



**KEEFEKTIFAN
MODEL *STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA
MATERI MENGGAMBAR BENTUK TIGA DIMENSI
KELAS IV SDN GUGUS SIJAGO**

SKRIPSI

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

Oleh :

Deska Rahmawati

1401415446

**JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Student Facilitator And Explaining* Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Materi Menggambar Bentuk Tiga Dimensi Kelas IV SDN Gugus Sijago”, karya

Nama : Deska Rahmawati

NIM : 1401415446

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Drs. Isa Ansori, M.Pd

NIP196008201987031003

Semarang, 15 Mei 2019

Pembimbing

Dr. Deni Setiawan, S. Sn, M.Hum

NIP 198005052008011015

PERSETUJUAN MANUSKRIP

Manuskrip berjudul “Keefektifan Model *Student Facilitator And Explaining* Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Materi Menggambar Bentuk Tiga Dimensi Kelas IV SDN Gugus Sijago”, karya,

Nama : Deska Rahmawati

NIM : 1401415446

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Isa Ansori, M.Pd

NIP196008201987031003

Semarang, 15 Mei 2019

Pembimbing

Dr. Deni Setiawan, S. Sn, M.Hum

NIP 198005052008011015

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Student Facilitator And Explaining* Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Materi Menggambar Bentuk Tiga Dimensi Kelas IV SDN Gugus Sijago" karya,

Nama : Deska Rahmawati

NIM : 1401415446

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Senin, tanggal 27 Mei 2019.

Semarang, 17 Juli 2019

Panitia Ujian



Sekretaris

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP 197701262008121003

Penguji I,

Nursiwi Nugraheni, S.Si., M.Pd.
NIP 198505222009122007

Penguji II,

Dra. Hartati, M.Pd.
NIP 195510051980122001

Penguji III

Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum.
NIP 198005052008011015

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan (QS. Al-Insyirah : 5)
2. Kesempatan tak terjadi. Kaulah yang menciptakannya (Chris Grosser)

PERSEMBAHAN

Tanpa mengurangi rasa syukur penulis kepada Allah SWT karya tulis ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua saya tercinta, Bapak Mustori dan Ibu Iswati, serta kakak-kakak dan nenek yang selalu mendoakan dan memberikan semangat.
2. Teman-teman dan sahabat-sahabat yang telah memberikan dorongan semangat dan doa kepada saya.
3. Almamater Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan belajar dan menyelesaikan studi S1.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Student Facilitatr And Explaining* Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Materi Menggambar Bentuk Tiga Dimensi Kelas IV SDN Gugus Sijgo”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak baik. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Unnes.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di FIP.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
4. Dr. Deni Setiwan, S.Sn., M.Hum. Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.
5. Nursiwi Nugraheni, S.Si., M.Pd. Dosen Penguji I yang telah memberikan bimbingan, masukan dan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
6. Dra. Hartati, M.Pd. Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Segenap karyawan dan keluarga besar PGSD, yang telah membantu dalam kelancaran pembuatan skripsi
8. Kepala SDN Mengkowo dan SDN 1 Adikarso yang telah memberikan ijin dan membantu pelaksanaan penelitian.
9. Guru SDN Mengkowo dan SDN 1 Adikarso yang telah membantu pelaksanaan penelitian.

10. Kepala Sekolah dan guru SDN Gugus Sijago Kebumen yang telah membantu pelaksanaan penelitian.
11. Semua pihak yang telah banyak membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berharap kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan skripsi ini di kemudian hari. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang,

Peneliti



Deska Rahmawati

1401415446

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Deska Rahmawati

NIM : 1401415446

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

Judul : *Keefektifan Model Student Facilitator and Explaining Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Materi Menggambar Bentuk Tiga Dimensi Kelas IV SDN Gugus Sijago*

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang,



Peneliti

Deska Rahmawati

NIM 1401415446

ABSTRAK

Rahmawati, Deska. 2019. *Keefektifan Model Student Facilitator And Explaining Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Materi Menggambar Bentuk Tiga Dimensi Kelas IV SDN Gugus Sijago*. Skripsi. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pembimbing Dr. Deni Setiwan, S.Sn., M.Hum. 349 halaman.

Pendidikan seni rupa di sekolah dasar merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan sikap serta kemampuan berkarya dan berapresiasi. Hasil observasi dan wawancara pra penelitian, terdapat permasalahan bahwa model yang digunakan guru yaitu model *Direct Instruction* dalam pembelajaran seni rupa belum dilaksanakan secara optimal sehingga menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai KKM. Oleh karena itu guru perlu menggunakan model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran seni rupa. Rumusan masalah penelitian ini adalah 1) apakah hasil belajar seni rupa kelas IV SDN Gugus Sijago dengan model *Student Facilitator and Explaining* dapat mencapai KKM?; 2) apakah model *Student Facilitator and Explaining* efektif untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa materi menggambar bentuk tiga dimensi siswa kelas IV SDN Gugus Sijago?. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji ketuntasan hasil belajar siswa dan menguji keefektifan model *Student Facilitator and Explaining*.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 119 siswa dan sampel penelitian berjumlah 56 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, dokumentasi dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji gain.

Hasil penelitian menunjukkan data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji z kelas eksperimen $Z_{hitung} (1,896) > Z_{tabel} (1,645)$ dan kelas kontrol $Z_{hitung} (-5,6655) < Z_{tabel} (1,645)$. Pada analisis uji t diperoleh $t_{hitung} (13,587) > t_{tabel} (1,674)$. Besar peningkatan pada kelas eksperimen terlihat pada rata-rata *gain* yaitu 24,2 (kriteria sedang) dan kelas kontrol yaitu 13,92 (kriteria sedang). *N-Gain* ternormalisasi kelas eksperimen yaitu 0,5284 (kategori sedang) dan kelas kontrol adalah 0,2997 (kategori rendah).

Simpulan penelitian ini adalah model *Student Facilitator and Explaining* efektif dalam pembelajaran Seni Rupa. Saran dalam penelitian yaitu hendaknya siswa lebih aktif dan kreatif lagi dalam mengikuti pembelajaran Seni Rupa, guru sebaiknya dapat menentukan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan materi ajar, jenjang kelas, kondisi siswa dan kelas dan Sekolah dapat mendukung pelaksanaan model-model pembelajaran inovatif melalui pembiasaan pelaksanaan pembelajaran inovatif dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Kata Kunci: keefektifan; model *student facilitator and explaining*; Seni Rupa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERSETUJUAN MANUSKRIP	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
PERNYATAAN KEASLIAN.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Manfaat Teoritis	8
1.6.2 Manfaat Praktis	8
1.6.2.1 Bagi Guru	8
1.6.2.2 Bagi Siswa	9
1.6.2.3 Bagi Sekolah	9
1.6.2.4 9Bagi Peneliti	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teoritis.....	10
2.1.1 Hakikat Belajar.....	10
2.1.1.1 Pengertian Belajar	10
2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	11
2.1.1.3 Prinsip-Prinsip Belajar	12
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	13
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran	13
2.1.2.2 Komponen Pembelajaran	14
2.1.3 Teori Belajar.....	15
2.1.3.1 Teori Belajar Kognitivisme.....	16
2.1.3.2 Teori Belajar Konstruktivisme	17
2.1.4 Hasil Belajar.....	18
2.1.5 Model Pembelajaran.....	21
2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif	22
2.1.7 Model <i>Student Facilitator and Explaining</i>	22
2.1.7.1 Pengertian Model <i>Student Facilitator and Explaining</i>	22
2.1.7.2 Langkah-langkah Model <i>Student Facilitator and Explaining</i>	23
2.1.7.3 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Student Facilitator and Explaining</i> ..	24
2.1.7.4 Keefektifan Model <i>Student Facilitator and Explaining</i> Pembelajaran Seni Rupa	25
2.1.8 Hakikat Pembelajaran Seni Rupa	26
2.1.8.1 Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD.....	26

2.1.8.2 Apresiasi Karya Seni Rupa	28
2.1.8.3 Karakteristik Seni Rupa Seolah Dasar	29
2.1.8.4 Unsur-Unsur Seni Rupa	32
2.1.8.5 Prinsip-Prinsip Seni Rupa	34
2.1.9 Materi Menggambar Bentuk Tiga Dimensi	35
2.1.9.1 Pengertian Menggambar Bentuk Tiga Dimensi.....	35
2.1.9.2 Macam-macam Bentuk	36
2.1.9.3 Prinsip-Prinsip Menggambar Bentuk Tiga Dimensi	37
2.1.9.4 Teknik-Teknik Menggambar Bentuk Tiga Dimensi	37
2.1.9.5 Pendekatan Menggambar Bentuk Tiga Dimensi.....	38
2.1.9.6 Langkah-Langkah Menggambar Bentuk Tiga Dimensi.....	39
2.2 Kajian Empiris	40
2.3 Kerangka Berpikir	45
2.4 Hipotesis Penelitian.....	49
BAB III METODE PENELITIAN	50
3.1 Desain Penelitian.....	50
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	52
3.2.1 Tempat.....	52
3.2.2 Waktu	52
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	52
3.3.1 Populasi.....	52
3.3.2 Sampel.....	53
3.4 Variabel Penelitian	54

3.5 Definisi Operasional Varibel.....	54
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	55
3.6.1 Teknik Pengumpul Data.....	55
3.6.1.1 Tes.....	55
3.6.1.2 Non Tes.....	55
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	57
3.6.2.1 Validitas.....	57
3.6.2.2 Reliabilitas.....	60
3.6.2.3 Uji Taraf Kesukaran.....	63
3.6.2.4 Uji Daya Pembeda.....	65
3.7 Teknik Analisis Data.....	67
3.7.1 Uji Prasyarat.....	68
3.7.1.1 Uji Normalitas.....	68
3.7.1.2 Uji Homogenitas.....	69
3.7.2 Analisis Data Awal.....	70
3.7.2.1 Uji Normalitas.....	70
3.7.2.2 Uji Homogenitas.....	71
3.7.3 Analisis Data Akhir.....	72
3.7.3.1 Uji Normalitas.....	72
3.7.3.2 Uji Homogenitas.....	72
3.7.3.3 Uji Hipotesis.....	73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	78
4.1 Hasil Penelitian.....	78

4.1.1 Uji Prasyarat	78
4.1.1.1 Uji Normalitas	79
4.1.1.2 Uji Homogenitas	80
4.1.2 Analisis Data	81
4.1.2.1 Analisis Data Awal (<i>Pretest</i>)	81
4.1.2.2 Analisis Data Akhir (<i>Posttest</i>)	83
4.2 Pembahasan.....	90
4.2.1 Pemaknaan Temuan	90
4.3 Implikasi Hasil Penelitian	95
4.3.1 Implikasi Teoritis	95
4.3.2 Implikasi Praktis	97
4.3.3 Implikasi Pedagogis	98
BAB V PENUTUP.....	100
5.1 Simpulan	100
5.2 Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	107

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Pretest Posttest Control Group Design</i>	50
Tabel 3.2 Populasi Kelas IV SDN Guus Sijago	52
Tabel 3.3 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Tes Tertulis	58
Tabel 3.4 Uji Validitas Instrumen Penilaian Unjuk Kerja	60
Tabel 3.5 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	61
Tabel 3.6 Reliabilitas Instrumen Soal Tertulis.....	62
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Unjuk Kerja.....	62
Tabel 3.8 Analisis Tingkat Kesukaran Soal	64
Tabel 3.9 Rekapitulasi Analisis Tingkat Kesuaran Soal.....	65
Tabel 3.10 Hasil Perhitungan Daya Beda Soal	66
Tabel 3.11 Reekapitulasi Analisis Daya Pembeda Soal.....	67
Tabel 3.12 Kriteria Indeks Gain.....	76
Tabel 3.13 Kriteria Nilai N-Gain	77
Tabel 4.1 Data Nilai Ulangan Siswa Kelas IV SDN Gugus Sijago	80
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Normalitas Data Ulangan Siswa Kelas IV SDN Gugus Sijago	80
Tabel 4.3 Paparan Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	82
Tabel 4.4 Paparan Data Nilai <i>Posttes</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	84
Tabel 4.5 Uji Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	86
Tabel 4.6 Hasil Uji t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	87

Tabel 4.7 Hasil Peningkatan Rata-Rata Uji Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	88
Tabel 4.8 Hasil Peningkatan Rata-Rata Menggunakan N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	89
Tabel 4.9 Hasil Uji t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Menggunakan N-Gain	90

DAFTAR BAGAN DAN DIAGRAM

Bagan 2.3 Kerangka Berpikir.....	48
Diagram 4.1Peningkatan Skor Hasil Belajar	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Wawancara	108
Lampiran 2 Lembar Observasi	126
Lampiran 3 Data Nilai Seni Rupa SDN Gugus Sija	132
Lampiran 4 Uji Normalitas Prasyarat SDN Gugus Sijago.....	138
Lampiran 5 Uji Homogenitas Prasyarat SDN Gugus Sijago	144
Lampiran 6 Kisi-Kisi Penulisan Soal Uji Coba	154
Lampiran 7 Kisi-Kisi Tes Unjuk Kerja.....	155
Lampiran 8 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	156
Lampiran 9 Daftar Nilai Uji Coba	159
Lampiran 10 Nilai Tes Tertulis Uji Coba	161
Lampiran 11 Nilai Unjuk Kerja Uji Coba.....	162
Lampiran 12 Analisis Validitas Soal Tes Uji Coba	163
Lampiran 13 Analisis Validitas Instrumen Penilaian Unjuk Kerja.....	176
Lampiran 14 Analisis Reliabilitas Soal Tes Uji Coba	180
Lampiran 15 Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	182
Lampiran 16 Analisis Daya Pembeda Soal Tes Uji Coba.....	184
Lampiran 17 Kesimpulan Hasil Tes Tertulis Uji Coba.....	187
Lampiran 18 Kesimpulan Hasil Instrumen Penilaian Unjuk Kerja	189
Lampiran 19 Kisi-Kisi Penulisan Soal <i>Pretest-Posttest</i>	190
Lampiran 20 Kisi-Kisi Tes Unjuk Kerja.....	191
Lampiran 21 Pedoman Penilaian	192

Lampiran 22 Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	194
Lampiran 23 Daftar Nilai <i>pretest</i> Kelas Ekspeperimen.....	196
Lampiran 24 Rekapitulasi Nilai <i>pretest</i> Unjuk Kerja	198
Lampiran 25 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	200
Lampiran 26 Nilai <i>Pretest</i> Tes Tertulis Kelas Eksperimen	204
Lampiran 27 Nilai <i>pretest</i> Unjuk Kerja Kelas Eksperimen	205
Lampiran 28 Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	206
Lampiran 29 Daftar Nilai <i>pretest</i> Seni Rupa Kelas Kontrol.....	207
Lampiran 30 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Unjuk Kerja Kelas Kontrol	209
Lampiran 31 Uji Normalitas Data <i>pretest</i> Kelas Kontrol	211
Lampiran 32 Nilai <i>pretest</i> Tertulis Kelas Kontrol	216
Lampiran 33 Nilai <i>pretest</i> Unjuk Kerja Kelas Kontrol.....	217
Lampiran 34 Uji Homogenitas Data <i>pretest</i>	218
Lampiran 35 Nilai <i>posttest</i> Seni Rupa Kelas Eksperimen	223
Lampiran 36 Rekapitulasi Nilai <i>posttest</i> Unjuk Kerja	225
Lampiran 37 Nilai <i>posttest</i> Tertulis Kelas Eksperimen	227
Lampiran 38 Nilai <i>posttest</i> Unjuk Kerja Kelas Eksperimen.....	228
Lampiran 39 Daftar Nilai <i>posttest</i> Seni Rupa Kelas Kontrol.....	229
Lampiran 40 Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Unjuk Kerja Kelas Kontrol	231
Lampiran 41 Nilai <i>Posttest</i> Tertulis Kelas Kontrol	233
Lampiran 42 Nilai <i>Posttest</i> Unjuk kerja Kelas Kontrol.....	234
Lampiran 43 Uji Normalitas Data <i>posttest</i> Kelas Eksperimen	235
Lampiran 44 Uji Normalitas Data <i>posttest</i> Kelas Kontrol	239

Lampiran 45 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	244
Lampiran 46 Uji Hipotesis Hasil Belajar Seni Rupa	249
Lampiran 47 Uji Gain dan N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol	253
Lampiran 48 Uji Homogenitas N-Gain.....	257
Lampiran 49 Uji Rata-Rata N-Gain	258
Lampiran 50 RPP Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	260
Lampiran 51 Dokumentasi Penelitian.....	320
Lampiran 52 Surat-Surat	326

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kegiatan memotivasi siswa agar memiliki semangat yang dilakukan secara sistematis oleh seseorang yang diberikan tanggungjawab yang disesuaikan dengan cita-cita pendidikan. Dalam pengertian lain pendidikan adalah suatu proses pematangan siswa dalam pengembangan keterampilan, potensi, serta bakat yang dimilikinya sehari-hari, oleh karena itu prestasi belajar siswa harus ditingkatkan didalam pencitaan pendidikan denan memberikan pengetahuan serta pemahaman siswa, (Daryanto, dalam Rara dkk, 2017: 3).

Permendikbud Nomor 69 Tahun 2013 memuat tentang kurikulum 2013 yang dirancang guna mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, afektif dan inovatif serta mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Pengembangan rasa ingin tahu, kerja sama, dan kreativitas dengan kemampuan intelektual, psikomotor, serta menyeimbangkan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial merupakan tujuan kurikulum 2013. Dua dimensi yang harus dipenuhi dalam kurikulum 2013. Dimensi pertama yaitu mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, terhadap perencanaan dan pengaturan. Kedua yaitu mengenai penggunaan teknik dalam proses belajar-mengajar. Hal tersebut disesuaikan dengan standar pedoman penyelenggaraan pendidikan yang digunakan sebagai acuan proses belajar-

mengajar. Standar tersebut meliputi Standar Isi, Standar Proses, Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Standar Penilaian, Kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar. Pendidikan Dasar dan Menengah mengisyaratkan tentang perlunya Standar Proses dalam kegiatan pembelajaran yang dipadu dengan kaidah-kaidah pendekatan saintifik/ilmiah yang diterapkan kedalam model pembelajaran dan disesuaikan dengan materi pembelajarannya. Pendekatan ini dimulai dari kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan akhirnya mengomunikasikan.

Peraturan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (19) disebutkan kurikulum adalah seperangkat rencana, dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu serta sebagai pedoman penyelenggaraan. Sesuai dengan pencapaian tujuan yang diinginkan semua mata pelajaran maka diharapkan pembelajaran dapat berjalan secara efektif seta optimal, diantaranya yaitu mata pelajaran SBK.

Menurut Sulistyaningsih (2013: 52), rasa keindahan yang berguna bagi siswa berusaha dikembangkan di dalam kurikulum pendidikan mata pelajaran SBK, sehingga kemampuan kreasi siswa dapat berkembang melalui mata pelajaran SBK. Menurut Tatang dan Prabowo (2014:1), materi seni dan budaya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan disebut dengan SBK, sedangkan dalam kurikulum 2013 mata pelajaran SBK diganti namanya menjadi SBdP. Oleh karena itu, mata pelajaran SBdP wajib disampaikan pada kegiatan belajar mengajar pada Sekolah Dasar.

Menurut Susanto (2013:263-264) Seni Budaya dan Keterampilan secara spesifik mencakup ruang lingkup sebagai berikut : 1) seni rupa, karya seni yang dihasilkan seperti patung, lukisan, ukiran, cetak mencetak dan sebagainya maka dibutuhkan kemampuan yang mencakup pengetahuan dan keterampilan; 2) seni musik, kemampuan yang dibutuhkan mencakup penguasaan vokal, permainan alat musik, serta apresiasi; 3) seni tari, dibutuhkan keahlian gerakan yang mencakup kemampuan olah tubuh dengan atau tanpa musik. Landasan empiris (lingkup luas) dan penghargaan untuk gerak tari; 4) seni drama, kemampuan yang dibutuhkan perpaduan seni musik, seni peran, dan seni tari serta kemampuan pementasan; 5) aspek keterampilan hidup (*life skills*), dicakup dalam keterampilan individu dan sosial. Fakta di lapangan ruang lingkup akademik pada materi menggambar dan bentuk tiga dimensi termasuk dalam pembelajaran seni rupa. Menurut Salam (dalam Sobandi, 2007 : 74), bahwa tujuan pendidikan seni rupa meliputi : (1) pengembangan keterampilan menggambar, (2) penanaman budaya tradisional, (3) mengembangkan keterampilan pada apresiasi seni rupa, (4) penyediaan kesempatan pengaktualisasian diri, (5) pengembangan seni rupa dalam pemahaman disiplin ilmu, dan (6) mempromosikan gagasan multikultural.

Seni rupa dua dimensi serta seni rupa tiga dimensi merupakan seni rupa yang dibedakan berdasarkan wujudnya. Seni rupa dua dimensi (dwimatra) merupakan karya seni yang memiliki ukuran panjang dan lebar, serta wujudnya lebih mengutamakan kesan artistik pada bidang datar atau rata. Sedangkan seni rupa tiga dimensi (trimatra) merupakan karya seni yang memiliki ukuran panjang, lebar, tebal, dan tinggi, yang dapat dilihat dari segala arah, serta wujudnya lebih

mengutamakan kesan artistik secara utuh. Salah satu ragam seni yang ditekuni di sekolah dasar yaitu seni gambar. Seni ini adalah salah satu karya seni rupa dwimarta dengan tujuan diajarkannya untuk menjelaskan, memperindah, dan menajikan efek yang nyata atau serupa dengan objek, (Sumanto, dalam Ika dan Yermiandhoko, 2017:1-2).

Pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP) materi menggambar bentuk tiga dimensi masuk kedalam teknik seni rupa dua dimensi. Kerajinan tangan dan kesenian di sekolah dasar merupakan bekal dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi. Akan tetapi kenyataan pada sekolah dasar, kegiatan pembelajaran dan pencapaian hasil belajar pada materi menggambar bentuk tiga dimensi, peserta didik masih mengalami kesulitan.

Penelitian observasi secara acak dilakukan pada siswa kelas IV SDN Gugus Sijago Kebumen yang dari 6 SD terambil 2 SD untuk sampel yakni SDN Mengkowo (kelas eksperimen) serta SDN 1 Adikarso (kelas kontrol)

Observasi hasil penelitian terhadap guru kelas IV di SDN Gugus Sijago Kebumen menunjukkan bahwa mata pelajaran seni rupa materi gambar dan bentuk tiga dimensi hasil belajarnya masih rendah. Dibuktikan dengan nilai yang diperoleh menunjukkan siswa kelas IV SDN Gugus Sijago secara klasikal 63,86% yang telah mencapai KKM dan 36,13% diantaranya belum mencapai KKM yang telah di tetapkan.

Masalah mengenai hasil belajar seni rupa materi gambar dan bentuk tiga dimensi siswa kelas IV SDN Gugus Sijago, dikarenakan dalam pembelajaran guru meminta siswa membuat gambar dan bentuk tanpa memberikan contoh terlebih

dahulu pada siswa tentang cara membuat gambar dan bentuk tiga dimensi yang benar, mengakibatkan siswa kurang terampil karena guru tidak melibatkan keaktifan siswa. Hal ini berakibat pada rendahnya hasil belajar rendah serta kegiatan belajar pasif. Sehingga sebesar 36,13% siswa kelas IV SDN Gugus Sijago hasil belajarnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dari permasalahan hasil belajar seni rupa kelas IV di SDN Gugus Sijago, maka diperlukan adanya penanganan dalam perbaikan proses pembelajaran tersebut. Penerapan model pembelajaran menarik serta inovatif adalah salah satu usaha yang dilakukan dalam pengoptimalan kegiatan pembelajaran. Model *Student Facilitator and Explaining* ditetapkan peneliti sebagai alternative untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran seni rupa materi membuat gambar dan bentuk tiga dimensi agar hasilnya optimal.

Menurut Aeniah, dkk (2018: 34), pembelajaran tipe kooperatif yang mempengaruhi interaksi serta bertujuan dalam peningkatan pemahaman materi, yang menekankan pada struktur khusus disebut model *Student Facilitator and Explaining*. Model *Student Facilitator And Explaining* yang diterapkan dapat menarik perhatian siswa karena pembelajarannya dengan demonstrasi, jadi siswa diajarkan langsung cara membuat gambar dan bentuk tiga dimensi yang benar. Model ini juga mengajarkan siswa untuk aktif karena siswa diberikan kesempatan untuk menerangkan kepada siswa lain mengenai materi yang sudah disampaikan. Dengan menggunakan model tersebut maka siswa diajarkan langsung teknik pembuatan gambar dan bentuk tiga dimensi yang benar, sehingga siswa dapat membuat gambar dan bentuk tiga dimensi dengan optimal.

Model *Student Facilitator and Explaining* memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) Siswa belajar menyampaikan gagasan pendapatnya serta menjelaskan kepada siswa lain, sehingga pemahaman materi lebih berkembang; (2) Selama proses pembelajaran siswa lebih aktif; (3) Siswa lebih mudah memahami materi; (4) Dalam mengeluarkan pendapat/ ide, siswa dilatih percaya diri (5) Ketika proses pembelajaran berlangsung kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan siswa lain lebih berkembang (Ryane, 2015 : 68). Bagi siswa aktivitas ini menarik, karena minat siswa akan muncul dengan sendirinya, ketika siswa sudah memiliki rasa ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran.

Menurut Junita (2014: 1), penggunaan model *Student Facillitator and Explaining* pada keterampilan dalam menulis teks berita terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bosar Maligas Tahun Pembelajaran 2013/2014 meningkat dengan mencapai rata-rata 76,4. Sedangkan hasil yang diperoleh dari penerapan model konvensional yaitu cukup dengan nilai rata-rata 61,6.

Menurut Rahmayanti (2014: 1), dari hasil uji statistik dengan Uji Mann Whitney diperoleh $p = 0,0007 < \alpha = 0,05$, sehingga menyimpulkan kemampuan komunikasi matematika lebih baik dengan model *Student Facilitator and Explaining* daripada penerapan model konvensional.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran menggunakan model *student facilitator and explaining* pada pembelajaran seni rupa yang diyakini dapat meningkatkan hasil belajar materi gambar dan bentuk tiga dimensi siswa kelas IV SD N Gugus Sijago. Melalui penelitian eksperimen peneliti akan mengkaji permasalahan dengan judul

“Keefektifan Model *Student Facilitator and Explaining* terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Materi Menggambar Bentuk Tiga Dimensi Siswa Kelas IV SDN Gugus Sijago.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan akar permasalahan teridentifikasi sebagai berikut :

1. Sekitar 36,13% siswa kelas IV SDN Gugus Sijago memperoleh nilai seni rupa materi menggambar bentuk tiga dimensi dibawah KKM.
2. Guru belum menggunakan metode dan model pembelajaran *inovatif*.
3. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah pada hasil belajar seni rupa siswa kelas kelas IV SD N Gugus Sijago yang masih rendah dan model pembelajaran yang digunakan guru. Peneliti ingin meneliti keefektifan model *student facilitator and explaining* terhadap hasil belajar seni rupa.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah hasil belajar kelas IV SDN Gugus Sijago dengan model *student facilitator and explaining* dapat mencapai KKM?

2. Apakah model *student facilitator and explaining* efektif untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa materi menggambar bentuk tiga dimensi siswa kelas IV SD N Gugus Sijago?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar seni rupa kelas IV SDN Gugus Sijago dengan model *student facilitator and explaining* dapat mencapai KKM.
2. Menguji keefektifan model *student facilitator and explaining* terhadap hasil belajar seni rupa materi menggambar bentuk tiga dimensi siswa kelas IV SD N Gugus Sijago.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian dengan model *Student Facilitator and Explaining* secara teoritis dapat digunakan sebagai pendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya dalam pembelajaran seni rupa yang berkaitan dengan pemecahan masalah guru.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, maupun sekolah.

1.6.2.1 Bagi Guru

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru mengenai model *Student Facilitator and Explaining*, serta dapat dijadikan guru

sebagai bahan mengajar. Penelitian ini sebagai sumber informasi dan referensi pengembangan penelitian dalam penemuan pembelajaran yang inovatif

1.6.2.2 Bagi Siswa

Penerapan model *Student Facilitator and Explaining* dapat memberikan manfaat beragam bagi siswa dalam membantu mengembangkan keterampilan dan imajinasi dalam pembuatan karya seni rupa dua dimensi khususnya pada materi menggambar bentuk tiga dimensi. Selain itu, penerapan model ini akan membangkitkan semangat serta minat siswa dalam belajar. Jika siswa sudah memiliki rasa semangat dan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran, maka kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung efektif dan hasil belajar siswa meningkat.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penerapan model *Student Facilitator and Explaining* dapat meningkatkan hasil belajar, serta memberikan kontribusi terhadap sekolah dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran seni rupa khususnya pada materi menggambar bentuk tiga dimensi. Bagi sekolah penelitian ini juga bermanfaat dalam melengkapi serta memperkaya hasil penelitian guru sebelumnya.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Peneliti akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman mengenai penerapan model *Student Facilitator and Explaining*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (dalam Wahab, 2015: 17) pengertian belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Rifa'i dan Anni (2015: 64) belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku, mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Perubahan perilaku yang terjadi pada proses belajar merupakan akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungan.

Belajar menurut R. Gagne (dalam Susanto, 2016 : 1) merupakan suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Belajar sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks dan terjadi pada setiap orang yang berlangsung seumur

hidup dengan tujuan untuk mendapatkan suatu pengetahuan dan pengalaman yang dapat mengubah tingkah laku seseorang menjadi lebih baik.

2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Dua faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar (Wahab , 2015 : 26), yaitu:

a. Faktor internal

Faktor berasal dari dalam diri siswa yang mempengaruhi belajar, yaitu:

1) Faktor fisiologis

Faktor hubungannya dengan kondisi fisik siswa, terdiri atas keadaan tonus jasmani (mempengaruhi aktivitas siswa, contoh kesehatan) dan keadaan fungsi jasmani (mempengaruhi hasil belajar, contoh fungsi pancaindera) yang akan mempermudah aktivitas belajar serta dapat berpengaruh positif kegiatan belajar siswa.

2) Faktor psikologis

Faktor ini berkaitan dengan kondisi psikis yang terdiri atas bakat, minat, motivasi, kecerdasan, serta sikap.

b. Faktor eksternal

Faktor berasal dari kondisi luar diri siswa yang mempengaruhi belajar, diantaranya:

1) Lingkungan sosial

lingkungan sekolah, keluarga, serta masyarakat merupakan lingkungan sosial yang berpengaruh dalam belajar.

2) Lingkungan nonsosial

Lingkungan nonsosial yang mempengaruhi belajar adalah lingkungan alamiah, faktor instrumental, serta faktor materi yang disampaikan ke siswa.

Sesuai paparan di atas, kegiatan belajar dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Selain itu, terdapat prinsip-prinsip yang mempengaruhi belajar seorang siswa.

2.1.1.3 Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Gagne terdapat dua kondisi pada prinsip belajar yaitu kondisi eksternal dan internal (dalam Rifa'I dan Anni, 2015: 77).

a. Prinsip belajar pada kondisi eksternal

Prinsip belajar pada kondisi eksternal, meliputi:

- 1) Prinsip Keterdekatan, yaitu prinsip dimana kegiatan belajar mengajar dilakukan sedekat mungkin dengan siswa dan sesuai waktu yang diinginkan.
- 2) Prinsip Pengulangan merupakan prinsip dimana guru menyampaikan materi dengan melakukan pengulangan agar meningkatkan daya ingat siswa.
- 3) Prinsip Penguatan, dinyatakan dengan hasil yang menyenangkan akan memperkuat kegiatan belajar mengenai hal baru.

b. Prinsip belajar pada kondisi internal

Prinsip belajar pada kondisi internal, meliputi :

1) Informasi aktual

Terdapat tiga cara untuk memperoleh informasi aktual, yaitu: (a) komunikasi guru kepada siswa, (b) siswa belajar terlebih dahulu sebelum pembelajaran baru dimulai, serta (c) karena informasi itu telah dipelajari serta tersimpan pada memori selama berbulan-bulan bertahun-tahun yang lalu, maka memori harus dilacak.

a) Kemahiran intelektual

Cara siswa dalam mempelajari hal baru terutama yang berhubungan dengan simbol, bahasa, dan lainnya.

b) Strategi

Strategi yang harus digunakan siswa dalam memecahkan masalah, melacak informasi, dan menumbuhkan stimulus yang kompleks.

Berdasarkan paparan di atas, faktor dan prinsip tidak hanya mempengaruhi belajar, karena proses belajar berpengaruh terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, artinya faktor dan prinsip belajar juga mempengaruhi proses pembelajaran.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut Yanto dan Juwita (2015: 54) , adalah rancangan proses aktivitas belajar yang sengaja diciptakan pada diri individu. Suatu kegiatan interaksi siswa dengan guru serta sumber belajar terhadap lingkungan belajar disebut pembelajaran.

Menurut Winkel, pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrin yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Sedangkan Gagne, mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan peristiwasecara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna (dalam Siregar dan Nara, 2010: 12).

Menurut Rifa'i dan Anni (2015: 86), pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa, atau antar siswa yang dilakukan secara verbal (lisan) maupun nonverbal melalui media.

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

2.1.2.2 Komponen Pembelajaran

Komponen dalam pembelajaran menurut Rifa'I dan Anni (2015: 87) meliputi:

- a. Tujuan, pencapaian yang diupayakan meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan.
- b. Subjek, merupakan individu yang melakukan proses pembelajaran.
- c. Materi pelajaran yang disampaikan secara jelas dan sistematis akan memberikan pengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar.

- d. Strategi, yaitu pola yang diwujudkan pada kegiatan belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diyakini efektif.
- e. Media, yaitu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dalam menyampaikan materi, pemilihannya disesuaikan dengan fungsi agar mempermudah proses pembelajaran.
- f. Penunjang, merupakan segala sesuatu yang menunjang kegiatan pembelajaran.
Menurut Anitah (2009: 1.31) komponen-komponen yang perlu dipertimbangkan dalam memilih strategi pembelajaran antara lain:
 - a. Tujuan pembelajaran, yang menyangkut tiga ranah kelompok perilaku yakni pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
 - b. Bahan pelajaran, bahwa setiap jenis dan kekompleksitasan materi pelajaran menuntut kegiatan yang berbeda untuk mencapainya.
 - c. Siswa merupakan subyek pembelajaran sebagai pribadi tersendiri yang memiliki perbedaan-perbedaan.
 - d. Guru yang memiliki kelebihan dan keterbatasan.
 - e. Sarana (alat dan sumber), waktu, dan ruangan

Pada proses pembelajaran terdapat komponen yang meliputi: tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi, media, evaluasi dan penunjang.

2.1.3 Teori Belajar

Menurut Wheeler dkk (dalam Wahab, 2012: 35), teori yaitu rangkain suatu prinsip yang meramal hal baru dan menerangkan hubungan antara fakta yang ada. Menurut Khadijah, teori belajar adalah penjelasan sejumlah fakta pada temuan baru yang saling berhubungan dengan peristiwa belajar yang terjadi pada

siswa. Dalam arti lain, suatu dasar yang dijadikan dasar pembenaran bagi pelaku pendidikan pada kegiatan pembelajaran dengan interpretasi sistematis disebut teori belajar.

Menurut Wahab (2012: 96), teori yang mendukung pentingnya pembelajaran terpadu, yaitu meliputi teori : Jean Piaget , konstruktivisme, Vigotsky, Bandura, dan Brunner. Dari teori belajar tersebut, teori yang mendasari pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *student facilitator and explaining* yaitu teori belajar kognitivisme serta konstruktivisme.

2.1.3.1 Teori Belajar Kognitivisme

Menurut Siregar&Nara (2010: 90), teori belajar kognitivisme lebih menekankan pada proses pembelajaran. Melalui proses interaksi seseorang yang berkesinambungan dengan lingkungan dapat membangun ilmu pengetahuan.

Perkembangan kognitif menurut Piaget terdiri dari empat tahap, yaitu: (Rifa'i&Anni, 2012: 31)

a. Tahap sensorimotorik (0-2 tahun)

Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengordinasikan pengalaman indera dengan gerakan motorik. Anak menggunakan keterampilan dan kemampuannya yang dibawa sejak lahir, seperti melihat, menggenggam, mendengar untuk mempelajari lingkungannya.

b. Tahap praoperasional (2-7 tahun)

Pemikiran bersifat egoisentris, simbolis, serta intuitif.

c. Tahap operasional konkrit (4-7 tahun)

Bebagai logika dapat dioperasikan siswa, akan tetapi masih dalam bentuk benda konkrit untuk memecahkan masalah.

d. Tahap operasional formal (7-15 tahun)

Siswa dapat berpikir idealis, abstrak serta logis untuk memecahkan masalah.

2.1.3.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Susanto (2012: 96), teori konstruktivisme yaitu siswa dituntut untuk menemukan sendiri, serta mentransformasikan, serta mengecek informasi baru menggunakan aturan lama, serta merevisi aturan tersebut masih sesuai atau tidak.

Menurut Rifa'i&Anni (2015: 148) belajar berdasarkan teori konstruktivisme, belajar berarti membangun makna dari informasi yang diperoleh, tidak hanya mengingat, sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa terlibat aktif. Siswa diharapkan memecahkan masalah serta menemukan sesuatu sendiri dengan memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti memfokuskan pendukung teori pembelajaran model *student facilitator and explaining* yaitu teori belajar kognitivisme dan teori belajar konstruktivisme. Sesuai teori kognitivisme, usia anak (7-11 tahun) berada dalam tahap operasional konkret, maka hendaknya menggunakan benda konkret agar mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Teori konstruktivisme digunakan sebagai dasar bahwa pengetahuan dibangun melalui kegiatan mencoba, sehingga siswa dapat memecahkan masalah sendiri dengan memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari.

2.1.4 Hasil Belajar

Menurut Rifa'I dan Anni (2015: 71), perubahan perilaku siswa yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran disebut hasil belajar. Aspek yang diperoleh dari perubahan perilaku tergantung pada apa yang siswa pelajari.

Hasil belajar menurut Susanto (2013: 5), yaitu perubahan yang terjadi pada siswa mencakup aspek kognitif, afektif, serta psikomotor sebagai hasil proses belajar.

Selanjutnya dirujuk dari gagasan Gagne hasil belajar berupa :

- a. Informasi verbal merupakan kemampuan dalam merespon rangsangan yang spesifik baik dalam bentuk lisan ataupun tulisan.
- b. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan dalam menjelaskan lambang serta konsep.
- c. Strategi kognitif yaitu kemampuan dalam penyaluran serta pengarahan terhadap aktivitas kognitif.
- d. Keterampilan motorik merupakan keterampilan dalam melakukan rangkaian gerak koordinasi, sehingga mewujudkan otomatisisme gerak jasmani.
- e. Sikap merupakan suatu kemampuan menerima maupun menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek.

Menurut Bloom dalam KKO kurikulum 2013 revisi 2017 tiga ranah klasifikasi hasil belajar, meliputi:

- 1) Ranah kognitif , yaitu:
 - a) Mengingat (*remembering*)

Pada tingkat ini tanpa harus memahami atau menggunakan siswa dituntut untuk mengenali ataupun mengetahui adanya fakta, konsep,serta lain sebagainya.

b) Memahami (*understanding*)

Pada tingkat ini siswa dituntut untuk mengetahui serta memahami suatu hal yang dapat dilihatnya pada berbagai segi.

c) Menerapkan (*applying*)

Pada tingkat ini siswa dituntut mampu memilih dan menggunakan hukum, teori serta metode secara cepat ketika berhadapan dengan situasi baru.

d) Menganalisis (*analyzing*)

Siswa pada tingkat ini dituntut untuk menganalisis suatu situasi ataupun bahan pengetahuan menurut bagian yang lebih kecil atau lebih rinci, serta menemukan bagian yang berhubungan antara satu dengan yang lain.

e) Mengevaluasi (*evaluating*)

Mengevaluasi adalah kemampuan menilai, memeriksa dan bahkan kritik nilai bahan untu tujuan tertentu.

f) Mencipta (*creating*)

Mencipta adalah kemampuan mengaplikasikan konsep materi pelajaran menjadi suatu produ atau membuat suatu pola atau struktur dari berbagai unsure sehngga dapat membentuk struktur atau makna baru..

2) Ranah afektif yaitu memuat segala yang terkait dengan emosi. Ranah ini terdiri dari lima kategori, yaitu:

a) Menerima

Kemampuan dalam menunjukkan penghargaan serta perhatian kepada seseorang.

b) Merespon

Kemauan serta motivasi untuk ikut serta aktif dalam pengambilan tindakan pada kegiatan pembelajaran.

c) Menghargai

Kegiatan meninjau baik atau tidaknya suatu hal.

d) Mengorganisasikan

Kemampuan mengharmonisasikan perbedaan yang ada dengan membentuk sistem nilai.

e) Karakteristik Menurut Nilai

Perilaku ada tingkat Ini adalah berifat pervasif, konsisten dan dapat diramalkan.

3) Ranah psikomotorik memiliki lima kategori, yaitu sebagai berikut:

a) Meniru

Kemampuan dalam menafsirkan rangsangan (stimulus). Kepekaan terhadap rangsangan

b) Manipulasi

Kemampuan dalam menyiapkan diri secara fisik

c) Presisi

Kemampuan dalam berkonsentrasi untuk menghasilkan ketepatan.

d) Artikulasi

Kemampuan dalam mengkaitkan berbagai ketrampilan. Bekerja berdasarkan pola,

e) Naturalisasi

Kemampuan dalam menghasilkan karya cipta. Melakukan sesuatu dengan ketepatan tinggi.

Dari uraian tersebut, hasil belajar adalah perubahan yang mencakup aspek kognitif, afektif, serta psikomotor terhadap perilaku seseorang. Tetapi dalam penelitian ini lebih memfokuskan aspek kognitif mengenai teori materi gambar dan bentuk tiga dimensi (tes) dan psikomotorik berupa praktik menggambar, sesuai materi menggambar pada mata pelajaran SBdP yang terdiri atas hafalan (pengetahuan) dan praktik.

2.1.5 Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil, model pembelajaran yaitu penggunaan pedoman konseptual dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Menurut Kemp, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif serta efisien, maka guru dengan siswa harus melakukan kegiatan yang disebut model pembelajaran, (dalam Syarif, 2015: 37-40).

Menurut Syaiful (dalam Zusnani, 2012: 11) model pembelajaran yaitu cara konseptual yang sistematis dalam pengorganisasian siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan berguna bagi perancangan pedoman pembelajaran.

Uraian diatas menyimpulkan bahwa model pembelajaran yaitu pedoman perencanaan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian tujuan yang ditetapkan. Salah satu model pembelajaran yang sering diterapkan guru adalah model pembelajaran kooperatif.

2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Hafsari, dkk (2016: 3), pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa bekerjasama serta belajar didalam kelompok kecil yang dibentuk secara kolaboratif dengan struktur heterogen.

Menurut Zinur dan Achmadi (2017: 157) metode kooperatif yaitu metode yang didalamnya terdapat kelompok untuk mempermudah siswa dalam memahami materi serta melatih siswa berpendapat.

Menurut Agus, dkk (2018: 117) Model kooperatif yaitu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa, meningkatkan hubungan interpersonal, dan meningkatkan hasil belajar karena kerja sama kelompok. Dengan kata lain, Pembelajaran Kooperatif dapat menembus kemampuan pribadi, sosial, dan intelektual siswa.

Dari uraian diatas diketahui model pembelajaran kooperatif yaitu model yang melatih siswa berdiskusi dengan teman kelompok yang heterogen. Salah satu model tipe kooperatif yaitu model *Student Facilitator and Explaining*.

2.1.7 Model *Student Facilitator and Explaining*

2.1.7.1 Pengertian Model *Student Facilitator and Explaining*

Menurut Huda (dalam Lastriana dkk, 2016: 2), model *student facilitator and explaining* yaitu model yang mengutamakan kemampuan guru dalam menjelaskan materi kepada siswa, kemudian diberikan kesempatan untuk siswa menjelaskan kepada teman lainnya.

Menurut Shoimin (dalam Hafsari dkk, 2016: 3) model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* merupakan salah satu tipe kooperatif yang

dirancang dengan tujuan untuk mempengaruhi serta meningkatkan pemahaman materi siswa, yang menekankan pada struktur khusus.

Model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* yaitu salah satu model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok kecil yang heterogen serta keaktifan belajar siswa dilibatkan, (Rodiyana, 2018: 89).

Dari uraian di atas, model pembelajaran *student facilitator and explaining* yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa dari guru untuk menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan guru kepada siswa lain.

2.1.7.2 Langkah-langkah Model *Student Facilitator and Explaining*

Menurut Agus Suprijino (dalam Novaliana, dkk , 2015: 4), langkah-langkah pembelajaran model kooperatif tipe *Student Facilitator and Explaining (SFE)*, yaitu:

- a. Menyampaikan kompetensi siswa yang ingin dicapai
- b. Disajikan garis besar dari materi yang diajarkan
- c. Dalam menjelaskan materi kepada anggota kelompok, maka ditunjuk satu orang dalam setiap kelompok sebagai fasilitator untuk bertanggungjawab.
- d. Memberikan waktu kepada masing-masing kelompok dalam berdiskusi mengerjakan LKS serta isi pembelajaran dibuat peta konsep.
- e. Kesempatan diberikan untuk siswa menjelaskan kembali materi yang telah diajar kepada siswa lain
- f. Ide dan pendapat siswa disimpulkan oleh guru
- g. Materi yang belum dipahami siswa, dijelaskan kembali oleh guru
- h. Penutup

Berdasarkan Shoimin (dalam Hafsari dkk, 2016: 4), langkah-langkah *student facilitator and explaining* yaitu: 1) menyampaikan materi serta kompetensi yang ingin dicapai; 2) disajikan garis besar dari materi yang diajarkan; 3) kesempatan diberikan agar menjelaskan kembali materi telah diajarkan kepada siswa lainnya, seperti bagan ataupun peta konsep dengan dilakukan secara bergiliran; 4) menyimpulkan ide serta pendapat siswa; 5) siswa menggambar bentuk tiga dimensi sesuai dengan langkah-langkah (mengamati, membuat sketsa, menentukan gelap-terang, menentukan teknik, dan sentuhan akhir); 5) menyampaikan semua materi yang dipelajari; 6) penutup .

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penjelasan siswa dari ringkasan materi yang diajarkan guru atau mempraktekan langsung materi yang didemonstrasikan guru, karena pada materi gambar dan bentuk tiga dimensi diharapkan siswa dapat membuat relief dengan demonstrasi dari guru ataupun dari rekannya. Pada setiap model selalu memiliki kelebihan dan kekurangan.

2.1.7.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Student Facilitator and Explaining*

Kelebihan model *Student Facilitator and Explaining*, menurut Yatim Riyanto (dalam Novaliana dkk, 2015: 4), yaitu:

- a. Siswa dituntut untuk menjelaskan langsung kepada siswa lain.
- b. Pendapat/tanggapan yang dipikirkan siswa disampaikan, sehingga lebih mudah memahami yang diajarkan.
- c. Siswa menyampaikan pendapatnya secara terbuka, sehingga mendorong tumbuhnya keberanian.

Menurut Ryane (2015: 68) kelebihan model *Student Facilitator and Explaining*, yaitu:

- a. Ide ataupun pendapat tentang pemahaman materi lebih berkembang
- b. Proses belajar mengajar menjadi lebih aktif
- c. Karena dituntut mengeluarkan ide pemikirannya, sehingga pemahaman materi siswa lebih mudah
- d. Siswa dilatih percaya diri
- e. Kemampuan komunikasi siswa lebih berkembang.

Kelemahan pada model *Student Facilitator and Explaining*, yaitu:

- a. Hanya siswa yang pandai saja berani mengeluarkan pendapat, sehingga siswa banyak yang pasif.
- b. Siswa yang tampil ke depan sedikit, karena sebagian besar siswa memiliki pendapat yang sama.
- c. Karena dalam pengembangan kemampuan untuk mengeluarkan ide ataupun gagasan dibutuhkan waktu lama ketika mengarahkan siswa, sehingga guru kesulitan dalam mengelola kelas.

2.1.7.4 Keefektifan Model *Student Facilitator and Explaining* Pembelajaran

Seni Rupa

Model *Student Facilitator and Explaining* disebut dengan belajar aktif yang berarti kegiatan belajar mengajar yang digunakan guru ditengah pelajaran yang dilakukan secara kolaboratif untuk menghindari pengajaran yang berpusat pada guru. Model ini efektif digunakan disemua jenjang pendidikan karena melalui *student facilitator and explaining* pengetahuan, sikap, serta keterampilan

yang diperoleh siswa lebih aktif dalam pelajaran seni rupa dengan cara guru mendemonstrasikan materi, mengajarkan siswa menjelaskan kembali penjelasan yang sudah didengar. Jadi siswa belajar menyampaikan ide tau gagasan mengenai materi gambar dan bentuk tiga dimensi kepada rekan peserta didik lainnya. Itulah yang membuat peneliti memilih model *student facilitator and explaining*.

2.1.8 Hakikat Pembelajaran Seni Rupa

2.1.8.1 Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD

Menurut Edi dan Djuli (2015: 45), pengalaman batin yang dikomunikasikan dalam bentuk karya manusia disebut seni. Dari pengalaman batin yang disajikan dengan cara indah serta menarik menimbulkan rangsangan pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya.

Seni adalah hasil karya manusia atau hasil ungkapan jiwa manusia, tetapi tidak semua hasil ciptaan manusia bisa disebut sebagai karya seni atau dikategorikan sebagai seni karena memang tidak semua hasil karya manusia dimaksudkan sebagai karya seni, (Rondhi, 2017: 10). Karya seni rupa anak secara umum dapat dikatakan bersifat ekspresif dan dinamis (Setiawan, dkk , 2017: 108).

Menurut Bunga (2013: 2), segala usaha dalam mewujudkan kegiatan yang artistik untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas dan ekspresi anak berdasarkan aturan estetika tertentu disebut pendidikan seni. Selain itu, pendidikan seni juga bertujuan untuk menciptakan cita rasa keindahan serta kemampuan dalam pengolahan dan menghargai seni. Pendidikan seni sebagai bidang yang luas , bidang beragam tanpa satu pun landasan ideology, (B. Stephencar penter, 2019: 5).

Mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya serta apresiasi merupakan fungsi dan tujuan pendidikan SBK pada sekolah dasar, (Susanto, 2015: 261). Aspek- aspek mata pelajaran SBK, sebagai berikut:

- a. Keterampilan, segala aspek kecakapan hidup yang meliputi kemampuan personal, sosial, vokalis serta akademik.
- b. Seni musik, keterampilan yang meliputi pengolahan vokal, permainan alat musik, serta apresiasi terhadap gerak tari.
- c. Seni tari, terkait dengan keahlian gerak tubuh dengan atau tanpa rangsang bunyi, serta apresiasi terhadap gerak tari.
- d. Seni rupa, meliputi pengetahuan, keterampilan, serta nilai dari hasil karya seni rupa berupa lukisan, ukir, cetak-mencetak, patung dan sebagainya.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional menyatakan, Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan siswa, terletak pada pemberian pengalaman secara estetik, dalam kegiatan berekspresi, berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan “belajar dengan seni” dan “belajar melalui seni”.

Mata pelajaran SBDP/SBK pada KTSP memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Keterampilan dalam ekspresi diri yang dikembangkan dengan berbagai cara yang kreatif merupakan makna dari multilingual. Pengembangan ragam kompetensi yang meliputi konsep, apresiasi serta kreasi yang dipadukan secara harmonis dengan unsur estetik disebut multidimensional. Kesadaran serta keterampilan apresiasi pada kemajemukan

budaya Nusantara serta Mancanegara disebut multicultural, (Ganda dan Tarjo, 2018: 136).

Pendidikan SBK memiliki peran membentuk keharmonisan siswa yang memperhatikan dalam pencapaian multikecerdasan perkembangan kebutuhan siswa, meliputi kecerdasan intrapersonal, visual, musikal, interpersonal, linguistik, logika, matematis, naturalis, kreativitas, spiritual, moral serta kecerdasan emosional.

2.1.8.2 Apresiasi Karya Seni Rupa

Apresiasi merupakan kegiatan mental individu dalam proses penilaian atau proses pertukaran dilanjutkan dengan pengamatan yang tuntas melalui perenungan-perenungan sampai bermuara pada apresiasi. Proses kegiatan mengapresiasi karya seni dapat mengembangkan kemampuan estetik terhadap karya seni. Kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan ini melalui kegiatan menganalisis karya melalui pendekatan (kritik) ekspresif, emosional dan struktural/formal., serta memahami isi karya yang berhubungan sejumlah pemikiran untuk mengagumi suatu nilai. Proses apresiasi seni dilakukan mulai pengindraan, penanggapan, menuju kegiatan respon karya.(Sobandi, 2008:103-105).

Menurut Sachari (2008: 129), pendekatan dalam apresiasi karya seni, sebagai berikut:

- a. Pendekatan deskriptif adalah pendekatan dengan cara apa adanya dalam pemaparan dan penampilan berbagai karya seni contohnya objek gambar,

warna yang digunakan, komposisi warna, tema karya, judul karya, pembuatannya.

- b. Pendekatan analitis, yaitu dasar kaidah estetik dalam melihat objek seni secara baku yang terkandung didalamnya.
- c. Pendekatan interpretatif yaitu menginterpretasi karya seni berdasarkan sudut pandang pengamat,
- d. Pendekatan penilaian merupakan pengukuran baik secara objektif ataupun subjektif. Berdasarkan penilaian objektif dipertimbangkan teknik pembuatan. Sedangkan penilaian subjektif didasarkan pada pertimbangan apresiatif pengamat, sehingga memperoleh kesimpulan baik ataupun buruk karya tersebut.
- e. Pendekatan interdisiplin yaitu apresiasi yang melihat dari berbagai disiplin ilmu.

Berdasarkan uraian diatas bidang penilaian siswa dalam pembuatan hasil karya gambar dan bentuk tiga dimensi yaitu peneliti membatasi penilaian apresiasi pada pendekatan deskriptif. Pendekatan tersebut dipilih karena pada siswa usia sekolah dasar baru bisa mengapresiasi karya seni menggambar bentuk tiga dimensi secara apa adanya, maksudnya adalah menggambarkan hasil karya gambar bentuk tiga dimensi sesuai dengan apa yang dilihat, contohnya yaitu mengamati objek gambar, bentuk, warna, hasil karya, dan proses pengerjaannya.

2.1.8.3 Karakteristik Seni Rupa Sekolah Dasar

Menurut Sumanto (dalam Ika dan Yermiandhoko, 2017: 2), sarana pengembangan kreativitas anak merupakan tujuan pendidikan seni. Menjadi

seniman bukan merupakan tujuan dari pendidikan seni, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Seni rupa dua dimensi serta seni rupa tiga dimensi merupakan seni rupa berdas arkan wujud. Karya seni yang wujudnya kesan artistiknya lebih diutamakan, ditentukan dengan ukuran panjang atau lebar, serta hanya dapat terlihat dari satu arah disebut seni rupa dua dimensi (dwimatra). Sedangkan karya seni yang wujud kesan artistik lebih diutamakan secara utuh, ditentukan dengan ukuran, panjang, lebar, dan tinggi, serta dapat terlihat dari segala arah disebut seni rupa tiga dimensi (trimatra). Seni gambar merupakan ragam seni banyak ditekuni siswa. Gambar termasuk ke dalam karya dwimatra yang tujuannya untuk memperindah, memaparkan, meyajikan efek yang serupa dengan objek atau nyata.

Menurut Setiawan (2017: 55-57) seni rupa dalam praktiknya dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Seni rupa dua dimensi

Seni rupa dua dimensi, meliputi :

1) Menggambar dan Melukis

Proses pengungkapan ide, pengalaman, perasaan, serta apa yang dilihat menggunakan alat menggambar disebut menggambar. Hasilnya berupa goresan garis pada permukaan bidang datar (kertas, papan, dinding). Melukis adalah proses pengungkapan ide dalam penggunaan unsur warna pada kanvas. Jenis menggambar, dapat diuraikan, yaitu: (1) menggambar bentuk; (2) menggambar Ilustrasi; (3) menggambar ekspresi (4) menggambar dekorasi; (5) menggambar konstruktif.

2) Mencetak

Kegiatan menghasilkan karya dengan menggunakan alat/acuan cetak disebut mencetak. Jenis-jenis proses mencetak antara lain: (1) proses mencetak tinggi; (2) proses cetak dalam; (3) proses cetak datar dan cetak mono.

b. Seni rupa tiga dimensi

Seni rupa tiga dimensi, meliputi :

1) Memahat

Memahat adalah cara membuat bangun dengan bahan keras dengan jalan membuang sebagian bahan yang tidak diperlukan dengan menggunakan pahat sehingga akhirnya terbentuklah bentuk yang dikehendaki.

2) Membentuk

Membentuk seperti halnya mencetak merupakan kegiatan penyaluran ekspresi diri, serta untuk pembinaan perkembangan kreativitas anak, yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain anak yang menyenangkan.

3) Membangun

Penyajian guru secara menarik akan membuat anak senang dalam kegiatan pembuatan bangunan serta penataan.

Menurut Pekerti, dkk (2014: 8.20), fungsi seni rupa dikelompokkan menjadi dua, sebagai berikut:

b. Seni Murni

Karya seni yang konsep penciptaannya berfungsi sebagai sarana mengekspresikan diri dalam ide ataupun gagasan, intuisi personal, cita rasa estetis, serta perasaan.

c. Seni terapan

Karya seni yang diciptakan dalam memenuhi kebutuhan praktis.

Pada proses pembuatan karya seni rupa materi gambar dan bentuk tiga dimensi, penciptaannya yaitu dengan menggambar bentuk. Pada proses pembuatan selalu membutuhkan bahan dan alat. Selain mempelajari teknik pembentukan dalam menciptakan wujud karya seni rupa, maka sebaiknya memperhatikan pula unsur- unsur dari seni rupa.

2.1.8.4 Unsur-Unsur Seni Rupa

Menurut Sunaryo (dalam Ibnu, 2016: 5) unsur seni rupa, meliputi:

a. Garis (*line*)

Unsur dasar seni yang penting yang diberikan gerak atau ritme dan menciptakan kontur, serta sebagai bentuk media ungkapan dalam pengucapan isi dan perasaan manusia secara efektif dan efisien.

b. Raut atau bangun (*shape*)

Atau sering disebut bentuk atau bangun datar.

c. Warna

Kualitas rupa kedua obyek yang identik, nilai gelap terang, serta ukurannya.

d. Gelap Terang atau Nada (*light-dark-tone*)

Berhubungan dengan bayangan serta pencahayaan yang dinyatakan dalam gradasi.

e. Ruang

Ruang adalah daerah yang mengelilingi sosok bentuknya.

Menurut Pekerti,dkk (2014: 8.34) unsur seni rupa, sebagai berikut:

a. Titik

Unsur yang paling sederhana pada seni rupa.

b. Garis

Unsur yang terbentuk dari rangkaian titik.

c. Bidang

Unsur yang terbentuk dari pertemuan beberapa garis.

d. Bentuk

Pada pengertian bentuk tiga dimensi karena terbentuk ruang ataupun volume pada unsur rupa. Sedangkan, bentuk gambar tak bervolume merupakan pengertian dua dimensi.

e. Warna

Unsur yang begitu penting dalam suatu keindahan yang dapat diserap indra penglihat.

f. Tekstur

Nilai sifat dari karakter permukaan suatu benda.

g. Gelap terang

Perbedaan intensitas warna dari pengaruh cahaya yang menyebabkan suatu keadaan bidang menjadi warna tua atau gelap serta warna muda untuk terang disebut gelap terang.

h. Ruang dan cahaya

Tempat dimana bentuk-bentuk diletakkan disebut ruang. Pada bentuk dwimarta ruang disebut ruang maya atau semu, karena unsur ruang tidak hadir secara nyata tapi terbentuk oleh penglihatan dan persepsi atau imajinasi kita. Sedangkan kehadiran unsur ruang pada bentuk tiga dimensi dapat dirasakan oleh indrawi kita.

Berdasarkan uraian diatas unsur seni rupa meliputi titik, garis, bidang, warna, tekstur, ruang, dan cahaya atau gelap-terang. Unsur-unsur tersebut digunakan dalam kegiatan menggambar bentuk tiga dimensi pada sekolah dasar. Menurut Fajrie (2015: 154) kegiatan seni rupa karya tiga dimensi dapat mengatasi adanya keterbatasan ruang dalam mengekspresikan seni rupa serta memungkinkan untuk memperoleh pengalaman. Selain unsur-unsur seni rupa juga perlu memperhatikan prinsip seni rupa.

2.1.8.5 Prinsip-Prinsip Seni Rupa

Menurut Pekerti, dkk (2014; 8.39), prinsip seni rupa merupakan pedoman dalam berkarya dari kaidah yang ada. Prinsip seni rupa tersebut, meliputi:

a. Kesatuan (*unity*)

Komposisi harmonis serta utuh yang dibentuk dari satu kesatuan yang saling berhubungan.

b. Keseimbangan (*balance*)

Persamaan bobot dari unsur-unsurnya disebut keseimbangan.

c. Irama (*rhythm*)

Pengulangan dari unsur yang diatur atau susunan visual dari unsur yang ada.

d. Pusat perhatian (*center of interest*)

Unsur paling terlihat ataupun berbeda dari unsur yang ada disekitar.

e. Keselarasan (*harmony*)

Digunakan dalam penggabungan berbagai bentuk yang berbeda dari unsur seni rupa.

Dari prinsip-prinsip seni rupa tersebut dapat digunakan pada kegiatan menggambar bentuk tiga dimensi pada siswa di sekolah.

2.1.9 Materi Menggambar Bentuk Tiga Dimensi

2.1.9.1 Pengertian Menggambar Bentuk Tiga Dimensi

Menurut Kurniawan (2013: 2), pembuatan guratan pada sebuah permukaan secara grafis yang menyajikan kemiripan sesuatu disebut menggambar. Memotret bentuk benda melalui keahlian tangan serta kemampuan penglihatan disebut menggambar bentuk.

Menggambar sebagai aktivitas yang dilakukan seseorang untuk menirukan penampakan sebuah atau sekelompok benda atau bentuk alam sekitar, ke atas bidang gambar (kertas atau kanvas), merupakan bentuk pengungkapan dari yang dialami atau yang dilihat. Gambar bentuk mengutamakan ketepatan bentuk, sesuai dengan objek yang menjadi sumber penciptaan atau rujukan pembuatan (Setiawan,dkk ,2017: 74).

Menurut Pekerti, dkk (2014: 8.58), wujud perekaman obyek gambar diatas bidang datar dengan media gambar (pensil, konte, spidol, krayon, dan lain-lain) disebut menggambar bentuk.

Menurut Edi dan Djuli (2015: 45) bentuk tiga dimensi yaitu bentuk yang mempunyai unsur ruang memiliki volume/masa atau biasa disebut dengan dimensi ruang kadang disebut dengan trimatra. Karya Tiga dimensi lebih condong kearah karya patung yang memiliki ruang dan memiliki komposisi estetika sedemikian rupa sehingga dapat di apresiasi dari berbagai arah.

Berdasarkan paparan tersebut dapat di simpulkan bahwa gambar dan bentuk tiga dimensi yaitu memindahkan objek/benda dengan meniru benda disekitarnya dengan cahaya serta menurut arah pandang yang ada. Dalam menggambar bentuk kita akan menghasil macam-macam bentuk.

2.1.9.2 Macam-Macam Bentuk

Menurut Pekerti, dkk (2014: 8.82), berdasarkan bentukna benda dibedakan menjadi dua, yaitu: (a) bentuk geometris atau bentuk beraturan; sedangkan (b) organis/ non geomtris atau bentuk tak beraturan. Selain itu, benda juga dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu:

a) **Bentuk Kubistis**

Benda yang bentuk dasarnya seperti kubus ataupun balok.

b) **Benda Silindris**

Benda yang bentuk dasarnya bulat atau menyerupai silindris.

c) **Bentuk Bebas**

Bentuk benda yang tidak beraturan.

Dalam menggambar macam-macam bentuk tersebut kita perlu memperhtikan prinsip menggambar bentuk.

2.1.9.3 Prinsip-Prinsip Menggambar Bentuk Tiga Dimensi

Menurut Pekerti,dkk (2014: 8.83), beberapa prinsip perlu diperhatikan dalam menggambar agar bentuk yang dibuat pada gambar lebih mirip dengan objek benda. Prinsip-prinsip menggambar bentuk antara lain, yaitu:

a. Perspektif

Prinsip dalam menggambar bentuk yang harus dipatuhi serta paling penting

b. Proporsi

Perbandingan bagian per bagian ataupun bagian dengan keseluruhan disebut proporsi.

c. Komposisi

Dalam menggambar bentuk, susunan atau letak objek disebut komposisi.

d. Gelap-terang (*Half-tone*)

Prinsip yang terjadi ketika benda terkena cahaya.

Dari prinsip-prinsip tersebut kita dapat menentukan teknik-teknik yang akan digunakan dalam menggambar bentuk.

2.1.9.4 Teknik-Teknik Menggambar Bentuk Tiga Dimensi

Cara yang lazim digunakan disebut teknik. Berikut teknik yang dipergunakan untuk menggambar menurut Pekerti,dkk (2014: 8.87), yaitu:

a. Linear

Unsur yang paling menentukan pada teknik ini adalah garis.

b. Blok

Teknik yang menggunakan satu warna untuk menutup objek gambar.

c. Arsir

Teknik menentukan gelap-terang objek dengan menggambar garis sejajar ataupun menyilang, maka tampak seperti tiga dimensi disebut teknik arsir.

d. Dusel

Penggunaan dengan cara menggoreskan pensil gambar dalam posisi miring dalam penentuan gelap terang pada gambar disebut teknik dusel.

e. Pointilis

Teknik menggunakan pensil dengan dititik-titikkan untuk menentukan gelap-terang disebut pointilis.

f. Aquarel

Teknik sapuan warna tipis dengan menggunakan cat air, sehingga tampak transparan.

g. Plakat

Teknik sapuan warna tebal menggunakan cat poster atau cat air, sehingga tampak pekat.

Dari teknik menggambar bentuk tersebut, kita juga dapat menentukan pendekatan dalam menggambar bentuk.

2.1.9.5 Pendekatan Menggambar Bentuk Tiga Dimensi

Menurut Pekerti, dkk (2014: 8.89), ada dua pendekatan dalam menggambar bentuk, yaitu:

a. Pendekatan dengan model

Model merupakan benda atau objek yang akan digambar. Menggambar disertai adanya model memiliki banyak kemudahan, antara lain:

- 1) Gambar objek lebih jelas,

- 2) Tidak perlu mencari objek-objek gambar,
 - 3) Dapat sesering mungkin mengontrol gambar serta model
 - 4) Lebih terjamin ketepatan sudutnya.
- b. Pendekatan tanpa model

Pendekatan dalam menggambar tanpa disertai adanya model ataupun objek benda. Bagi yang masih belajar siswa akan kesulitan.

Dengan pendekatan tersebut untuk menghasilkan gambar yang baik, kita harus melakukan langkah-langkah yang benar dalam menggambar bentuk.

2.1.9.6 Langkah-Langkah Menggambar Bentuk Tiga Dimensi

Berdasarkan buku Pekerti (2014: 8.90), tata urutan atau prosedur kerja disebut langkah-langkah. Langkah-langkah menggambar bentuk dengan pendekatan model, meliputi:

- a. Pengamatan

Kegiatan dalam melihat objek yang akan digambar disebut pengamatan.

- b. Membuat Sketsa

Sketsa secara umum dipahami sebagai gambar cepat, yaitu gambar yang dibuat dalam waktu yang relatif singkat dengan menampilkan unsur-unsur garis esensial pada objek yang ditampilkan, (Kurniawati, 2016:40).

- c. Menentukan gelap-terang

Dengan memperhatikan arah cahaya serta memberi tanda yang tipis antara bagian benda untuk menentukan gelap-terang.

d. Menentukan teknik

Dalam menggambar perlu menentukan teknik dengan menggunakan alat serta bahan yang akan kita gunakan.

e. Sentuhan akhir

Yang dimaksud sentuhan akhir yaitu pemberian penekanan pada karya gambar bentuk, dengan tulisan yang bersifat memantapkan goresan sehingga gambar tersebut memiliki makna atau gregeti.

2.2 Kajian Empiris

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

Purhandayani melakukan penelitian tentang, “Penerapan Model *Student Facilitator dan Explaining* pada materi ajar *Power Point (PPT)*” pada tahun 2014. Penelitian menyatakan terdapat peningkatan kompetensi siswa menggunakan program aplikasi Power Point baik terhadap ranah kognitif, afektif serta psikomotorik. Sehingga, disimpulkan model *student facilitator and explaining* cukup efektif diterapkan.

Ika dan Yermiandhoko melakukan penelitian tentang “Penerapan Teknik Perspektif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menggambar Bentuk Tiga Dimensi Mata Pelajaran SBK” dilakukan pada tahun 2017. Dari penelitian keterampilan menggambar bentuk pada siklus I yaitu 55,5% , seta terjadi peningkatan pada siklus II yaitu 88,9 %. Sehingga disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan

menggambar bentuk tiga dimensi pada pelajaran SBK dengan menerapkan teknik perspektif.

Solehah Riyanto melakukan penelitian tentang “Penerapan Metode Mind Mapping Dan Model *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Sistem Respirasi” dilakukan pada tahun 2016. Dengan menerapkan metode *Mind Mapping* dan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* hasil belajar biologi siswa meningkat. Melalui persentase (%) ketuntasan belajar siswa serta persentase (%) ketuntasan belajar klasikal perolehan hasil belajar kognitif siswa diukur. Persentase ketuntasan belajar siswa siklus I ke siklus II yaitu 76,92% dan 96,15%. Perolehan klasikal presentase siklus I dan II sebesar 76,15 % dan 86,73%. Peningkatan hasil belajar afektif siswa dari siklus I ke siklus II secara yaitu sebesar 75,77 dan 79,80. Peningkatan hasil belajar psikomotorik siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 77,01 dan 80.

Astrilia Sarasati, dkk melakukan penelitian mengenai, “Implementasi Model *Student Facilitator And Explaining* Materi Microsoft Excel untuk Meningkatkan Motivasi, Sikap dan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Patebon”, dilakukan pada tahun 2016. Dari hasil analisis data, didapat hasil motivasi pada kelas eksperimen meningkat dari 43,55 menjadi 78,22, besarnya peningkatan diperoleh dari uji gain yaitu 0,61 dengan kategori sedang. Sedangkan hasil sikap belajar kelas eksperimen memperoleh rata-rata 48,75 menjadi 73,12 untuk besarnya peningkatan sikap diperoleh dari uji gain yaitu 0,48 dengan kategori sedang. Pada kelas eksperimen nilai test kognitif memperoleh 82,13 dan diperoleh 76,22 pada

kelas kontrol. Uji gain pada kelas eksperimen peningkatan hasil belajar kognitif berkategori sedang. Persentase skor pada aspek psikomotorik kelas eksperimen sebesar 80,31% dan kelas kontrol 70%.

Triyanti dan Nulhakim melakukan penelitian tentang “ Upaya Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Menggunakan Model Pembelajaran *Student Facilitator And Explaining*”, dilakukan pada tahun 2018. Dengan penerapan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining*, ketuntasan KKM yang dicapai siswa meningkat dari 52,88% pada siklus I menjadi 86,21% pada siklus II.

Anes Nurlita melakukan penelitian mengenai “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Facilitator And Explaining* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS” dilakukan pada tahun 2015. Penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar IPS , dengan penerapan model kooperatif tipe *Student Facilitator And Explaining*. Peningkatan aktivitas yang dialami siswa pada siklus I pertemuan pertama dengan persentase 58.33%, meningkat pada pertemuan kedua persentase menjadi 70.83%. Peningkatan pada siklus II pertemuan pertama dengan persentase 83.33%, serta pada pertemuan kedua persentase meningkat menjadi 91.67%. Rata-rata belajar siswa sebelum penerapan model adalah 62.81 meningkat pada siklus I menjadi 71,87, dan meningkat lagi 82,81 pada siklus II.

Mahmudatun dan Pujiastutik melakukan penelitian tentang, “Meningkatkan Kreativitas Berpikir Mahasiswa Biologi Teapan Bidang Inovasi Produksi Pangan Dengan Penerapan Model Pembelajaran *SFAE (Student Facillitator and Explaining)*” dilakukan pada tahun 2016. Penelitian menjelaskan, dari 30

mahasiswa yang dikelompokkan menjadi 6 kelompok, semua kelompok dapat menyampaikan ide kreatif serta dapat menuangkannya ke dalam sebuah tulisan berupa makalah, sehingga didapatkan peningkatan nilai siswa dari makalah awal hingga akhir.

Nince Paikawa, dkk melakukan penelitian mengenai, “Penerapan Model Pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi” dilakukan pada tahun 2017. Penelitian memaparkan bahwa; (1) Peningkatan persentase ketuntasan secara individual dari 81% pada siklus I menjadi 84% siklus II, serta 90% siklus III; Peningkatan persentase ketuntasan klasikal dari 60% pada siklus I menjadi 70% pada siklus II, serta 90% pada siklus III. (2) Jumlah kesesuaian guru dan siswa dari 9 aktivitas, diperoleh 4 aktivitas sesuai di siklus I menjadi 5 aktivitas sesuai pada siklus II, dan 9 aktivitas sesuai pada siklus III dari 9 aktivitas guru dan siswa yang ada. (3) keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran yaitu dengan skor 2,68 dengan kategori baik untuk siklus I, menjadi 3,08 kategori baik untuk siklus II dan pada siklus III 3,50 dengan kategori; (4) Respon siswa atau sebanyak 95 persen siswa. Sehingga disimpulkan, penggunaan model *student facilitator and explaining* berbantuan media gambar sangat menarik serta membantu pemahaman siswa dalam materi pelajaran.

Aeniah melakukan penelitian mengenai, “Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* Berbantuan Alat Peraga untuk Meningkatkan Penalaran dan Pemahaman Konsep Siswa” dilakukan pada tahun 2018. Hasil analisis uji gain penalaran dan pemahaman konsep menunjukkan peningkatan di kelas eksperimen

termasuk kategori tinggi sedang peningkatan di kelas kontrol termasuk kategori rendah. Dan dari hasil analisis uji t penalaran dan pemahaman konsep fisika siswa di kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan adanya perbedaan secara signifikan antara pembelajaran SFAE berbantuan alat peraga sederhana dan pembelajaran SFAE tanpa berbantuan alat peraga sederhana.

Rizki Apriliansyah melakukan penelitian mengenai, “Pengaruh Model Pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” dilakukan pada tahun 2015. Perhitungan uji gain hasil belajar kelas eksperimen meningkat lebih besar daripada kelas kontrol sebesar 0,23. Perhitungan dengan uji t satu pihak diperoleh nilai t hitung (-5,571) dan t tabel (2,338) dengan taraf signifikan 0,05. Sehingga disimpulkan penggunaan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dalam pembelajaran IPA pada tema Ekosistem hasil belajar kognitif siswa lebih baik daripada model STAD.

Penelitian yang dilakukan oleh Demitra dan Sarjoko tentang “*Effects of Handep Cooperative Learning Based on Indigenous Knowledge on Mathematical Problem Solving Skill*” dilakukan pada tahun 2018. Hasilnya menunjukkan bahwa keterampilan pemecahan masalah matematika siswa lebih baik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Handep* daripada pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran kooperatif *handep* cocok dalam meningkatkan keterampilan memecahkan masalah matematika siswa dalam konteks budaya Kalimantan.

Penelitian yang dilakukan oleh Gulnara, Irina, dan Liliya tentang “*Distance Learning in Elementary School Classrooms: An Emerging Framework for Contemporary Practice*”, dilakukan pada tahun 2019. Penelitian ini menyatakan,

“this research is a two-stage experiment with two additional surveys that included 430 students aged 8-9 years from across the Republic of Tatarstan. Students need not only facilitatorship to get better grades, but also a teacher mentoring them. Student-teacher communication can help students to raise their academic performance and motivation”.

Penelitian yang dilakukan oleh Sutusia, Dafik, dan Hobri tentang *“The Effectiveness of Research Based Learning in Improving Students’ Achievement in Solving Two-Dimensional Arithmetic Sequence Problems”*, dilakukan tahun 2019. Penelitian menyatakan bahwa, *“The result of t-test indicates the sig (2-tailed) of independent sample t-test of pre-test is 0.853 ($p > 0,05$), thus it is not significant. It implies the two classes are homogeneous in term of student achievement test. The data analysis of independent sample t-test of post-test, the sig (2-tailed) is 0.00 ($p = < 0,05$), thus it is significant. It implies the student achievement test of two classes are differences after the implementation of RBL. It shows that the students achievement result of experimental class is better than the control class. The implementation of RBL is proven effective in improving students learning achievement in solving two-dimensional arithmetic problems”.*

2.3 Kerangka Berpikir

Pada jenjang SD pembelajaran SBK meliputi pembelajaran keterampilan, seni musik, seni tari, serta seni rupa. Tujuan mata pelajaran SBK memiliki untuk meningkatkan keterampilan pemahaman konsep, sikap apresiasi, dan menampilkan peran serta dalam SBK. Namun, pembelajaran seni rupa di SD masih ditemukan

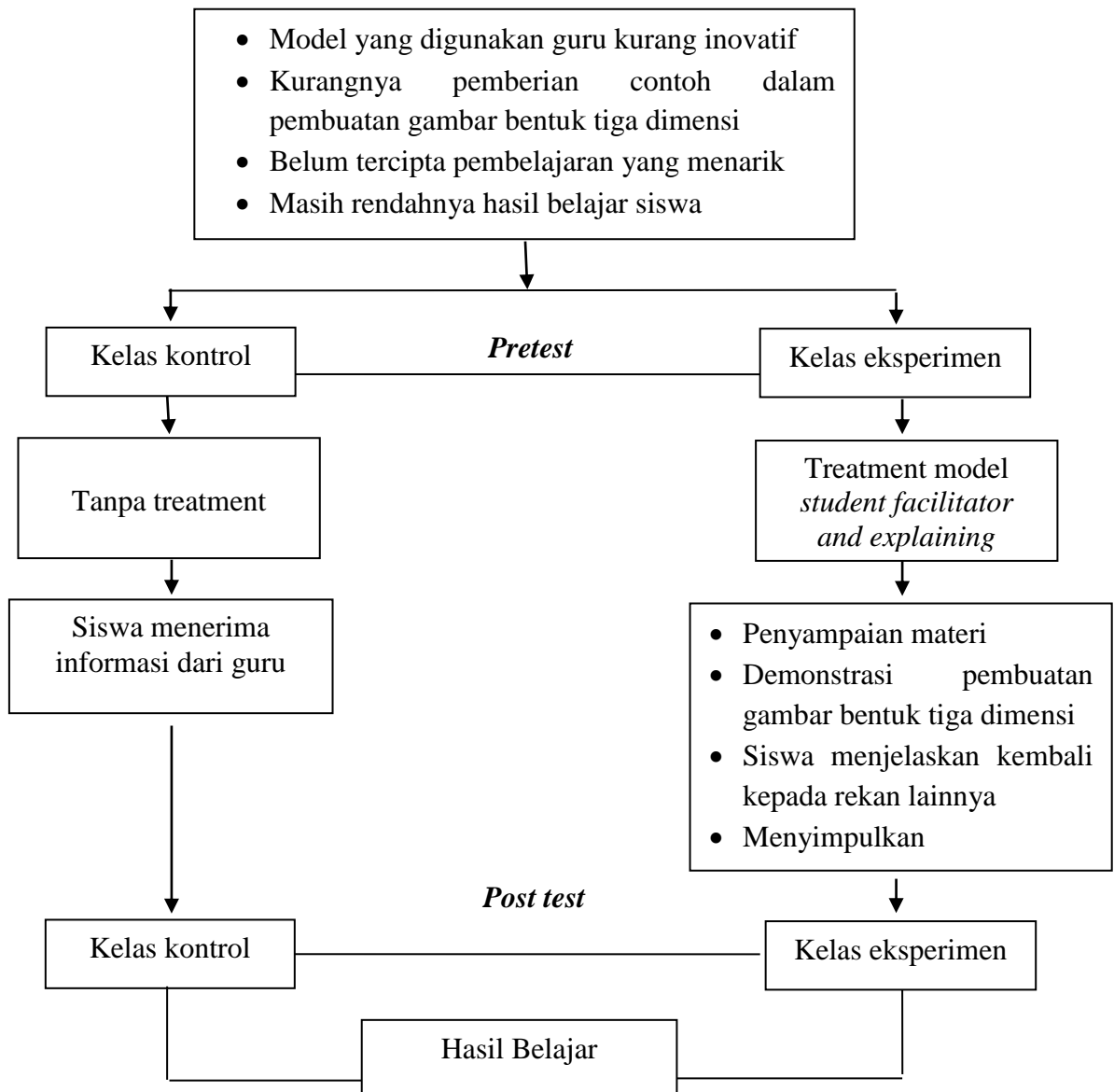
guru yang tidak menerapkan tujuan pembelajaran tersebut. Seperti permasalahan yang ditemukan di kelas IV SD N Gugus Sijago yaitu sebanyak 36,13% siswa mendapatkan hasil belajar dibawah KKM . penyebab hal ini karena model pembelajaran yang guru gunakan kurang inovatif. Pada materi menggambar bentuk tiga dimensi, guru meminta siswa membuat gambar tanpa memberikan contoh terlebih dahulu pada siswa tentang cara membuat gambar bentuk tiga dimensi yang benar, sehingga siswa kurang terampil dan cepat merasa bosan karena guru tidak melibatkan siswa untuk aktif. Sehingga mengakibatkan aktivitas belajar siswa jauh dari peningkatan hasil belajar.

Proses pembelajaran yang inovatif sangat perlu dilakukan untuk pemecahan masalah tersebut, agar siswa tertarik dalam proses belajar-mengajar. Model *Student Facilitator and Explaining* adalah salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan dalam mengatasi masalah tersebut. Model ini tepat karena penyampaian materi dari guru lebih jelas atau konkret, serta daya serap siswa meningkat karena dengan model ini siswa dapat dilatih untuk mengulangi penjelasan guru, dan memacu motivasi serta mengetahui keterampilan siswa dalam penyampaian ide.

Keefektifan model *student facilitator and explaining* diuji menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen pada siswa kelas IV SD Gugus Sijago Kebumen. Peneliti mengambil 2 sampel SD sebagai sampel yaitu SD N Mengkowo dan SD N 1 Adikarso. Dalam penelitian SD N Mengkowo ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan SD N 1 Adikarso ditetapkan sebagai kelas kontrol.

Kelas Kontrol tidak diterapkan *treatment*, sedangkan kelas eksperimen menggunakan model *student facilitator and explainig*. Kedua kelas diasumsikan homogen dengan memperhatikan tingkat kelas, ruangan kelas, waktu belajar, dan materi yang sama. *Pretest* diberikan, sebelum pelaksanaan *treatment* pada kedua kelas agar mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan pemberian *treatment* pada kelas eksperimen serta tidak memberikan *treatment* pada kelas kontrol, serta pada akhir pertemuan dilakukan *posttest* pada masing-masing kelas. Hasil *posttest* pasca *treatment* dibandingkan untuk mengetahui keefektifan model *student facilitator and explainig* dalam pembelajaran seni rupa siswa kelas IV SD N Gugus Sijago.

Uraian diatas digambarkan dengan alur pemikiran seperti berikut:



Bagan 1. Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Dari kajian pustaka serta kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dapat tersusun sebagai berikut:

Hipotesis I

Ho : Hasil belajar seni rupa materi menggambar bentuk tiga dimesi kelas IV SDN Gugus Sijago dengan model *student facilitator and explaining* tidak dapat mencapai KKM.

Ha : Hasil belajar seni rupa materi menggambar bentuk tiga dimesi kelas IV SDN Gugus Sijago dengan model *student facilitator and explaining* dapat mencapai KKM.

Hipotesis II

Ho : Penggunaan model *student facilitator and explaining* tidak efektif untuk meningkatkan belajar seni rupa materi menggambar bentuk tiga dimensi siswa kelas IV SD N Gugus Sijago

Ha : Penggunaan model *student facilitator and explaining* efektif untuk meningkatkan belajar seni rupa materi menggambar bentuk tiga dimensi siswa kelas IV SD N Gugus Sijago.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari analisis uji z diperoleh kelas eksperimen $z_{hitung} (1,896) > z_{tabel} (1,645)$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya proporsi siswa yang memenuhi KKM lebih dari 75%. Kelas kontrol diperoleh $z_{hitung} (-5,6655) > z_{tabel} (1,645)$ sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya proporsi siswa yang memenuhi KKM kurang dari sama atau sama dengan 75%. Berdasarkan analisis tersebut diketahui ketuntasan belajar model *student facilitator and explaining* tuntas secara klasikal, sedangkan model konvensional (*Direct Instruction*) tidak tuntas secara klasikal.

Digunakan rumus uji t untuk mengetahui kesamaan dua rata-rata. Hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} (13,587) > t_{tabel} (1,674)$ sehingga hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut diketahui hasil belajar dengan model *Student Facilitator and Explaining* lebih besar daripada model konvensional (*Direct Instruction*). Hasil peningkatan rata-rata uji gain kelas penghitungan uji gain diperoleh kelas eksperimen rata-rata gain yaitu 24,2 dengan kriteria sedang dan rata-rata gain kelas kontrol yaitu 13,92 dengan kriteria sedang. Hasil analisis n-gain diperoleh kelas eksperimen rata-rata n-gain yaitu 0,5284 dengan kriteria sedang dan rata-rata n-gain kelas kontrol yaitu 0,2997 dengan kriteria rendah karena $n-gain \leq 0,30$. Maka disimpulkan bahwa

model *student facilitator and explaining* efektif digunakan dalam pembelajaran seni rupa.

5.2 Saran

Sesuai simpulan yang menunjukkan bahwa penerapan model *student facilitator* terbukti efektif dalam pembelajaran seni rupa materi menggambar bentuk tiga dimensi kelas IV SDN Gugus Sijago, sehingga penulis menyarankan, sebagai berikut:

- a. Dalam menerapkan model *Student Facilitator and Explaining* dalam kegiatan mengajar sebaiknya lebih aktif serta dapat berpikir kritis serta kreatif, karena materi yang disampaikan juga berupa praktik sehingga hasil belajar dapat diperoleh secara maksimal.
- b. Guru sebaiknya dapat menentukan model inovatif dalam pembelajaran sesuai dengan materi ajar, jenjang kelas, serta kondisi kelas dan siswa. Pemilihan model pembelajaran inovatif yang tepat akan dapat berpengaruh pada minat belajar siswa dan hasil belajar siswa.
- c. Sekolah dapat mendukung pelaksanaan model-model pembelajaran inovatif melalui pembiasaan pelaksanaan pembelajaran inovatif pada kegiatan pembelajaran sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeniah,dkk.2018. *pembelajaan Student Facilitator and Explaining Bebantuan Alat Peraga untuk Meningkatkan Penalaran dan Pemahaman Konsep Siswa*. Unnes Physics Education Journal (UPEJ) Vol 7 no 1: 32-41.
- Anitah,dkk. 2010. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Apriliansyah, Rizki dan Mintohari. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. JPGSD, Vol 03, No 02 :346-357.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryani, Sagita Bunga. 2013. *Model Pembelajaran Berkarya dan Presentasi Karya Ilustrasi Melalui Pameran Kelas Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Apresiasi Seni Rupa pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Jekulo Kudus*. Journal of Art Education Vol 2 no 1: 1-8.
- Burdina,Gulnara, M., Krapotkina, Irina, E., & Nasyova, Liliya, G. 2019. *Distance Learning in Elementary School Classrooms: An Emerging Framework for Contemporary Practice*. Intenational Jounal of Instuction Vol 12 no 1-6. www.e-iji.net.
- Carpenter, B. Stephen. 2019. *Studies in Art Education*. A Journal of Issue and Research Vol 60 no 1: 3-6. <https://doi.org/10.1080/00393541.2018.1564601>.
- Darmuki, A., Andayani, Nurkamto, J., & Saddhono, K. 2018. *The Development and Evaluation of Speaking Learning Model by Cooperative Approach*. International Journal of Instruction, Vol 11 no 2: 115-128. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1129a>
- Demitra, & Sarjoko (2018). *Effects of Handep Cooperative Learning Based on Indigenous Knowledge on Mathematical Problem Solving Skill*. International Journal of Instruction, Vol 11 no 2: 103-114. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1128a>
- Edi, Bayu Iswoyo. 2015. *Penciptaan Seni Lukis Ilusi Tiga Dimensi*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 3 Nomor2 : 44-49.
- Fajrie, Nur. 2016. *Pengenalan Kegiatan Seni Rupa untuk Anak Tunanetra dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Sensitivitas*. Jurnal Imajnasi Vol X No 2 : 153-158.

- Ganda, dan Tarjo. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Seni Rupa*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hafsari, Dwi dkk. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator And Explaining untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Pekanbaru*. FKIP Universitas Riau. Vol 3 No 2:1-11.
- Hamzah,B. & Satria, K. 2012. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hamzah, B. & Nurdin, M. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ika, Oktavina Palupi, dan Yermiandhoko. 2017. *Penerapan Teknik Perspektif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menggambar Bentuk Tiga Dimensi Mata Pelajaran SBK Pada Siswa Kelas IV SDN Tanjunganom Iv Nganjuk*. JPGSD, Volume 05, Nomor 03, Tahun 2017 : 1-9.
- Junita, Desty Sitohang. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining (Siswa Sebagai Fasilitator dan Penjelas) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bosar Maligas Tahun Pembelajaran 2013/2014*. Vol 3 No 2 :1-13.
- Kurniawan, Frengky. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menggambar Bentuk dengan Menggunakan Metode Berbalik (Reciprocal Teaching) pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Pati*. Journal of Arts Education 2 (13) : 1-5.
- Kurniati, Dwi Wahyuni. 2016. *Ungkapan Estetis dan Eksistensi Sketsa Ivanovich Agusta sebagai "Patron" Pelukis Anak di Indonesia pada Tahun 1979-1984*. Jurnal Imajinasi Vol X no 1 : 39-50.
- Lastriana, Stepanus Sahala Sitompul, dan Erwina Oktavianty. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Berbantuan Mind Map dalam Meremediasi Miskonsepsi Getaran*. FKIP UNTAN. Vol 6 No 6 : 1-13 .
- Lestari, K.,E. & Yudhanegara, M.R. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Majid, Bandung Ibnu. 2016. *Refleksi Diri Sebagai Inspirasi Karya Lukis*. Journal of Visual Arts 5 (1) : 1-17.
- Nisa, Umi Mahmudatun. 2016. *Peningkatan Kreativitas Berpikir Mahasiswa Biologi Terapan Bidang Inovasi Produksi Pangan dengan Peneapan Model Pembelajaran SFAE (Student Facilitato and Explaining)*. Poceeding Biology Education Coference Vol 13 (1) : 579-582.

- Novaliana, Susilawati, dan Erviyenni. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator And Explaining (SFE) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur di Kelas XI IPA SMAN 1 Kateman Inhil*. FKIP Universitas Riau. Vol 6 No 1: 1-14.
- Nurlita, Anes dkk 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator And Explaining Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 57 Pekanbaru*. FKIP Universitas Riau. Diakses 1 Desember 2018
- Patikawa, Nince dkk. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah Volume 2, Nomor 1, Hal 170-183,
- Pekerti, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Seni*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Permendikbud Nomor 69 Tahun 2013 tentang Kurikulum 2013. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Purhandayani. 2014. *Penerapan Model Student Facilitator and Explaining pada Materi Ajar Power Point (PPT)*. Didaktikum: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, Vol. 16, No. 2: 1-7.
- Rahmayanti, Dewi. 2014. *Perbandingan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Antara Yang Mendapatkan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Dengan Konvensional*. Jurnal Pendidikan Matematika Volume 3, Nomor 1 : 1-10.
- Rara, Dwi Warapsari dkk. 2017. *Efektivitas Metode Eksperimen dengan Penerapan Model Student Facilitator And Explaining (SFE) Dalam Pembelajaran Fisika Di Kelas VII SMP N 3 Singingi Hilir*. FKIP Universitas Riau. Vol 4, No 1 : 1-13.
- Rifa'I, & Anna. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Universitas Negeri Semarang Press.
- Rohman, Mohammad Zainuri. 2017. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining (SFAE) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Pemesinan Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik di SMK Dharma Siswa 1 Sidoarjo*. Jurnal Teknik Mesin (JPTM) Vol 06 no 01: 156-162.

- Rodiyana, Roni. 2018. Analisis Model *Cooperative Learning Type Student Facilitator And Explaining* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol 4 No 1: 87-97.
- Rondhi, Moh. 2017. *Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni*. *Jurnal Imajinasi* Vol IX No 1 : 9-18.
- Rusman. 2013. *Model- Model Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Ryane, Siska Muslim. 2015. *Pengaruh penggunaan metode student facilitator and explaining dalam pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik siswa SMK di Kota Tasikmalaya*. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika* vol. 1 no. 1, pp. 65–72.
- Sachari, Agus. 2007. *Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Erlangga.
- Sarasati, Astrilia. 2016. *Implementasi Model Student Facilitator And Explaining Materi Microsoft Excel untuk Meningkatkan Motivasi, Sikap dan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Patebon*. *Edu Komputika* 3 (2) : 37-44.
- Setiawan, Deni. 2017. *Tipologi Karya Gambar Ekspresi di SDN 02 Wonotirto Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung*. *Jurnal Kretif* : 107-119.
- Setiawan, Deni. 2017. *Bahan Ajar Seni Rupa*. Semarang : PGSD Unnes.
- Siregar, Eveline & Hartini, Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Sobandi, Bandi. 2007. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
- Solehah, Riyanto. 2016. *Penerapan Metode Mind Mapping Dan Model Student Facilitator And Explaining (SFAE) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII A pada Materi Sistem Respirasi di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang*. *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)* Tersedia online di: <http://e-journal.ikipggrimadiun.ac.id/index.php/JEMS> Vol 4, No 2: 121-128.
- Sudjana, M.A. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung : PT. Tarsito Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

- Sulistiyarningsih. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar Karya Topeng Nusantara Melalui Model Explicit Instruction*. Jurnal of Elementary Education (JEE) 2 (2) : 51-56.
- Suntusia, Dafik, and Hobri. 2019. *The Effectiveness of Research Based Learning in Improving Students' Achievement in Solving Two-Dimensional Arithmetic Sequence Problems*. International Journal of Instruction Vol 12 no 1: 1-16. www.e-iji.net.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Syarif, Mohamad. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada.
- Tatang, Agus Sopandi dan Suryo Prabowo. 2014. *Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Proses Pembelajaran Seni Budaya Di Sd (Kajian Deskriptif Kualitatif Di Lingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab/Kota Bandung)*. Diakses 1 Desember 2018
- Triyanti, Merti, dan Nulhakim, Usman. 2018. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Menggunakan Model Pembelajaran Student Acilitator And Explaining*. Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains Vol 1 no 1: 43-51.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Wahab, Rohmalina. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Wiwik Cahyaningrum, Mustofa, Agus Sugiarto. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Students Facilitator And Explaining Terhadap Pengetahuan Lingkungan Hidup Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Pelajaran 2013/2014*. Geoedukasi ISSN: 2550-1321 Volume IV Nomor 2 : 1-27.
- Yanto, Yufitri, dan Juwita Ratna. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator And Explaining Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika Vol 1 no 1: 53-60.
- Zusnani, Ida. 2015. *Pendidikan Kepribadian Siswa SD-SMP*. Yogyakarta : Tugu Yogyakarta.