



**KEEFEKTIFAN  
PENERAPAN METODE *COLLECTIVE PAINTING*  
TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SBK  
SISWA KELAS III SDN PESAYANGAN 1  
KABUPATEN TEGAL**

**SKRIPSI**

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

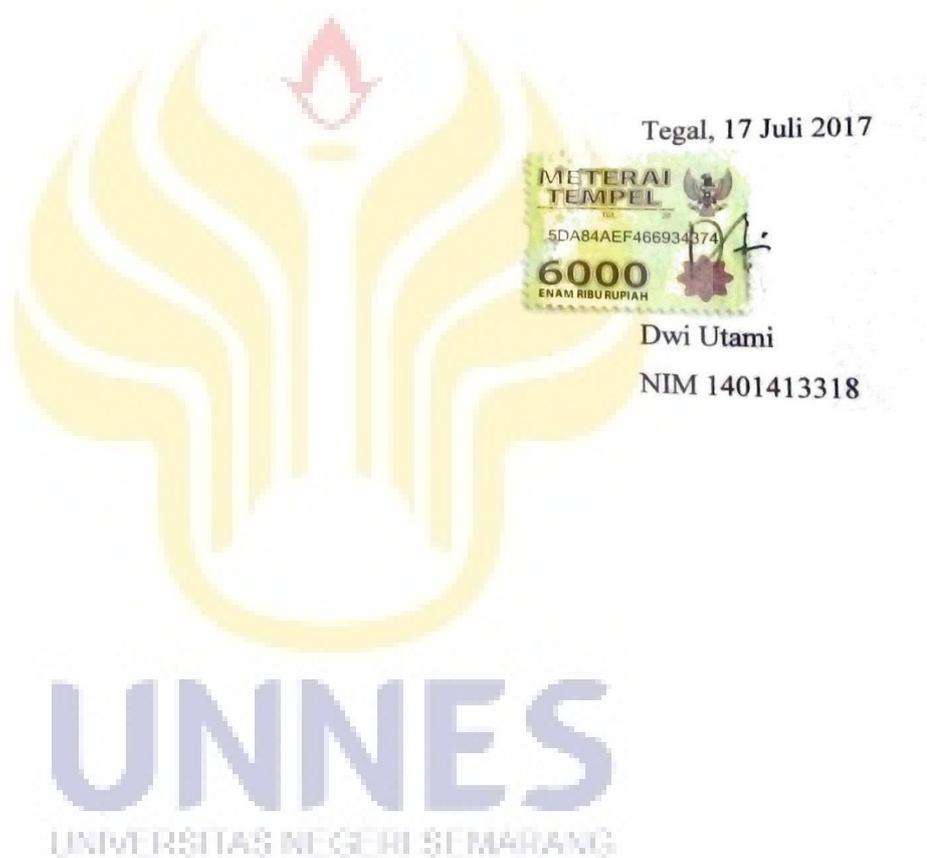
Oleh  
Dwi Utami  
1401413318

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

## PERNYATAAN KEASLIAN

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



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari, tanggal : Rabu, 26 Juli 2017

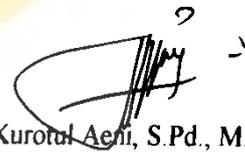
Tempat : Tegal

Pembimbing 1



Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Si  
19770725 200801 1 008

Pembimbing 2



Dr. Kurotul Aeni, S.Pd., M.Pd.  
19610728 198603 2 001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN

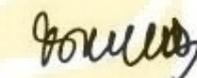
Skripsi dengan judul *Keefektifan Penerapan Metode Collective Painting Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar SBK Siswa Kelas III SDN Pesayangan 1 Kabupaten Tegal*, oleh Dwi Utami 1401413318, telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 14 Agustus 2017.

### PANITIAN UJIAN



Prof. Dr. Pakhruddin, M. Pd.  
19560427198603 1 001

Sekretaris



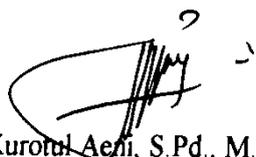
Drs. Utoyo, M.Pd  
19620619 198703 1 001

Penguji Utama,



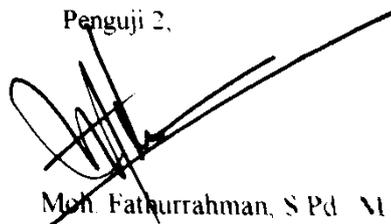
Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.  
19630721 198803 1 001

Penguji 1,



Dr. Kuratul Aeni, S.Pd., M.Pd.  
19610728 198603 2 001

Penguji 2,



Moh. Fathurrahman, S Pd M.Si  
19770725 200801 1 008

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto**

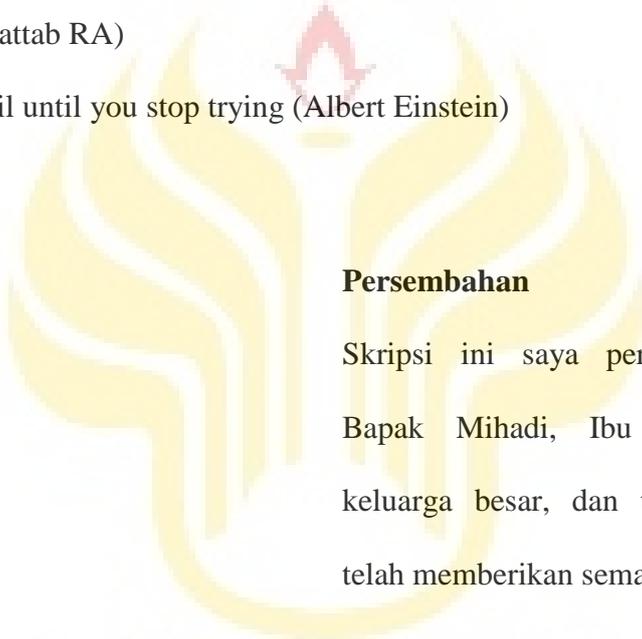
Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (Qs. Al-Insyirah ayat 5-6)

Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlah untuk tenang dan sabar (Sayyidina Umar bin Khattab RA)

You never fail until you stop trying (Albert Einstein)

### **Persembahan**

Skripsi ini saya persembahkan untuk Bapak Mihadi, Ibu Muharti, kakak, keluarga besar, dan teman-teman yang telah memberikan semangat dan doa.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Penerapan Metode *Collective Painting* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar SBK Siswa Kelas III SDN Pesayangan 1 Kabupaten Tegal”

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, penulisan skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada:

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

memberikan bimbingan, pengarahannya, saran, dan motivasi kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah banyak membekali penulis dengan ilmu pengetahuan.
7. Tri Mulyati, S.Pd., Kepala SD Negeri Pesayangan 01 Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian. Rumiwati, S.Pd.SD., Kepala SD Negeri Bengle 01 Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan uji coba soal.
8. Elies Setyaningrum, S.Pd., dan Imam Ghozali, S.Pd., Guru Kelas III SD Negeri Pesayangan 01 Kabupaten Tegal yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Tegal, 18 Juli 2017



UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penulis

## ABSTRAK

Utami, Dwi. 2017. *Keefektifan Penerapan Metode Collective Painting Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar SBK Siswa Kelas III SDN Pesayangan 1 Kabupaten Tegal*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing 1: Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn., Pembimbing 2: Dr. Kurotul Aeni, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci:** hasil belajar, kreativitas, metode *Collective Painting*.

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari 10 mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Pembelajaran SBK khususnya bidang seni rupa materi menggambar, dalam pelaksanaannya masih menerapkan pembelajaran konvensional, sehingga nilai siswa menjadi kurang optimal. Guru tidak mempunyai persiapan yang matang dalam mengajarkan SBK, guru biasanya hanya memberi arahan dan menyuruh siswa untuk menggambar bebas, sehingga hasil karya siswa menjadi kurang sesuai dengan yang diharapkan. Metode *Collective Painting* dapat dijadikan variasi sebagai metode yang memberikan pengalaman baru bagi siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat seberapa efektif metode *Collective Painting* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa di kelas III SDN Pesayangan 1 Kabupaten Tegal.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III SD Negeri Pesayangan 01 Kabupaten Tegal dengan jumlah 57 siswa, yang terdiri dari: (1) Kelas III A sebanyak 28 siswa sebagai kelas eksperimen; dan (2) Kelas III B sebanyak 29 siswa sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh dalam menentukan sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, dokumentasi, observasi, dan tes. Analisis statistik yang digunakan yaitu *Cronbach's Alpha* untuk uji validitas dan uji reliabilitas instrumen. Uji *Lilliefors* untuk menguji normalitas data, uji *Levene* untuk uji homogenitas, uji *independent sampel t-test* dan uji pihak kanan menggunakan *one sample t test* untuk uji hipotesis.

Hasil uji hipotesis terhadap kreativitas siswa menggunakan uji *independent sampel t-test* diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,881 > 2,004$ ), dan pada hasil belajar diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,720 > 2,004$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat perbedaan kreativitas dan hasil belajar siswa yang menerapkan metode *Collective Painting* dan yang tidak menerapkan. Hasil uji pihak kanan menggunakan uji *one sample t test* terhadap kreativitas siswa diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $9,298 > 2,052$ ), sedangkan pada hasil belajar diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $16,176 > 2,052$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulan penelitian ini yaitu kelas yang menerapkan metode *Collective Painting* lebih efektif dari pada yang tidak menerapkan metode ini.

# DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB</b>	
1. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Pembatasan Masalah dan Paradigma Penelitian.....	11
1.3.1 Pembatasan Masalah .....	11
1.3.2 Paradigma Penelitian.....	11
1.4 Perumusan Masalah.....	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.5.1 Tujuan Umum.....	13
1.5.2 Tujuan Khusus.....	13
1.6 Manfaat Penelitian.....	14
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	14
1.6.2 Manfaat Praktis.....	14
1.6.2.1 Bagi Siswa .....	14
1.6.2.1 Bagi Guru .....	14
1.6.2.1 Bagi Sekolah.....	15

1.6.2.1	Bagi Peneliti .....	15
2.	KAJIAN PUSTAKA .....	16
2.1	Kajian Teori.....	16
2.1.1	Pengertian Belajar .....	16
2.1.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	17
2.1.3	Hasil Belajar.....	18
2.1.4	Kreativitas .....	21
2.1.5	Komponen-komponen Penilaian Kreativitas .....	22
2.1.6	Ciri-ciri Kreativitas .....	22
2.1.7	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	24
2.1.8	Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan .....	25
2.1.9	Fungsi Pembelajaran Seni.....	26
2.1.10	Pendidikan Seni Rupa.....	26
2.1.11	Menggambar .....	31
2.1.12	Metode Pembelajaran.....	34
2.1.13	Metode <i>Collective Painting</i> .....	35
2.2	Penelitian Relevan .....	38
2.3	Kerangka Berfikir .....	43
2.4	Hipotesis .....	45
3.	METODE PENELITIAN .....	46
3.1	Metode Penelitian.....	46
3.1.1	Desain Penelitian .....	46
3.1.2	Prosedur Penelitian.....	49
3.2	Populasi dan Sampel.....	54
3.2.1	Populasi.....	54
3.2.2	Sampel.....	55
3.3	Variabel Penelitian.....	55
3.3.1	Variabel Bebas .....	56
3.3.2	Variabel Terikat .....	56
3.4	Definisi Operasional Variabel.....	56
3.4.1	Variabel Metode Pembelajaran <i>Collective Painting</i> .....	57

3.4.2	Variabel Kreativitas .....	57
3.4.3	Variabel Hasil Belajar .....	57
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.5.1	Wawancara.....	58
3.5.2	Dokumentasi .....	59
3.5.3	Observasi.....	60
3.5.4	Tes.....	60
3.6	Instrumen Penelitian .....	61
3.6.1	Instrumen Tes.....	61
3.6.2	Instrumen Non Tes.....	62
3.6.3	Pengujian Instrumen .....	63
3.7	Teknik Analisis Data.....	72
3.7.1	Statistik Deskriptif .....	72
3.7.2	Statistik Inferensial .....	73
3.7.3	Analisis Akhir .....	74
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	76
4.1	Objek Penelitian .....	76
4.1.1	Gambaran Umum Objek Penelitian .....	76
4.1.2	Kondisi Responden .....	77
4.2	Analisis Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	78
4.2.1	Analisis Deskriptif Data Variabel Metode Pembelajaran <i>Collective Painting</i> .....	78
4.2.2	Nilai SBK Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Data Awal) .....	80
4.2.3	Deskripsi Data Variabel Kreativitas Siswa .....	85
4.2.4	Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar Siswa .....	87
4.3	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian .....	94
4.3.1	Uji Kesamaan Rata-rata Nilai Hasil Belajar SBK (Data Awal) .....	95
4.3.2	Uji Prasyarat Analisis .....	96
4.3.3	Uji Hipotesis .....	101
4.4	Pembahasan.....	107

4.4.1	Perbedaan Kreativitas Siswa dengan Menerapkan Metode <i>Collective Painting</i> .....	107
4.4.2	Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Metode <i>Collective Painting</i> .....	110
4.4.3	Keefektifan Metode <i>Collective Painting</i> Terhadap Kreativitas Siswa.....	111
4.4.4	Keefektifan Metode <i>Collective Painting</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	114
5.	PENUTUP.....	115
5.1	Simpulan.....	115
5.2	Saran .....	117
5.2.1	Bagi Guru.....	117
5.2.2	Bagi Siswa .....	118
5.2.3	Bagi Sekolah .....	118
5.2.4	Bagi Peneliti.....	118
	DAFTAR PUSTAKA .....	119
	LAMPIRAN.....	120

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	59
3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Kreativitas .....	60
3.3 Kisi-kisi Soal Instrumen Tes Unjuk Kerja .....	61
3.4 Kisi-kisi Pelaksanaan Metode <i>Collective Painting</i> untuk Guru .....	61
3.5 Kisi-kisi Pelaksanaan Metode <i>Collective Painting</i> untuk Siswa .....	62
3.6 Hasil Uji Realibilitas .....	66
3.7 Tingkat Kesukaran Soal .....	67
4.1 Kondisi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	74
4.2 Nilai Pengamatan Metode <i>Collective Painting</i> untuk Guru .....	76
4.3 Nilai Pengamatan Metode <i>Collective Painting</i> untuk Siswa.....	77
4.4 Deskripsi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	77
4.5 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> SBK.....	78
4.6 Deskripsi Data UAS Menggambar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	80
4.7 Distribusi Frekuensi Nilai UAS Menggambar .....	80
4.8 Deskripsi Data Hasil Nilai Kreativitas Siswa.....	82
4.9 Paraparan Data Nilai Kreativitas Kelas Eksperimen .....	83
4.10 Paraparan Data Nilai Kreativitas Kelas Kontrol.....	84
4.11 Deskripsi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	84
4.12 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Siswa.....	85
4.13 Deskripsi Nilai Hasil Menggambar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	87
4.14 Distribusi Frekuensi Nilai Menggambar Siswa.....	88
4.15 Deskripsi Data Nilai Afektif Siswa .....	89
4.16 Paraparan Data Hasil Belajar Afektif Kelas Eksperimen .....	90
4.17 Paraparan Data Hasil Belajar Afektif Kelas Kontrol.....	91
4.18 Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> .....	92
4.19 Uji Kesamaan Rata-rata Nilai UAS Menggambar.....	93
4.20 Hasil Uji Normalitas Data Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen .....	94
4.21 Hasil Uji Normalitas Data Kreativitas Siswa Kelas Kontrol.....	94
4.22 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	95

4.23	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	95
4.24	Hasil Uji Normalitas Data Nilai Menggambar Kelas Eksperimen ....	95
4.25	Hasil Uji Normalitas Data Nilai Menggambar Kelas Kontrol.....	96
4.26	Hasil Uji Homogenitas Kreativitas Siswa.....	96
4.27	Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Hasil Belajar .....	97
4.28	Hasil Uji Homogenitas Nilai Menggambar .....	97
4.29	Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) Kreativitas Siswa.....	98
4.30	Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) Hasil Belajar Kognitif .....	99
4.31	Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) Hasil Belajar Psikomotorik .....	100
4.32	Hasil Uji Hipotesis <i>One Sample t-Test</i> Kreativitas Siswa.....	101
4.33	Uji Hipotesis <i>One Sample t-Test</i> Hasil Belajar Kognitif.....	102
4.34	Hasil Uji Hipotesis <i>One Sample t-Test</i> Hasil Belajar Psikomotorik ..	103



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Paradigma Penelitian.....	11
2.1 Bintik.....	27
2.2 Jenis-jenis Garis.....	28
2.3 Lingkaran Warna.....	29
2.4 Contoh Gelap Terang .....	29
2.5 Contoh Gambar Imajinatif .....	34
2.6 Langkah-langkah teknik kumpulan bagian 1 .....	36
2.7 Langkah-langkah teknik kumpulan bagian 2 .....	37
2.8 Langkah-langkah teknik kumpulan bagian 3 .....	37
2.9 Langkah-langkah teknik kumpulan bagian 4 .....	37
2.10 Langkah-langkah teknik kumpulan bagian 5 .....	38
2.11 Kerangka Berpikir .....	45
3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalen Control Group Design</i> .....	48
4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	81
4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	82
4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Menggambar Kelas Eksperimen.....	84
4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Menggambar Kelas Kontrol.....	84
4.5 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	88
4.6 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	89
4.7 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Menggambar Kelas Eksperimen.....	91
4.8 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Menggambar Kelas Kontrol.....	91

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur.....	122
2. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen .....	123
3. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol.....	124
4. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba.....	125
5. Panduan Penelitian.....	126
6. Silabus Pembelajaran .....	127
7. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen Ke-1.....	128
8. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen Ke-2.....	131
9. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol Ke-1 .....	134
10. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol Ke-2 .....	137
11. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-1 .....	138
12. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-2 .....	149
13. RPP Kelas Kontrol Pertemuan Ke-1 .....	165
14. RPP Kelas Kontrol Pertemuan Ke-2 .....	176
15. Kisi-kisi Soal Uji Coba SBK (Pilihan Ganda).....	191
16. Soal-soal Uji Coba .....	194
17. Validasi Soal oleh Tim Ahli 1 .....	200
18. Validasi Soal oleh Tim Ahli 2.....	204
19. Kisi-kisi Soal Menggambar.....	208
20. Soal Unjuk Kerja.....	209
21. Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Kelas Eksperimen .....	210
22. Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Kelas Kontrol .....	214
23. Tabulasi Uji Coba Soal Tes.....	218
24. <i>Output</i> SPSS Uji Validitas Soal .....	220
25. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes Uji Coba.....	221
26. <i>Output</i> Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	222
27. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal .....	223
28. Rekapitulasi Daya Beda Soal .....	224
29. Daftar Nilai <i>Pretest</i> (Data Awal) Siswa.....	225
30. Daftar Nilai Gambar (Data Awal) Siswa .....	226

31.	Kisi-kisi Lembar Pengamatan untuk Guru Kelas Eksperimen .....	227
32.	Kisi-kisi Lembar Pengamatan untuk Siswa Kelas Eksperimen .....	228
33.	Lembar Pengamatan untuk Guru Kelas Eksperimen Ke-1 .....	229
34.	Lembar Pengamatan untuk Guru Kelas Eksperimen Ke-2 .....	231
35.	Lembar Pengamatan untuk Siswa Kelas Eksperimen Ke-1 .....	233
36.	Lembar Pengamatan untuk Siswa Kelas Eksperimen Ke-2 .....	235
37.	Kisi-kisi Lembar Pengamatan untuk Guru Kelas Kontrol .....	237
38.	Kisi-kisi Lembar Pengamatan untuk Siswa Kelas Kontrol .....	238
39.	Lembar Pengamatan untuk Guru Kelas Kontrol Ke-1 .....	239
40.	Lembar Pengamatan untuk Guru Kelas Kontrol Ke-2 .....	241
41.	Lembar Pengamatan untuk Siswa Kelas Kontrol Ke-1 .....	243
42.	Lembar Pengamatan untuk Siswa Kelas Kontrol Ke-2 .....	244
43.	Tabulasi Lembar Pengamatan Guru Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	247
44.	Tabulasi Lembar Pengamatan Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	248
45.	Tabulasi Data Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen .....	249
46.	Tabulasi Data Kreativitas Siswa Kelas Kontrol .....	250
47.	Tabulasi Data Nilai Gambar Siswa Kelas Eksperimen .....	251
48.	Tabulasi Data Nilai Gambar Siswa Kelas Kontrol .....	252
49.	Tabulasi Data Nilai Sikap Siswa Kelas Eksperimen .....	253
50.	Tabulasi Data Nilai Sikap Siswa Kelas Kontrol .....	254
51.	Daftar Nilai <i>Posttest</i> Siswa .....	255
52.	<i>Output SPSS Versi 21</i> Uji Kesamaan Rata-rata Nilai SBK .....	256
53.	<i>Output SPSS Versi 21</i> Uji Normalitas Variabel Kreativitas dan Hasil Belajar .....	257
54.	<i>Output SPSS Versi 21</i> Uji Homogenitas Variabel Kreativitas dan Hasil Belajar .....	259
55.	<i>Output SPSS Versi 21</i> Uji Independet Samples Test Variabel Kreativitas dan Hasil Belajar .....	260
56.	<i>Output SPSS Versi 21</i> Uji One Sample Test Variabel Kreativitas dan Hasil Belajar .....	262
57.	Dokumentasi Pembelajaran .....	263
58.	Surat Rekomendasi Permohonan Ijin Riset BAPPEDA .....	265

59.	Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian .....	266
60.	Surat Keterangan telah Melaksanakan Uji Coba Instrumen .....	267



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

Bab satu dalam skripsi ini adalah pendahuluan. Bagian ini akan dibahas mengenai: (1) latar belakang; (2) identifikasi masalah; (3) pembatasan masalah dan paradigma; (4) rumusan masalah; (5) tujuan pendidikan; dan (6) manfaat penelitian. Penjelasan selengkapnya sebagai berikut.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan utama manusia. Pengertian pendidikan menurut Munib dkk, (2012: 31) adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi sifat dan tabiat siswa agar sesuai dengan cita-cita pendidikan. Sunarto dkk, (2013: 1) menyimpulkan arti pendidikan yaitu upaya sadar dari suatu masyarakat dan pemerintah dalam menjamin kelangsungan hidup dan kehidupan generasi bangsa dalam suatu masyarakat, selaku warga masyarakat, bangsa dan negara, secara berguna dan bermakna serta mampu mengantisipasi hari depan yang senantiasa berubah dan selalu terkait dengan konteks budaya, bangsa, negara, dan hubungan internasionalnya.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan pengertian pendidikan adalah upaya sadar dan sistematis dari masyarakat dan pemerintah suatu negara dalam meningkatkan kualitas dan potensi diri seorang individu untuk

mengantisipasi kehidupan di masa mendatang yang sewaktu-waktu dapat mengalami perubahan. Pendidikan memiliki tujuan yang hendak dicapai. Purwanto (2013: 35) mengemukakan tujuan pendidikan yaitu adanya perubahan perilaku yang diinginkan terjadi setelah siswa belajar. Tujuan pendidikan menurut Munandar (2012: 6), yaitu mengembangkan bakat dan kemampuan siswa secara optimal dengan menyediakan lingkungan yang memungkinkan, sehingga siswa dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Setiap negara memiliki tujuan pendidikan yang berbeda-beda sesuai dengan dasar negara, falsafah hidup bangsa, dan ideologi negara yang dimiliki (Munib dkk, 2012: 27). Indonesia sebagai sebuah negara yang melaksanakan pendidikan, memiliki tujuan pendidikan yang tercantum dalam Pembukaan Undang-undang Dasar tahun 1945 alinea ke-IV yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Fungsi dan tujuan dari pendidikan di Indonesia tersebut berdasarkan pada Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yaitu sebagai berikut:

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

Banyak usaha yang telah dilakukan oleh pemerintah demi mendukung tercapainya tujuan pendidikan di Indonesia. Salah satunya yaitu dengan adanya kurikulum. Kurikulum adalah alat untuk mencapai tujuan pendidikan yang tidak hanya berisi program kegiatan, tetapi juga berisi tentang tujuan yang harus

ditempuh beserta alat evaluasi untuk menentukan keberhasilan pencapaian tujuan (Setijowati 2015: 1). Hamalik (2013: 65) menyatakan “Kurikulum adalah program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan (sekolah) bagi siswa”. Sudjana (2013: 3) berpendapat bahwa “Kurikulum adalah program belajar atau dokumen yang berisikan hasil belajar yang diniati (diharapkan dimiliki siswa) di bawah tanggung jawab sekolah, untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa Kurikulum adalah program pendidikan yang digunakan sebagai alat mencapai tujuan di bawah tanggung jawab sekolah. Banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kurikulum. Salah satu faktor utama penentu keberhasilan dalam pelaksanaan kurikulum adalah kemampuan guru dalam kegiatan belajar-mengajar.

Guru merupakan tenaga profesional yang memiliki keahlian khusus dalam bidangnya. Sutomo dkk, (2012: 113) menyatakan tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup, mengajar berarti mengembangkan pengetahuan dan teknologi, sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa. Hamalik (2013: 127) menjelaskan tanggung jawab guru yang terpenting adalah merencanakan dan menuntut siswa melakukan kegiatan-kegiatan belajar untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang diinginkan. Guru harus membimbing siswa agar mereka memperoleh keterampilan-keterampilan, pemahaman, perkembangan berbagai kemampuan, kebiasaan-kebiasaan yang baik, dan perkembangan sikap yang searas. Sudjana (2013: 9) menyatakan bahwa tugas guru adalah pelaksana dan pembina kurikulum

yang sudah ada, oleh karena itu guru tidak berwenang dalam membuat kurikulum sendiri.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa tugas guru secara profesi adalah mengajar, mendidik, melatih siswa. Tugas guru kaitannya dengan siswa adalah bertanggung jawab merencanakan dan menuntut siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar agar mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang diinginkan. Selain itu tugas guru kaitannya dengan kurikulum, yaitu sebagai pelaksana dan pembina kurikulum yang sudah ada.

Secara berkala kurikulum akan mengalami perubahan atau penyempurnaan. Penyempurnaan kurikulum dilakukan bukan untuk mengganti substansi kurikulum yang lama, tetapi untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada kurikulum sebelumnya dan menghapus hal-hal yang sudah tidak sesuai dengan perkembangan zaman.

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X Pasal 36 tertulis bahwa “Kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik”. Satuan pendidikan jalur pendidikan formal, memiliki 3 jenjang pendidikan yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Berdasarkan pasal 37 disebutkan bahwa dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat 10 mata pelajaran, yaitu: Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga,

Keterampilan/kejuruan, dan Muatan Lokal. Secara formal dan institusional, SD (Sekolah Dasar) masuk pada kategori pendidikan dasar (Susanto 2016: 69). Semua mata pelajaran yang tercantum, termasuk mata pelajaran Seni Budaya juga diajarkan di SD.

Pembelajaran Seni di SD diwujudkan dalam bentuk mata pelajaran SBK (Seni Budaya dan Keterampilan). Pendidikan SBK pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya, meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan (Susanto 2016: 261). Fungsi seni dalam pendidikan berbeda dengan fungsi seni dalam kerja profesional. Pekerti dkk, (2012: 1.9) berpendapat bahwa seni dalam pendidikan difungsikan sebagai media untuk memenuhi fungsi perkembangan anak, baik fisik maupun mental, sedangkan seni dalam kerja profesional difungsikan untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang keahliannya secara profesional. Pembelajaran SBK di sekolah tidak menuntut siswa untuk mahir berkarya seni, melainkan pembelajaran seni dikonsepsikan sebagai alat pendidikan yang memiliki kedudukan sama dengan mata pelajaran lain yaitu untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Susanto (2016: 263) menyimpulkan mata pelajaran SBK di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah memiliki tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa agar bisa berkreasi, berkeaktivitas, dan menghargai kerajinan dan keterampilan seseorang. Pembelajaran SBK mempunyai manfaat dalam membantu mengembangkan jasmani dan rohani anak untuk membentuk kepribadian dan menyiapkan manusia yang memiliki nilai estetis dan memahami perkembangan seni budaya nasional. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari

mempelajari SBK di sekolah dasar. Seorang guru dituntut untuk bisa mengajarkan mata pelajaran SBK, termasuk mengajarkan seni rupa pada siswa.

Seni rupa adalah bentuk ungkapan seni yang mengekspresikan pengalaman hidup, pengalaman estetis atau artistik manusia dengan menggunakan beragam unsur seni sehingga diperoleh susunan atau struktur karya seni rupa yang dapat dilihat, diamati, diraba, didengar atau diapresiasi oleh publik atau penikmat seni (Pekerti dkk, 2012: 8.6). Salah satu aspek pembelajaran seni rupa yaitu melatih dua kompetensi yaitu keterampilan dan kreativitas. Tarjo (2004: 49) berpendapat bahwa aspek kreativitas semakin menduduki posisi penting dalam pembelajaran seni sebagai akibat dari reaksi terhadap sistem lama yang menekankan pada aspek keterampilan. Guru perlu mengembangkan sistem pembelajaran yang mampu mengkondisikan berkembangnya kreativitas para siswa.

Danumihardja (2001: 39) dalam Hadis dan Nurhayati (2010: 7) menyatakan “Guru yang profesional harus selalu kreatif dan produktif dalam melakukan inovasi pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan”. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan mengembangkan sistem pembelajaran. Salah satu sistem pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengajar. Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen yang efektif dalam proses pembelajaran untuk menghubungkan interaksi guru dengan siswa. Guru dalam melaksanakan program kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari metode yang akan digunakan (Susanto 2016: 266).

Guru memanfaatkan metode untuk memudahkan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Munib dkk, (2013: 48) menjelaskan kriterium pembelajaran kaitannya dengan proses pelaksanaan metode, tidak hanya terdiri dari kriterium tujuan, tetapi diperlukan pula kriterium lain yaitu siswa, situasi, kemampuan guru, dan sebagainya. Penggunaan suatu metode banyak tergantung pada kemampuan guru yang bersangkutan. Seorang guru harus mampu berpikir kreatif dalam menerapkan dan mengembangkan sebuah metode, terutama dalam pembelajaran SBK di SD.

Penerapan metode yang bervariasi dalam pembelajaran SBK khususnya pada bidang seni rupa mampu memudahkan siswa dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan metode yang tepat dalam sebuah pembelajaran di kelas, nantinya akan berdampak baik pada kreativitas dan hasil belajar SBK siswa.

Kreativitas menurut Harris (1998) dalam Susanto (2016: 100) dapat dilihat sebagai; (1) suatu kemampuan; (2) suatu sikap; dan (3) suatu proses. Munandar (2012: 12) menyatakan kreativitas merupakan hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungannya, artinya individu mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana tempat dia tinggal.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, kreativitas dapat dilihat sebagai kemampuan, sikap, dan proses yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan yang ditempati berpengaruh dan dipengaruhi oleh individu, dalam menghambat atau mengembangkan kreativitas.

Purwanto (2008: 46) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang disebabkan oleh siswa yang telah mencapai penguasaan

atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sudjana (2013: 49) mengemukakan penguasaan aspek kognitif, afektif, keterampilan psikomotorik, dipandang sebagai hasil belajar siswa, dari proses pengajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang disebabkan karena siswa mencapai penguasaan aspek kognitif, afektif, dan keterampilan psikomotorik. Jadi siswa dapat dikatakan telah belajar jika mengalami perubahan perilaku baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai hasil dari proses pembelajaran.

Penelitian awal menunjukkan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan di SD Negeri Pesayangan 1 Kabupaten Tegal khususnya bidang seni rupa materi menggambar pada siswa kelas III masih belum optimal. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan guru kelas 3 SDN Pesayangan 01 Kabupaten Tegal yaitu Bapak Imam dan Ibu Elies pada hari Rabu, 11 Januari 2017, penulis mendapat kesimpulan bahwa terdapat siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) pada mata pelajaran SBK. Nilai ketuntasan mata pelajaran SBK sebesar 70. Berdasarkan hasil wawancara, hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK belum optimal dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan guru masih monoton. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Metode yang digunakan yaitu metode konvensional seperti mencontoh, dan penugasan atau resitasi.

Pembelajaran SBK di SD Negeri Pesayangan 1 materi menggambar, biasanya guru hanya memberi arahan dan menyuruh siswa untuk menggambar

bebas. Guru tidak mempunyai persiapan yang matang dalam mengajarkan SBK, sehingga hasil karya siswa menjadi kurang sesuai dengan yang diharapkan. Akibatnya berdampak pada hasil belajar dan daya kreativitas siswa di SD Negeri Pesayangan 1 Kabupaten Tegal. Penting bagi guru untuk mencoba alternatif metode lain yang sesuai dengan materi.

Pemilihan metode yang digunakan dalam pembelajaran SBK harus melibatkan siswa secara aktif agar materi yang diberikan oleh guru bisa diserap dengan mudah oleh siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru yaitu metode kerja kelompok. Hal yang utama dalam metode kerja kelompok adalah bekerjasama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Siswa bersama dengan kelompoknya akan berusaha melakukan apa pun untuk bisa mencapai tujuan kelompok, sehingga metode ini dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Metode kerja kelompok pada pembelajaran seni dibagi menjadi tiga yaitu metode paduan (*Group Work*), metode kumpulan, dan metode campuran.

Metode *collective painting*, pelaksanaan pembuatan hasil karya dikerjakan dengan membagi tugas pada masing-masing anggota kelompok. Tugas kemudian dikumpulkan dan digabung menjadi satu sehingga membentuk sebuah hasil karya.

Garha (1980: 65) menjelaskan metode *collective painting* merupakan suatu cara dalam menggambar yang bidangnya harus dibagi-bagi atas petak-petak dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugasnya. Metode *collective painting* bermanfaat untuk membangun kesadaran sosial siswa, karena metode ini merupakan salah satu metode kerja kelompok yang terdapat dalam pembelajaran seni rupa.

Menggambar secara kerja kelompok di sekolah dasar masih jarang diterapkan. Metode *collective painting* teknik kumpulan dapat dijadikan variasi sebagai metode yang memberikan pengalaman baru bagi siswa. Suatu hal yang dapat membuat siswa gembira ketika menggunakan metode *collective painting* adalah pada saat tahap akhir pembuatan karya yaitu menyusun potongan-potongan gambar, itu dikarenakan siswa telah lupa pada susunan gambar sebelumnya sehingga potongan itu tak ubahnya seperti permainan *puzzle* yang disusun menjadi gambar yang sebenarnya (Garha 1980: 68). Harapannya dengan penggunaan metode *collective painting*, siswa menjadi lebih bersemangat dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran SBK.

Berdasarkan latar belakang yang ada, penulis ingin menguji metode kumpulan atau *collective painting* untuk melihat seberapa efektif metode ini terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa di kelas III SDN Pesayangan 1 Kabupaten Tegal. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Gambar Imajinatif.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

- (1) Hasil belajar SBK siswa materi menggambar masih belum optimal.
- (2) Pembelajaran SBK khususnya bidang seni rupa masih menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran menjadi monoton.
- (3) Kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBK khususnya bidang seni rupa belum optimal.

### 1.3 Pembatasan Masalah dan Paradigma Penelitian

Pembatasan masalah dan paradigma penelitian dibuat agar penelitian lebih terarah pada hubungan antarvariabel yang akan diteliti.

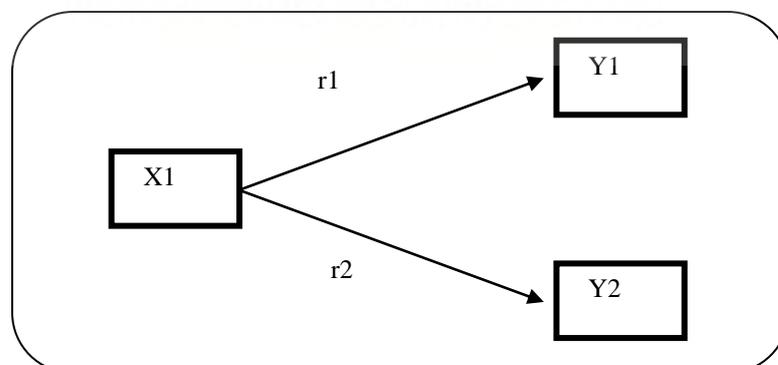
#### 1.3.1 Pembatasan Masalah

Penulis membuat pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan terfokus dan tidak meluas dari bahasan, sehingga penelitian menjadi lebih efektif dan efisien. Penulis membatasi masalah sebagai berikut:

- (1) Menguji keefektifan metode *collective painting* teknik kumpulan.
- (2) Hasil belajar SBK siswa aspek psikomotorik.
- (3) Kreativitas siswa kelas III SD Negeri Pesayangan 1 Kabupaten Tegal.

#### 1.3.2 Paradigma Penelitian

Penulis menentukan variabel-variabel sebagai berikut: metode *collective painting* sebagai variabel independen, yang mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar sebagai variabel dependen. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2011: 72), paradigma yang diterapkan adalah Model Hubungan Variabel Ganda dengan Dua Variabel Dependen, karena terdiri atas satu variabel independen dan dua variabel dependen.



Gambar 1.1 Paradigma Penelitian

Keterangan:

$X_1$  = Metode *Collective Painting*

$Y_1$  = Kreativitas Siswa

$Y_2$  = Hasil Belajar SBK

$r_1$  = Korelasi antara  $X_1$  dengan  $Y_1$

$r_2$  = Korelasi antara  $X_1$  dengan  $Y_2$

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut, dapat dirumuskan tiga masalah pada penelitian ini, antara lain:

- (1) Bagaimana perbedaan kreativitas siswa kelas III pada pelajaran SBK materi Gambar Imajinatif yang mendapat pembelajaran dengan metode *collective painting* dan konvensional?
- (2) Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa kelas III pada pelajaran SBK materi Gambar Imajinatif yang mendapat pembelajaran dengan metode *collective painting* dan konvensional?
- (3) Apakah metode *collective painting* efektif terhadap kreativitas siswa di kelas III pada pelajaran SBK materi Gambar Imajinatif?
- (4) Apakah metode *collective painting* efektif terhadap hasil belajar siswa di kelas III pada pelajaran SBK materi Gambar Imajinatif?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan khusus.

Tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

### 1.5.1 Tujuan Umum

Penelitian ini memiliki tujuan umum untuk mengoptimalkan kreativitas dan hasil belajar SBK di SD Negeri Pesayangan 1 Kabupaten Tegal. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji keefektifan penerapan metode *collective painting* pada mata pelajaran SBK materi Gambar Imajinatif di kelas III SD Negeri Pesayangan 1 Kabupaten Tegal.

### 1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus merupakan sesuatu yang ingin dicapai dan diketahui secara lebih detail. Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan kreativitas siswa kelas III pada pelajaran SBK materi Gambar Imajinatif yang mendapat pembelajaran dengan metode *collective painting* dan yang mendapat metode konvensional.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar SBK siswa kelas III pada pelajaran SBK materi Gambar Imajinatif yang mendapat pembelajaran dengan metode *collective painting* dan yang mendapat metode konvensional.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan metode *collective painting* efektif terhadap kreativitas siswa di kelas III pada pelajaran SBK materi Gambar Imajinatif.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan metode *collective painting* efektif terhadap hasil belajar siswa di kelas III pada pelajaran SBK materi Gambar Imajinatif.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Berikut ini uraian manfaat penelitiannya, yaitu:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis berkaitan dengan mengembangkan ilmu pengetahuan. Manfaat teoritis dari penelitian ini antara lain:

- (1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan khususnya pada mata pelajaran SBK.
- (2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dan masukan bagi penelitian berikutnya.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis diharapkan dapat dirasakan dampak baiknya oleh pihak-pihak yang terkait dalam penelitian, seperti: siswa, guru, sekolah, maupun peneliti. Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

#### 1.6.2.1 Bagi Siswa

Hasil penelitian memberikan manfaat untuk siswa, antara lain:

- (1) Mengoptimalkan hasil belajar siswa menggunakan metode *collective painting* pada mata pelajaran SBK materi Gambar Imajinatif.
- (2) Mengoptimalkan kreativitas siswa menggunakan metode *collective painting* pada mata pelajaran SBK materi Gambar Imajinatif.

#### 1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian memberikan manfaat untuk guru, antara lain sebagai berikut:

- (1) Membantu guru dalam mengoptimalkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi Gambar Imajinatif menggunakan metode *collective painting*.
- (2) Memotivasi guru untuk menggunakan beragam metode pada mata pelajaran SBK agar pembelajaran tidak monoton sehingga siswa tidak mudah bosan.

#### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah untuk memperbaiki sistem pelajaran SBK, menambah inovasi, dan meningkatkan mutu pembelajaran.

#### **1.6.2.4 Bagi Peneliti**

Memberikan pengalaman dalam melaksanakan penelitian di bidang pendidikan, terutama pada mata pelajaran SBK untuk menguji keefektifan metode *collective painting*.

## **BAB 2**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Bagian ini akan berisi tentang: landasan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Uraian selengkapnya sebagai berikut.

#### **2.1 Kajian Teori**

Landasan teori berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan variabel penelitian. Bagian ini akan mengkaji teori-teori yang berhubungan dengan variabel penelitian, antara lain:

##### **2.1.1 Belajar**

Belajar merupakan suatu kegiatan yang menjadi sasaran utama dalam pendidikan. Istilah belajar telah banyak dikemukakan oleh para ahli pendidikan. Secara psikologis, belajar menurut Slameto (2010: 2) merupakan suatu proses perubahan yang melibatkan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan itu akan terlihat dalam seluruh aspek tingkah laku. Winkel (1999: 53) dalam Susanto (2013: 4) menyatakan belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Belajar menurut Anitah dkk, (2009: 2.5) adalah usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Morgan *et.al* (1986: 140) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan relatif permanen akibat dari hasil praktik atau pengalaman. Pengertian belajar menurut Hamalik (2013: 27) adalah modifikasi atau mempertegas perilaku siswa melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behaviour through experiencing*). Belajar menurut Gage dan Berliner (1983: 252) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66) adalah proses dimana suatu individu mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, penulis merumuskan arti belajar adalah usaha yang dilakukan oleh seorang individu dalam menghasilkan perubahan-perubahan perilaku yang sifatnya permanen sebagai hasil dari pengalaman dalam berinteraksi aktif dengan lingkungannya. Artinya seseorang dikatakan belajar jika sudah mengalami perubahan perilaku sesuai dengan apa yang telah dipelajari.

### **2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Berbagai macam faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar dikemukakan oleh para ahli. Slameto (2010: 54) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal yang mempengaruhi dari dalam diri individu dan faktor eksternal yang mempengaruhi dari luar diri individu.

Rifa'i dan Anni (2012: 81) berpendapat terdapat dua faktor yang mempengaruhi proses belajar yaitu kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal siswa terdiri dari kondisi fisik dan psikis, sementara itu kondisi eksternal

siswa terdiri dari variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar di masyarakat.

Susanto (2016: 12) menyatakan faktor yang dapat mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar terdiri dari keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan kondisi yang mempengaruhi dari dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal merupakan kondisi yang mempengaruhi dari luar diri individu. Faktor-faktor ini sangat penting untuk diperhatikan, karena nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa.

### **2.1.3 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto 2016: 5). Anita dkk, (2009: 2.19) mengungkapkan hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar dan diiringi dengan kegiatan tindak lanjut sehingga diperoleh suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru. Bentuk perubahan tingkah laku yang baru harus menyeluruh atau komprehensif, sehingga perilaku yang didapat dari belajar bersifat menetap, fungsional, positif, dan

disadari. Rifa'i dan Anni (2012: 69) menyatakan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh setelah mengalami kegiatan belajar. Perubahan yang terjadi pada siswa sesuai dengan aspek-aspek yang telah dipelajari pada kegiatan belajar.

Benyamin S. Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2012: 70) menyampaikan “terdapat 3 taksonomi yang disebut ranah belajar, meliputi: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor”. Aspek kognitif (pemahaman konsep), berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Berikut ini yang termasuk ranah kognitif, yaitu: (1) pengetahuan/*knowledge* (C1), merupakan perilaku mengingat atau mengenali materi yang telah dipelajari sebelumnya, baik hanya berupa fakta spesifik ataupun teori yang kompleks; (2) pemahaman/*comprehension* (C2), merupakan kemampuan untuk memperoleh makna dari materi yang telah dipelajari siswa; (3) penerapan/*application* (C3), merupakan suatu kemampuan dalam menggunakan materi yang telah dipelajari seperti aturan, metode, konsep, prinsip-prinsip, dalil, dan teori dalam situasi konkret; (4) analisis/*analysis* (C4), merupakan kemampuan siswa dalam memecahkan material ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya; dan (5) sintesis/*synthesis* (C5), merupakan suatu kemampuan dalam menggabung-gabungkan bagian-bagian untuk membentuk struktur yang baru; dan (6) penilaian/*evaluation* (C6), merupakan kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi siswa dengan kriteria dan tujuan tertentu. Aspek afektif (sikap siswa), berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuan afektif siswa, antara lain: (1) penerimaan/*receiving*, merupakan keinginan siswa untuk menghadirkan rangsangan atau fenomena tertentu; (2)

penanggapan/*responding*, hasil belajar berkaitan dengan reaksi siswa terhadap fenomena tertentu; (3) penilaian/*valuing*, hasil belajar berkaitan dengan perilaku yang konsisten dalam membuat nilai yang dapat dikenali secara jelas; (4) pengorganisasian/*organization*, hasil belajar berkaitan dengan konseptualisasi nilai atau pengorganisasian sistem nilai; dan (5) pembentukan pola hidup/*organization by a value complex*, hasil belajar berkaitan dengan pembentukan perilaku yang khas pada siswa. Aspek psikomotor (keterampilan proses), berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Berikut ini yang termasuk ranah psikomotorik: (1) persepsi/*perception*, berkaitan dengan pemerolehan petunjuk untuk memandu kegiatan motorik dengan menggunakan organ penginderaan; (2) kesiapan/*set*, berkaitan dengan pengambilan tipe kegiatan tertentu; (3) gerakan terbimbing/*guide response*, berkaitan dengan belajar keterampilan kompleks yang dipelajari di tahap-tahap awal; (4) gerakan terbiasa/*mechanism*, berkaitan dengan tindakan kinerja dimana gerakan yang telah dipelajari sudah menjadi hal yang biasa dan dapat dilakukan dengan sangat mahir; (5) gerakan kompleks/*complex overt response*, berkaitan dengan kecakapan atau kemahiran kinerja dari tindakan motorik yang mencakup pola-pola gerakan yang kompleks; (6) penyesuaian/*adaptation*, berkaitan dengan keterampilan dalam memodifikasi pola-pola gerakan; dan (7) kreativitas/*originaly*, berkaitan dengan penciptaan pola-pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang sifatnya menetap dan diperoleh setelah siswa mengikuti kegiatan belajar. Perubahan perilaku pada siswa yang disebabkan oleh belajar

terbagi menjadi tiga ranah, yaitu: (1) kognitif, yang berkaitan dengan pemahaman konsep siswa; (2) afektif, yang berkaitan dengan sikap siswa; dan (3) psikomotor, yang berkaitan dengan keterampilan proses siswa.

#### **2.1.4 Kreativitas**

Kreativitas memiliki banyak pengertian yang berbeda-beda tergantung dari sudut pandang orang yang mengkajinya. Susanto (2016: 99) menyatakan pengertian kreativitas adalah keterampilan seorang individu dalam melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Konsepsi Renzuli dalam Munandar (2012: 25) menyatakan kreativitas adalah kemampuan umum yang digunakan untuk membuat sesuatu yang baru, memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diaplikasikan dalam pemecahan masalah, dan melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Istilah kreativitas berkaitan erat dengan sikap seseorang yang dianggap kreatif. Kreatif dalam hal ini berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada (Slameto 2010: 145).

Berbagai pengertian kreativitas tersebut yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas adalah kemampuan atau keterampilan seorang individu dalam menghasilkan suatu karya atau gagasan yang baru dan relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Suatu karya atau gagasan baru yang akan dihasilkan, perlu memperhatikan komponen-komponen penilaian kreativitas sebagai acuan untuk menilai kreativitas siswa.

### 2.1.5 Komponen-komponen Penilaian Kreativitas

Skema penilaian berpikir kreatif menurut Munandar (2012: 44) meliputi empat kriteria, yaitu: kelancaran, kelenturan, keaslian, dan kerincian. Sementara itu, komponen-komponen penilaian kreativitas menurut Torrance dalam Susanto (2016: 102), antara lain: (1) kelancaran (*fluency*), merupakan kemampuan individu dalam memperoleh sejumlah ide; (2) keluwesan atau fleksibilitas (*flexibility*), merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan ide-ide yang beragam; (3) kerincian atau elaborasi (*elaboration*), merupakan kemampuan individu dalam mengembangkan, memodifikasi, atau mengeluarkan sejumlah ide; dan (4) orisinalitas (*originality*), merupakan kemampuan individu dalam mengeluarkan ide yang tak biasa atau jarang dijumpai.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa dapat dinilai dari kriteria-kriteria berikut ini, antara lain: kelancaran, keluwesan atau fleksibilitas, kerincian atau elaborasi, dan orisinalitas. Setelah mengetahui komponen-komponen kreativitas, diperlukan pengetahuan tentang ciri-ciri kreativitas agar pendidik tidak salah dalam memberikan label kreatif pada siswa.

### 2.1.6 Ciri-ciri Kreativitas

Susanto (2016: 102) menyatakan ciri-ciri kreativitas dapat ditinjau dari dua aspek yaitu aspek kognitif dan afektif. Kreativitas pada aspek kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau divergen yang ditandai dengan adanya beberapa keterampilan, seperti: keterampilan berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, keterampilan memerinci dan keterampilan menilai. Sementara itu, pada aspek afektif kreativitas berhubungan dengan sikap

dan perasaan individu, seperti: rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, sifat menghargai, percaya diri, keterbukaan terhadap pengalaman baru, dan menonjol dalam salah satu bidang seni.

Sund (1975) dalam Slameto (2010: 147) menyatakan ciri-ciri individu yang kreatif, antara lain: (1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; (2) terbuka terhadap pengalaman baru; (3) panjang akal; (4) keinginan untuk menemukan dan meneliti; (5) kecenderungan dalam menyukai tugas yang berat dan sulit; (6) kecenderungan mencari jawaban yang luas dan memuaskan; (7) memiliki dedikasi dan berperan aktif; (8) fleksibel; (9) menanggapi pertanyaan dengan jawaban yang banyak; (10) kemampuan membuat analisis dan sintesis; (11) semangat bertanya dan meneliti; (12) memiliki daya abstraksi yang cukup baik; dan (13) memiliki latar belakang membaca yang cukup luas. Pekerti (2012: 1.47) menyatakan ciri-ciri anak kreatif, antara lain: (1) mengemukakan gagasan sendiri, seorang individu yang kreatif harus bisa menyampaikan gagasannya sendiri, tidak bergantung terus pada orang lain; (2) memecahkan masalah sendiri, seorang individu yang kreatif harus bisa menyelesaikan sendiri persoalan-persoalan yang dialaminya tanpa bantuan dari orang lain; (3) menciptakan sebuah karya, seorang individu yang kreatif harus bisa membuat sebuah karya walaupun dalam bentuk sederhana (seperti: musik, gerak, rupa, atau seni); (4) seorang individu yang kreatif tidak takut untuk mencoba, gagal atau takut dimarahi; dan (5) seorang individu yang kreatif bisa menceritakan hal yang dirasakan, dilihat, didengar, dicium, dirabanya suatu objek buatan orang lain atau buatannya sendiri.

Pendidik harus mengembangkan kreativitas siswa secara optimal agar siswa mampu mencapai pengembangan kreativitas yang diharapkan. Pendidik perlu memperhatikan karakteristik siswa agar mudah mengoptimalkan kreativitas siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya.

### **2.1.7 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Usia anak sekolah dasar umumnya berkisar antara 7-12 tahun. Anak usia sekolah dasar biasanya sudah mulai meninggalkan fase kanak-kanak. Piaget (1950) dalam Susanto (2016: 77) membagi perkembangan kognitif menjadi 4 fase/tahap, yaitu: sensori motor (usia 0-2 tahun), pra-operasional konkrit (usia 2-7 tahun), operasional konkrit (usia 7-11 tahun), dan operasional formal (usia 11-15 tahun). Selaras dengan perkembangan kognitif milik Piaget, anak usia sekolah dasar termasuk dalam tahap operasional konkrit. Tahap ini anak mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret serta sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi dan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya.

Desmita (2014: 35) yang mengacu pada pembagian tahapan perkembangan anak, karakteristik anak usia sekolah dasar berada pada dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (rentang usia 6-9 tahun) dan masa kanak-kanak akhir (rentang usia 10-12 tahun). Anak cenderung lebih senang bermain, bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung pada tahap ini.

Berdasarkan pendapat para ahli, cara berpikir anak usia sekolah dasar termasuk dalam tahap operasional konkrit yang artinya anak usia sekolah dasar

sudah mampu untuk berpikir secara sistematis. Anak usia sekolah dasar cenderung lebih senang untuk beraktivitas seperti bermain dan bergerak.

### **2.1.8 Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan**

Peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional dalam Susanto (2016: 262) tentang pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan tidak hanya memuat satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri, yang mencakup segala aspek kehidupan manusia. Mata pelajaran SBK pada dasarnya merupakan pembelajaran seni yang berbasis budaya, artinya pembelajaran tentang budaya tidak diajarkan tersendiri melainkan terintegrasi dengan seni.

Sesuai dengan sifat dan hakikat seni, Pekerti (2012: 1.25) menyatakan terdapat 3 pendekatan seni dalam pendidikan, yaitu: pendekatan multidisiplin, multidimensional, dan multikultural. Pendekatan multidisiplin bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan diri dengan berbagai medium, yaitu: rupa, bunyi, gerak, bahasa, tulisan atau perpaduannya. Pendekatan multidimensional pada pendidikan seni bertujuan mengembangkan pemahaman siswa bahwa kesenian tidak bisa berdiri sendiri, melainkan terkait banyak aspek kehidupan seperti: sejarah, sosial-budaya, ekonomi, lingkungan, dan sebagainya. Pendekatan multikultural bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman, kesadaran, dan kemampuan siswa dalam mengapresiasi keragaman budaya lokal, bahkan juga global sebagai sarana pembentukan sikap saling menghargai, toleran, dan demokratis dalam masyarakat yang majemuk.

Berdasarkan penjelasan tersebut, seni termasuk ke dalam pembelajaran SBK karena sesuai dengan pendekatan multidimensional, seni tidak dapat berdiri

sendiri melainkan terikat banyak aspek kehidupan. Pembelajaran seni budaya dan keterampilan sesuai dengan sifat seni, tidak hanya berisi satu bidang seni saja, melainkan terdiri dari perpaduan berbagai bidang seni, yaitu: seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan keterampilan. Pembelajaran seni perlu dipelajari di sekolah dasar karena memiliki manfaat yang banyak untuk perkembangan siswa.

### **2.1.9 Fungsi Pembelajaran Seni**

Herawati dan Iriaji (1999: 14) menyatakan fungsi seni pada pendidikan sekolah dasar adalah sebagai berikut: (1) media ekspresi; (2) media komunikasi; (3) media bermain; (4) media pengembangan bakat seni; (5) media kemampuan berpikir; dan (6) media untuk memperoleh pengalaman estetis. Pembelajaran seni menurut Pekerti (2012: 1.27) bisa dirasakan manfaatnya secara langsung maupun tidak langsung oleh siswa. Manfaat secara langsung yaitu sebagai media ekspresi, komunikasi, bermain dan pengembangan bakat, sedangkan manfaat secara tidak langsung yaitu sebagai media pendidikan dalam pengembangan kemampuan dasar (emosi, fisik, pikir, sosial, persepsi, kreativitas, estetika) siswa.

Manfaat atau fungsi seni dalam pendidikan menurut para ahli dapat disimpulkan yaitu sebagai: media ekspresi, komunikasi, bermain, pengembangan bakat seni, kemampuan berpikir, memperoleh pengalaman estetis, dan pengembangan kemampuan dasar siswa. Semua manfaat tersebut dapat diperoleh siswa dengan cara mempelajari seni, salah satunya dengan mempelajari seni rupa.

### **2.1.10 Pendidikan Seni Rupa**

Bagian ini berisi antara lain: (1) hakikat seni rupa, dan (2) pendidikan seni rupa di SD. Hakikat seni rupa berisi teori yang berhubungan dengan seni rupa

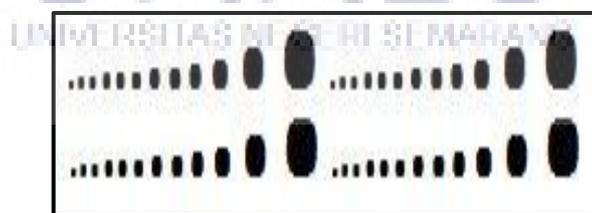
secara umum, sedangkan pendidikan seni rupa di SD membahas tentang mata pelajaran seni rupa di SD. Berikut ini penjelasannya.

### **2.1.10.1 Hakikat Seni Rupa**

Kegiatan seni dapat memadukan permainan anak-anak yang bersifat edukatif, terutama pada seni rupa (Tarjo 2004: 33). Seni rupa menurut Muharam dan Sudariyati (1993: 8) merupakan ungkapan gagasan, perasaan, emosi, dan pengalaman yang diwujudkan dalam bentuk sebuah karya, baik itu karya dwimatra maupun trimatra.

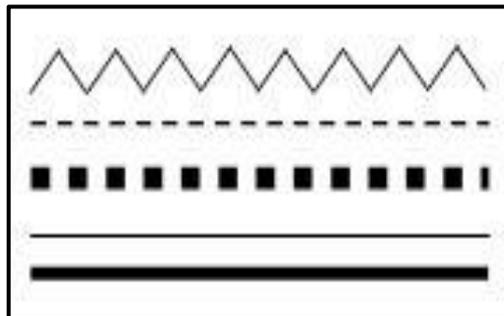
Sementara itu, pengertian seni rupa menurut Sumanto (2006: 7) adalah segala sesuatu yang dapat diapresiasi melalui indera mata dan diciptakan menggunakan elemen atau unsur rupa. Unsur seni rupa menurut Herawati dan Iriaji (1999: 105) yaitu garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan cahaya. Sejalan dengan itu, berikut ini yang merupakan unsur-unsur seni rupa menurut Pekerti (2012: 8.35) antara lain:

- (1) Tiktik dan Bintik, titik merupakan unsur rupa yang paling sederhana. Usur titik akan berarti jika jumlahnya cukup banyak atau ukurannya diperbesar sehingga menjadi bintik.



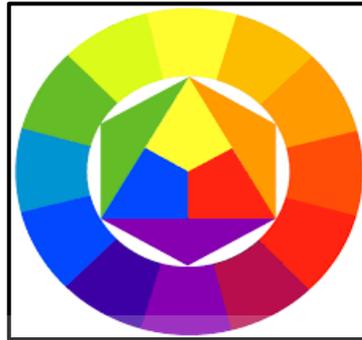
Gambar 2.1 Bintik

- (2) Garis, merupakan unsur seni rupa yang terbentuk dari rangkaian titik yang memanjang menjadi satu. Terdapat empat macam garis yaitu: garis lurus, garis lengkung, garis patah-patah, dan garis sepilal atau pilin.



Gambar 2.2 Jenis-jenis Garis

- (3) Bidang, merupakan unsur rupa yang terjadi karena pertemuan beberapa garis. Bidang dibedakan menjadi tiga, yaitu: bidang horizontal, vertikal, dan melintang.
- (4) Bentuk, terbagi dalam dua jenis yaitu bidang dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dilihat dari pengertian dua dimensi merupakan gambar tak bervolume. Sementara itu, bidang dalam tiga dimensi merupakan unsur rupa yang terbentuk karena ruang atau volume.
- (5) Warna, merupakan unsur rupa yang dapat diserap oleh mata sebagai wujud keindahan. Warna terbagi menjadi tiga, yaitu: (a) Warna primer, merupakan warna pertama yang tidak terbuat dari campuran warna lain. Warna primer terdiri dari warna merah, biru, dan kuning; (b) Warna sekunder merupakan hasil percampuran antara warna primer dan warna primer, contohnya: warna kuning dicampur biru akan menghasilkan warna hijau, kuning dicampur merah akan menghasilkan warna oranye, dan merah dicampur biru akan menghasilkan warna ungu. Warna hijau, kuning dan ungu, itulah yang disebut sebagai warna sekunder; (c) Warna tersier, merupakan warna yang dihasilkan dari percampuran warna sekunder dengan warna sekunder lain atau dengan warna primer.



Gambar 2.3 Lingkaran Warna

- (6) Tekstur, merupakan karakter permukaan suatu benda. Tekstur dibagi menjadi dua, yaitu: tekstur nyata yang bila suatu benda apabila dilihat dan diraba sama nilainya, dan tekstur semu yang terjadi bila suatu benda apabila dilihat dan diraba memiliki nilai yang beda.
- (7) Gelap Terang, merupakan keadaan suatu bidang dimana terdapat perbedaan intensitas warna atau pengaruh cahaya.



Gambar 2.4 Contoh Gelap Terang

- (8) Ruang dan Cahaya, ruang dan cahaya dalam dua dimensi dapat ditangkap oleh penglihatan dan persepsi atau imajinasi, sedangkan ruang dan cahaya dalam tiga dimensi dapat dirasakan secara nyata.

Seni rupa selain memiliki unsur rupa, di dalamnya juga terdapat prinsip-prinsip yang harus ada dalam sebuah karya seni rupa. Herawati dan Iriaji (1999: 114) menyatakan prinsip-prinsip seni rupa antara lain: (1) Kesatuan, merupakan

perpaduan unsur-unsur seni rupa sehingga menjadi satu bentuk yang menghasilkan suatu ungkapan; (2) Harmoni, merupakan susunan unsur-unsur yang senada atau kombinasi dari bagian-bagian yang serasi; (3) Keseimbangan, merupakan peletakan unsur-unsur secara tepat sehingga tidak terasa berat sebelah antara bagian yang satu dengan yang lain; (4) Ritmis atau irama, dalam seni rupa terjadi karena adanya pengulangan dan gerakan; (5) Emphasis, merupakan penegasan dalam sebuah karya; (6) Proporsi atau ukuran perbandingan, merupakan perbandingan diantara bagian-bagian dalam satu bentuk yang serasi. Sejalan dengan itu, Pekerti (2012: 8.39) menyatakan prinsip-prinsip seni rupa antara lain: kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), pusat perhatian (*center of interest*), dan keselarasan (*Harmony*).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, seni rupa adalah ungkapan gagasan, perasaan, emosi, dan pengalaman yang diwujudkan dalam bentuk sebuah karya, yang diciptakan menggunakan elemen atau unsur rupa sehingga dapat diapresiasi menggunakan indera mata. Seni rupa memiliki unsur rupa yang menyusun sebuah karya, antara lain: titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, gelap terang, ruang dan cahaya. Selain unsur rupa, terdapat prinsip seni rupa yang perlu untuk diperhatikan dalam pembuatan sebuah karya, yaitu: kesatuan, harmoni, ritmis, emphasis, dan proporsi atau ukuran perbandingan. Pendidik dapat mengimplementasikan seni rupa di sekolah dasar.

#### **2.1.10.2 Pendidikan Seni Rupa di SD**

Pendidikan seni rupa untuk anak SD menurut Sumanto (2006: 20) adalah usaha pemberian pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif seni rupa dengan menerapkan seni sebagai alat pendidikan. Sementara itu menurut Herawati

dan Iriaji (1999: 9) konsep pendidikan seni di SD diarahkan pada pembentukan sikap, sehingga terjadi keseimbangan kontekstual dan sensibilitas, rasional dan irasional, akal, pikiran, dan kepekaan emosi pada siswa. Sejalan dengan itu, Tarjo (2004: 40) menyatakan pendidikan seni di SD merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan yang perencanaannya dibuat secara sistematis untuk membantu kepribadian siswa, dengan fokus pada aspek estetis, melalui berbagai pemahaman, kreasi dan apresiasi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni rupa di SD merupakan upaya pemberian pengetahuan dan pengalaman dasar yang diarahkan pada pembentukan sikap, dan perencanaannya dibuat secara sistematis untuk membantu kepribadian siswa dengan fokus pada aspek estetis, melalui berbagai pemahaman, kreasi dan apresiasi. Ruang lingkup pelajaran seni rupa salah satunya terdapat materi menggambar. Hasil belajar dari menggambar akan digunakan sebagai data variabel penelitian.

### **2.1.11 Menggambar**

Bagian ini berisi antara lain: (1) periode perkembangan gambar anak, dan (2) menggambar imajinatif. Periode perkembangan anak berisi tentang tahap-tahap perkembangan anak dalam menggambar, sedangkan menggambar imajinatif berisi tentang pengertian menggambar imajinatif.

#### ***2.1.11.1 Periode Perkembangan Gambar Anak***

Gambar menempati peran yang sangat penting dalam seni rupa. Gambar merupakan seni dua dimensi yang dimaksud untuk menjelaskan, menghias, menampilkan kesan mirip dengan obyek atau nyata (Sumanto 2006: 11).

Muharam dan Sundaryati (1993: 95) menyatakan bahwa menggambar adalah penyajian ilusi optik atau manipulasi ruang dalam bidang datar dwi matra. Menggambar menurut Herawati dan Iriaji (1999: 128) merupakan kegiatan awal dari anak dalam berkarya seni rupa yang tujuannya untuk menyalurkan ekspresi.

Muharam dan Sundariyati (1993: 36) membagi periode perkembangan gambar anak menjadi lima, yaitu: masa mencoreng (2-4 tahun), masa pra-bagan (4-7 tahun), masa bagan (7-9 tahun), masa permulaan realisme (9-11 tahun), dan masa naturalistik semu (11-13) tahun. Sejalan dengan hal itu, Sumanto (2006: 30) membagi periode perkembangan gambar anak menjadi sebagai berikut: (1) masa goresan rentang usia 2-4 tahun, merupakan masa pertama kalinya anak dalam memegang pensil karena meniru perilaku orang dewasa disekitarnya, sehingga gambar hanya menunjukkan ekspresi spontan yang berfungsi sebagai latihan koordinasi antara motorik halus, otot tangan dan lengan dengan gerak mata; (2) masa pra-bagan rentang usia 4-7 tahun, merupakan pengalaman anak dalam menarik garis-garis mendatar, tegak, dan melingkar sehingga berkembang menjadi wujud ungkapan yang dapat dikaitkan dengan bentuk atau obyek tertentu; (3) masa bagan/skematis rentang usia 7-9 tahun, pada masa ini anak sudah mulai berkembang dalam menampilkan ekspresi mereka melalui bagan; (4) masa permulaan realisme rentang usia 9-11 tahun, pada masa ini anak sudah mampu membuat gambar dengan konsep yang lebih jelas serta sikap kritis dan realistis anak sudah mulai berkembang sehingga bentuk gambar anak sudah mulai mendekati ke arah kenyataan; (5) masa realisme semu rentang usia berkisar antara 11-13 tahun, bentuk gambar yang diciptakan sudah mendekati keadaan

sesungguhnya, namun belum benar-benar sempurna atau masih semu; dan (6) masa penentuan, pada masa ini minat anak dalam kegiatan menggambar/seni rupa mulai terlihat atau minatnya mulai menurun dan lebih tertarik pada aktivitas seni yang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, menggambar adalah kegiatan awal dalam berkarya seni rupa dua dimensi, yang menyajikan ilusi optik atau manipulasi ruang, dengan tujuan untuk menyalurkan ekspresi ke dalam bidang datar. Berdasarkan penjelasan tersebut juga diketahui bahwa usia siswa yang duduk dibangku kelas III SD termasuk ke dalam periode masa permulaan realisme, karena rata-rata usia siswa yang duduk dibangku kelas III SD adalah berkisar 9-10 tahun.

Tahap ini anak sudah bisa membuat konsep yang jelas dengan karya gambar yang mendekati ke arah kenyataan. Pendidik bisa lebih menguatkan siswa melalui materi yang cocok dengan tahapan itu, salah satunya dengan menggunakan materi menggambar imajinasi.

#### **2.1.11.2 Menggambar Imajinatif**

Kegiatan menggambar imajinatif terdapat pada silabus pembelajaran di kelas III SD. Kata imajinatif seringkali dihubungkan dengan kata imajinasi. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mengartikan “imajinasi memiliki arti daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang”.

Menggambar imajinatif bisa diartikan sebagai kegiatan dalam berkarya seni dua dimensi yang dibuat berdasarkan khayalan yang diinginkan atau dialami

oleh siswa. Pendidik memerlukan metode pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran terutama dalam pembelajaran seni rupa materi menggambar imajinatif. Pendidik memerlukan metode yang tepat agar siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran.



Gambar 2.5 Contoh Gambar Imajinatif

#### 2.1.12 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang ditempuh oleh pendidik dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung (Sudjana 2013: 76). Anitah dkk, (2009: 1.24) menyatakan metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa. Fransesco (1958) dalam Tarjo (2004: 126) mengungkapkan *“method does not means step by step of a process, nor how to do it. It is broader, deeper, farther reaching than all that”*. Artinya metode bukan hanya sekedar cara ataupun tahapan langkah dari suatu proses, melainkan lebih luas, lebih dalam, dan lebih jauh capaiannya. Sejalan dengan itu, Muharam dan Sundariyati (1993: 55) menyebutkan bahwa metode khususnya dalam pembelajaran seni bukan hanya sekedar langkah-langkah dalam melakukan sesuatu, tetapi memiliki wawasan luas melebihi apa yang dapat dijangkau oleh pikiran dan perasaan.

Berdasarkan pengertian metode tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bukan hanya cara atau langkah-langkah yang digunakan guru dalam mengadakan interaksi dengan siswa, namun capaiannya juga lebih luas. Pendidik perlu memilih metode yang cocok dan sesuai dengan materi pembelajaran agar dalam penyampaian materi kepada siswa menjadi lebih mudah. Penggunaan metode juga harus kreatif dan tidak monoton. Penulis memilih metode *collective painting* pada penelitian ini untuk diterapkan pada materi gambar imajinatif.

### **2.1.13 Metode *Collective Painting***

Metode *collective painting* merupakan bagian dari metode kerja kelompok. Metode kerja kelompok menurut Sudjana (2013: 82) mengandung pengertian bahwa siswa dalam satu kelas dipandang sebagai satu kesatuan tersendiri ataupun dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil.

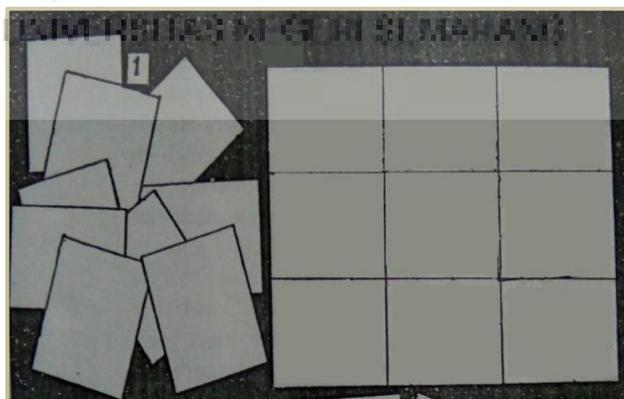
Metode *collective painting* berbeda dengan metode gambar pada umumnya. Metode *collective painting* menurut Langvine dalam Ziegfeld (1954: 61) adalah "*A collective painting is an art work of fairly large dimensions first planned and then executed by a team of children*". Artinya metode *collective painting* merupakan sebuah karya seni dengan ukuran besar, yang direncanakan dan kemudian dikerjakan oleh kelompok. Metode kerja kelompok menurut Garha (1980: 64) dilihat dari tata pelaksanaannya dibagi menjadi tiga, yaitu; (1) paduan, karya yang dihasilkan merupakan perpaduan karya setiap anggota kelompok menjadi satu, sehingga sulit membedakan lahan setiap anggota; (2) kumpulan, cara kerjanya dengan membagi setiap anggota kelompoknya sehingga mendapatkan bagian khusus dari bidang yang akan dikerjakannya sampai selesai;

(3) campuran, merupakan perpaduan dari paduan dan kumpulan, cara kerjanya dapat dengan membagi bidang dengan tema-tema tertentu.

Garha (1980: 65) berpendapat bahwa metode *collective painting* teknik kumpulan merupakan bentuk kerja kelompok yang nantinya setiap anggota akan mendapatkan bagian khusus dari bidang yang akan dikerjakannya sampai selesai.

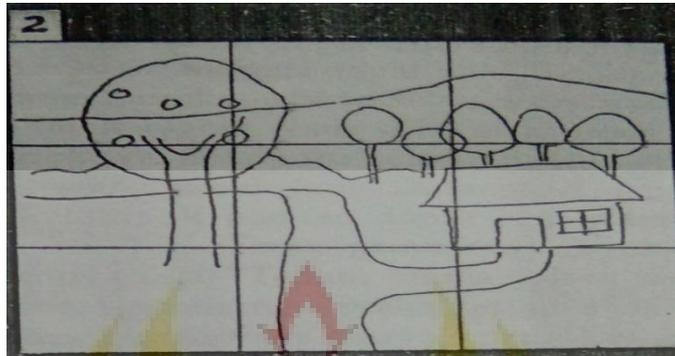
Garha (1980: 66) juga membagi cara mengerjakan *collective painting* teknik kumpulan menjadi dua. Cara pertama yaitu jika menggunakan kertas yang besar, maka kertas perlu untuk dibuat petak terlebih dahulu, yang kemudian baru dibuat sketsanya. Cara kedua yaitu jika tidak terdapat kertas yang besar, maka bisa menggunakan kertas biasa yang disusun untuk membuat bidang yang besar. Setelah itu kertas dapat digunakan untuk membuat sketsa. Setelah sketsa selesai, kertas-kertas dibagikan kepada anggota untuk diselesaikan. Langkah-langkah pelaksanaan metode *Collective Painting* teknik kolektif dengan cara kedua, menurut Prawira (2011: 23) antara lain:

(1) Siswa dalam satu kelompok menyusun kertas gambar ukuran kecil menjadi satu bidang besar.



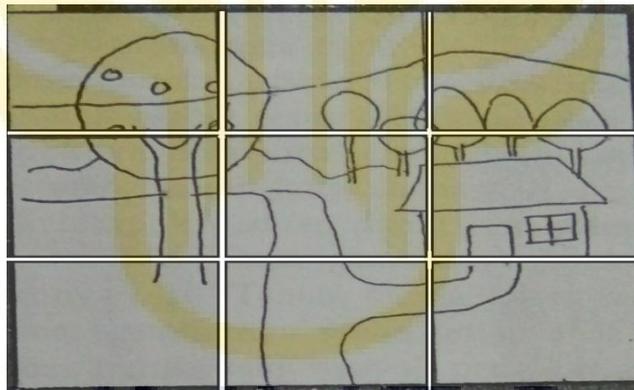
Gambar 2.6 Langkah-langkah teknik kumpulan bagian 1

- (2) Tentukan seorang anggota kelompok untuk membuat sketsa dengan musyawarah kelompok.



Gambar 2.7 Langkah-langkah teknik kumpulan bagian 2

- (3) Kertas yang telah digambari sketsa kemudian dipisah-pisah.



Gambar 2.8 Langkah-langkah teknik kumpulan bagian 3

- (4) Setiap anggota kelompok menyempurnakan gambar dengan cara diberi warna sesuai ekspresinya masing-masing.



Gambar 2.9 Langkah-langkah teknik kumpulan bagian 4

(5) Gambar kemudian disatukan kembali, sehingga menjadi hasil karya.



Gambar 2.10 Langkah-langkah teknik kumpulan bagian 5

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa metode *collective painting* merupakan bagian dari metode kerja kelompok yang dipandang sebagai satu kesatuan tersendiri atau yang terbagi dalam kelompok-kelompok kecil. Metode *collective painting* teknik kumpulan adalah metode yang pelaksanaannya dikerjakan secara berkelompok yang setiap anggotanya akan menerima bagian khusus masing-masing. Metode ini memiliki dua cara pelaksanaan yaitu: (1) menggunakan kertas yang besar, kemudian kertas itu dipetak-petak dan dibuat sketsa; (2) menggunakan kertas biasa yang memiliki ukuran yang sama, kertas-kertas anggota kelompok dikumpulkan dan disusun menjadi satu, kemudian kertas itu dapat dibuat sketsa.

## 2.2 Penelitian Relevan

Beberapa penelitian mengenai metode *collective painting*, kreativitas, dan hasil belajar sebelumnya pernah dilakukan. Penelitian-penelitian itu adalah:

(1) Penelitian tentang kreativitas oleh Idrus, Universitas Islam Indonesia pada tahun 2000 dengan judul “*Kreativitas Siswa SLTPN 2 dan SLTPN 4*”. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa: (a) secara presentase jumlah terbanyak diantara 154 jumlah responden adalah sebanyak 148 orang siswa memiliki tingkat kreativitas yang sedang, dan hanya terdapat 6 siswa saja yang memiliki skor tinggi untuk kategori kreativitasnya; (b) Sebagian responden memiliki tingkat kreativitas yang sedang yaitu sebesar 96,1% dan hanya 3,9% yang memiliki kreativitas tinggi. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada tempat penelitian. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama mengkaji variabel kreativitas siswa.

- (2) Penelitian yang dilakukan oleh Rukiyah pada tahun 2008, FKIP Unsri dengan judul "*Meningkatkan Keterampilan Menggambar Imajinatif melalui Strategi Collective Painting pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 128 Palembang*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) setiap siklus yang dilakukan pada siswa kelas III diperoleh peningkatan nilai gambar; (2) nilai rata-rata tertinggi terdapat pada siklus ketiga dan nilai rata-rata terendah pada tes awal dan pada siklus pertama; (3) menggambar imajinatif melalui strategi *collective painting* sangat meningkatkan nilai menggambar yang diperoleh siswa kelas III Sekolah Dasar 128 Palembang. Dilihat dari segi hasil, siswa yang mendapat nilai lebih dari KKM yaitu 87,50% atau 28 siswa dari 32 siswa. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada tempat penelitian. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama mengkaji metode *Collective Painting*, subjek penelitian yaitu kelas III SD, dan gambar anak.
- (3) Jurnal oleh Jaromil pada tahun 2008 dengan judul "*Taring Padi Artist Collective*". Tujuan penelitian ini adalah *observe the new making collective*

*painting that involved a dozen of people* artinya mengamati pembuatan *collective painting* yang melibatkan belasan orang. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada tempat penelitian. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama mengkaji membahas *Collective Painting*.

- (4) Penelitian yang dilakukan oleh Taswadi pada tahun 2008, seorang dosen di FPBS UPI Bandung dengan judul “*Menafsirkan Perkembangan Anak Melalui Gambar*” Kesimpulan dari penelitian ini adalah gambar merupakan bahasa media anak-anak, bagaimana isi hati dan perasaan serta keinginan anak dapat dibaca melalui proses dan hasil gambar anak-anak. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada variabel penelitian, dan tempat penelitian. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama mengkaji gambar anak.
- (5) Penelitian yang dilakukan Sari pada tahun 2009, UPI dengan judul “*Gambar Ekspresi Anak Tunagrahita Ringan (Implementasi Metode Collective Painting pada Media Keramik Anak Tunagrahita Ringan di SPLB – C YPLB Cipaganti Bandung)*”. Hasil penelitian menunjukkan gambar ekspresi pada anak tunagrahita ringan dengan menggunakan metode *collective painting* pada media kramik dapat meningkatkan hubungan anak dalam berkarya secara kelompok. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada tempat penelitian. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama mengkaji gambar anak, dan metode *collective painting*.

- (6) Penelitian yang dilakukan oleh Mäki 2012 dengan judul “*Collective Painting As Artistic Research and Critical Practice*”. Tujuan penelitian ini antara lain:
- (1) *tried to assess to what extent this collective practice can be a pedagogical tool for creating, teaching and sharing artistic knowledge about painting*; artinya mencoba untuk menilai sejauh mana *collective painting* dapat menjadi alat pedagogis untuk menciptakan, mengajar dan berbagi pengetahuan artistik tentang menggambar; (2) *finding the value and reward of collecting painting is for the various parties involved: for researcher, for the participants and for the audience*; artinya menemukan nilai dan manfaat dari *collective painting* untuk berbagai pihak yang terlibat: bagi peneliti, bagi pihak yang terkait, dan bagi khalayak; (3) *finding the kind of role collective painting has had and can have in the pedagogical system and on the other hand in the art system*; artinya menemukan semacam peran dari *collective painting* yang telah dan bisa ada dalam sistem pedagogis dan sisi lain dalam sistem seni; (4) *tried to assess how practice and theory intertwine in the collective painting and what is the special flavor that collective, only partly verbalized artistic work may give to knowledge production and to attempts of trying to combine practice and theory in an effective way*; artinya mencoba untuk menilai bagaimana praktek dan teori terjalin di *collective painting* dengan cara yang efektif. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada tempat penelitian. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama mengkaji metode *collective painting*.
- (7) Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani dkk, Universitas Sebelas Maret pada tahun 2013 dengan judul “*Peningkatan Kreativitas dalam Menggambar*”

*Imajinatif dengan Oil Pastel*". Penelitian ini berupa PTK dengan kesimpulan *oil pastel* dapat meningkatkan kreativitas menggambar imajinatif pada siswa kelas III SDN Kedawung 1 Sragen. Hasil dari siklus I yaitu nilai rata-rata siswa 70,56; pada siklus II nilai rata-rata siswa sebesar 82,92. Ketuntasan nilai siswa pada siklus I sebesar 77,42% atau 24 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Siklus II nilai ketuntasan sebesar 87,10% atau 27 siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada tempat penelitian. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama mengkaji gambar anak, dan membahas kreativitas.

- (8) Penelitian yang dilakukan oleh Sholiha mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2015 dengan judul "*Penerapan Metode Pembelajaran Collective Painting dalam Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa)*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) karya pertama siswa banyak muncul ciri-ciri tipe gambar haptic, karena siswa mengungkapkan gagasan tanpa memikirkan komposisi gambar secara keseluruhan. Berbanding terbalik dengan karya kedua, yang cenderung memiliki tipe gambar visual dan sudah memunculkan kesan ruang; (2) karya pertama peserta didik pada metode *collective painting*, belum ada perkembangan pada kreativitas, dan masih berada pada tingkat ekspresif. Berbanding dengan karya *metode collective painting* yang kedua, siswa sudah mampu mengeksplorasi kemampuannya dalam melukis dan menemukan beragam teknik melukis dengan pertimbangan estetis yang dimiliki. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada tempat penelitian. Persamaan dengan

penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama mengkaji metode *collective painting*.

- (9) Penelitian yang dilakukan oleh Putri pada tahun 2015, PGSD Unnes dengan judul “*Efektivitas Penerapan Metode Collective Painting Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Menggambar Imajinatif pada Kelas III SD Negeri Penarukan 02 Kabupaten Tegal*”. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode *collective painting* efektif terhadap hasil belajar materi menggambar imajinatif. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada tempat penelitian. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama mengkaji gambar anak, hasil belajar siswa, dan menguji keefektifan metode *collective painting*.
- (10) Jurnal oleh Suhaya pada tahun 2016, FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dengan judul “*Pendidikan Seni sebagai Penunjang Kreativitas*”. Jurnal ini berkaitan dengan pendidikan seni sebagai penunjang kreativitas siswa. Melalui pendidikan seni, anak dapat melatih dan meningkatkan kreativitasnya melalui kegiatan seni yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, tetapi kegiatan-kegiatan seni yang dilakukan ini tetap menyenangkan bagi anak. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada tempat penelitian. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama mengkaji kreativitas.

### **2.3 Kerangka Berfikir**

Pendidikan seni budaya dan kreativitas merupakan mata pelajaran yang berbasis budaya. Budaya itu tidak disampaikan secara tersendiri, melainkan terintegrasi dengan seni. Banyak manfaat yang didapat dari mempelajari SBK,

salah satunya sebagai media penyampaian ekspresi. Anak usia sekolah dasar terkadang masih sulit dalam mengungkapkan secara lisan dan tulisan tentang apa yang mereka rasakan. Anak bisa mengungkapkannya lewat gambar. Gambar merupakan salah satu bentuk karya seni rupa dua dimensi yang digunakan untuk menyampaikan perasaan/ekspresi. Kegiatan menggambar telah melekat pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan di sekolah dasar, dan merupakan salah satu materi yang sangat disukai oleh siswa. Penyampaian materi SBK khususnya seni rupa, guru sebagai pendidik harus bisa menjaga kondisi siswa agar tetap dalam kondisi terbaik ketika menerima pembelajaran. Guru dalam menyampaikan materi memerlukan variasi pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan. Variasi pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah langkah atau cara yang digunakan oleh pendidik untuk berinteraksi dengan siswa. Pembelajaran SBK pada materi menggambar perlu melakukan variasi dalam penggunaan metode pembelajaran, karena penggunaan metode pembelajaran yang tepat pada suatu materi dapat mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar siswa. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk pelajaran SBK materi menggambar adalah metode *collective painting*.

Metode ini merupakan metode kerja kelompok yang sistem kerja anggotanya mendapatkan bagian-bagian khusus dalam mengerjakan tugas kelompok. Metode ini memiliki manfaat yang sama seperti metode kerja kelompok pada umumnya yaitu mengajarkan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain.

Penulis akan menerapkan metode *collective painting* untuk kelas eksperimen dan metode konvensional untuk kelas kontrol. Penulis akan menguji keefektifan penerapan metode *collective painting* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa, pada materi gambar imajinatif di kelas III SD Negeri Pesayangan 1 Kabupaten Tegal. Berikut ini adalah bagan dari kerangka berpikir yang penulis buat:



Gambar 2.11 Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_{01}$ : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara yang menggunakan metode *collective painting* dan yang menggunakan metode konvensional terhadap

keaktivitas siswa kelas III pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif ( $\mu_1 = \mu_2$ ).

Ha<sub>1</sub>: Ada perbedaan yang signifikan antara yang menggunakan metode *collective painting* dan yang menggunakan metode konvensional terhadap kreativitas siswa kelas III pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ).

Ho<sub>2</sub>: Tidak ada perbedaan antara yang menggunakan metode *collective painting* dan yang menggunakan metode konvensional terhadap hasil belajar pada pembelajaran SBK kelas III materi gambar imajinatif ( $\mu_1 = \mu_2$ ).

Ha<sub>2</sub>: Ada perbedaan antara yang menggunakan metode *collective painting* dan yang menggunakan metode konvensional terhadap hasil belajar pada pembelajaran SBK kelas III materi gambar imajinatif ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ).

Ho<sub>3</sub>: Penerapan metode *collective painting* tidak lebih efektif daripada yang menggunakan metode konvensional terhadap kreativitas siswa kelas III pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif ( $\mu_1 \leq \mu_2$ ).

Ha<sub>3</sub>: Penerapan metode *collective painting* lebih efektif daripada yang menggunakan metode konvensional terhadap kreativitas siswa kelas III pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif ( $\mu_1 > \mu_2$ ).

Ho<sub>4</sub>: Penerapan metode *collective painting* tidak lebih efektif daripada yang menggunakan metode konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif ( $\mu_1 \leq \mu_2$ ).

Ha<sub>4</sub>: Penerapan metode *collective painting* tidak lebih efektif daripada yang menggunakan metode konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif ( $\mu_1 > \mu_2$ ).

## BAB 5

### PENUTUP

Bab ini berisi tentang simpulan dan saran. Berikut ini simpulan dan saran pada penelitian ini.

#### 5.1 Simpulan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan pada pembelajaran SBK materi Gambar Imajinatif dengan menggunakan metode pembelajaran *Collective Painting* pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Pesayangan 01 Kabupaten Tegal. Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya maka simpulan penelitian sebagai berikut:

- (1) Hasil uji hipotesis mengenai perbedaan kreativitas siswa dengan menggunakan uji t dengan teknik *Independent Sample t-Test* pada program SPSS versi 21, diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,881$ . Perhitungan tersebut diperoleh  $4,881 > 2,004$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dan nilai signifikansi yang diperoleh  $0,00 < 0,05$ . Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_{01}$  ditolak dan  $H_{a1}$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan kreativitas siswa pada materi Gambar Imajinatif di kelas III SD yang menerapkan metode *Collective Painting* dengan yang tidak menerapkan.
- (2) Hasil uji hipotesis mengenai perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan uji t dengan teknik *Independent Sample t-Test* pada program

SPSS versi 21, diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,720$ . Perhitungan tersebut diperoleh  $4,720 > 2,004$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dan nilai signifikansi yang diperoleh  $0,00 < 0,05$ . Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_{02}$  ditolak dan  $H_{a2}$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi Gambar Imajinatif di kelas III SD yang menerapkan metode *Collective Painting* dengan yang tidak menerapkan.

- (3) Hasil uji hipotesis mengenai keefektifan metode *Collective Painting* terhadap kreativitas siswa menggunakan uji pihak kanan yaitu *One Sample t-Test* pada program SPSS versi 21, diperoleh  $9,298 > 2,052$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dan nilai signifikansi yang diperoleh  $0,00 < 0,05$ . Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_{03}$  ditolak dan  $H_{a3}$  diterima. Artinya, kelas eksperimen yang menerapkan metode *Collective Painting* lebih efektif terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran SBK di kelas III SD materi Gambar Imajinatif daripada kelas kontrol yang tidak menerapkan metode ini.
- (4) Hasil uji hipotesis mengenai keefektifan metode *Collective Painting* terhadap hasil belajar siswa menggunakan uji pihak kanan yaitu *One Sample t-Test* pada program SPSS versi 21, diperoleh  $16,176 > 2,052$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dan nilai signifikansi yang diperoleh  $0,00 < 0,05$ . Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_{04}$  ditolak dan  $H_{a4}$  diterima. Artinya, kelas yang menerapkan metode *Collective Painting* yaitu kelas eksperimen lebih efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK di kelas III SD materi Gambar Imajinatif daripada kelas kontrol yang tidak menerapkan metode ini.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian yang telah dipaparkan, terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *Collective Painting* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode ini. Kelas eksperimen yang menggunakan metode *Collective Painting* lebih efektif terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar Negeri Pesayangan 1 Kabupaten Tegal pada mata pelajaran SBK materi Gambar Imajinatif. Berdasarkan simpulan tersebut, maka saran yang dapat diberikan penulis diantaranya adalah sebagai berikut:

### 5.2.1 Bagi Guru

- (1) Guru menjelaskan tata cara pelaksanaan metode pembelajaran *Collective Painting* dengan rinci dan jelas. Tujuannya agar siswa benar-benar mengetahui tata cara pelaksanaan metode pembelajaran *Collective Painting* sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan apa yang telah direncanakan.
- (2) Guru lebih teliti dan mudah dipahami dalam memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa pada setiap kelompok, hal ini dikarenakan metode *Collective Painting* merupakan metode yang menitikberatkan pada kegiatan menggambar secara berkelompok.
- (3) Guru lebih kreatif dan inovatif dalam memancing daya imajinatif siswa. Salah satu caranya adalah dengan menanyakan pengalaman-pengalaman yang telah dilalui oleh siswa atau bisa dengan memberikan banyak contoh gambar.

### 5.2.2 Bagi Siswa

- (1) Memperhatikan tata cara pelaksanaan pembelajaran *Collective Painting* yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa benar-benar mengetahui tata cara pelaksanaan metode pembelajaran *Collective Painting* dengan jelas dan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan apa yang direncanakan.
- (2) Bekerjasama dengan kelompok sehingga tugas menjadi ringan dan terselesaikan dengan cepat.

### 5.2.3 Bagi Sekolah

- (1) Kepala sekolah memberikan dukungan dengan memberikan *reward* kepada guru yang kreatif dalam menyampaikan materi menggunakan inovasi baru seperti menggunakan metode-metode selain konvensional. Misalnya metode *Collective Painting*, ekspresi bebas, dan lain-lain.
- (2) Kepala sekolah secara berkala mengawasi guru pada saat pembelajaran. Tujuannya agar guru menerapkan metode-metode pembelajaran yang menarik dan kreatif sehingga membuat siswa tidak mudah bosan.

### 5.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya. Harapannya agar penelitian selanjutnya juga dapat meneliti metode pembelajaran seperti metode ekspresi bebas, *group work*, dan metode seni rupa yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardipal. 2010. *Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan*. Jurnal. UNP. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=25074&val=1548> (diakses pada tanggal 18/01/2017 21:52)
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_.2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Rosda.
- E, Muharam dan Wati Sundariyati. 1993. *Pendidikan Kesenian II (Seni Rupa)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fitriani, Nurul, dkk. 2013. *Peningkatan Kreativitas dalam Menggambar Imajinatif dengan Oil Pastel*. Penelitian Tindakan Kelas/PTK. PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret.
- Ganda Prawira, Nanang. 2011. *Pendekatan dan Metode Pembelajaran Seni Rupa*. [http://file.upi.edu/Direktori/FPSD/JUR.\\_PEND.\\_SENI\\_RUPA/196202071987031-NANANG\\_GANDA\\_PRAWIRA/ModulNGP.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPSD/JUR._PEND._SENI_RUPA/196202071987031-NANANG_GANDA_PRAWIRA/ModulNGP.pdf)
- Garha, Oho dan Idris. 1980. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa*. Jakarta: Rora Karya Offset.
- Hadis, Abdul dan Nurhayati. 2010. *Manajemen Mutu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herwati, Ida Siti dan Iriaji. 1999. *Pendidikan Seni Rupa*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Idrus, Muhammad. 2000. *Kreativitas Siswa SLTPN 2 dan SLTPN 4 Kotamadya Yogyakarta*. Penelitian. Universitas Islam Indonesia. <http://kajian.uui.ac.id/wp-content/uploads/2011/06/PENELITIAN-KREATIVITAS.pdf> (diakses pada 07/03/2017 01:04)
- Jaromil. 2008. *Taring Padi Artist Collective*. Jurnal. [https://jaromil.dyne.org/-journal/taring\\_padi.pdf](https://jaromil.dyne.org/-journal/taring_padi.pdf) (diakses pada 28/01/2017 00:09).

- Maki, Teemu. 2012. *Collective Painting as Artistic Research and Critical Practice*. Jurnal. Talberginkatu 1 F 12, FI-00180 Helsinki, Finland. [http://designresearch.aalto.fi/events/aor2012/download\\_content/selected\\_papers/teemu\\_maeki.pdf](http://designresearch.aalto.fi/events/aor2012/download_content/selected_papers/teemu_maeki.pdf) (diakses pada 12/01/2012 23:25).
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Munib, Achmad, dkk. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Pekerti, Widia, dkk. 2012. *Metode Pengembangan Seni*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, Aulia, Mega. 2015. *Efektivitas Penerapan Metode Collective Painting Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Menggambar Imajinatif pada Kelas III SD Negeri Penarukan 02 Kabupaten Tegal*. Skripsi. PGSD, Unnes.
- Republik Indonesia. 2003. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Riduwan. 2010. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'I, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Rukiyah. 2008. *Meningkatkan Keterampilan Menggambar Imajinatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 128 Palembang Melalui Strategi Collective Painting*. Penelitian Tindakan Kelas/PTK. FKIP, Unsri. [http://eprints.unsri.ac.id/176-8/2/Peningkatan\\_Keterampilan\\_Menggambar\\_Imajinatif\\_Siswa\\_Kelas\\_III\\_Sekolah\\_Dasar\\_Negeri\\_128\\_Palembang\\_Melalui\\_Strategi\\_Collective\\_Painting.pdf](http://eprints.unsri.ac.id/176-8/2/Peningkatan_Keterampilan_Menggambar_Imajinatif_Siswa_Kelas_III_Sekolah_Dasar_Negeri_128_Palembang_Melalui_Strategi_Collective_Painting.pdf) (diakses pada 27/01/2017 15:01)
- Sari, Permata, Cahaya. 2009. *Gambar Ekspresi Anak Tunagrahita Ringan (Implementasi Metode Collective Painting pada Media Keramik Anak Tunagrahita Ringan di SPLB – C YPLB Cipaganti Bandung*. Skripsi. Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan, UPI.
- Setijowati, Umi. 2015. *Pengembangan Kurikulum SD Aplikasi KTSP dan Kurikulum 2013 dalam Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media.

- Sholiha, Nida. 2014. *Penerapan Metode Pembelajaran Collective Painting dalam Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) (Analisis Deskriptif pada Siswa Kelas IX A SMP Negeri 1 Subang Tahun Pelajaran 2013/2014)*. Skripsi. UPI. [http://repository.upi.edu/16693/4/S\\_PSR\\_1005707\\_Chapter5.pdf](http://repository.upi.edu/16693/4/S_PSR_1005707_Chapter5.pdf) (diakses pada 03/02/2017 01:47).
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaya. 2016. *Pendidikan Seni sebagai Penunjang Kreativitas*. Jurnal. FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Sunarto, dkk. 2013. *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. Semarang: UNNES PRESS.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sutomo, dkk. 2012. *Manajemen Sekolah*. Semarang: Unnes Press.
- Tarjo, Enday. 2004. *Strategi Belajar Mengajar Seni Rupa*. Bandung: UPI.
- Taswadi. 2008. *Menafsirkan Perkembangan Anak Melalui Gambar*. Disertasi. ITB.
- W, Sri, Anitah, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yonny, Acep. Dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia
- Ziegfeld (ED). 1954. *Education and Art A Symposium*. Swizerland: Imprimerie Centrale Lausanne S.A.