuesioner / Angket	76
3.4.2.4	Dokumentasi	77
3.5	Uji Coba Instrumen.....	78
3.5.1	Uji Validitas Instrumen	78
3.5.2	Uji Reliabilitas Instrumen	81
3.5.3	Indeks Kesukaran	82
3.6	Analisis Data	85
3.6.1	Analisis Data Produk.....	85

3.6.1.1 Analisis Data Validasi Kelayakan Buku Panduan Menggambar dan Mewarnai dengan Teknik Gradasi	85
3.6.1.2 Analisis Data Tanggapan Siswa dan Guru terhadap Pembelajaran SBK dengan Menggunakan Buku Panduan	86
3.6.1.3 Data Aktivitas Siswa	87
3.6.2 Analisis Data Awal	88
3.6.2 Analisis Data Akhir	89
3.6.2.1 Uji T-test	89
3.6.2.2 Uji N-Gain.....	90
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	91
4.1 Hasil Penelitian	91
4.1.1 Hasil Desain Pengembangan Buku Panduan Menggambar dan Mewarnai dengan Teknik Gradasi.....	91
4.1.2 Kelayakan Buku Panduan Menggambar dan Mewarnai dengan Teknik Gradasi	100
a) Uji Coba Produk (Uji Kelompok Kecil)	104
b) Uji Coba Pemakaian Produk (Uji Kelompok Besar)	107
4.1.2.1 Hasil Produk.....	107
4.1.3 Keefektifan Pembelajaran dengan Buku Panduan Menggambar dan Mewarnai dengan Teknik Gradasi	113
4.1.3.1 Analisis Data Awal.....	117
4.1.3.2 Analisis Data Akhir.....	119
4.2 Pembahasan	124
4.2.1 Desain Pengembangan Buku Panduan Menggambar dan Mewarnai dengan Teknik Gradasi	124

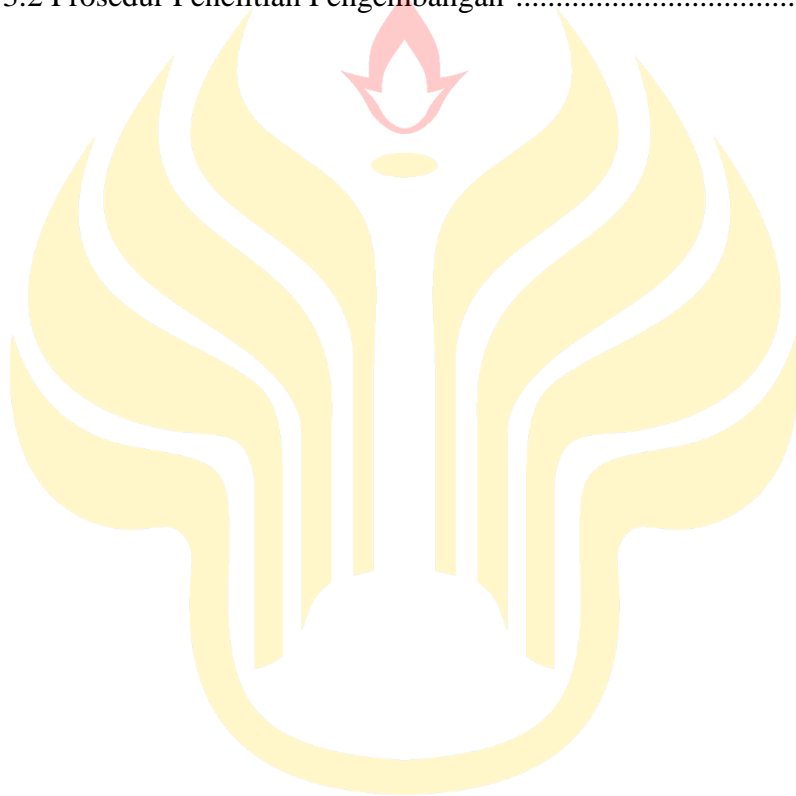
4.2.2 Hasil Validasi Penilaian Buku Panduan Menggambar dan Mewarnai dengan Teknik Gradasi	125
4.2.3 Keefektifan Pembelajaran dalam Menggunakan Buku Panduan Menggambar dan Mewarnai dengan Teknik Gradasi.....	126
4.3 Implikasi.....	131
BAB V PENUTUP	134
5.1 Simpulan.....	134
5.2 Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN	140



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	64
Bagan 3.1 Langkah-langkah Model Penelitian	67
Bagan 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	68



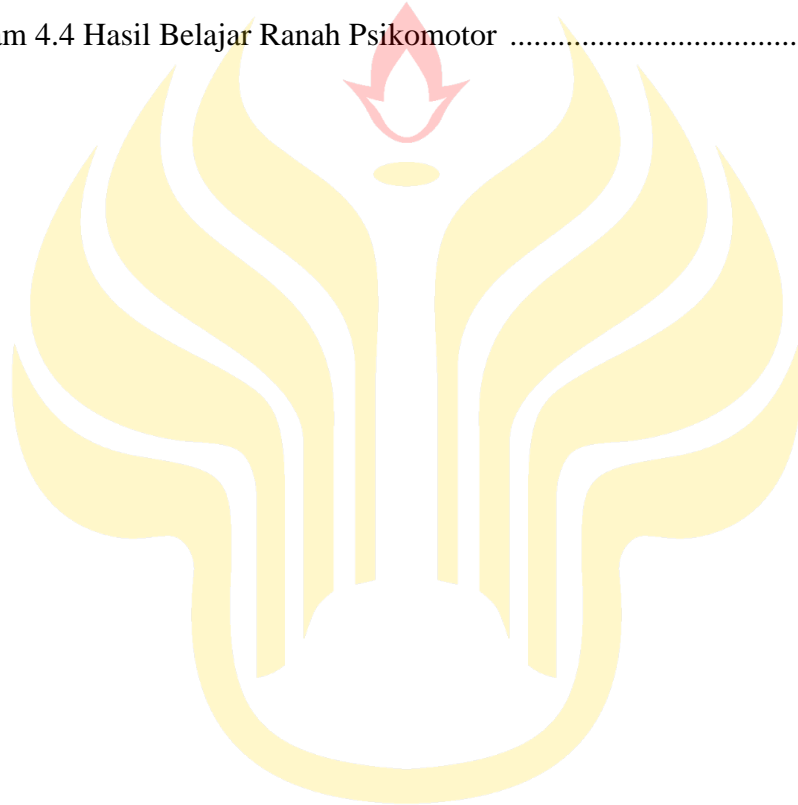
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	78
Tabel 3.2	Hasil Analisis Validitas Uji Coba Soal	80
Tabel 3.3	Hasil Analisis Reliabilitas Uji Coba Soal	82
Tabel 3.4	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba	83
Tabel 3.5	Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba	84
Tabel 3.6	Soal Kategori Layak dan Tidak Layak	85
Tabel 3.7	Kriteria Penilaian Kelayakan Media	86
Tabel 3.8	Kriteria Persentase Tanggapan Guru dan Siswa	87
Tabel 3.9	Kriteria Persentase Aktivitas Siswa	87
Tabel 3.10	Kriteria Nilai N-Gain	90
Tabel 4.1	Persentase Penilaian Produk oleh Ahli Media dan Ahli Materi	100
Tabel 4.2	Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru pada Uji Coba Kelompok Kecil	105
Tabel 4.3	Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil	106
Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Belajar Pretest dan Posttest Siswa dalam Ranah Kognitif	113
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Belajar Pretest dan Posttest Siswa dalam Ranah Psikomotor	114
Tabel 4.6	Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Pretest dan Posttest pada Ranah Kognitif	118
Tabel 4.7	Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Pretest dan Posttest pada Ranah Psikomotor	119
Tabel 4.8	Hasil Uji t Pretest dan Posttest Pada Ranah Kognitif	120
Tabel 4.9	Hasil Uji t Pretest dan Posttest Pada Ranah Psikomotor	121
Tabel 4.10	Hasil Uji Peningkatan Rata-rata pada Ranah Kognitif (N-Gain)	122
Tabel 4.11	Hasil Uji Peningkatan Rata-rata pada Ranah Psikomotor	123

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Persentase Kelayakan Buku Panduan	101
Diagram 4.2 Persentase Pengamatan Aktivitas Siswa	116
Diagram 4.3 Hasil Belajar Ranah Kognitif	122
Diagram 4.4 Hasil Belajar Ranah Psikomotor	124



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

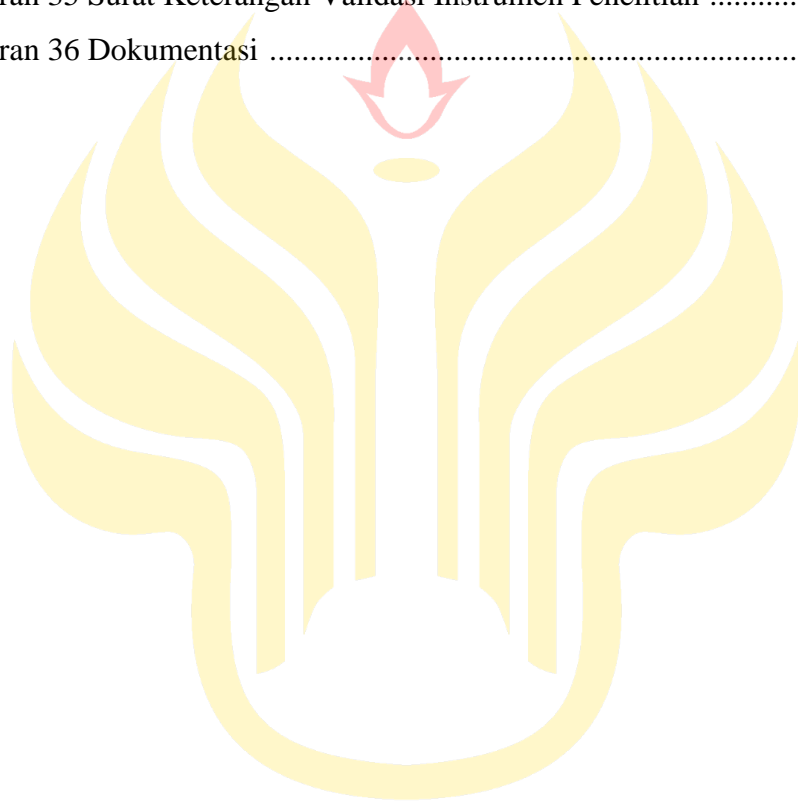
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ragam Hias Geometris	48
Gambar 2.2 Ragam Hias Flora	49
Gambar 2.3 Unsur Titik	50
Gambar 2.4 Unsur Garis	51
Gambar 2.5 Lingkaran Warna	53
Gambar 3.1 Bentuk <i>One-Group Pretest-Posttest Desain</i>	71
Gambar 4.1 Desain <i>Cover</i> Depan	93
Gambar 4.2 Desain <i>Cover</i> Belakang	93
Gambar 4.3 Desain Tampilan Isi	94
Gambar 4.4 Tampilan <i>Cover</i>	94
Gambar 4.5 Tampilan Kata Pengantar	95
Gambar 4.6 Tampilan Daftar Isi	96
Gambar 4.7 Tampilan SD, KD, dan Indikator	97
Gambar 4.8 Tampilan Materi	97
Gambar 4.9 Tampilan Lembar Kerja	98
Gambar 4.10 Tampilan Daftar Pustaka	99
Gambar 4.11 Tampilan Biodata Penulis	99
Gambar 4.12 Tampilan <i>Cover</i> Belakang Sebelum direvisi	102
Gambar 4.13 Tampilan <i>Cover</i> Belakang Sesudah direvisi	102
Gambar 4.14 Tampilan Materi Sebelum direvisi	103
Gambar 4.15 Tampilan Materi Sesudah direvisi	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	141
Lampiran 2 Daftar Siswa Kelas V SDN Kajar 01 Pati	142
Lampiran 3 Lembar Instrumen Wawancara Kebutuhan Guru	143
Lampiran 4 Lembar Instrumen Wawancara Kebutuhan Siswa.....	147
Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal Uji Coba Ranah Kognitif	149
Lampiran 6 Instrumen Soal Uji Coba	151
Lampiran 7 Kunci Jawaban Instrumen Soal Uji Coba.....	158
Lampiran 8 Pedoman Penilaian Tes Uji Coba	159
Lampiran 9 Hasil Uji Coba	160
Lampiran 10 Rekapitulasi Uji Coba Instrumen	163
Lampiran 11 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media Dan Ahli Materi	165
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Media	170
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Materi	174
Lampiran 14 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru	177
Lampiran 15 Hasil Angket Tanggapan Guru	179
Lampiran 16 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa	182
Lampiran 17 Hasil Angket Tanggapan Siswa	183
Lampiran 18 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa	186
Lampiran 19 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	187
Lampiran 20 Rekapitulasi Observasi Aktivitas Siswa	191
Lampiran 21 Silabus Pelaksanaan Pembelajaran	193
Lampiran 22 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	204
Lampiran 23 Instrumen Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	243
Lampiran 24 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	247
Lampiran 25 Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	258
Lampiran 26 Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Ranah Kognitif	254
Lampiran 27 Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Ranah Psikomotor	255
Lampiran 28 Hasil Analisis Uji Normalitas Ranah Kognitif	256
Lampiran 29 Hasil Analisis Uji Normalitas Ranah Psikomotor	258

Lampiran 30 Hasil Analisis T-Test	260
Lampiran 31 Hasil Analisis Uji N-Gain	262
Lampiran 32 Surat Izin Penelitian	264
Lampiran 33 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	265
Lampiran 34 Surat Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi	266
Lampiran 35 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian	267
Lampiran 36 Dokumentasi	268



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangatlah berperan penting dalam kehidupan manusia. Salah satunya yaitu sebagai media yang berfungsi menjadikan manusia lebih baik dari sebelumnya. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan 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. Mengacu pada tujuan pendidikan nasional, tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia dan ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut (BSNP, 2006: 9).

Muatan Seni Budaya dan Ketrampilan yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan, namun mata pelajaran SBK pada aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni dan berbasis budaya.

Pendidikan SBK diberikan disekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik yang terletak pada bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi.

Dari penjelasan tersebut mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bertujuan 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 (BSNP, 2006: 191).

Ruang lingkup mata pelajaran SBK pada jenjang pendidikan SD meliputi 4 aspek, meliputi : Seni Rupa, Seni Musik, Seni tari, dan Keterampilan. Di antara keempat bidang seni tersebut minimal diajarkan satu bidang seni sesuai kemampuan sumber daya manusia yang tersedia. Setiap aspek tersebut memiliki perbedaan peran untuk mengembangkan potensi siswa dalam berkarya melalui seni. Berdasarkan 4 aspek tersebut, peneliti telah mengkaji pada aspek seni rupa, karena dapat menyampaikan sesuatu yang ada dalam pikirannya menjadi sebuah karya seni. Seni adalah sesuatu yang dapat dipahami secara keseluruhan atau dalam kesatuan strukturnya (konseptual, sintesis, proses). Seni merupakan aktivitas permainan, melalui permainan kita dapat mendidik anak dan membina kreativitasnya sendini mungkin. Dengan demikian bahwa seni dapat digunakan sebagai alat pendidikan. Pendidikan seni di SD untuk menciptakan cipta rasa keindahan, kemampuan mengolah dan menghargai seni melalui bimbingan

terstruktur dari pendidik. Pendidik memberikan kebebasan untuk berekspresi dan mengeksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah dan menemukan hal-hal baru (Kristanto, 2014: 2).

Pendidikan Seni Rupa merupakan istilah yang relatif baru digunakan dalam dunia persekolahan. Pada mulanya digunakan istilah menggambar. Penggunaan istilah pengajaran menggambar ini berlangsung cukup lama hingga kemudian diganti dengan istilah Pendidikan Seni Rupa (Haryanto, 2014: 5). Jadi Pendidikan Seni Rupa adalah mengembangkan ketrampilan menggambar, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa, menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu Seni Rupa, dan mempromosikan gagasan multikultural.

Salah satu materi pendidikan seni rupa di Sekolah Dasar adalah menggambar. Dalam aktivitas menggambar pasti tidak jauh dari mewarnai, karena untuk usia anak Sekolah Dasar setelah menggambar pasti akan di lengkapi dengan memperindah gambar yaitu dengan memberi sedikit sentuhan warna atau disebut juga dengan mewarnai. Setiawan (2017 :50) mengemukakan warna adalah gelombang cahaya dengan frekuensi yang dapat mempengaruhi penglihatan dan berbentuk simbol-simbol. Warna merah dapat dipakai sebagai tanda bahaya dan larangan, sedangkan untuk warna biru memperlihatkan ketenangan dan kedamaian, Menurut Pamadhi (2010 :74) Kegiatan mewarnai akan mengajak kepada siswa bagaimana mengarahkan kebiasaan-kebiasan dalam mewarnai dengan spontan menjadi kebiasaan-kebiasan menuangkan warna yang mempunyai nilai pendidikan.

Siswa yang suka menumbuhkan warna melalui berbagai media baik saat siswa sedang menggambar, atau meletakkan warna pada saat mengisi bidang-bidang gambar yang harus diwarnai. Bahan pewarna yang dapat digunakan untuk siswa antara lain: cat air, krayon (pastel), spidol, sepuhan, dan teres. Untuk mewarnai gambar harus bijak dan mengacu kepada kreativitas, emosi, dan imajinasi siswa (Pamadhi, 2010: 70). Kegiatan mewarnai gambar melatih siswa selain kemampuan motoriknya juga melatih ketrampilan, kerapian dan kesabaran. Dalam ketrampilan mewarnai didapatkan dari olah tangan yang berulang-ulang, sehingga semakin lama siswa akan mampu mengendalikan, mengarahkan sehingga apa yang dihasilkan olah tangan siswa sesuai dengan apa yang dikehendaki. Dari kebiasaan tersebut ketrampilan dalam berkarya akan dicapai.

Mewarnai adalah kegiatan menyenangkan sekaligus bermanfaat untuk melatih saraf motorik, kreativitas, dan daya imajinasi. Mewarnai tidak sekedar kegiatan yang menyenangkan untuk siswa. Namun, melalui mewarnai berbagai kemampuan dasar siswa dilatih. Selain itu, orang tua atau guru bisa segera mengenali perubahan emosi, perasaan, dan keinginan siswa. Dengan obyek yang diwarnai, koordinasi motorik halus siswa dilatih. Mewarnai adalah suatu bentuk kreativitas siswa, dimana siswa diajak untuk memberikan suatu goresan pada gambar yang telah dibuat oleh siswa. Semakin sering mewarnai, kemampuan ketrampilan siswa pun semakin baik. Sebab, siswa belajar menangkap coretan pada bidang tersedia dan mengisinya dengan berbagai warna secara tepat. Ada beberapa alat dan bahan yang digunakan dalam aktivitas mewarnai menggunakan pastel yang dapat menentukan kualitas hasil mewarnai. Alat dan bahan yang

dimaksud adalah pensil, penghapus, tisu, alat pe-nyambung dan alat peraut (Olivia, 2013: 23).

Gradasi adalah suatu konsep yang sudah melekat pada masing-masing individu sesuai dengan pergaulannya. Gradasi ini akan berdampak pada berbagai hal dari diri seseorang seperti pola pikirnya, pergaulannya, dan juga pola penjelasannya. Gradasi memang suatu konsep yang belum dikenal banyak orang terutama masyarakat yang berpendidikan rendah atau tidak berpendidikan. Sedangkan pengertian gradasi warna adalah perkembangan warna atau perubahan warna yang terjadi jika dua warna atau lebih digabungkan, untuk mendapat hasil gradasinya lebih bagus,halus warna untuk mewarnai lebih banyak lagi. Warna-warna gradasi bervariasi dan terus-menerus menghasilkan transisi warna yang sangat halus, maka dari itu para seniman atau orang yang bergelut dengan bidang menggambar akan selalu menggunakan warna gradasi dalam karya seninya. Ada beberapa teknik membuat gradasi warna yaitu : (1) dari bawah ke atas; (2) dari luar ke dalam; (3) dari samping; (4) dari dalam ke luar, selang-seling dan menggunakan tangan. Sir Isaac Newton (dalam Kristanto, 2013: 7) adalah seorang ilmuwan dari Inggris yang pertama kali menyajikan warna di dalam suatu diagram atau lingkaran warna pada abad ke 16, Lingkaran warna tersebut mempermudah untuk mempelajari sebuah teori pewarnaan.

Mewarnai dengan menggunakan teknik gradasi termasuk pembelajaran seni rupa yang di dapatkan oleh siswa di bangku Sekolah Dasar. Untuk mengembangkan kreatifitas menggambar dan mewarnai siswa dengan teknik gradasi diperlukan media yang mendukung. Media pembelajaran tersebut,

diharapkan dapat membantu me-ngembangkan dayakreatifitas anak dalam mewarnai dengan teknik gradasi. Menurut Gerlach & Elydalam Arzyad (2014)media adalah manusia, materi, atau kejadian da-lam membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ke-terampilan, atau sikap. Dari pengertian tersebut maka guru, buku teks, dan lingku-ngan sekolah termasuk media. Penggunaan media pembelajaran sangatlah perlu untuk mencapai tujuan tertentu yaitu meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti yang di-ungkapkan Asyhar (2012: 15) Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran memer-lukan berbagai upaya untuk mewujudkan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar me-ngajar antara lain : (1) Dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil be-lajar; (2) Dapat menimbulkan motivasi belajar sendiri-sendiri dengan kemampuan dan minat siswa; (3) Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu; (4) Da-pat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebung binatang menurut Levie & lantz dalam Musfiqon (2015).

Dalam prapenelitian peneliti melakukan wawancara dengan guru SBK di SDN Kajar 01 Pati. Hasil wawancara ditemukan bahwa pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dalam materi menggambar dan mewarnai siswa kurang kreatif, kurang menuangkan ide dalam berkreasi. Hanya beberapa siswa

yang bisa menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi. Contohnya hanya menggunakan satu warna dalam satu gambar, mewarnai daun hanya menggunakan warna hijau muda saja ataupun hanya menggunakan warna hijau tua saja.

Keseluruhan siswa kelas V SD Negeri Kajar 01 yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 14 perempuan, dapat dikatakan belum menguasai bagai-mana cara menggambar dan mewarnai gambar menggunakan teknik gradasi yang sesuai, karena guru kurang memperhatikan siswa saat menggambar dan mewarnai. Hanya beberapa siswa yang dibimbing oleh guru saat menggambar dan mewarnai. Pada saat pembelajaran yang berlangsung guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan variatif yang sesuai dengan kondisi serta kebutuhan siswa. Sehingga siswa kurang antusias dan kurang optimal dalam menuangkan ketrampilan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi. Serta belum adanya buku panduan khusus tentang menggambar dan mewarnai dengan teknik-teknik gradasi. Guru hanya menggunakan buku panduan menggambar dan mewarnai yang materinya belum lengkap. Pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Awal pelajaran dimulai dengan berceramah tentang teori warna, guru bertanya jawab tentang materi yang dijelaskan. Dalam pelajaran menggambar guru menentukan tema yang ingin digambar oleh siswa, selanjutnya menggambar dengan tema yang telah ditentukan oleh guru. Siswa tidak menggunakan buku panduan apapun untuk menggambar dan mewarnai gambar yang telah dibuat oleh siswa. Permasalahan juga ditemukan saat guru menjelaskan siswa merasa bosan,

siswa lebih suka bermain dengan teman sebangkunya. Maka dari itu siswa kurang optimal dalam proses belajar menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi. Beberapa permasalahan tersebut yang mengakibatkan kualitas ketrampilan menggambar dan mewarnai siswa kurang.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan hasil belajar yang masih rendah dilihat dari data nilai menggambar dan mewarnai dengan rata-rata kelas 75. Ditunjukkan dengan data dari 25 siswa, 15 siswa 60% nilainya masih rendah, sedangkan 10 siswa 40% nilainya diatas rata-rata kelas.

Penelitian yang mendukung permasalahan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Siti Zaujah Damayanti dan Wayan Setiadarma dari Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Teknik Mewarnai dalam Pembelajaran Gambar Bentuk Siswa Kelas X”. Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan. Hasil dari penelitian tersebut bahwa presentase ketuntasan siswa tanpa menggunakan media video di kelas X MIA 3 sebanyak 30 %. Setelah menggunakan media video menjadi 70%. Presentase ketuntasan siswa di kelas X MIA 2 sebelum menggunakan video sebesar 24% (criteria kurang), dan setelah menggunakan video sebesar 45% dan masuk pada kriteria cukup. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Zaujah Damayanti peneliti melakukan pengembangan buku panduan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggambar dan mewarnai. .

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Rizqi Nur Laili dari UNESA pada tahun 2012 dengan judul “Pengaruh Latihan

Motorik Halus Terhadap Ketrampilan Mewarnai Bagi Anak Kelompok A di TK Aisyiyah 17 Surabaya”. Berdasarkan hasil analisis data uji beda t (*Paired sample t- test*), secara matematis, menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara penerapan latihan motorik halus terhadap peningkatan ketrampilan mewarnai. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil refleksi awal (sebelum dilakukan tindakan latihan motorik halus) dan hasil refleksi akhir (sesudah dilakukan tindakan dengan latihan motorik halus) diperoleh data $t = -71.579$ dengan taraf signifikansi 0,000 pada tingkat capaian perkembangan ketrampilan mewarnai anak kelompok A TK Aisyiyah 17 Surabaya. Penelitian pendukung yang dilakukan oleh Rizqi Nur Laili menunjukkan adanya peningkatan ketrampilan mewarnai anak, maka dari itu peneliti mengembangkan buku panduan untuk meningkatkan ketrampilan siswa dalam menggambar dan mewarnai.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan kajian permasalahan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Menggambar dan Mewarnai dengan Teknik Gradasi pada Siswa Kelas V SDN Kajar 01 Pati”.



1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Guru kurang memperhatikan saat siswa menggambar dan mewarnai.

- b. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan variatif yang sesuai dengan kondisi siswa serta kebutuhan siswa, Sehingga siswa kurang antusias dan kurang optimal dalam menuangkan ketrampilan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi.
- c. Dalam pembelajaran menggambar dan mewarnai pada muatan SBK siswa sering bosan, dan kurang tertarik untuk mengikutinya.
- d. Hasil belajar siswa dalam materi menggambar dan mewarani rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi pada permasalahan mengenai kurangnya media pembelajaran berbentuk media cetak yang inovatif dan variatif yang sesuai dengan kondisi serta kebutuhan siswa dalam menuangkan ketrampilan menggambar dan mewarnai dengan menggunakan tehnik gradasi. Sedangkan guru masih menggunakan buku panduan mewarnai dengan tehnik mewarnai yang biasa saja. Maka dari itu peneliti menguji media yang berbentuk buku panduan terhadap keberhasilan siswa terhadap hasil belajar pada materi menggambar dan mewarnai dengan tehnik gradasi yang digunakan pada pelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan di SD Negeri Kajar 01 Pati.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah desain pengembangan buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi pada siswa kelas V SDN Kajar 01?
- 2) Bagaimanakah kelayakan buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi pada siswa kelas V SDN Kajar 01?
- 3) Bagaimana keefektifan pembelajaran dengan menggunakan buku panduan menggambar dan mewarnai pada siswa kelas V SDN Kajar 01?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah :

- 1) Untuk mengetahui desain buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi pada siswa kelas V SDN Kajar 01.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi pada siswa kelas V SDN Kajar 01.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan media buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi pada siswa kelas V SDN Kajar 01.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Memberikan kontribusi berupa konsep tentang buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya dalam materi menggambar dan mewarnai.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru

Melalui pengembangan buku panduan mewarnai dengan teknik gradasi pada pembelajaran SBK dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan ketrampilan guru dalam menggunakan media agar tercipta pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Melalui pengembangan buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi dapat membantu siswa menerima pelajaran serta meningkatkan minat, motivasi, dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran SBK pada siswa kelas V SDN Kajar 01.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini memberikan media berupa buku panduan yang baik sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mutu lulusan di SDN Kajar

01 Serta memberikan kontribusi pada sekolah untuk menciptakan media-media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

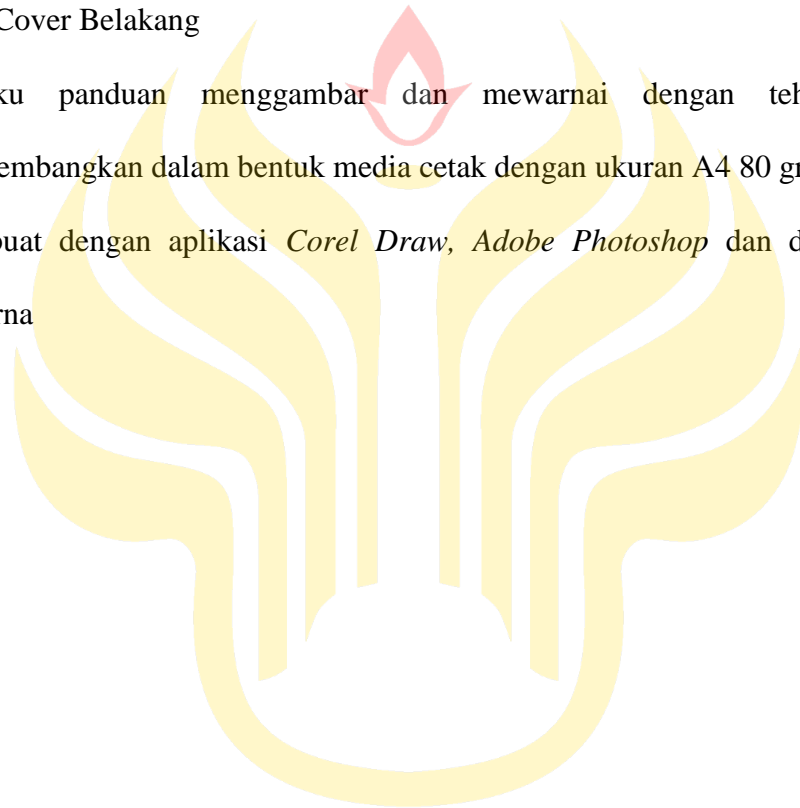
Menambah wawasan dan ketrampilan peneliti dalam menyusun buku panduan menggambar dan mewarnai untuk dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Serta mengenai pengembangan media dan sebagai bekal yang nantinya direalisasikan saat berperan aktif dalam dunia pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah produk berupa buku panduan menggambar dan mewarnai dengan tehnik gradasi yang berbentuk media pembelajaran cetak dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Buku panduan menggambar dan mewarnai dengan tehnik gradasi ini untuk siswa kelas V SD/MI semester II
- 2) Buku panduan menggambar dan mewarnai dengan tehnik gradasi ini diperuntukan bagi siswa kelas V SD/MI sebagai sumber belajar tambahan dan bagi guru untuk menambah media dalam mengajar
- 3) Buku panduan menggambar dan mewarnai dengan tehnik gradasi ini berisi:
 - a. Halaman judul (cover depan)
 - b. Sub cover
 - c. Kata Pengantar
 - d. Daftar isi

- e. SK dan KD
 - f. Materi
 - g. Rangkuman Materi
 - h. Daftar Pustaka
 - i. Cover Belakang
- 4) Buku panduan menggambar dan mewarnai dengan tehnik gradasi dikembangkan dalam bentuk media cetak dengan ukuran A4 80 gram
- 5) Dibuat dengan aplikasi *Corel Draw*, *Adobe Photoshop* dan dicetak penuh warna



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Media Sebagai Penunjang Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran bukan sekedar alat bantu dalam proses pembelajaran, namun media pembelajaran sangatlah berguna untuk proses pembelajaran agar pembelajaran bisa berjalan dengan lancar. Saat proses pembelajaran jika menggunakan media siswa akan lebih mudah untuk memahami materi, dan lebih memperhatikan guru saat menjelaskan. Menurut Musfiqon (2015: 26) media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media dalam pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang dapat menyampaikan informasi secara visual atau verbal.

Sedangkan menurut Asyhar (2012: 8) media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari guru secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana siswa dapat melakukan belajar secara efisien dan efektif.

Sependapat Sukarya (2008: 10.3.1) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke siswa

sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar dalam menyampaikan pesan yang dapat membangkitkan motivasi siswa serta untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, memiliki jenis-jenis yang berbeda sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran

2.1.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Beraneka ragam jenis media harus sesuai materi dan tujuan pembelajaran. Menurut Arsyar (2012: 44) dikelompokkan menjadi 4 jenis, yaitu: media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia:

- 1) Media Visual, merupakan jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan, sehingga pengalaman belajar yang dialami siswa sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Contoh media visual yaitu: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster; (b) model dan prototipe seperti globe bumi; (c) media realitas alam sekitar.
- 2) Media Audio, merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Contoh media audio yaitu: (a) berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata; (b) pesan non verbal dalam bentuk bunyi-bunyian, musik.
- 3) Media Audio-Visual, merupakan jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan yang sekaligus

dalam satu proses kegiatan. Contoh media audio-visual yaitu: film, video, program tv.

- 4) Multimedia, merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Contoh multimedia yaitu TV, presentasi Powerpoint berupa teks, gambar bersuara.

Jenis media pembelajaran memiliki fungsi dan tujuan yang berbeda-beda sesuai materi pelajaran yang disampaikan. Peneliti mengembangkan media visual yang berupa buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi. Dari berbagai jenis media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri bagi siswa sesuai bahan pelajaran yang diajarkan.

2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Sebagai strategi media pembelajaran juga mempunyai fungsi, antara lain:

- 1) Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar
- 2) Memperjelas informasi yang disampaikan
- 3) Melengkapi dan memperkaya informasi
- 4) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian informasi
- 5) Menambah variasi dalam penyajian materi
- 6) Menambah pengertian tentang sesuatu pengetahuan
- 7) Memberikan hasil belajar yang permanen
- 8) Mempertinggi perhatian siswa

9) Memberikan dasar pengalaman konkret dari pengertian abstrak

Berdasarkan fungsi tersebut jika digunakan secara tepat dan optimal, maka media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat yang sangat baik bagi siswa.

2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media sangat berperan dalam pembelajaran dan memiliki manfaat yang berbeda-beda dengan media lainnya. Seperti halnya buku panduan yang disesuaikan dengan materi pelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. Manfaat penggunaan media pembelajaran meliputi:

- 1) Meningkatkan daya tarik siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan atau materi pelajaran lebih jelas sehingga lebih mungkin untuk dipahami maknanya oleh siswa.
- 3) Aktivitas siswa lebih bervariasi, tidak hanya mendengarkan tetapi mengamati dan mencoba mempraktekkan.
- 4) Memberi variasi kepada proses pembelajaran, karena tidak berdasarkan pada satu sumber belajar.
- 5) Menghindarkan kejenuhan baik pihak guru maupun siswa Menurut Sukarya (2008: 10.3).

Memilih media diperlukan kriteria yang tepat sesuai dengan keperluan, karena penggunaan buku panduan menggambar dan mewarnai berpengaruh terhadap proses pembelajaran SBK.

2.1.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Memilih media pembelajaran hendaknya dilakukan secara cermat dan pertimbangan yang matang. Pertimbangan tersebut didasarkan atas kriteria-kriteria tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kriteria media pembelajaran yang baik dan perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media, antara lain:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan artinya, pembelajaran dilaksanakan mengacu pada tujuan pembelajaran yang dirumuskan karena untuk pencapaian tujuan pembelajaran agar lebih efektif.
- 2) Ketepatangunaan artinya, untuk pemilihan media pembelajaran didasarkan pada kegunaan. Sebagai contoh: jika materi yang dipelajari bagian-bagian suatu benda, bisa menggunakan media pembelajaran bagan atau slide. Sedangkan yang dipelajari seperti aspek-aspek yang bergerak, maka menggunakan media pembelajaran film atau video. Karena dalam penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat menghasilkan dan meningkatkan pencapaian akademik.
- 3) Keadaan siswa yang artinya, pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan siswa, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis siswa. Karena jika tidak sesuai dengan keadaan siswa tidak dapat membantu dalam memahami materi pembelajaran.
- 4) Ketersediaan artinya, suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, tetapi media tersebut tidak tersedia di sekolah maka tidak dapat digunakan. Sehingga jangan sampai seorang guru menentukan dan

memilih media yang tidak tersedia disekolahan. Guru sebaiknya menggunakan media alternatif yang tersedia disekolahan.

- 5) Biaya kecil artinya, faktor ini adalah pertimbangan utama dalam pemilihan media pembelajaran, jika biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan hendaknya seimbang dengan hasil yang dicapai. Memilih media yang murah dan sederhana tetapi hasilnya bagus sesuai yang diinginkan.
- 6) Ketrampilan guru artinya, aspek ini menjadi kendala tersendiri dalam memilih media pembelajaran. Banyak guru yang memilih dengan menggunakan media yang sederhana dengan alasan tidak bisa mengoperasikan media yang lebih canggih dan modern.
- 7) Mutu teknis yang artinya, kualitas media sangatlah mempengaruhi tingkat ketersampaian pesan materi pembelajaran kepada siswa. Untuk itu, media yang dipilih dan digunakan hendaknya memiliki mutu teknis yang baik.

Berdasarkan kriteria pemilihan media yang paling utama yaitu media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran siswa. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi, sesuai dengan tujuan pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan pada materi menggambar ragam hias dan mewarnainya.

2.1.2 Buku Panduan

2.1.2.1 Pengertian Buku Panduan

Buku panduan merupakan tergolong kedalam buku pendidikan, sejalan dengan klasifikasi Departemen Pendidikan Nasional (2008: 1) yang membagi buku pendidikan menjadi empat bagian, antara lain: buku teks pelajaran, buku

pengayaan, buku referensi, dan buku panduan pendidik. Diperkuat dalam Permendiknas No. 2 tahun 20018 pasal 6 (2) selain buku teks pelajaran, pendidik dapat menggunakan buku panduan pendidik, buku pengayaan, dan buku referensi untuk membantu proses pembelajaran. Permediknas RI No.8 tahun 2016 membagi buku menjadi:

- a. buku teks pelajaran, merupakan sumber pembelajaran utama untuk mencapai kompetensi dasar, kompetensi inti, serta dinyatakan layak oleh kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk digunakan pada satuan pendidikan.
- b. buku nonteks pelajaran adalah buku untuk mendukung proses pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan dan jenis buku lain yang tersedia di perpustakaan sekolah.

Buku panduan belajar siswa termasuk contoh bahan ajar yang berbasis cetak. Hal ini mengacu pada pengertian bahan ajar adalah materi ajar yang dikemas sebagai bahan untuk disajikan dalam pembelajaran (Prastowo, 2015: 40). Sedangkan menurut Hamdani (2010: 218) bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Untuk buku panduan menggambar dan mewarnai ragam hias dengan teknik gradasi merupakan salah satu media cetak yang digunakan sebagai bahan ajar disuatu pembelajaran, karena dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran. Dalam buku panduan menggambar dan mewarnai ragam hias dengan teknik gradasi pada siswa kelas V SD Kajar 01 memuat mengenai teori-teori, teknik menggambar dan mewarnai secara gradasi. Semua isi, materi, dan bahasa

di dalam buku panduan tersebut sesuai dengan usia siswa agar dapat dipahami, mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Dalam penyusunan buku panduan ada beberapa teknik agar buku panduan tersusun dengan baik atau sistematis.

2.1.2.2 Teknik Penyusunan Buku Panduan

Menurut Prastowo (2015: 73) ketentuan yang dijadikan pedoman dalam teknik penyusunan buku panduan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Judul atau materi yang dijadikan harus berintikan kompetensi atau materi pokok yang harus dicapai oleh siswa.
- 2) Untuk menyusun buku panduan ada enam hal yang perlu dimengerti yaitu:
 - a. Susunan tampilannya jelas dan menarik. Yang dimaksud disusun dengan urutan yang mudah, judul yang singkat, terdapat daftar isi, struktur kognitifnya jelas, terdapat rangkum dan tugas pembaca.
 - b. Bahasa yang mudah. Masudnya adalah mengalirnya kosakata, jelas kalimat, jelas hubungan antar kalimat dan kalimat yang digunakan tidak terlalu panjang.
 - c. Mampu menguji pemahaman, berkaitan dengan menilai orangnya atau *check list* untuk pemahaman.
 - d. Adanya stimulan menyangkut enak tidaknya buku panduan dilihat, tulisannya mendorong pembaca untuk berfikir, dan menguji stimulant.
 - e. Kemudahan dibaca menyangkut keramahan buku panduan terhadap mata. Dengan hal ini, huruf yang digunakan hendaknya tidak terlaui kecil dan enak dibaca serta urutan teksnya juga harus terstruktur untuk mudah dibaca.

f. Materi instruksional menyangkut pemilihan teks, bahan kajian dan lembar kerja.

2.1.2.3 Pengembangan Buku Panduan dalam Menggambar dan Mewarnai dengan Teknik Gradasi

Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan, pengetahuan, teori, tindakan dan produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa mempengaruhi produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) dan menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Pengembangan buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi merupakan buku panduan untuk siswa. Untuk memudahkan siswa dalam menggambar dan mewarnainya. Buku panduan yang dikembangkan menyajikan materi-materi sesuai dengan KD dan Indikator pembelajaran, teknik menggambar dan mewarnai disertai gambar dan deskripsi singkat, komponen-komponen lain yang tercantum di dalam buku panduan seperti penugasan unjuk kerja dan sebagainya serta bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh siswa.

Dalam pembuatan buku panduan peneliti menggunakan acuan sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 23 tahun 2013, buku teks yang baik memiliki empat aspek yang dinilai yaitu kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Penilaian buku mengacu pada instrument penilaian buku dari Badan Standar Nasional pendidikan (BSNP, 2014), yaitu:

a. Kelayakan Isi

Penilaian kelayakan isi buku panduan dilihat dari kesesuaian materi dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator, kelengkapan materi, keakuratan materi, pengorganisasian materi dan sistematika penulisan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, serta ketaatan pada hukum dan perundang-undang.

b. Kelayakan Kebahasaan

Penilaian kelayakan kebahasaan buku panduan dilihat dari kesesuaian dengan perkembangan siswa keterbacaan, kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia serta penggunaan istilah dan simbol.

c. Kelayakan Penyajian

Penilaian kelayakan penyajian buku panduan dilihat dari teknik penyajian, pendukung penyajian materi, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan penyajian.

d. Kelayakan Kegrafikan

Penilaian kelayakan kegrafikan buku panduan dilihat dari ukuran buku, desain cover depan dan belakang dan desain isi buku.

Buku panduan yang dikembangkan didesain semenarik mungkin untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Selain itu buku panduan juga disajikan teknik menggambar dan mewarnai dengan gradasi secara jelas disertai gambar dan deskripsi singkat agar siswa mudah dalam mempelajarinya. Diharapkan buku panduan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi.

2.1.3 Pembelajaran SBK di SD

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Susanto (2016: 18) menjelaskan pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh guru agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penugasan, kemahiran, serta pembentukan sikap dan keyakinan kepada siswa.

Sedangkan menurut (Suyono, 2015: 183) pembelajaran merupakan kegiatan mengajar atau membimbing yang dilakukan guru kepada siswa untuk menuju pendewasaan siswa. Jadi, pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan yang ditentukan untuk menjadi lebih optimal. Di dalam proses pembelajaran, perlu adanya indikator dalam merencanakan pembelajaran agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar.

Menurut Susanto (2016: 40) dimensi merencanakan pembelajaran meliputi indikator antara lain : (1) merumuskan tujuan pembelajaran; (2) memilih dan mengembangkan bahan pelajaran; (3) merumuskan kegiatan belajar mengajar; (4) merencanakan penilaian:

1) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran, sebab seluruh aktivitas guru dan siswa diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Sedangkan untuk tujuan pembelajaran adalah tujuan pendidikan yang ingin dicapai pada tingkat pengajaran. Tujuan pembelajaran berkaitan erat dengan hasil belajar yang akan dicapai siswa. Dengan demikian

merumuskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai tidak terlepas dari kondisi dan kebutuhan siswa dalam belajar.

2) Memilih dan Mengembangkan Bahan Pelajaran

Dalam memilih dan mengembangkan bahan pelajaran ada tiga hal yang perlu diperhatikan yaitu, berpedoman pada bahan pembelajaran yang tercantum kurikulum, memilih dengan tepat bahan sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan tempat tinggalnya, dan menyusun bahan pembelajaran sesuai dengan taraf kemampuan berfikir siswa.

3) Merumuskan Kegiatan Belajar Mengajar

Menurut Pusat Studi Kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu diperlukan dengan memperhatikan beberapa aspek penting, yaitu : berpusat pada siswa, mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang, bermuatan nilai, etika, dan logika, serta menyediakan pengalaman yang beragam.

4) Merencanakan Penilaian

Evaluasi atau penilain merupakan salah satu aspek penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Penilaian berguna untuk mengukur tingkat keberhasilan pencapaian tujuan. Untuk keperluan tersebut, setiap guru hendaknya mampu dengan mahir melakukan penilaian dengan baik dan benar, sesuai dengan sasaran yang ingin diketahui.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator untuk mencapai pembelajaran berperan sangat penting untuk mendukung proses

pembelajaran yang didalamnya terdapat aktivitas belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Pengertian belajar itu sendiri merupakan proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup dari masih sejak masih bayi hingga sampai ke liang lahat. Dalam belajar akan adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya yang menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan ketrampilan (psikomotor). Susanto (2014: 4) menjelaskan belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun bertindak.

Sesuai Slameto (2010: 2) belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Suyono (2015:5) belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mekokohkan kepribadian.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan seseorang dengan sengaja untuk perubahan tingkah laku yang relatif permanen dalam interaksi dengan lingkungannya sehingga dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, sikap dan mekokohkan kepribadian.

Seorang guru maupun calon guru diwajibkan untuk bisa menyusun prinsip-prinsip belajar. Dalam proses belajar prinsip belajar sangatlah penting, karena prinsip belajar dibutuhkan untuk menentukan keberhasilan dalam belajar. (Slameto, 2012: 27) membagi prinsip-prinsip belajar dalam empat kelompok, antara lain:

- 1) Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - a. Setiap siswa diharuskan untuk berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruktorsional.
 - b. Belajar harus dapat menimbulkan penguatan dan motivasi kepada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
 - c. Belajar perlu di lingkungan yang menantang dimana siswa dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
 - d. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- 2) Sesuai hakikat belajar
 - a. Belajar merupakan proses kontinue, yang dimaksud adalah secara bertahap sesuai perkembangan siswa.
 - b. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discovery.
 - c. Belajar adalah proses kontinguitas untuk mendapat pengertian baru yang diharapkan.
- 3) Sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari
 - a. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap materi pembelajaran.

- b. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan siswa sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai.

4) Syarat keberhasilan belajar

- a. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
- b. Repitisi, proses belajar perlu diulang berkali-kali agar pengertian, ketrampilan, dan sikap bisa mendalam pada siswa.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 42) prinsip-prinsip belajar dalam upaya untuk meningkatkan belajarnya berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung atau berpengalaman, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individual. Prinsip belajar sangatlah penting untuk menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran, namun semua itu juga dipengaruhi oleh faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut (Slameto, 2012: 54) mempunyai beberapa jenis, tetapi digolongkan menjadi 2 yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

- a. Faktor intern : faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan factor kelelahan.

1) Faktor Jasmaniah

(1) Faktor Kesehatan

Kesehatan seseorang yang bebas dari penyakit akan berpengaruh terhadap belajarnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah

mengusahakan kesehatan badanya tetap terjamin dengan cara menjaga kesehatan badanya dengan olahraga, bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, rekreasi dan ibadah dengan teratur.

(2) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Cacat tubuh dapat berupa: buta, tuli, patah kaki, dan patah tangan. Keadaan cacat tubuh seperti tersebut mempengaruhi belajarnya sehingga belajarnya pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu pendengaran untuk mempengaruhi pengaruh kecacatannya.

2) Faktor Psikologis

(1) Intelegensi

Intelegensi merupakan kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Intelegensi sangatlah berpengaruh terhadap kemajuan belajar, dikarenakan siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah.

(2) Perhatian

Untuk menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Jika tidak dapat menimbulkan

kebosanan, sehingga siswa tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, jika bahan pelajaran dapat menarik perhatian siswa dengan cara mengusahakan pelajaran sesuai dengan hobi atau bakatnya.

(3) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan, mengenang dan diikuti dengan perasaan senang sehingga diperoleh sebuah kepuasan. Minat pengaruhnya besar terhadap belajar, karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa dan tidak ada daya tariknya, maka siswa tidak akan belajar bersungguh-sungguh.

(4) Bakat

Bakat atau aptitude adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan baru terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar dan berlatih. Bahan pelajaran yang sesuai dengan bakat siswa, maka hasil belajarnya lebih baik karena senang dan giat lagi dalam belajar.

(5) Motif

Dalam proses belajar harus diperhatikan yang dapat mendorong belajar siswa dengan baik seperti memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan menunjang belajar siswa. Motif yang kuat sangatlah perlu di dalam belajar, dalam membentuk motif yang kuat dapat dilaksanakan dengan latihan, kebiasaan dan pengaruh lingkungan.

(6) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan

kecakapan baru, misalnya tangan dengan jari-jarinya sudah siap untuk menulis, dengan otaknya sudah siap untuk berfikir abstrak. Dengan itu anak yang sudah siap (matang) belajarnya akan lebih berhasil.

(7) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Siap melaksanakan kecakapan sehingga sudah siap untuk belajar, tentunya akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang sulit untuk dipisahkan. Kelelahan dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

(1) Kelelahan Jasmani

Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh sehingga menimbulkan malas untuk belajar.

(2) Kelelahan Rohani

Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk belajar akan turun. Kelelahan sangatlah mempengaruhi dalam belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik maka usahakan bebas dari kelelahan dengan cara tidur, istirahat, olahraga, rekreasi dan ibadah secara teratur.

b. Faktor ekstern: faktor yang ada diluar individu. Faktor ekstern dikelompokkan menjadi 3 yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

1) Faktor Keluarga

(1) Cara orang tua mendidik

Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Cara orang tua mendidik anak-anaknya akan berpengaruh terhadap belajarnya. Orang tua yang kurang atau tidak memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya tidak mengatur waktu belajarnya, tidak menyediakan atau melengkapi alat belajarnya dan tidak mau tau bagaimanakah kemajuan belajar anaknya dapat menyebabkan anak atau kurang berhasil dalam belajarnya. Bimbingan dan penyuluhan memegang peranan penting untuk siswa dengan memberikan bimbingan belajar yang sebaik-baiknya. Keterlibatan orang tua akan sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

(2) Relasi antar anggota keluarga

Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan siswa. Selain itu relasi siswa dengan saudaranya atau dengan anggota keluarga yang lain pun turut mempengaruhi belajar siswa. Untuk kelancaran belajar serta keberhasilan siswa, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga tersebut. Relasi yang dimaksud adalah hubungan yang penuh pengertian dan kasih sayang serta dengan bimbingan dan hukuman-hukuman untuk mensukseskan belajar siswa sendiri.

(3) Suasana Rumah

Suasana rumah merupakan faktor yang penting untuk belajar. Suasana rumah yang gaduh atau ramai dan berantakan tidak akan memberi ketenangan kepada siswa untuk belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik perulah diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram.

(4) Keadaan ekonomi keluarga

Belajar juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, meja, kursi, penerangan, alat tulis dan buku-buku. Fasilitas belajar tersebut hanya dapat tergantung dari keadaan ekonomi keluarga. Jika siswa hidup dalam keluarga yang kurang mampu, kebutuhan pokok siswa kurang terpenuhi, akibatnya kesehatan terganggu sehingga belajar siswa juga ikut terganggu.

(5) Pengertian orang tua

Anak belajar perlu dorongan orang tua dan pengertian orang tua. Bila siswa sedang belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas di rumah. Orang tua wajib member pengertian dan mendorong dan membantu kesulitan yang dihadapi oleh siswa.

(6) Latar belakang kebudayaan

Kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar sebaiknya ditanamkan kepada siswa kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat siswa untuk belajar.

2) Faktor Sekolah

(1) Metode mengajar

Metode mengajar adalah cara atau jalan yang harus dilalui dalam mengajar. Metode mengajar sangatlah berpengaruh terhadap belajar siswa, jika metode mengajar guru kurang baik maka akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik juga. Metode mengajar yang tidak baik seperti guru kurang persiapan, kurang menguasai bahan pelajaran, cara mengajar yang monoton sehingga membuat siswa cepat bosan, mengantuk dan membuat siswa tidak menyukai pelajaran tersebut. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar dibuat seefisien dan seefektif mungkin.

(2) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa yaitu menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran. Bahan pelajaran dan kurikulum mempengaruhi belajar siswa. Sehingga kurikulum yang baik itu tidak terlalu padat, sesuai dengan bakat, minat dan perhatian siswa.

(3) Relasi guru dengan siswa

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dan siswa. Cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasi dengan gurunya, jika relasi guru dengan siswa baik, siswa akan menyukai gurunya dan mata pelajaran yang diajarkan. Guru yang kurang berinteraksi dengan siswanya, maka dalam proses belajar mengajar kurang lancar dan siswa juga merasa jauh dengan guru dan kurang berpartisipasi dalam belajar.

(4) Relasi siswa dengan siswa

Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan dengan temannya, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin akan mengganggu belajarnya. Jika hal tersebut terjadi, siswa diberi pelayanan bimbingan dan penyuluhan agar siswa tersebut diterima kembali ke dalam kelompoknya. Sangatlah perlu untuk menciptakan relasi yang baik antarsiswa agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar siswa.

(5) Disiplin Sekolah

Kedisiplinan Kepala Sekolah, kedisiplinan guru dalam mengajar, kedisiplinan pegawai atau karyawan dalam pekerjaan administrasi dan keberhasilan atau keteraturan kelas, gedung sekolah, dan halaman. Seluruh staf yang mengikuti tata tertib dan disiplin membuat siswa menjadi disiplin juga. Semua itu memberi pengaruh yang positif terhadap belajarnya.

(6) Alat Pelajaran

Alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang akan diajarkan. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar dalam proses belajar mengajar serta membuat siswa lebih mudah menerima pelajaran dan menguasainya.

(7) Waktu Sekolah

Waktu sekolah ialah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah. Dalam proses belajar mengajar yang baik adalah pada waktu pagi hari, karena pada saat itu pikiran masih segar, jasmani dalam kondisi yang

masih baik dan mudah untuk berkonsentrasi. Jadi memilih waktu sekolah yang tepat akan memberi pengaruh yang positif terhadap belajar.

(8) Standar pelajaran di atas ukuran

Guru memberikan pelajaran diatas ukuran standar, dan siswa dituntut untuk menguasai materi. Padahal perkembangan psikis dan kepribadian siswa masing-masing berbeda.

(9) Keadaan gedung

Didalam sebuah pendidikan sangat dibutuhkan gedung untuk proses belajar mengajar, terutama gedung yang nyaman, tidak sempit, dan memadai akan mempengaruhi kenyamanan siswa dalam belajar.

(10) Metode belajar

Cara belajar siswa yang tepat dan efektif yaitu belajar secara teratur setiap hari, dengan pembagian waktu yang baik, memilih cara belajar yang tepat dan cukup istirahat akan meningkatkan hasil belajar siswa.

(11) Tugas Rumah

Pemberian pekerjaan rumah (PR) kepada siswa sebaiknya jangan terlalu banyak, sehingga siswa dapat memanfaatkan waktu untuk kegiatan lain dirumah.

3) Faktor Masyarakat

(1) Kegiatan siswa dalam masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi siswa jangan mengambil kegiatan yang

terlalu banyak, karena sangatlah perlu membatasinya supaya jangan sampai mengganggu belajarnya.

(2) Mass media

Mass media adalah bioskop, radio, TV, surat kabar, majalah, buku-buku, komik yang beredar dalam masyarakat. Media massa yang baik memberi pengaruh yang baik terhadap siswa dan belajarnya sehingga diperlukan bimbingan dan kontrol dari orang tua dan guru.

(3) Teman bergaul

Memilih teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik dari diri siswa, semua itu perlu pengawasan dari orang tua dan guru. Tetapi dalam mengawasi jangan terlalu ketat dan jangan sampai lengah.

(4) Bentuk kehidupan masyarakat

Jika dari lingkungan siswa orang baik, terpelajar, mendidik dan menyekolahkan anak-anaknya, siswa akan terpengaruh untuk belajar lebih giat.

Setiap kegiatan yang dilakukan memiliki arah dan tujuan yang pasti untuk mencapai hasil optimal, begitu juga proses pembelajaran tentunya memiliki arah dan tujuan yang pasti untuk memperoleh hasil belajar yang optimal bagi siswa. Dari pendapat Susanto (2016:5) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Sesuai dengan (Anitah, 2014) hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa secara menyeluruh tidak pada satu aspek melainkan secara utuh.

Sedangkan menurut Dimiyati (2013: 3) Hasil belajar adalah hasil dari proses belajar mengajar antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pengajaran. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar merupakan hasil dari akhir kegiatan belajar mengajar yang terjadi kepada siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Bloom (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 psikomotor (*psycomotoric domain*). Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Sedangkan untuk ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan fisik yang meliputi ketrampilan motorik dan syaraf, menipulasi objek, serta koordinasi saraf.

Pada penelitian ini, hasil belajar dari kegiatan praktik menggambar gambar ilustrasi yang bertema hewan dan lingkungannya sampai mewarnai gambar. Penilaiannya ditekankan pada ranah psikomotorik dikarenakan untuk mengetahui kreativitas siswa dalam menemukan ide untuk membuat karya yang akan dibuatnya.

2.1.3.1 Fungsi Pendidikan Seni di SD

Pendidikan seni di sekolah dasar sangat diperlukan untuk menambah wawasan siswa tentang budaya, yang memiliki fungsi bagi perkembangan siswa. Menurut Sukarya (2008: 3.2.1) fungsi pendidikan seni di SD antara lain:

a. Pendidikan seni sebagai penunjang kebudayaan

Melestarikan dan mengembangkan budaya tradisi adalah salah satu tugas dalam sebuah lembaga pendidikan. Pengembangan kurikulum pendidikan seni dalam sebuah lembaga pendidikan didasarkan pada mengupayakan untuk memajukan kebudayaan nasional. Dalam hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kesenian yang berakar dari seni budaya bangsa. Sehingga perlu perhatian khusus dalam pendidikan termasuk pendidikan sekolah dasar.

b. Pendidikan seni sebagai penunjang perkembangan siswa

Siswa merupakan pusat perhatian dalam proses belajar mengajar. Upaya yang dilakukan guru kepada siswa untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa adalah perlu keseimbangan antara kebutuhan anak, disiplin ilmu dan tuntunan masyarakat. Dari potensi yang dimiliki siswa, seni merupakan peran yang penting untuk meningkatkan daya kreativitas karena untuk berekspresi secara optimal yaitu melalui seni.

Dalam pendidikan seni untuk menunjang perkembangan siswa dibagi menjadi 3 yaitu: seni sebagai pendidikan kreativitas, seni sebagai ekspresi, dan seni sebagai pembina bakat.

a) seni sebagai pendidikan kreativitas

Seni merupakan bagian terpenting dalam pendidikan umum terutama di Sekolah Dasar, melalui pendidikan seni dapat memanfaatkan masa keemasan dimana masa itu terdapat pada anak dibangku Sekolah Dasar yang masih mudah untuk berekspresi dalam mengembangkan daya kreativitasnya.

b) seni sebagai ekspresi

Seni atau karya seni dihubungkan dengan karakter kejiwaan manusia meliputi, perasaan suka, senang, sedih, sakit, duka, gembira, dan ceria. Dalam menghasilkan karya seni menghubungkan dengan ekspresi pribadi, karena seni lahir dari ungkapan perasaan pribadi penciptanya. Tetapi tidak semua seni dihubungkan dengan karakter kejiwaan seseorang, ada seorang yang menghasilkan karya seni dengan meniru bentuk alam, memotret alam dan tidak melibatkan unsur perasaan.

c) seni sebagai pembina bakat

Pelaksanaan pembawaan bakat hanya diberikan kepada siswa yang mempunyai bakat. Guru harus mengupayakan agar semua siswa yang berbakat ataupun tidak harus dibina agar tidak hilang kreativitasnya. Setidaknya bakat seni anak dapat dilihat sejak awal. Karena bakat seni siswa harus dipertajam kemampuannya atau diarahkan sesuai bakat ke jenjang yang lebih tinggi.

2.1.3.2 Ruang Lingkup Pendidikan Seni di Sekolah Dasar

Satuan pendidikan dalam menyusun materi pembelajaran didasarkan dengan ruang lingkupnya, antara lain: pencapaian artistik yang dapat mengekspresikan segala hal kebutuhan manusia melalui seni musik, tari, dan drama. Seni dapat memperkaya pengalaman siswa melalui pengembangan, pemahaman dan ketrampilan yang berguna untuk area belajar lainnya. Dari pendidikan seni tersebut nantinya dapat digunakan siswa pada saat terjun didunia kerja. Adapun prinsip dan bidang utama dalam pembelajaran seni. Prinsip dasar pembelajaran melalui seni menekankan siswa terlibat dalam praktek setiap pelajaran seni,

dikarenakan mendapat pengalaman dari setiap aktivitas seni yaitu dalam mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, dan teknik menyajikan karya seni dengan keyakinan. Sedangkan untuk bidang utama pembelajaran seni terdiri dari 3: seni rupa, seni musik, seni tari. Dari ketiga bidang tersebut, walaupun memiliki karakteristik tersendiri tetapi diajarkan dalam satu proses pembelajaran yang terintegrasi.

(1) Seni Rupa

Pengorganisasian hasil belajar seni ada tiga kategori yaitu praktek berkarya, pameran, dan mengapresiasi karya seni. Kegiatan berkarya seni yang dilakukan siswa menciptakan bentuk dua dimensi dan tiga dimensi dengan menggunakan berbagai alat, proses dan fungsi. Siswa menerapkan seni rupa, unsur-unsur disain, dan konsep menggunakan berbagai gaya visual, auditori dan taktil sesuai keinginannya. Kegiatan apresiasi dalam pembelajaran seni rupa untuk mendidik dan melatih siswa terhadap karya sendiri maupun orang lain.

(2) Seni Musik

Pengorganisasian hasil belajar musik ada tiga kategori yaitu mengidentifikasi dan merespon secara aural dan visual, menyanyi dan bermain musik, serta membaca dan menulis musik. Pembelajaran musik dikenalkan lagu dari berbagai konteks budaya dan historis yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam apa yang didengar dan apa yang dilihat. Karena dengan bernyanyi, bermain dan mendengarkan musik, bergerak mengikuti bunyi, improvisasi dan komposisi, siswa memiliki kepuasan dan kenikmata tersendiri ketika belajar.

(3) Seni Tari

Pengorganisasian hasil belajar seni tari terdapat tiga kategori yaitu penataan gerak, pertunjukan dan apresiasi. Pembelajaran seni tari ini difokuskan pada kemampuan siswa sebagai suatu alat estetika, memahami suatu gesture untuk menyampaikan gagasan dan perasaan dengan menggunakan tubuh.

2.1.3.3 Karakteristik Seni Rupa Anak di Sekolah Dasar

Tidak bisa di sangkal bahwa masa anak sebagai dunia bermain, sangat erat dengan bahasa visual yang khususnya dalam bentuk gambar. Mengetahui perkembangan karakteristik anak sangatlah diperlukan untuk melakukan perencanaan pembelajaran, pendekatan, metode, memilih dan menentukan media, serta evaluasi. Usia masa anak sekolah dasar sekitar 6-12 tahun, pada usia tersebut perlu dukungan dari guru karena dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa. Menurut Sukarya (2008: 4.2.3) Tahap-tahap perkembangan menggambar atau seni rupa dibedakan dua tahap, tahap pertama : kelas I sampai dengan kelas III ditandai dengan kuatnya daya fantasi imajinasi, sedangkan untuk tahap kedua : kelas IV sampai dengan kelas VI ditandai dengan mulai berfungsinya kekuatan rasio.

Hal tersebut terjadi karena kemampuan rasio, semakin tinggi usia anak akan semakin berkembang dan akan mempengaruhi anak dalam spontanitas dan kreatifnya dalam membuat karya, misalnya menggambar, dalam menggambar siswa akan mempertimbangkan objek gambarnya, proporsi yang tepat, dan penggunaan warna yang cocok sesuai benda yang dilihatnya. Selain itu, ada juga untuk memahami perkembangan seni rupa anak, yaitu mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan perkembangan seni rupa anak dan mengamati karya anak secara

langsung. Dengan hal tersebut, guru dapat memahami perkembangan seni rupa anak secara baik.

2.1.4 Wujud Seni Rupa

Menurut Kristanto (2013: 5) Perwujudan seni rupa dapat dibagi menurut dimensi dan fungsinya.

1) Perwujudan seni rupa menurut dimensinya dikelompokkan menjadi 2 yaitu:

a. Karya seni rupa 2 dimensi (*dwimatra*)

Karya seni rupa 2 dimensi yaitu karya seni rupa pada dimensi bidang datar. Dimensi bidang datar yang dimaksud adalah dimensi panjang dan dimensi lebar, dimensi panjang dan lebar jika disatukan akan membentuk bidang datar yang memiliki luas. Karya seni rupa 2 dimensi memiliki ciri yaitu hanya mempunyai satu sisi pandang.

b. Karya seni rupa 3 dimensi (*trimatra*)

Karya seni rupa 3 dimensi yaitu karya rupa pada dimensi ruang. Dimensi ruang yang dimaksud adalah suatu dimensi yang memiliki unsur panjang, lebar dan tinggi atau dapat pula dikatakan dimensi yang memiliki unsur isi atau volume atau ruang. Karya seni rupa 3 dimensi memiliki ciri yaitu mempunyai lebih dari satu sisi pandang.

2) Perwujudan seni rupa menurut fungsinya dikelompokkan menjadi 2 yaitu:

a. Karya seni rupa murni (*Fine Art*)

Karya seni rupa murni adalah karya seni estetis atau indah yang berfungsi semata-mata sebagai objek hias yang indah. Dengan kata lain karya seni rupa murni dinikmati sepenuhnya oleh indera kita dari keindahan.

b. Karya seni rupa terapan (*Applied Art*)

Karya seni rupa terapan adalah karya seni aplikasi (terapan) yang berfungsi sebagai penunjang kehidupan manusia dalam proses perkembangan kebudayaannya. Dengan kata lain karya seni rupa terapan adalah karya seni rupa fungsional yang digunakan (dipakai) dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam hal ini peneliti akan meneliti tentang karya seni rupa dua dimensi.

2.1.4.1 Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi

Pelajaran seni rupa salah satu kegiatan berkarya yang dapat dilakukan siswa di sekolah dasar adalah berkarya dua dimensi, yang digunakan salah satunya adalah menggambar. (Sukarya, 2008: 7.2.1)

Menurut Olivia (2013: 20) menggambar adalah mengapresiasi seni dan berkreasi untuk menuangkan ide atau imajinasi dengan menggunakan media atau bahan seperti: kertas, kanvas, cat air, pensil, dan pastel sehingga menghasilkan karya seni. Didalam proses menggambar anak belajar menciptakan, berkreasi, menuangkan bentuk-bentuk emosi yang dirasakan. Tidak hanya itu, bisa juga dapat membantu meningkatkan konsentrasi anak, melatih kesabaran dan ketelitian dalam menghasilkan sebuah karya seni. Sependapat dengan (Kristanto, 2014: 41) bahwa menggambar merupakan suatu kegiatan yang diungkapkan dengan berekspresi untuk menghasilkan karya kreatif dan untuk mendorongnya. Seseorang dalam menggambar mempunyai kegiatan menggambar yang berbeda-beda untuk menuangkan kreatifnya sendiri.

2.1.4.2 Jenis-jenis Kegiatan Menggambar

Jenis-jenis kegiatan menggambar menurut Pekerti (2015: 9.55) antara lain:

1) menggambar bentuk

Menggambar bentuk merupakan kegiatan menggambar dengan menggunakan media gambar dengan menirukan benda aslinya. Menggambar bentuk dapat diajarkan mulai dari anak usia sekolah dasar, karena pada usia tersebut perkembangan intelektual dan fisik atau disebut juga dengan kemampuan motoriknya mulai berkembang lebih baik. Karakter bentuk yang diajarkan yaitu bentuk dasar, seperti:lingkaran, bulat, persegi panjang, bujur sangkar, segitiga dan bentuk yang lainnya.

2) menggambar ekspresi

Kegiatan menggambar ekspresi lebih mengutamakan pengungkapan emosi yang dicurahkan yang berbentuk gambar. Untuk menggambar ekspresif tidak ditekankan sama dengan obojek yang digambar, melainkan sekreasi siswa sesuai dengan perasaanya. Pada gambar ekspresi terdapat unsur-unsur rupanya yaitu garis, warna, dan bentuk.

3) menggambar kontruksi

Menggambar konstruksi adalah kegiatan menggambar yang mengikuti kaidah-kaidah objektif dan kaidah tertentu hingga diperoleh keakuratan dilihat dari berbagai sudut.

4) Ragam hias

Proses menggambar ragam hias sebagai dekoratif untuk memperindah permukaan suatu benda, seperti rumah adat yang ada di Inonesia. Keindahan yang

terdapat pada gambar ragam hias terdapat pada warna dan bentuk motif atau coraknya. Coraknya yang terdapat di alam sekitar ataupun berbentuk geometris. Dalam penelitian ini peneliti akan mengkaji lebih dalam tentang ragam hias.

2.1.4.3 Menggambar Ragam Hias Pada karya Seni Rupa Nusantara

Seni rupa merupakan ungkapan perasaan serta perwujudan gagasan yang diwarnai oleh nilai-nilai budaya nusantara. Seni rupa di setiap daerah memiliki ciri khas masing-masing sesuai dengan keadaan kebiasaan penduduk agama yang dianut, dan juga kehidupannya. Perbedaan ciri khas seni rupa di suatu daerah akan berpengaruh terhadap perbedaan motif hias. Jadi setiap daerah memiliki keunikan motif hias baik dari tema, objek, simbol, maupun tekniknya.

Motif dalam seni rupa artinya pola atau corak sketsa, sedangkan hias artinya indah. Jadi motif hias dapat diartikan sebagai pola atau corak sketsa yang indah. Corak ini kemudian akan membentuk suatu motif hias yang menimbulkan unsur keindahan. Motif hias memiliki simbol atau makna tertentu yang tergambar dalam gambar tersebut. Simbol motif hias adalah ekspresi lambang rupa yang tampak pada pola atau corak sketsa suatu karya seni. Simbol motif hias umumnya merupakan hasil *stilir* atau *stilisasi* dari obyek nyata yang ada. *Stilisasi* yang dimaksud adalah penciptaan motif hias dengan cara memperindah atau mengubah motif dari wujud aslinya sehingga menghasilkan dekorasi atau hiasan yang dikehendaki. Jadi, Ragamhias adalah karya seni rupa yang diambil dari motif flora, fauna, figuratif, dan bentuk geometris.

2.1.4.4 Jenis Ragam Hias Pada Karya Seni Rupa Nusantara

Menurut jenisnya, hasil motif hias seni rupa nusantara dibedakan menjadi dua, yaitu ragam hias seni rupa dua dimensi

Adalah ragam hias yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Hasil karya ragam hias seni rupa dua dimensi hanya bisa dinikmati dengan cara dilihat dari depan. Contoh ragam hias seni rupa nusantara dua dimensi antara lain terdapat kain batik, tenun, songket, jumputan, dan wayang kulit.

➤ Contoh ragam hias pada kain Batik

Pada ragam hias kain batik banyak menggunakan motif non-geometris dan motif geometris.

a) Motif Ragam Hias Geometris

Adalah motif hias yang berupa lengkung, garis, lingkaran, segitiga, dan sebagainya yang berulang-ulang.



Gambar 2.1 Ragam Hias Geometris

Sumber: pesona-craft.blogspot.com

b) Motif Ragam Hias Non Geometris

Adalah motif hias yang berbentuk berdasarkan tumbuh-tumbuhan, hewan, awan, dan bentuk lain-lain, atau perpaduan antara tumbuhan, hewan, dan bentuk lain.



Gambar 2.2 Ragam Hias Flora

Sumber:ardikaryautama.blogspot.com

2.1.4.5 Media atau Alat Menggambar

Dalam menggambar media atau alat yang digunakan terdiri dari alat penoreh dan bidang toreh berupa kertas. Beberapa alat penoreh motif gambar, berupa:

- 1) Crayon, adalah sejenis pewarna dengan berbagai macam warna, berbentuk batangan memiliki kepadatan tinggi sehingga teksturnya relatif keras.
- 2) Pastel, adalah pewarnaan dengan berbagai macam warna, berbentuk batangan se-perti crayon tetapi memiliki tekstur lebih lunak dari pada crayon.
- 3) Pensil Warna, adalah pensil yang memiliki isi berwarna.
- 4) Konte, adalah sejenis pensil yang isinya hitam tebal.
- 5) Pensil, saat ini dikenal pensil dengan berbagai tipe, yaitu:
 - Pensil tipe H, pensil ini memiliki isi paling keras diantara pensil tipe lainnya. Tipe pensil H antara lain: H, 2H, 3H, 4H, 5H, 6H dan 7H.
 - Pensil tipe F, merupakan pensil standar khusus yang artinya lebih keras dari pensil standar.
 - Pensil tipe HB, merupakan pensil standar normal yang biasanya digunakan.

- Pensil B, merupakan pensil yang biasa digunakan untuk membuat sketsa dan gambar. Berikut adalah urutan pensil tipe B dari yang paling keras hingga paling lunak, yaitu: B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B, dan 8B

2.1.5 Unsur Rupa dalam Menggambar

Unsur rupa adalah unsur yang terdapat pada wujud (rupa) benda. Unsur rupa dapat dibedakan menjadi 3 yaitu: titik, tekstur, dan warna (Kristanto, 2013:6).

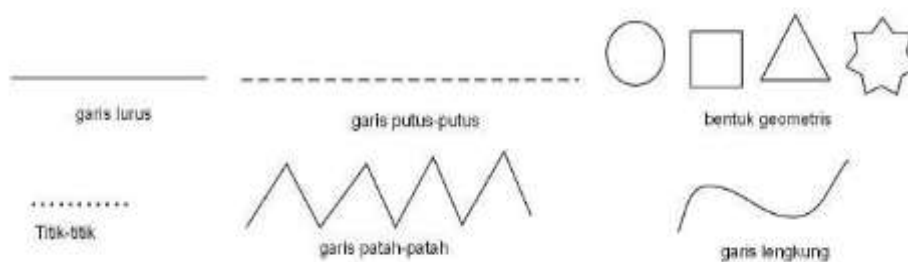
1) Titik

Titik merupakan bentuk paling sederhana atau bentuk dasar dari unsur rupa. Kumpulan titik akan membentuk garis. Garis dapat berbentuk lurus, melengkung, bergelombang maupun patah-patah. Kedua ujung garis jika dipertemukan akan membentuk bidang. Bidang dapat memiliki sudut ada pula yang tidak memiliki sudut. Bidang berwujud datar dapat pula melengkung, tidak rata ataupun bergelombang. Sisi sebuah bidang maupun dua sisi atau lebih sebuah bidang jika dipertemukan akan membentuk ruang.

Unsur rupa titik dan pengembangannya berupa garis, bidang dan ruang merupakan bentuk dasar dari suatu objek rupa atau wujud.



Gambar 2.3 Unsur Titik



Gambar 2.4 Unsur Garis

2) Tekstur

Tekstur adalah rasa sentuh permukaan suatu karya seni. Tekstur dapat dikenali melalui indra perasa yaitu kulit. Macam tekstur yaitu halus, kasar, lembut, lunak, bergerigi, licin, berlubang-lubang maupun keras. Kadang-kadang tekstur dapat ditebak melalui indera pelihat.

3) Warna

Warna merupakan ekspresi yang muncul dari spektrum cahaya oleh suatu permukaan yang terkena sinar. Spektrum adalah komponen warna hasil dari penguraian sinar. Spektrum cahaya dapat dilihat dengan bantuan prisma kaca. Prisma kaca menguraikan cahaya atau sinar menjadi warna pelangi. Saat benda terkena cahaya atau sinar, spektrum warna akan diserap oleh permukaan suatu benda, namun ada spektrum warna yang dipantulkan sehingga memberikan kesan warna. Kesan warna inilah yang kemudian disebut warna.

Sir Isaac Newton seorang ilmuwan dari Inggris, adalah orang pertama yang menyajikan warna di dalam suatu diagram lingkaran atau lingkaran warna pada abad ke-16. Lingkaran warna mempermudah dalam mempelajari teori pewarnaan. Warna dapat dikelompokkan kedalam 3 kategori pembeda antara lain, (1) pengelompokan warna menurut *essensialnya*; (2) pengelompokan warna menurut *harmonisasi*; (3) pengelompokan warna menurut kesannya.

(1) Pengelompokkan warna menurut *essensianya* atau hakikat/intinya, dibedakan menjadi:

- a. Warna primer, merupakan warna baku yang tidak dapat dibuat oleh pencampuran warna yang lain. Warna primer disebut juga warna dasar. Pencampuran warna primer dapat menghasilkan warna yang lain. Tiga warna primer yaitu: merah, kuning dan biru.
- b. Warna sekunder, merupakan pencampuran 2 warna primer. Warna sekunder terdiri dari:
 - Oranye (pencampuran warna merah dan kuning)
 - Hijau (pencampuran warna biru dan kuning)
 - Ungu (pencampuran warna merah dan biru)
- c. Warna tersier, merupakan pencampuran warna sekunder dengan warna sekunder maupun pencampuran warna sekunder dengan warna primer.
- d. Warna kuartener, merupakan pencampuran warna tersier dengan tersier, pencampuran warna tersier dengan warna sekunder maupun warna tersier dengan warna primer.
- e. Warna primer additif adalah merah, hijau, dan biru. Jika ketiga warna ini disatukan penuh maka akan menghasilkan warna putih.
- f. Warna netral adalah hitam (gelap) dan putih (terang).

(2) Pengelompokkan warna menurut *harmonisasi* atau keselarasannya, dibedakan menjadi:

- a. Warna komplementer adalah warna yang bersebrangan atau berhadapan dalam lingkaran warna. Warna komplementer yang berhadapan dalam

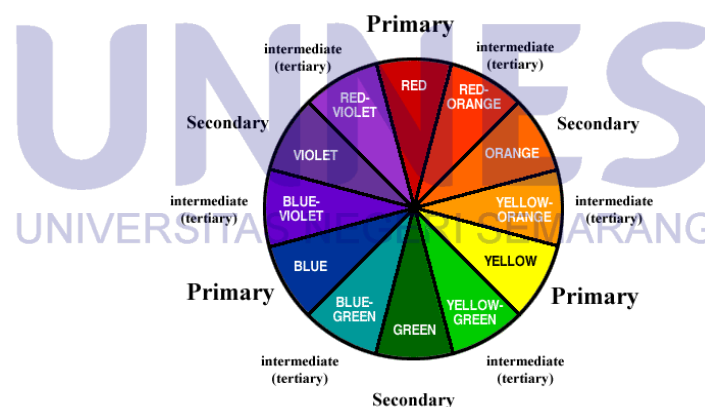
lingkaran warna disebut warna kontras. Kontras berarti memperlihatkan perbedaan yang nyata dalam hal warna, bentuk, dan ukuran.

- b. Warna analog disebut juga warna selaras (senada). Warna analog atau selaras mempunyai tingkat kecerahan dan pencahayaan yang hampir sama, misalnya warna tua dan muda atau warna yang berdampingan (bersebelahan) dalam lingkaran warna.

(3) Pengelompokkan warna menurut kesan yang ditimbulkan, dapat dibedakan menjadi:

- a. Warna positif adalah warna yang memberikan kesan menyenangkan, hangat, cerah, meriah, dan bersemangat. Contoh: merah, oranye, kuning, hijau muda, dan merah muda.
- b. Warna negatif adalah warna yang memberikan kesan sedih, dingin, gelap, tenang, dan sunyi. Contoh: ungu, biru, coklat, hitam, dan abu-abu.

Untuk mempermudah mempelajari esensi, harmonisasi, dan kesan warna maka dapat bantuan dengan lingkaran warna.



Gambar 2.5: Lingkaran Warna

Sumber: Sari, etismega.2015. *Lingkaran Warna*.

2.1.6 Mewarnai Gambar

Pelajaran seni rupa dalam proses pembelajaran tidak hanya menggambar, tetapi juga terdapat kegiatan mewarnai gambar yang telah dibuat oleh siswa. Mewarnai adalah suatu bentuk kreativitas siswa, dimana siswa diajak untuk memberikan suatu goresan pada gambar yang telah dibuat oleh siswa (Olivia, 2013: 23). Manfaat yang didapat siswa saat kegiatan mewarnai yaitu, melatih anak mengenal aneka warna dan memilih kombinasi warna, merangsang daya imajinasi dan kreativitasnya, serta melatih konsentrasi.

Belajar mewarnai sudah diberikan sejak prasekolah, disitu anak mulai mengenal aneka warna dan menggoreskan sesuatu pada bidang kertas. Mewarnai gambar tentunya dibimbing oleh guru dengan teknik-teknik mewarnai dengan tepat sesuai kemampuan anak. Belajar mewarnai akan membuat anak senang bereksplorasi dengan warna. Bila anak sudah masuk dibangku sekolah dasar, anak akan dilatih ketrampilan mewarnai dengan tingkat usianya. Menurut (Haryanto, 2014: 110) Ketrampilan mewarnai ialah kemampuan dalam membentuk dan menghasilkan warna yang indah, mempesona dan mengagumkan, tentunya memerlukan latihan rutin melalui tangan-tangannya. Setiap goresan dari tangan anak melalui media crayon dapat memberikan berbagai kesan terpadu dengan aneka ragam warna membentuk sebuah komposisi dari hasil imajinasi anak. Upaya untuk meningkatkan ketrampilan pada anak sekolah dasar dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai cara dan media. Dalam penelitian ini mengembangkan media yaitu dalam bentuk buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi.

Menurut Kristanto (2013: 16) dalam mewarnai, hal yang paling penting untuk diperhatikan meliputi prinsip, teknik, dan pengetahuan umum tentang pewarnaan.

1) Prinsip dasar pewarnaan

- a. Rata, yang dimaksud adalah bidang di dalam kontur diwarnai merata sesuai imajinasi perupa.
- b. Bersih, yang dimaksud adalah warna yang tidak keluar dari kontur. Kontur yaitu garis pembatas atau pembentuk bidang objek.

2) Pewarnaan non-gradasi

Pewarnaan non-gradasi adalah pewarnaan yang menggunakan satu macam warna atau *monokrom*, tanpa bidang gradasi yaitu:

a. Blok/ *block* (tutup)

Teknik blok termasuk teknik paling dasar dalam pewarnaan. Satu warna di dalam kontur diblok atau ditutup dengan satu macam warna. *Blocking* atau penutupan sebaiknya tidak keluar dari kontur. Teknik blok digunakan untuk melatih prinsip rata sekaligus prinsip bersih dalam pewarnaan.

b. *Line* atau garis

Teknik pewarnaan *line* adalah teknik pewarnaan yang menghasilkan bidang warna yang hampir tanpa gradasi sehingga antara warna yang satu dengan warna yang lain seolah-olah membentuk garis pembatas.

3) Pewarnaan gradasi

Pewarnaan gradasi adalah pewarnaan yang menyebabkan terjadinya *blending area* (bidang penyatuan warna) diantara pertama dan kedua. Kombinasi

warna dalam pewarnaan gradasi secara garis besar mempunyai prinsip yang sama baik menggunakan pensil, pensil warna, crayon, pastel, cat air, cat *acrylic* maupun cat minyak. Yang membedakan adalah teknis pewarnaannya yang tergantung dari sifat bahan pewarna yang digunakan.

Teknik pewarnaan gradasi dapat dipahami dengan mempelajari warna pelangi dan didukung pengetahuan tentang lingkaran warna. Warna pelangi yang dimaksud adalah urutan warna antara lain: merah, jingga atau oranye, kuning, hijau, biru, nila dan ungu (*me-ji-ku-hi-bi-ni-u*). Warna lain yang secara kasat mata tidak terdapat dalam warna pelangi bukan berarti tidak dapat digunakan dalam pewarnaan gradasi, warna-warna muda (*pink*), abu-abu, hitam, dan putih dapat dikombinasikan hingga membentuk gradasi warna yang harmonis. Pewarnaan gradasi dapat dilakukan dengan mengkombinasikan:

- a. Minimal dua warna yang berurutan dalam urutan warna pelangi.
 - b. Warna muda dengan warna tua.
 - c. Warna yang selaras atau analog
 - d. Warna netral dengan warna pelangi
 - e. Warna khusus hasil kreativitas yang diperoleh dari latihan sendiri.
- 4) Teknik mewarnai gambar dengan menggunakan pastel atau crayon

Teknik mewarnai gambar dengan menggunakan pastel ada tiga cara yaitu:

- a. Teknik *spin* (berputar)

Teknik *spin* adalah teknik mewarnai dengan cara memutar arah pewarnaan hingga membentuk lingkaran-lingkaran warna yang saling bertumpuk. Teknik ini mempunyai hasil akhir kasar jika dilihat dari dekat, namun indah jika dilihat

pada jarak yang lebih jauh. Mewarnai dengan teknik spin membutuhkan waktu yang lebih singkat dalam menyelesaikan gambar.

b. Teknik arsir *linear*(garis)

Teknik arsir linear adalah teknik yang biasa digunakan yaitu dengan mengarsir bidang pewarnaan secara seragam dalam satu gambar seperti vertikal, diagonal atau horizontal.

c. Teknik *dot*(titik)

Teknik dot disebut juga teknik *pointiliring* yaitu teknik mewarnai dengan cara membuat titik-titik warna secara berulang-ulang pada bidang gambar hingga membentuk susunan warna yang diinginkan. Karakter dalam pewarnaan gradasi menggunakan pastel yaitu: (1) warna yang lebih muda kemudian warna yang lebih tua, maka karakter warna yang dihasilkan kasar; (2) warna yang lebih tua dahulu kemudian warna yang lebih muda, maka karakter warna yang dihasilkan halus. Untuk pemilihan dua karakter tersebut disesuaikan dengan kebutuhan.

5) Teknik finishing mewarnai menggunakan pastel

Teknik *finishing* (penyelesaian akhir) dalam teknik pewarnaan dengan menggunakan pastel, yaitu:

a. Teknik *scratch* (gores)

Satu area warna diblok atau ditutup dengan warna lain kemudian digores membentuk motif tertentu, sehingga bagian yang tergores membentuk *ekspresi highlight* (terang). Alat yang digunakan dalam membuat *scratch* atau goresan antara lain, jarum jahit, lidi, tusuk gigi, peneti, dan paku.

b. Teknik *dusel*

Teknik tersebut bertujuan untuk menghaluskan dan meratakan bidang warna, yaitu dengan cara menyaput atau menggosok bidang warna dengan jari-jemari atau alat bantu saput hingga memperoleh ekspresi warna yang diinginkan.

c. Teknik *printing* (cetak)

Teknik ini dilakukan dengan meletakkan objek keras dengan motif tertentu dibawah kertas gambar, kemudian media pastel digoreskan merata pada kertas gambar tepat diatas objek tersebut hingga motif pada objek muncul pada kertas gambar.

d. Teknik *Coating* (pemantelan/pelapisan)

Teknik *Coating* disebut juga dengan *clearing*. *Coating* adalah teknik paling akhir yang dilakukan setelah proses menggambar selesai. *Coating* berfungsi untuk membuat warna lukisan menjadi lebih tajam dan menjaga warna lukisan. Caranya dengan melapisi lukisan dengan cat semprot pelapis bening (*clear*).

2.2 Kajian Empiris

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan pengembangan buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi, yaitu:

Peneliti yang dilakukan oleh Tirtayani, Ni Putu Eka, dkk. pada tahun 2014 yang berjudul “Penerapan Metode Pemberian Tugas untuk Meningkatkan

Kreativitas Anak melalui Kegiatan Menggambar Bebas”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui menggambar bebas. Dengan data yang menunjukkan pada siklus I sebesar 74,00% yang ada pada kategori sedang, dan untuk siklus II sebesar 86,81% yang ada pada kategori tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan antara siklus I dan II sebesar 12,81%. Dengan hal tersebut metode pemberian tugas dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menggambar bebas.

Penelitian selanjutnya oleh Yuliani, Ninik dan Hasibun, Rachman pada tahun 2014 yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus pada Anak melalui Kegiatan Mewarnai Gambar dengan Cat Air di Kelompok Bermain Ceria”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendiskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan mewarnai gambar. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan kemampuan motorik halus anak sebesar 60%. Pada siklus I belum mencapai rata-rata 76% maka dari itu berlanjut pada siklus II yang menunjukkan kemampuan motorik halus anak sebesar 86%. Berdasarkan analisis siklus II penelitian ini menunjukkan keberhasilan meningkatkan kemampuan motorik halus anak karena sudah diatas rata-rata 76%.

Penelitian yang dilakukan oleh Danukarta, Patria, dkk. pada tahun 2014 yang berjudul “Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar dan Mewarnai Siswa Kelompok B TK Ananda Ceria Gresik”. Penerapan metode demosntrasi dapat meningkatkan kemampun menggambar dan mewarnai siswa yang dibuktikan dengan peningkatan kemampuan menggambar

dan mewarnai siswa dari hasil nilai tugas selama tindakan penerapan metode demonstrasi. Kemampuan siswa dalam mewarnai meningkat sebesar 37,50%.

Penelitian yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Hardiyanti, yang berjudul “Analisis Kemampuan Mewarnai Menggunakan Pastel pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Sirajuddin”. Kemampuan siswa dalam mewarnai sudah dalam kategori baik, di mana sebagian besar anak sudah dapat memvariskan warna dengan kategori berkembang sesuai harapan yaitu antara lain mewarnai tanpa keluar batas, mewarnai penuh, hasil mewarnai tidak ternoda, mampu menggunakan pastel dalam menggores pastel dengan benar, serta siswa mampu menggunakan penghapus pastel.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Abidin, Moch Zaenal dan Imam Zaini pada tahun 2016 yang berjudul “Pengaruh Prestasi Menggambar Ragam Hias”. Penelitian ini bertujuan untuk dapat menumbuhkan kepekaan siswa untuk mengolah kreatifitasnya dalam pembuatan karya mereka. Hasil menunjukkan nilai pembuatan mozaik setelah diberikan melalui tugas menggambar ragam hias yaitu sebesar 61,4%. Untuk sisanya yang sebesar 38,6% ditentukan oleh faktor lain. Sehingga dapat dikatakan menggambar ragam hias berpengaruh terhadap pembuatan mozaik ragam hias biji-bijian oleh siswa kelas VIII-F di SMPN 1 Wonoayu.

Diperkuat penelitian yang dilakukan oleh Ujianti, Putu Rahayu, dkk. pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Ragam Hias Geometris terhadap Kecerdasan Visual-Spasial pada Anak Gugus V Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan”. Berdasarkan kriteria pengujian, maka H_0 diterima yaitu terdapat perbedaan yang

signifikan kecerdasan visual-spasial antara anak yang mendapat pembelajaran ragam hias geometris dengan anak yang mendapat pembelajaran konvensional. Adapun nilai rata-rata anak kelompok yang diberikan pembelajaran ragam hias geometris yaitu 56,33 lebih tinggi dibandingkan kelompok dengan pembelajaran konvensional yaitu 29,30.

Diperkuat penelitian lain yang dilakukan oleh Rollins, Judy A., dengan judul “Drawing as a Communication Tool for Children with Cancer”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif untuk meneliti dalam pendekatan teori ground. Termasuk meneliti tentang menggambar secara tradisional. Penelitian ini mengumpulkan data dengan wawancara dan observasi, data ditemukan bahwa anak-anak penderita kanker sulit untuk menerima dalam menggambar. Dengan pendekatan teori ground anak-anak penderita kanker dapat belajar menggambar dengan baik.

Diperkuat lagi dalam penelitian yang dilakukan oleh Lu, Jingwan, dkk., dengan judul “ Drawing Structured Decorative Patterns by Example”. Penelitian ini meneliti tentang teknik DecoBrush sistem gambar berbasis data, yang menggeneralisasikan konsep lukisan yang tidak berkaitan dengan alam.

Penelitian yang dilakukan oleh Boyatzis, Chris J., dengan judul “Children’s Emotional Associations With Colors” Penelitian ini menunjukkan bahwa warna mempengaruhi emosional siswa, ditunjukkan dengan respon siswa sebesar 69% siswa merespon positif adanya warna-warna tersebut.

2.3 Kerangka Berfikir

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran, karena digunakan guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa kelas V SDN Kajar 01 pada mata pelajaran SBK dalam teknik mewarnai masih rendah. Guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi, serta media yang digunakan dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan buku seni rupa yang ada di sekolah dan isinya pun kurang luas. Metode tersebut belum mampu meningkatkan ketrampilan siswa dalam menggambar dan mewarnai secara maksimal. Siswa cenderung bosan dan belum memahami tentang teknik menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi dengan benar, serta belum terciptanya lingkungan belajar yang kondusif karena masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

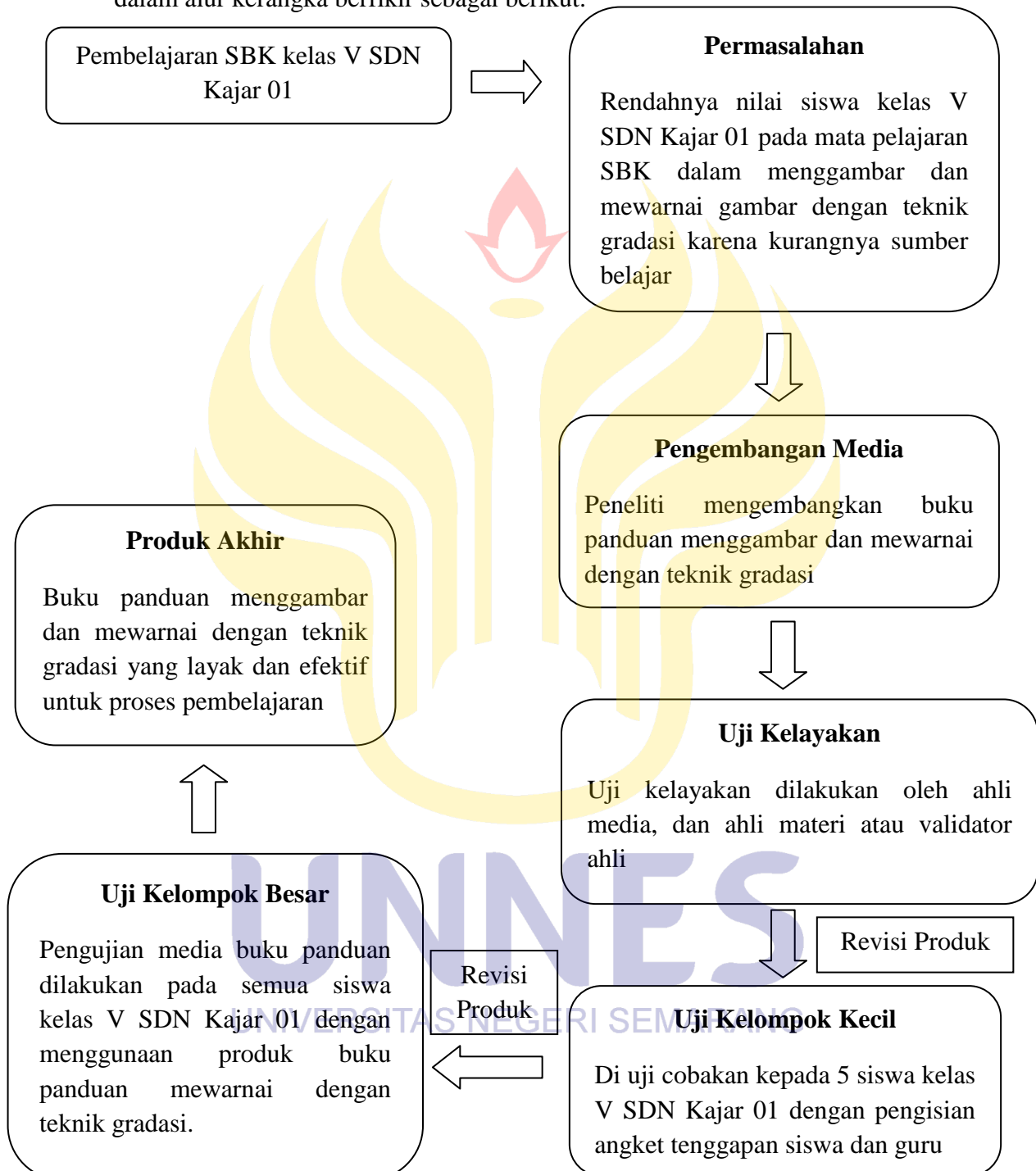
Penelitian ini mengembangkan tentang buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi, dalam buku panduan tersebut peneliti menggunakan teknik-teknik menggambar dan mewarnai dengan gradasi untuk meningkatkan ketrampilan menggambar dan mewarnai siswa kelas V SDN Kajar 01. Penyajian media pembelajaran akan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media, dan ahli, sehingga pembelajaran yang dihasilkan akan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa dan guru. Dalam proses penggunaannya, secara tidak langsung media pembelajaran ini dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran

menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi disekolah. Siswa akan lebih mudah untuk mengembangkan ketrampilan mewarnai.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris tersebut, dapat digambarkan dalam alur kerangka berfikir sebagai berikut.



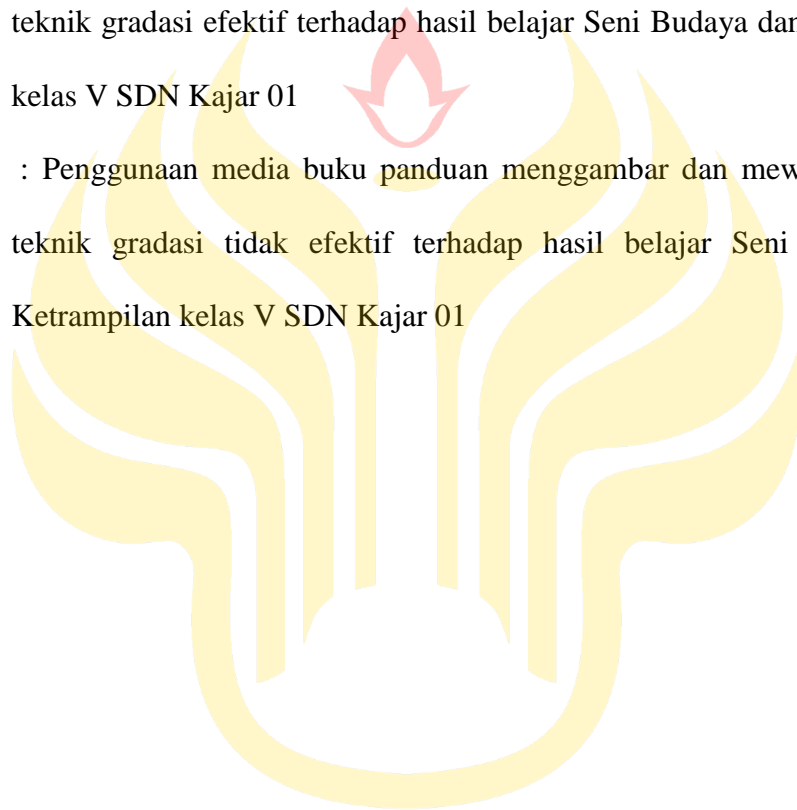
Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan tersebut, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : Penggunaan media buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi efektif terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Ketrampilan kelas V SDN Kajar 01

Ho : Penggunaan media buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi tidak efektif terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Ketrampilan kelas V SDN Kajar 01



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan 2 siswa kelas V SDN Kajar 01 memberikan masukan perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang berbentuk media cetak yaitu buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi. Karena dengan wawancara sangat menentukan bagaimana pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan media yang baik dan efektif. Yang media tersebut nanti diterapkan dalam pembelajaran SBK pada materi menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi.
2. Berdasarkan penilaian ahli media, dan ahli materi media buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi pada materi ragam hias telah memenuhi kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran SBK menggambar dan mewarnai gambar ragam hias dengan teknik gradasi.
3. Buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi efektif digunakan pada pembelajaran SBK yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar dalam ranah kognitif maupun ranah psikomotor.

Buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi efektif digunakan pada pembelajaran SBK yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar dalam ranah kognitif maupun ranah psikomotor. Kedua ranah masuk dalam kriteria sedang, terbukti dengan hasil uji peningkatan rata-rata nilai (*N-gain*)

Pretest dan *posttest* siswa dalam ranah kognitif sebesar 0,63706, sedangkan dalam ranah psikomotor sebesar 0,69609.

5.2 Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan buku panduan ini mampu dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan, sehingga nantinya dalam penggunaan media pembelajaran ini semakin meningkat dengan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan kedepannya.
2. Dalam menggunakan buku panduan menggambar dan mewarnai dengan teknik gradasi, guru diharapkan dapat memaksimalkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru sebaiknya menyiapkan media sesuai dengan materi yang ajarkan yang dapat menjadikan siswa dalam menerima pembelajaran lebih efisien dan berpusat pada siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, bervariasi, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Moch Zaenal dan Imam Zaini. 2016. *Pengaruh Prestasi Menggambar Ragam Hias terhadap Pembuatan Mozaik di SMP Negeri 1 Wonoayu*. Jurnal nasional, Vol. 4, No. 3 [diunduh pada tanggal 19 Agustus 2017].
- Anitah. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Boyatzis, Chris J and Reenu Varghese. *Children's Emotional Associations with Colors*. Jurnal internasional. [diunduh pada tanggal 21 Agustus 2017].
- BSNP. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- BSNP. 2014. *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Danukarta, Patria. 2014. *Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar dan Mewarnai Siswa Kelompok B TK Ananda Ceria Gresik*. Jurnal nasional, Vol. 2, No. 3 [diunduh pada tanggal 17 Agustus 2017].
- Damayanti, Zaujah Siti. 2014. *Pengembangan Media Audio Visual Teknik Mewarnai dalam Pembelajaran Gambar Bentuk Siswa Kelas X*. Jurnal nasional, Vol. 2, No. 2. [diunduh pada tanggal 24 Januari 2017].
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2003. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta. Depdikbud.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan*

- Depdiknas, 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran SBK*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyanti dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Hardiyati, dkk. *Analisis Kemampuan Mewarnai Menggunakan Pastel pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Sirajuddin*. Jurnal nasional, [diunduh pada tanggal 17 Agustus 2017].
- Iskandarwassid & Sunendar, D. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kristanto, M., dkk. 2014. *Pendidik Seni Rupa Anak*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Laili, Nur Rizqi. 2012. Pengaruh Latihan Motorik Halus Terhadap Ketrampilan Mewarnai Bagi Anak Kelompok A di TK Aisyiyah 17 Semarang. Jurnal nasional. Vol. 2, No. 2. [diunduh pada tanggal 01 Februari 2017].
- Lestari dan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lu, Jingwan, dkk. *Drawing Structured Decorative Patterns by Example*. Jurnal internasional. [diunduh pada tanggal 17 Agustus 2017].
- Musfiqon. 2015. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta. Depdikbud.
- Olivia, Femi. 2013. *Gembira Bermain Coret-Coret*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pamadhi, Hajar, dkk. 2010. *Seni Ketrampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pekerti, Widia, dkk. 2015. *Metode Pengembangan Seni*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIV Press.

- Pradnyawati, Ni Luh Gede Nita, dkk. 2017. *Pengaruh Ragam Hias Geometris terhadap Kecerdasan Visual-Spasial pada Anak Gugus V Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan*. Jurnal nasional, Vol. 5, No. 1 [diunduh pada tanggal 19 Agustus 2017].
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rollins, Judy A. *Drawing as a Communication Tool for Children with Cancer*. Jurnal internasional. [diunduh pada tanggal 17 Agustus 2017].
- Sari, Mega Etis. 2015. *Lingkaran Warna*. Tersedia di <https://etismegasari.files.wordpress.com/2015/08/27032-lingkaranwarna.gif>. [diunduh pada tanggal 13 Maret 2017].
- Setiwan, Deni, dkk. 2017. *Pengetahuan Seni dan Gambar Ekspresi di Sekolah Dasar*. Semarang: AG PUBLISHER.
- Slameto. 2010. *Belajar (Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Maulana Offeset.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offest.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Sukarya, Zakariyas, dkk. 2008. *Pendidikan Seni*.
- Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Suyono, dkk. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tirtiyani, Ni Putu Eka, dkk. 2014. *Penerapan Metode Pemberian Tugas Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Bebas*. Jurnal nasional, Vol. 2, No. 1 [diunduh pada tanggal 17 Agustus 2017].

Widoyoko, S Eko Putra. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yuliani, Ninik. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus pada Anak melalui Kegiatan Mewarnai Gambar dengan Media Cat Air di Kelompok Bermain Ceria*. Jurnal nasional, [diunduh pada tanggal 17 Agustus 2017].



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG