



**FILM ANIMASI SEBAGAI STIMULUS KREATIVITAS
MENGGAMBAR ILUSTRASI
BAGI SISWA KELAS III
*SEMESTA BILINGUAL ELEMENTARY SCHOOL***

Tesis

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan Seni

oleh

Yofita Sari

0204517018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERNYATAAN

Dengan ini, saya:

nama : Yofita Sari NIM

: 0204517018 program studi :

Pendidikan Seni S2

menyatakan bahwa tesis berjudul Film Animasi sebagai Stimulus Kreativitas Menggambar Ilustrasi bagi Siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School* ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang atau pihak lain yang terdapat dalam tesis ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, Juni 2019

Yofita Sari

NIM. 0204517018

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Gagasan kreatif datang kepada seseorang yang mampu menghadapi keraguan.

(Yofita Sari, 2019)

Persembahan:

Untuk Bapak, Mama, Kakak, dan Adik.

Universitas Negeri Semarang.

PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul "Film Animasi sebagai Stimulus Kreativitas Menggambar Ilustrasi bagi Siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School*" karya,

nama : Yofita Sari

NIM : 0204517018

Program Studi : Pendidikan Seni S2

telah dipertahankan dalam sidang panitia ujian tesis Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, tanggal 22 Juli 2019.

Semarang, 25 Juli 2019

Panitia Ujian

Ketua,



Prof. Dr. Totok Sumaryanto F., M.Pd.

NIP. 19641027 199102 1 001

Sekretaris,



Dr. Triyanto, M.A.

NIP. 19570103 198303 1 003


Penguji I,



Dr. Eko Sugiarto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19881212 201504 1 002

Penguji II,



Dr. Syakir, M.Sn.

NIP. 19650513 199303 1 003

Penguji III,



Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum.

NIP. 19610704 198803 1 003

PRAKATA

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian tesis ini banyak hambatan dan kesulitan yang penulis temui, namun berkat bantuan dan bimbingan berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliahan.
2. Prof. Dr. H. Achmad Slamet, M.Si., Direktur Pascasarjana yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliahan.
3. Dr. Triyanto, M.A., Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi.
4. Prof. Dr. Muh. Jazuli, M.Hum. (Dosen Pembimbing 1) dan Dr. Syakir, M.Sn. (Dosen Pembimbing 2) yang dengan sabar memberikan bimbingan, petunjuk, dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
6. Ita Rusita, S.S., S.Pd., Kepala *Semesta Bilingual Elementary School* yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah.

7. Kedua orang tuaku, Bapak Radum dan Ibu Rawi (Almh.), Kakakku Lilis Priyanti, Adikku Anggi Afra Rahmatullah, yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan tidak pernah berhenti mendoakan setiap langkahku.
8. Gangsar Rillo Pambudi, Angelyna Syali W.Z.R., Ahmad Syamsul F.R., yang selalu memberikan semangat, do'a, serta motivasi.
9. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian penulisan tesis ini.

Akhirnya dengan rasa syukur yang tulus ikhlas penulis panjatkan do'a semoga Allah SWT memberikan balasan berupa rakhmat dan karunia bagi Bapak, Ibu, dan Saudara. Penulis berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca.

Semarang, Juni 2019

Penulis,

Yofita Sari

ABSTRAK

Sari, Yofita. (2019). "Film Animasi sebagai Stimulus Kreativitas Menggambar Ilustrasi bagi Siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School*". Tesis. Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum. Pembimbing II Dr. Syakir, M.Sn. i-xxi, 1-368.

Kata Kunci: Film Animasi, Gambar Ilustrasi, Kreativitas, Stimulus

Banyaknya teknologi yang bermunculan atau pesatnya peradaban akan menuntut kesiapan sumber daya manusia yang lebih kreatif dalam segala hal. Sehingga kondisi lingkungan yang kreatif dan tersedianya kesempatan melakukan berbagai kegiatan kreatif bagi anak-anak perlu dimanfaatkan untuk mengembangkan budaya kreativitasnya. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis kreativitas siswa hasil pemanfaatan film animasi dalam menggambar ilustrasi. Penelitian ini merupakan penelitian kombinasi dengan pengamatan terkendali. Lokasi penelitian di *Semesta Bilingual Elementary School* dengan subjek siswa Kelas III. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes yang kemudian diabsahkan menggunakan triangulasi data. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan teori estetika dan kreativitas. Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan aspek estetika pada pengamatan terkendali 1 sebagian besar siswa (50%) mendapatkan nilai rentang 75-80 kategori cukup, pengamatan terkendali 2 sebagian besar siswa (43,75%) mendapatkan nilai rentang 81-85 kategori baik. Berdasarkan aspek kreativitas dari 16 siswa Kelas III B, terdapat lima siswa (31,25%) memilih *scene* Marlin menasihati Nemo (S-01), dua siswa (12,5%) memilih *scene* ikan pari menjemput murid-muridnya (S-02), empat siswa (25%) memilih *scene* Marlin bertemu dengan Dory (S-03), tiga siswa (18,75%) memilih *scene* nemo ditahan dalam akuarium (S-04), dan dua siswa (12,5%) memilih *scene* Marlin dapat menemukan Nemo (S-05) sebagai referensi menggambar ilustrasi *Finding Nemo*. Analisis kreativitas yang didapatkan, siswa mengambil referensi dari *scene*, dikembangkan gagasannya dalam pembuatan karya dengan menambahkan figur ikan dan objek lain serta memperindah background dengan teknik pewarnaan gradasi Hasil akhir yang didapatkan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa. Film animasi dapat menarik perhatian siswa, mengoptimalkan kemampuan siswa, menstimulus kreativitas siswa dalam berkarya. Implikasi penelitian ini dapat menumbuhkembangkan potensi siswa agar berpikir dan bersikap kreatif menghadapi kemajuan teknologi yang semakin pesat

ABSTRACT

Sari, Yofita. (2019). "Animated Films as Creativity Stimulus Media to Draw Illustrations for Class III B Students Of Semesta Bilingual Elementary School". *Tesis*. Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum. Pembimbing II Dr. Syakir, M.Sn. i-xxi, 1-368.

Keywords: Animated Films, Drawing Illustrations, Creativity, Stimulus

The plethora of emerging technology or the rapid development of civilization will require for readiness of the human resources which are more creative in every aspect. Hence creative environmental conditions and the availability of opportunities to carry out various creative activities for children need to be utilized to develop their culture of creativity. This study aims to analyze the creativity of students as a result of utilizing animated films in drawing illustrations. This is a mix methods research. The research location is in the Semesta Bilingual Elementary School with the third grade students as the subjects. Data collection techniques used are observation, interview, documentation, and test which are validated by using data triangulation. Data analysis techniques are carried out qualitatively and quantitatively by using aesthetic and creativity theories. The results of the study show that based on aesthetic aspects on controlled observation 1, most of the students (50%) got the score 75-80 of fair category; while on the controlled observation 2, most of the students (43.75%) got a score range 81-85 of good category. Meanwhile, based on the creativity aspect of the 16 students of Class III B, five students (31.25%) choose the S-01 scene, two students (12.5%) chose the S-02 scene, four students (25%) choose the S-03 scene, three students (18.75%) choose the S-04 scene, and two students (12.5%) choose the S-05 scene as a reference to draw the illustration of Finding Nemo. The creativity analysis shows that students start by taking the references from the scenes, developing ideas in creating the works by adding fish figures and other objects, as well as beautifying the background with gradation coloring technique. The final results obtained indicate an improvement in students' creativity. Animated films can attract students' attention, optimize students' ability, and stimulate students' creativity in creating works. This study is expected to be able to develop the students' potential to think and be creative in facing the rapid development of technology.

DAFTAR ISI

	Halaman
PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	10
1.3. Tujuan Penelitian	11
1.4. Manfaat Penelitian	11
1.5. Sistematika Penulisan	12
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1. Kajian Pustaka	15
2.2. Landasan Teoretis	25
2.2.1 Pembelajaran dan Komponennya	25
2.2.1.1. Tujuan Pembelajaran.....	28
2.2.1.2. Materi Pembelajaran	29
2.2.1.3. Metode Pembelajaran	30
2.2.1.4. Media Pembelajaran	31
2.2.1.5. Evaluasi Pembelajaran	32
2.2.2. Media Pembelajaran	34
2.2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran	34
2.2.2.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	36
2.2.3. Pembelajaran Seni Rupa	38

2.2.4. Film Animasi	41
2.2.4.1. Pengertian Film Animasi	41
2.2.4.2. Fungsi Film Animasi	43
2.2.4.3. Jenis-jenis Film Animasi	44
2.2.4.4. Film Animasi sebagai Stimulus Kreativitas	46
2.2.5. Stimulus	49
2.2.5.1. Pengertian Stimulus	49
2.2.5.2. Tujuan dan Manfaat Stimulus	50
2.2.5.3. Teknik Pemberian Stimulus	52
2.2.6. Kreativitas	55
2.2.6.1. Pengertian Kreativitas	55
2.2.6.2. Dimensi Kreativitas	57
2.2.6.2.1. Gagasan	58
2.2.6.2.2. Tindakan atau Perilaku	59
2.2.6.2.3. Produk	59
2.2.6.3. Fungsi Kreativitas	59
2.2.6.4. Aspek Kreativitas	61
2.2.6.4.1. Pribadi	61
2.2.6.4.2. Pendorong	62
2.2.6.4.3. Proses	63
2.2.6.4.4. Produk	64
2.2.7. Gambar Ilustrasi	65
2.2.7.1. Pengertian Gambar Ilustrasi	65
2.2.7.2. Fungsi dan Jenis Gambar Ilustrasi	67
2.2.7.3. Gambar Ilustrasi sebagai Hasil Pembelajaran	72
2.2.7.3.1. Keefektifan Komunikasi	73
2.2.7.3.2. Keartistikan Wujud	73
2.2.7.3.3. Keapikan Presentasi	75
2.3. Kerangka Berpikir	76
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1. Pendekatan Penelitian	78

3.2. Desain Penelitian	78
3.3. Prosedur Penelitian	80
3.3.1. Pengamatan Terkendali 1	80
3.3.1.1. Perencanaan Pembelajaran	80
3.3.1.2. Pelaksanaan Pembelajaran.....	80
3.3.1.3. Evaluasi dan Rekomendasi.....	81
3.3.2. Pengamatan Terkendali 2.....	81
3.3.2.1. Perencanaan Pembelajaran	82
3.3.2.2. Pelaksanaan Pembelajaran.....	82
3.3.2.3. Evaluasi dan Rekomendasi.....	82
3.4. Lokasi dan Sasaran Penelitian.....	83
3.5. Subjek Penelitian	84
3.6. Sumber Data.....	84
3.7. Teknik Pengumpulan Data	85
3.7.1. Observasi.....	85
3.7.2. Wawancara	86
3.7.3. Dokumentasi.....	86
3.7.4. Tes	87
3.8. Teknik Pengabsahan Data	87
3.9. Teknik Analisis Data Kualitatif	88
3.9.1. Reduksi Data	88
3.9.2. Penyajian Data	88
3.9.3. Penarikan Simpulan	89
3.10. Teknik Analisis Data Kuantitatif.....	90
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	117
4.1.1. Kondisi Fisik <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	117
4.1.2. Fasilitas atau Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran	126
4.1.2.1. Fasilitas Sekolah	126
4.1.2.2. Keadaan Lingkungan Sekolah	127
4.1.2.3. Sarana Sekolah.....	128

4.1.3. Keadaan Guru dan Tenaga Tata Usaha (TU) <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	138
4.1.3.1. Keadaan Guru <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	138
4.1.3.2. Keadaan Tenaga TU <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	140
4.1.4. Keadaan Siswa <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	141
4.1.5. Kegiatan Kurikulum <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	145
4.1.5.1. Kegiatan Intrakurikuler	145
4.1.5.2. Kegiatan Ekstrakurikuler	148
4.1.5.3. Prestasi Siswa <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	152
4.1.6. Interaksi Sosial Warga Sekolah	153
4.2. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	155
4.2.1. Pembelajaran Seni Rupa Secara Umum di <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	155
4.2.2. Pembelajaran Seni Rupa di Kelas III B <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	157
4.3. Film Animasi sebagai Stimulus Kreativitas Menggambar Ilustrasi bagi Siswa Kelas III <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	163
4.3.1. Perencanaan Pembelajaran	163
4.3.2. Pelaksanaan Pembelajaran	166
4.3.2.1. Pengamatan Terkendali 1	166
4.3.2.1.1. Kegiatan Pendahuluan	166
4.3.2.1.2. Kegiatan Inti	168
4.3.2.1.3. Kegiatan Penutup	173
4.3.2.1.4. Evaluasi dan Rekomendasi	174
4.3.2.2. Pengamatan Terkendali 2	176
4.3.2.2.1. Kegiatan Pendahuluan	176
4.3.2.2.2. Kegiatan Inti	177
4.3.2.2.3. Kegiatan Penutup	183
4.3.2.2.4. Evaluasi dan Rekomendasi	184
4.3.3. Evaluasi Pembelajaran	

4.4.	Hasil Gambar Ilustrasi dari Pemanfaatan Film Animasi sebagai Media Stimulus Kreativitas bagi Siswa Kelas III <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	186
4.4.1.	Kemampuan Gambar Ilustrasi Siswa Kelas III B pada Pengamatan Terkendali 1	186
4.4.2.	Kemampuan Gambar Ilustrasi Siswa Kelas III B pada Pengamatan Terkendali 2	195
4.4.3.	Kemampuan Gambar Ilustrasi Hasil Pemanfaatan Film Animasi sebagai Stimulus Kreativitas bagi Siswa Kelas III <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	204
4.5.	Kreativitas Siswa dari Hasil Gambar Ilustrasi dari Pemanfaatan Film Animasi sebagai Stimulus Kreativitas bagi Siswa Kelas III <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	208
4.5.1.	Wujud Kreativitas Siswa dari Hasil Pemanfaatan Film Animasi sebagai Media Stimulus Kreativitas Menggambar Ilustrasi bagi Siswa Kelas III <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	208
4.5.2.	Pembahasan Kreativitas Siswa dari Hasil Pemanfaatan Film Animasi sebagai Media Stimulus Kreativitas Menggambar Ilustrasi bagi Siswa Kelas III <i>Semesta Bilingual Elementary School Bilingual Elementary School</i>	228
4.5.2.1.	Pembahasan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Siswa pada Pengamatan Terkendali 1	228
4.5.2.2.	Pembahasan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Siswa pada Pengamatan Terkendali 2	235
BAB 5 PENUTUP		
5.1.	Simpulan.....	239
5.2.	Saran	243
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		
		257

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1. Matriks Kontribusi Kajian Pustaka	23
Tabel 3.1. Pedoman Penskoran Aspek Penilaian Gambar Ilustrasi	91
Tabel 3.2. Rubrik Penskoran Kemampuan Gambar Ilustrasi	91
Tabel 3.3. Pedoman Pengkategorian Perolehan Nilai Karya Gambar Ilustrasi	94
Tabel 4.1. Fasilitas <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	106
Tabel 4.2. Fasilitas Ruang Kelas III B <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	108
Tabel 4.3. Fasilitas Ruang Kepala <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	110
Tabel 4.4. Fasilitas Ruang Guru <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	112
Tabel 4.5. Fasilitas Ruang TU <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	113
Tabel 4.6. Masa Kerja Guru <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	117
Tabel 4.7. Masa Kerja Tenaga TU <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	120
Tabel 4.8. Data Siswa (Tiga Tahun Terakhir)	121
Tabel 4.9. Data Jumlah dan Jenis Kelamin Siswa Tiap Kelas <i>Semesta Bilingual Elementary School</i> Tahun Pelajaran 2018/2019	122
Tabel 4.10. Pedoman Pengkategorian Perolehan Nilai Gambar Ilustrasi	171
Tabel 4.11. Pedoman Rentang Nilai Tes Keterampilan Menggambar Ilustrasi pada Tiap Aspek	172
Tabel 4.12. Hasil Tes Keterampilan Menggambar Ilustrasi pada Pengamatan Terkendali 1	173
Tabel 4.13. Pengkategorian Hasil Tes Keterampilan Menggambar Ilustrasi pada Pengamatan Terkendali 1 Kelas III B.....	174
Tabel 4.14. Nilai Aspek Keefektifan Komunikasi Pengamatan Terkendali 1 ..	175
Tabel 4.15. Rekapitulasi Nilai Aspek Keefektifan Komunikasi Pengamatan Terkendali 1	175
Tabel 4.16. Nilai Aspek Keartistikan Wujud Pengamatan Terkendali 1	177

Tabel 4.17. Rekapitulasi Nilai Aspek Keartistikan Wujud Pengamatan Terkendali 1	177
Tabel 4.18. Nilai Aspek Keapikan Presentasi Pengamatan Terkendali 1	179
Tabel 4.19. Rekapitulasi Nilai Aspek Keapikan Presentasi Pengamatan Terkendali 1	179
Tabel 4.20. Pedoman Rentang Nilai Tes Keterampilan Menggambar Ilustrasi pada Tiap Aspek	181
Tabel 4.21. Hasil Tes Keterampilan Menggambar Ilustrasi pada Pengamatan Terkendali 2	182
Tabel 4.22. Pengkategorian Hasil Tes Keterampilan Menggambar Ilustrasi pada Pengamatan Terkendali 2 Kelas III B.....	183
Tabel 4.23. Nilai Aspek Keefektifan Komunikasi Pengamatan Terkendali 2 ..	184
Tabel 4.24. Rekapitulasi Nilai Aspek Keefektifan Komunikasi Pengamatan Terkendali 2	185
Tabel 4.25. Nilai Aspek Keartistikan Wujud Pengamatan Terkendali 2	186
Tabel 4.26. Rekapitulasi Nilai Aspek Keartistikan Wujud Pengamatan Terkendali 2	187
Tabel 4.27. Nilai Aspek Keapikan Presentasi Pengamatan Terkendali 2	188
Tabel 4.28. Rekapitulasi Nilai Aspek Keapikan Presentasi Pengamatan Terkendali 2	188
Tabel 4.29. Kemampuan Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas III B <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	190
Tabel 4.30. Rekapitulasi Nilai Siswa pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	191
Tabel 4.31. Matriks Wujud Kreativitas Siswa dari Hasil Pemanfaatan Film Animasi sebagai Media Stimulus Kreativitas Menggambar Ilustrasi bagi Siswa Kelas III <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	197
Tabel 4.32. Pemilihan <i>Scene</i> sebagai Referensi dalam Menggambar Ilustrasi <i>Finding Nemo</i>	237
Tabel 4.33. Kepaitulasi Pemilihan <i>Scene</i> sebagai Referensi dalam Menggambar Ilustrasi <i>Finding Nemo</i>	237

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 2.1. Kerangka Berpikir	76
Bagan 3.1. <i>Concurrent Triangulation Design</i>	79
Bagan 3.2. Komponen Analisis Data Model Interaktif.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1. Rumus Perhitungan Presentase	92
Gambar 3.2. Rumus Penilaian Akhir	93
Gambar 4.1. Peta Wilayah Lokasi Penelitian	95
Gambar 4.2. Denah Lokasi <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	96
Gambar 4.3. Suasana Depan Sekolah	97
Gambar 4.4. Ruang Tunggu Wali Murid	98
Gambar 4.5. Gerbang Dalam Sekolah	99
Gambar 4.6. Ruang TU dan Gedung Sekolah PG-TK	100
Gambar 4.7. Lapangan Basket	101
Gambar 4.8. Gedung Kelas	101
Gambar 4.9. <i>Playground</i> dan Taman Sekolah	102
Gambar 4.10. Toilet Siswa	103
Gambar 4.11. Lapangan Futsal	103
Gambar 4.12. Ruang Guru Tampak Depan	104
Gambar 4.13. Kantin Sekolah	105
Gambar 4.14. Suasana Depan Kelas <i>Semesta Bilingual Elementary School</i> ...	107
Gambar 4.15. Ruang Kelas III B <i>Semesta Bilingual Elementary School</i> Tampak Belakang	109
Gambar 4.16. Ruang Kelas III B <i>Semesta Bilingual Elementary School</i> Tampak Depan	109
Gambar 4.17. Ruang Kepala <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	111
Gambar 4.18. Ruang Guru <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	113
Gambar 4.19. Ruang TU <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	115
Gambar 4.20. Ruang Perpustakaan <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	116
Gambar 4.21. Ruang Laboratorium Komputer <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	117
Gambar 4.22. Aktivitas Pembelajaran di Kelas	125

Gambar 4.23. Aktivitas Belajar Siswa di Kelas	126
Gambar 4.24. Sholat Dhuhur Berjamaah	126
Gambar 4.25. Esktrakurikuler Drumband	128
Gambar 4.26. Ekstrakurikuler Gitar	128
Gambar 4.27. Ekstrakurikuler Tari	129
Gambar 4.28. Ekstrakurikuler Robotik	129
Gambar 4.29. Ekstrakurikuler Pramuka	130
Gambar 4.30. Ekstrakurikuler <i>Drawing and Painting</i>	130
Gambar 4.31. Piala yang Dimiliki <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	131
Gambar 4.32. Interaksi Sosial Guru dengan Siswa	133
Gambar 4.33. Aktivitas Guru saat Memberikan Apersepsi	146
Gambar 4.34. Siswa Mengamati Penjelasan Guru	147
Gambar 4.35. Siswa Mengajukan Pertanyaan	148
Gambar 4.36. Aktivitas Siswa Ketika Berkreasi	149
Gambar 4.37. Aktivitas Siswa Ketika Melakukan Tahap Pewarnaan	150
Gambar 4.38. Ardanteta Mempresentasikan Gambar Ilustrasi	151
Gambar 4.39. Aktivitas Siswa Saat Kegiatan Penutup	152
Gambar 4.40. Aktivitas Siswa Saat Mengamati Film	157
Gambar 4.41. Aktivitas Siswa Saat Melakukan Diskusi Tentang <i>Finding Nemo</i>	158
Gambar 4.42. Aktivitas Siswa Saat Menggambar <i>Finding Nemo</i>	159
Gambar 4.43. Aktivitas Siswa Saat Melakukan Pewarnaan pada Gambar	160
Gambar 4.44. Callysta Ketika Mempresentasikan Gambar Ilustrasi	162
Gambar 4.45. Diagram Batang Presentase Jumlah Siswa Hasil Tes Keterampilan Menggambar Ilustrasi pada Pengamatan Terkendali 1	174
Gambar 4.46. Diagram Batang Presentase Nilai Aspek Keefektifan Komunikasi pada Pengamatan Terkendali 1	176
Gambar 4.47. Diagram Batang Presentase Nilai Aspek Keartistikan Wujud pada Pengamatan Terkendali 1	178
Gambar 4.48. Diagram Batang Presentase Nilai Aspek Keapikan Presentasi pada Pengamatan Terkendali 1	180

Gambar 4.49. Diagram Batang Presentase Jumlah Siswa Hasil Tes Keterampilan Menggambar Ilustrasi pada Pengamatan Terkendali 2	183
Gambar 4.50. Diagram Batang Presentase Nilai Aspek Keefektifan Komunikasi pada Pengamatan Terkendali 2	185
Gambar 4.51. Diagram Batang Presentase Nilai Aspek Keartistikan Wujud pada Pengamatan Terkendali 2	187
Gambar 4.52. Diagram Batang Presentase Nilai Aspek Keapikan Presentasi pada Pengamatan Terkendali 2	189
Gambar 4.53. Diagram Batang Presentase Hasil Evaluasi Pemanfaatan Film Animasi sebagai Stimulus Kreativitas Menggambar Ilustrasi bagi Siswa Kelas III <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	192
Gambar 4.54. <i>Scene</i> Ketika Marlin Menasihati Nemo (Kode S-01)	193
Gambar 4.55. <i>Scene</i> Ketika Ikan Pari Menjemput Murid (Kode S-02)	194
Gambar 4.56. <i>Scene</i> Ketika Marlin Bertemu Dory (Kode S-03)	194
Gambar 4.57. <i>Scene</i> Ketika Nemo Ditahan dalam Akuarium (Kode S-04)	195
Gambar 4.58. <i>Scene</i> Ketika Marlin dapat Menemukan Nemo (Kode S-05)	195
Gambar 4.59. Hasil Karya Annisa Najwa Hakim pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	197
Gambar 4.60. Hasil Karya Ardanteta Erlan pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	199
Gambar 4.61. Hasil Karya Athaya Jiva Nararya pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	200
Gambar 4.62. Hasil Karya Callysta Alexandria Interisti pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	202
Gambar 4.63. Hasil Karya Ingrid Nadyra Bintan Ashila pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	203
Gambar 4.64. Hasil Karya Kaindra Maschun pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	205
Gambar 4.65. Hasil Karya Kenzie Abdulghani Prabowo pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	206

Gambar 4.66. Hasil Karya Maylafayza Profid Zahra pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	208
Gambar 4.67. Hasil Karya Muhammad Fateen Ghozan pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	209
Gambar 4.68. Hasil Karya Nararhya Al-Athier Fahrezi pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	211
Gambar 4.69. Hasil Karya Nila Luffenda Laura Tanalepy pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	212
Gambar 4.70. Hasil Karya Rashya Oscar Althaf pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	214
Gambar 4.71. Hasil Karya Satria Annindya Putra Setyawan pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	215
Gambar 4.72. Hasil Karya Syafaira Nayla Putri Permana pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	217
Gambar 4.73. Hasil Karya Tu'arga Imud Sulistyو pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	218
Gambar 4.74. Hasil Karya Wasi Dananenda Hatta pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2	219
Gambar 4.75. Hasil Karya Kenzie Abdulghani Prabowo	221
Gambar 4.76. Hasil Karya Athaya Jiva Nararya	223
Gambar 4.77. Hasil Karya Annisa Najwa Hakim.....	225
Gambar 4.78. Hasil Karya Nararhya Al-Athier Fahrezi	227
Gambar 4.79. Hasil Karya Ingrid Nadyra Bintan Ashila	230
Gambar 4.80. Hasil Karya Kaindra Maschun.....	232
Gambar 4.81. Hasil Karya Muhammad Fateen Ghozan	234
Gambar 4.82. Diagram Batang Presentase Jumlah Pemilihan Referensi Menggambar Ilustrasi <i>Finding Nemo</i>	238

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	258
Lampiran 2.	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	259
Lampiran 3.	RPP Pembelajaran Gambar Ilustrasi	260
Lampiran 4.	Instrumen Penelitian.....	284
Lampiran 5.	Nilai Sikap Pembelajaran Gambar Ilustrasi.....	399
Lampiran 6.	Nilai Gambar Ilustrasi dari Guru SBdP dan Peneliti	307
Lampiran 7.	Data Siswa Kelas III B <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	311
Lampiran 8.	Rekapitulasi Prestasi Siswa <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	312
Lampiran 9.	Kalender Akademik <i>Semesta Bilingual Elementary School</i> ..	322
Lampiran 10.	Program Tahunan <i>Art and Craft</i>	323
Lampiran 11.	Program Semester <i>Art and Craft</i>	324
Lampiran 12.	Silabus Pembelajaran <i>Art and Craft</i>	328
Lampiran 13.	Penentuan KKM <i>Art and Craft</i>	330
Lampiran 14.	RPP yang Disusun Oleh Guru	331
Lampiran 15.	Hasil Wawancara Peneliti	356
Lampiran 16.	Biodata Peneliti.....	368

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini masyarakat selalu dihadapkan pada permasalahan globalisasi. Globalisasi yang terjadi merupakan proses menduniannya seluruh kehidupan sosial, ekonomi, politik hingga budaya satu dengan yang lainnya, sehingga suatu gambar ataupun film mudah masuk dan tersebar melalui kecanggihan teknologi yang ada pada generasi milenial. Generasi milenial adalah generasi yang lahir di era 2000an dan memiliki tiga karakter utama yaitu *creative*, *confidence*, dan *connected* (Ali dan Purwandi, 2017, h.2). Berkaca dari permasalahan yang terjadi, maka sudah seharusnya dilakukan upaya-upaya yang dapat mengembangkan kreativitas khususnya dalam hal budaya dengan memanfaatkan karakteristik dari generasi milenial.

Tantangan-tantangan besar sering dihadapi dalam konteks kehidupan masyarakat khususnya pendidikan. Tantangan penting pertama yang harus dihadapi adalah globalisasi dengan berbagai produk atau jiwa ikutannya yaitu antara lain ilmu pengetahuan, teknologi, informasi, media, ekonomi, dan kekuatan politik yang masuk seperti belitan gurita kedalam berbagai sendi kehidupan masyarakat. Tantangan penting yang kedua bagi masyarakat memiliki sejarah panjang, yang juga terdiri dari aneka ragam masyarakat etnik dan bangsa, dan aneka ragam budaya seperti warisan dan sekaligus menjadi strategi dasar untuk mengembangkan kehidupan adalah menemukan dan membentuk identitasnya

sendiri sebagai sarana untuk meraih tujuan dan masa depan yang dicita-citakan. Kedua tantangan dalam realitas saling berkaitan, dan bahkan dalam berbagai hal seringkali salah satu mendominasi yang lainnya yang berdampak pada pelestarian, peningkatan, dan penurunan kualitas dan kuantitas lingkungan hidup (Rohidi, 2014, h.10). Hal serupa juga turut dikemukakan oleh Syakir (2014, h.82) yakni generasi muda harus mampu dalam menghadapi perkembangan yang merupakan tantangan. Hal ini tidak lepas dari kenyataan antara lain, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi (lihat Kodiran, 2004).

Kini semakin dirasakan betapa pentingnya pengembangan pendidikan. Hal ini disebabkan banyaknya teknologi yang bermunculan atau pesatnya peradaban yang menuntut kesiapan sumber daya manusia yang lebih kreatif dalam segala hal. Bidang pendidikan merupakan salah satu andalan yang dibutuhkan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang memenuhi tuntutan zaman. Persiapan sumber daya manusia dalam bidang pendidikan harus dilakukan mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Berkaitan dengan pembentukan sumber daya manusia yang kreatif, agar dapat dengan mudah diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah, diperlukan pembelajaran yang menarik. Selain itu, diperlukan adanya pembelajaran yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut namun tidak melupakan tujuan dari pendidikan yaitu pembelajaran seni rupa. Hal ini turut dikuatkan dengan pendapat Plato yang menyatakan "*that art should be the basis of education*" bahwa seni seharusnya menjadi dasar pendidikan, sehingga seni atau pendidikan seni mempunyai peranan yang sangat penting dalam menunjang pendidikan secara umum (Read, 1958).

Pendidikan seni merupakan pendidikan yang multifungsi, tidak hanya mengembangkan aspek sikap dan pengetahuan, tetapi juga kemampuan untuk terampil berkarya. Jazuli (2005, h.4) menerangkan bahwa pendidikan seni harus mengarah pada suatu hal yang paling mendasar tentang kebutuhan dasar manusia untuk mengembangkan diri baik secara alamiah maupun ilmiah berdasarkan kompetensi setiap individu. Syafi'i (2006, h.13) mengungkapkan bahwa pendidikan seni pada dasarnya merupakan suatu sarana atau media yang paling efektif bagi pengembangan kreativitas. Peran dan fungsi pendidikan seni adalah untuk membangun sosok pribadi secara menyeluruh, pribadi yang seimbang antara perkembangan logika, estetika, dan etika (Sobandi, 2007, h.80). Berdasarkan hal tersebut maka pendidikan seni relevan untuk dapat dijadikan sebagai stimulus dalam pengembangan kreativitas anak. Hasibuan & Moedjiono (1995, h.64) mengungkapkan bahwa stimulus adalah perbuatan guru dalam konteks proses belajar mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa sehingga dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, perhatian, keantusiasan, serta berperan secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pendidikan seni dalam lingkungan pendidikan formal Sekolah Dasar (SD) saat ini, biasa dikenal dengan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Terdapat empat macam cabang seni yang dipelajari dalam SBdP antara lain seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Konsep pendidikan seni di Sekolah Dasar diarahkan pada pembentukan sikap, sehingga terjadi keseimbangan intelektual dan sensibilitas, rasional dan irasional, akal pikiran dan kepekaan

emosi (Suhaya, 2016, h.1). Karena pada masa usia Sekolah Dasar, perkembangan mental dan fisik anak sedang dalam tahap maksimal untuk mengoptimalkan kreativitasnya maka pendidikan seni merupakan salah satu cara yang tepat untuk digunakan, salah satunya yakni seni rupa. Melalui kegiatan berkarya seni rupa, siswa dapat mengekspresikan ide, pengalaman, cerita, dan gagasannya. Hal ini relevan dengan yang diungkapkan oleh Syakir (2018, h.94) bahwa ekspresi kreatif merupakan aktualisasi diri "*self actualizing person*" yang melibatkan daya imajinasi, inspirasi, dan kreasi. Menggambar ilustrasi dipilih karena merupakan pengembangan dari Kurikulum 2013 Kelas III dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.1 Memahami gambar cerita, KD 4.1 Membuat gambar cerita yang ada dalam pembelajaran seni rupa di semester genap. Selain itu, menggambar adalah media yang paling ekspresif, karena anak secara langsung dapat menuangkan imajinasinya berupa ekspresi gagasan dari dalam dirinya (Jaya, 2017, h.276). Setiap goresan gambar membuka cakrawala berfikirnya, juga membaskan jiwanya. Sebagaimana pendapat Muharrar (2003, h.3) bahwa subjek yang digambarkan dalam sebuah ilustrasi (benda, suasana, peristiwa, atau ide) selain diangkat dari suatu teks dapat pula berasal dari ekspresi kreatif ilustrator yang dalam hal ini adalah siswa.

Pembinaan kreativitas manusia sebaiknya dilakukan sejak anak-anak. Kondisi lingkungan yang kreatif dan tersedianya kesempatan melakukan berbagai kegiatan kreatif bagi anak-anak akan sangat membantu dalam mengembangkan budaya kreatifnya. Perlu diingat bahwa dunia anak-anak merupakan awal perkembangan kreativitasnya. Kreativitas itu tampak di awal kehidupan anak dan

tampil untuk pertama kalinya dalam bentuk permainan anak-anak (Hurlock, 1985, h.328). Seni sebagai bagian dari kegiatan bermain menempati kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan umum, salah satunya di jenjang Sekolah Dasar.

Berdasarkan observasi awal peneliti pada 28 Januari 2019, adanya sikap kurang responsif dari siswa dalam menerima pembelajaran menjadi salah satu kendala yang dialami dalam pembelajaran gambar ilustrasi. Tidak sedikit siswa yang sulit untuk mengimajinasikan tema-tema yang diberikan guru dalam pembelajaran gambar ilustrasi, sehingga mereka merasa tidak percaya diri untuk memvisualisasikan imajinasinya dalam gambar. Hal tersebut di atas terjadi akibat dari kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menstimulus kreativitas siswa dalam berimajinasi. Hal tersebut juga ditemukan dalam penelitian Oktaviyani (2015) tentang “Keefektifan Penggunaan Media Gambar Ilustrasi terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Menggambar Ilustrasi di SD Negeri 1 Dagan Purbalingga” yakni rendahnya kemampuan siswa pada pembelajaran menggambar ilustrasi ditandai dengan hal-hal: (1) kurang perhatian saat mengikuti pembelajaran, (2) tidak fokus saat mengikuti pembelajaran, (3) kurang aktif saat mengikuti pembelajaran, (4) siswa masih bingung melaksanakan perintah guru, (5) siswa tidak banyak yang mengajukan pertanyaan, (6) siswa merasa tidak berbakat dalam menggambar, (7) siswa tidak berani menjawab pertanyaan, dan lainnya (lihat Abdurrahman, 2015; lihat pula Witjaksono, 2017).

Hapsari (2015, h.3) dalam penelitiannya tentang “Penggunaan Media Audio Visual dalam Menggambar Ilustrasi” menemukan permasalahan yang

serupa yakni pemilihan media yang kurang variatif membuat peserta didik kurang termotivasi dalam menggambar ilustrasi. Kemudian Setyaningrum (2016, h.168) dalam penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Media Video Animasi untuk Mengembangkan Kompetensi Guru SD Muhammadiyah Se-Kecamatan Tempel Yogyakarta” menemukan bahwa pemilihan media yang kurang variatif membuat peserta didik kurang termotivasi dalam menggambar. Oleh sebab itu, penting kiranya dicoba penggunaan alternatif media yang dapat menunjang pengembangan kemampuan siswa dalam menggambar. Alternatif media pembelajaran menggambar hewan di beberapa sekolah dibutuhkan agar lebih membantu mengembangkan daya imajinasi siswa.

Media pembelajaran berkaitan dengan perantara yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran (Mahnun, 2012, h.28). Media berfungsi sebagai sarana komunikasi antara guru dengan murid dalam proses pembelajaran, menstimulus siswa agar motivasi belajarnya bertambah dengan didukung penyampaian materi yang jelas. Manfaat media pembelajaran yakni pelaksanaan proses pembelajaran lebih menarik, lebih variatif, dan lebih memotivasi siswa. Guru harus bisa melibatkan peran aktif siswa dalam pemanfaatan media untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Pemilihan media juga harus memperhatikan tujuan pembelajaran, situasi belajar, kemudahan, ekonomis, fleksibilitas, kepraktisan, dan kemampuan guru agar memperoleh hasil yang optimal.

Media film animasi biasa dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensi dan sifat hiburannya, film animasi telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan digemari. Karena itu juga dianggap sebagai media yang paling efektif (Dalz, 2010). Film animasi yang dijadikan sebagai media pembelajaran adalah *Finding Nemo*. *Finding Nemo* merupakan salah satu film animasi buatan Amerika Serikat yang disutradarai oleh Andrew Stanton dan dirilis pada tanggal 30 Mei 2003. Film animasi ini bercerita tentang seekor ikan badut bernama Marlin yang kehilangan anaknya bernama Nemo. Nemo diceritakan memiliki salah satu sirip yang berukuran lebih kecil dan diculik oleh seorang penyelam dari Sidney ketika Nemo berenang ke laut terbuka, hal yang selalu Marlin larang untuk Nemo lakukan. Marlin berusaha untuk mencari serta mengambil Nemo kembali. Dalam perjalanan pencariannya, Marlin bertemu dengan Dory (sejenis ikan patin biru yang menderita kehilangan ingatan jangka pendek) dan mereka melakukan pencarian bersama-sama. Film animasi ini dipilih karena relevan dengan tema yang ada pada pembelajaran semester genap yakni Menyayangi Hewan dan Tumbuhan. Selain itu cerita dalam film ini menggunakan bahasa Inggris, hal ini relevan dengan karakteristik *Semesta Bilingual Elementary School* yang memiliki bahasa pengantar keseharian berupa Bahasa Inggris.

Utami (2011, h.47) dalam penelitiannya yang berjudul “Animasi dalam Pembelajaran” telah menemukan bahwa agar dapat belajar secara efektif dengan animasi, murid harus memiliki cukup waktu dan sumber daya mental untuk

menerima dan mengkomprehensifkan hubungan fungsional antar komponen-komponen sistem. Desain yang *user-centered* juga memiliki peran penting dalam membangun animasi pembelajaran yang efektif. Hasil penelitian lain dari Apriyani (2017, h.569) mencatat bahwa faktor pendukung keberhasilan penggunaan film animasi dalam gambar ilustrasi adalah kesenangan siswa terhadap menggambar dan menonton film animasi, suasana kelas yang kondusif, serta tersedianya alat penunjang penggunaan media seperti laptop, *infocus*, dan *speaker*. Pandanwangi (2017, 26) dalam penelitiannya yang berjudul “Animasi Kartun Bertema Falsafah Jawa sebagai Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini” telah menemukan bahwa dengan animasi kartun proses penerimaan pesan oleh siswa akan tersimpan lebih lama dibandingkan dengan proses pembelajaran satu arah. Selain itu, animasi kartun juga dapat memotivasi siswa agar bersemangat dalam memahami materi ajar akibat dari ilustrasi yang menyenangkan. Selama ini animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan. Pertama, untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Fungsi yang kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan.

Film animasi dipilih sebagai media pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik dari generasi milenial sekarang yang dalam hal ini adalah siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School*. Karakter yang dimaksud yakni banyak siswa yang lebih suka bermain dengan *gadget* dan lebih tertarik melihat

gambar atau film pada *youtube* daripada membaca sebuah teks. Dalam pembelajaran ini film animasi dihadirkan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan memberikan gambaran akan tema gambar. Proses visualisasi tersebut dilakukan dengan membuat skets sederhana kemudian dikembangkan dengan mengolah unsur titik, garis, bentuk, dan warna berdasarkan imajinasi, eksplorasi, ekspresi, dan kepekaan siswa dalam mengisi bidang kosong menggunakan prinsip berkarya rupa sehingga terwujud karya yang estetis. Oleh karena itu, gambar ilustrasi dapat menyalurkan ekspresi kreatif dan apresiasi siswa, memberikan penjelasan secara visual kepada siswa, menarik perhatian dan memotivasi siswa agar dapat menciptakan karya yang estetis dengan memacu ide, imajinasi, dan karakter kreatifnya.

Penulis tertarik memilih *Semesta Bilingual Elementary School* sebagai latar penelitian karena mempunyai perhatian khusus terhadap kemajuan teknologi saat ini. Teknologi yang dimaksud yakni dengan adanya sarana komputer di setiap ruangan dan tersedianya jaringan internet sehingga memudahkan guru dan siswa untuk dapat mengakses bahan materi yang dapat memperlancar proses belajar mengajar. Selain itu, setiap ruang kelas di sekolah ini terdapat *Liquid Crystal Display (LCD) Projector* untuk menampilkan *slide*, dan *smartboard* berupa monitor dengan ukuran kurang lebih 3 m x 2 m yang berfungsi sebagai pengganti papan tulis dan dapat menampilkan gambar atau film seperti televisi. Kemudian, penelitian ini merupakan kolaborasi antara peneliti dengan guru SBdP, dengan alasan bahwa guru mempunyai peranan penting dalam mengelola kelas serta

mengetahui keadaan dan kondisi peserta didik, sehingga diharapkan dapat membantu kelancaran dalam kegiatan penelitian.

Berangkat dari latar belakang di atas, penelitian yang berjudul “Film Animasi sebagai Stimulus Kreativitas Menggambar Ilustrasi bagi Siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School*” dilakukan. Penelitian ini dipilih, karena ingin mengembangkan pembelajaran gambar ilustrasi dengan berkolaborasi bersama guru SBdP. Hasil penelitian ini diharapkan memberi sumbangan pemikiran untuk menunjang keberhasilan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana pemanfaatan film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi bagi siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School*?
- 1.2.2 Bagaimana hasil gambar ilustrasi siswa dari pemanfaatan film animasi sebagai stimulus kreativitas bagi siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School*?
- 1.2.3 Bagaimana wujud kreativitas siswa dari hasil pemanfaatan film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi bagi siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Ingin mendeskripsikan pemanfaatan film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi bagi siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School*;
- 1.3.2 Ingin menganalisis hasil gambar ilustrasi siswa dari pemanfaatan film animasi sebagai stimulus kreativitas bagi siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School*;
- 1.3.3 Ingin menganalisis kreativitas siswa dari hasil pemanfaatan film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi bagi siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis. Beberapa manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Secara teoretis, memiliki beberapa manfaat, di antaranya:
 - 1.4.1.1 Mengembangkan konsep keefektifan komunikasi siswa, keartistikan wujud gambar, dan keapikan presentasi siswa dalam berkarya seni gambar ilustrasi;
 - 1.4.1.2 Mengembangkan konsep kreativitas siswa dari aspek pribadi, pendukung, proses dan produk dengan stimulus berupa film animasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi;

1.4.1.3 Mengembangkan konsep film animasi sebagai media stimulus berkreasi dalam pembelajaran seni rupa.

1.4.2 Secara praktis, dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, di antaranya sebagai berikut:

1.4.2.1 Bagi guru seni budaya dan prakarya, dapat menggunakan film animasi dalam pembelajaran ilustrasi untuk menstimulus kreativitas siswa dalam berkarya seni.

1.4.2.2 Bagi sekolah, dapat mengembangkan pembelajaran untuk menumbuhkembangkan potensi siswa agar dapat berpikir dan bersikap kreatif dalam menghadapi kemajuan teknologi yang semakin pesat.

1.4.2.3 Memberikan masukan untuk kajian lanjutan bagi peneliti lain, khususnya dalam ranah pendidikan seni rupa.

1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini dilakukan dan disusun secara sistematis yang terdiri dari lima bab. Sistematika penelitian yang dimaksud sebagai berikut:

1.5.1 Bab 1 Pendahuluan

Bab pertama merupakan pendahuluan yang meliputi: (a) latar belakang yang berisi uraian tentang pentingnya penelitian pengembangan ini dilakukan, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, dan (e) sistematika penelitian.

1.5.2 Bab 2 Kajian Pustaka, Landasan Teoretis, dan Kerangka Berpikir

Bab kedua menjelaskan kajian pustaka yang merupakan landasan teori dalam penelitian ini. Landasan teori tersebut diperoleh dari sumber pustaka berupa buku-buku maupun sumber lain yang meliputi: (a) pembelajaran dan komponennya, (b) media pembelajaran, (c) pembelajaran seni rupa, (d) film animasi, (e) stimulus, (f) kreativitas, dan (g) menggambar ilustrasi. Kerangka berpikir merupakan kerangka teoretis terkait penelitian tesis yang secara hipotesis akan digunakan sebagai sistem penjelasan mengenai permasalahan.

1.5.3 Bab 3 Metode Penelitian

Bab tiga adalah metode penelitian yang meliputi: (a) pendekatan penelitian, (b) desain penelitian, (c) prosedur penelitian, (d) lokasi dan sasaran penelitian, (e) subjek penelitian, (f) sumber data, (g) teknik pengumpulan data, (h) teknik pengabsahan data, dan (i) teknik analisis data.

1.5.4 Bab 4 Hasil dan Pembahasan

Bab empat berisi hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini menjelaskan data yang diperoleh dari penelitian kemudian dianalisis dan dibahas secara tuntas. Isi dari bab empat meliputi: (a) gambaran umum lokasi penelitian, (b) pembelajaran seni rupa secara umum, (c) pemanfaatan film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi bagi siswa Kelas III B *Semesta Bilingual Elementary School*, (d) hasil gambar ilustrasi dari pemanfaatan film animasi sebagai media

stimulus kreativitas bagi siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School*, dan (e) kreativitas siswa dari hasil pemanfaatan film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi bagi siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School*.

1.5.5 Bab 5 Penutup

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

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah sumber-sumber pustaka, hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang terkait dengan objek penelitian. Kajian pustaka sangat penting dan diperlukan untuk menunjang pemahaman terhadap objek penelitian, sekaligus untuk membuktikan keabsahan dan keaslian penelitian, serta dapat dijadikan pembanding jika ditemukan kemiripan pada penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu yang dimaksudkan ini adalah sebagai berikut.

Pertama, Rosyid (2016, h.2614-2621) dalam penelitiannya telah menemukan bahwa 1) penggunaan metode inkuiri terbimbing dalam pembelajaran menggambar ilustrasi pada siswa kelas IV SD N Ngancar 1 dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat dari siklus I yaitu sebesar 63% menjadi 76,5% pada siklus II dengan kategori baik. 2) penggunaan metode inkuiri terbimbing dalam pembelajaran menggambar ilustrasi pada siswa Kelas IV SD N Ngancar 1 dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar ilustrasi. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase rata-rata kelas dan persentase ketuntasan siswa pada setiap tahapan penelitian. Pada tahap pratindakan persentase rata-rata siswa mencapai 63,2% dan pada siklus I meningkat menjadi 75,2% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 82,66%.

Sementara persentase ketuntasan siswa pada tahap pratindakan baru mencapai 40% sedangkan pada siklus I ketuntasan siswa meningkat menjadi 60% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 87%.

Penelitian ini mengangkat topik tentang peningkatan kreativitas menggambar ilustrasi menggunakan metode inkuiri terbimbing pada siswa Kelas IV SD N Ngancar. Korelasinya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penggunaan gambar ilustrasi untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Akan tetapi, fokus penelitian ini pada penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing.

Kedua, Oktaviyanti (2015) dalam penelitiannya telah menemukan bahwa Hasil aktivitas belajar dan hasil belajar siswa yang menggunakan media gambar ilustrasi memiliki perbedaan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media gambar ilustrasi. Pengaruh penggunaan media gambar ilustrasi terhadap aktivitas belajar ditunjukkan melalui nilai aktivitas yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, yaitu 77,27% dan 83,86% pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol berkategori tinggi dengan persentase 69,55% dan 73,41%. Perbedaan hasil belajar siswa ditunjukkan melalui nilai hasil belajar tes tertulis pada kelas eksperimen yaitu 78,64 sedangkan kelas kontrol yaitu 72,05. Hasil belajar pada produk gambar kelas eksperimen yaitu 85,23 sedangkan kelas kontrol yaitu 81,54.

Penelitian ini mengangkat topik tentang keefektifan penggunaan media gambar ilustrasi terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa Kelas V materi menggambar ilustrasi di SD Negeri 1 Dagan Purbalingga. Korelasinya dengan

penelitian yang dilakukan adalah penggunaan gambar ilustrasi dalam pembelajaran. Akan tetapi, fokus penelitian ini pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar bukan kreativitas siswa dalam berkarya seni.

Ketiga, Witjaksono (2017), dalam penelitiannya telah menemukan adanya peningkatan hasil belajar SBK siswa Kelas III MIN 7 Bandar Lampung dilihat dari peningkatan pada setiap siklus yang dilakukan. Pada siklus I dari 20 siswa yang memperoleh hasil tuntas belajar ada 12 siswa (60%), dan yang tidak tuntas belajar ada 8 siswa (40%). Siklus II menunjukkan peningkatan, yakni dari 20 siswa yang memperoleh nilai tuntas belajar ada 18 siswa (90%), dan 2 siswa (10%) tidak tuntas belajar.

Penelitian ini mengangkat topik tentang penggunaan media gambar ilustrasi dalam meningkatkan hasil belajar seni budaya dan keterampilan peserta didik Kelas III MIN 7 Bandar Lampung. Korelasinya dengan penelitian yang dilakukan adalah penggunaan gambar ilustrasi dalam pembelajaran. Akan tetapi, fokus penelitian ini pada peningkatan hasil belajar SBK bukan kreativitas siswa dalam berkarya seni.

Keempat, Setyaningrum (2016, h.168-180) dalam penelitian yang telah dilakukan menemukan bahwa pertama, tercapainya pengembangan dan peningkatan kemampuan seni budaya dan keterampilan dengan kemampuan khusus berupa kemampuan menggambar ilustrasi dengan media video animasi dengan berhasil. Kedua, proses pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media video animasi untuk mengembangkan kompetensi guru SD muhammadiyah se-Kecamatan Tempel berjalan dengan lancar dan guru SD sangat antusias dalam

berkarya, hasil karya yang tercipta sangat mewakili pelatihan menggambar ilustrasi dengan media video animasi, yakni karya yang ekspresif dan original serta sesuai dengan penerapan anatomi tubuh hewan.

Penelitian ini mengangkat topik tentang pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media video animasi untuk mengembangkan kompetensi guru SD Muhammadiyah se-Kecamatan Tempel Yogyakarta. Korelasinya dengan penelitian yang dilakukan adalah pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media untuk mengembangkan kompetensi. Akan tetapi, fokus penelitian ini pada penggunaan media video animasi untuk mengembangkan kompetensi guru SD Muhammadiyah se-Kecamatan Tempel Yogyakarta.

Kelima, Apriyani (2017, h.561-570) telah menjelaskan hasil penelitiannya yakni, peningkatan kreativitas menggambar siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Keunggulan peningkatan kelas eksperimen tersebut dipengaruhi faktor penggunaan media film animasi dalam proses pembelajaran. Respon siswa terhadap pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi dikatakan sangat baik. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil perhitungan angket dan observasi aktivitas siswa, diperoleh hasil bahwa siswa merasa lebih tertarik dan antusias mengikuti proses pembelajaran. Faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi adalah kesulitan siswa dalam membuat bentuk hewan, kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, kebisingan di luar kelas, cara mengajar guru yang kurang optimal, serta adanya gangguan siswa lain. Sedangkan faktor pendukungnya adalah kesenangan siswa terhadap menggambar dan

menonton film animasi, adanya dukungan orangtua dan peran guru dalam mengatasi kesulitan siswa, suasana kelas yang kondusif, serta tersedianya alat penunjang penggunaan media seperti laptop, *infocus*, dan *speaker*.

Artikel ini mengangkat topik tentang gambar ilustrasi yang dijadikan film animasi dalam pembelajaran seni rupa. Korelasinya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penggunaan media dan bahan ajar ilustrasi dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni rupa di sekolah. Akan tetapi, sasaran penelitian ini bukan untuk siswa Kelas III.

Keenam, Abdurrahman (2015, h.1-92) dalam penelitiannya menemukan bahwa Pemanfaatan film animasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari respon siswa yang aktif saat pembelajaran berlangsung. pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media film animasi dengan judul *Up* mampu meningkatkan kemampuan menggambar bagi siswa SMP Negeri 2 Tersono kelas VIII C. Peningkatan tersebut diperoleh berdasarkan tiga aspek kriteria penilaian menggambar ilustrasi yang telah disusun oleh peneliti, yaitu aspek: (1) proses terdiri dari pembuatan sket dan pewarnaan, (2) Teknik terdiri dari penggunaan alat dan bahan serta pendekatan, (3) hasil terdiri dari kelancaran dan keluwesan garis, mengembangkan imajinasi, kualitas visual karya serta keaslian dan kebaruan ide.

Artikel ini mengangkat topik tentang pemanfaatan film animasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di Kelas VIII SMP Negeri 02 Tersono Batang. Korelasinya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penggunaan

media film animasi dalam pembelajaran gambar ilustrasi di sekolah. Akan tetapi, artikel ini belum membahas kreativitas siswa dalam pembelajaran.

Ketujuh, Utami (2011, h.44-52) dalam penelitiannya telah mengemukakan bahwa agar dapat belajar secara efektif dengan animasi, murid harus memiliki cukup waktu dan sumber daya mental untuk menerima dan mengkomprehensifkan hubungan fungsional antar komponen-komponen sistem. Desain yang *user-centered* juga memiliki peran penting dalam membangun animasi pembelajaran yang efektif, yakni lokasi tombol, slider harus konsisten untuk mengurangi beban kognitif. Kesimpulannya, animasi adalah alat bantu instruksional, sebagaimana alat bantu lain, penggunaannya sangat tergantung pada hasil yang diinginkan.

Artikel ini mengangkat topik tentang animasi dalam pembelajaran. Korelasinya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penggunaan media film animasi dalam pembelajaran sekolah. Akan tetapi, artikel ini belum membahas kreativitas gambar ilustrasi siswa dalam pembelajaran menggunakan media film animasi.

Kedelapan, Hapsari (2015) dalam penelitiannya telah mengemukakan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kreativitas menggambar ilustrasi pada siswa kelas V semester II SD Negeri Mojosongo III No. 235 Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Hal ini terbukti pada kondisi awal sebelum adanya tindakan nilai rata-rata kreativitas menggambar ilustrasi siswa adalah 60,04 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 33,33%, pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 71,44 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 70,37%, dan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 77,67

dengan persentase ke-tuntasan klasikal sebesar 85,19%. Dapat di-lihat bahwa dengan menerapkan media audio visual ada peningkatan baik nilai rata-rata maupun ketuntasan siswa pada setiap siklus-nya.

Artikel ini mengangkat topik tentang penggunaan media audio visual untuk meningkatkan kreativitas menggambar ilustrasi. Korelasinya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penggunaan media audio visual dalam pembelajaran gambar ilustrasi sekolah untuk meningkatkan kreativitas. Akan tetapi, artikel ini belum membahas implementasinya pada pembelajaran bagi Kelas III Sekolah Dasar.

Kesembilan, Pandanwangi (2017, h.21-28) dalam penelitiannya telah menemukan bahwa banyak hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan animasi untuk anak agar pesan yang terkandung dapat tersampaikan sehingga dapat memengaruhi karakter anak. Hal-hal yang perlu diperhatikan tersebut antara lain: (1) cerita tidak terlalu rumit dan tidak membosankan; (2) cerita harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai; dan (3) visualisasi harus disesuaikan dengan selera anak.

Artikel ini mengangkat topik tentang animasi kartun bertema falsafah jawa sebagai pendidikan karakter bagi anak usia dini. Korelasinya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penggunaan media animasi dalam pembelajaran gambar. Akan tetapi, artikel ini belum membahas implementasinya pada pembelajaran bagi Kelas III Sekolah Dasar dan hasil pembelajaran.

Kesepuluh, Poon (2016, h.188-207) dalam penelitiannya telah menemukan bahwa dalam dunia anak-anak, perkembangan kognitif dan literasi anak-anak

tidak dapat diabaikan. Ilustrasi terbukti dapat mendukung peningkatan literasi, mengangkat imajinasi anak-anak, serta mengembangkan pola pemahaman tentang budaya terhadap generasi muda, memahami dan mengevaluasi pemikiran anak-anak dan akal sehat mereka tentang dunia, tentang orang lain, dan yang terpenting tentang diri mereka sendiri.

Artikel ini mengangkat topik tentang menggambar dalam usaha kolaborasi untuk berpikir visual (pentingnya ilustrasi dalam buku anak-anak). Korelasinya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penggunaan media ilustrasi dalam menumbuhkembangkan kemampuan anak-anak. Akan tetapi, artikel ini belum membahas implementasinya pada pembelajaran di sekolah.

Kesebelas, Carney & Joel R. Levin (2014, h.5-26) dalam penelitiannya telah menemukan bahwa ilustrasi bergambar dapat dijadikan sebagai pedoman yang efektif dalam memahami suatu teks. Ilustrasi bergambar yang dibuat secara cermat dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam memproses gambar dan teks sebagai informasi yang komperhensif dan mudah dipahami.

Artikel ini mengangkat topik tentang ilustrasi bergambar masih meningkatkan siswa belajar dari teks. Korelasinya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penggunaan gambar ilustrasi untuk membantu pemahaman siswa akan sebuah teks dalam pembelajaran.

Kedua belas, Menson, dkk. (2015, h.19-28) dalam penelitiannya telah menemukan bahwa pendidikan dengan latar belakang siswa yang berbeda namun dimasukkan program menggambar di dalamnya, menimbulkan tantangan besar bagi pembelajaran menggambar serta buku desain dan ilustrasi program di

Indonesia. Tanpa pengetahuan dasar dan keterampilan yang relevan, beberapa siswa mengalami masalah psikologis dan interpersonal konflik. Namun dengan intensitas latihan yang sering, siswa dapat mengembangkan minat dan bakatnya dalam menggambar, menggunakan gambar untuk mengembangkan potensi kreatif mereka, dan memperluas pilihan karir mereka.

Artikel ini mengangkat topik tentang seni dan ilustrasi dunia satwa (menggambar dengan tinta-beberapa eksperimen di Auroville, India). Korelasinya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penggunaan gambar ilustrasi untuk mengembangkan potensi kreatif peserta didik.

Agar mempermudah pemahaman dalam penggambaran relevansi penelitian, maka dibuat tabel berikut.

Tabel 2.1. Matriks Kontribusi Kajian Pustaka

No	Nama Peneliti	Judul	Sumber	Kontribusi Pustaka bagi Peneliti
1	Rosyid	Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas IV SDN Ngancar	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 27 Nomor 5 Mei 2016	Memberikan sumbangan konseptual tentang kreativitas dan gambar ilustrasi
2	Oktaviyanti	Keefektifan Penggunaan Media Gambar Ilustrasi terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Menggambar Ilustrasi Di SD Negeri 1 Dagan Purbalingga	Skripsi, Universitas Negeri Semarang (Unnes), Semarang 2015	Memberikan gambaran faktual dan konseptual tentang gambar ilustrasi
3	Witjaksono	Penggunaan Media Gambar Ilustrasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan Peserta	Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2017	Memberikan gambaran faktual dan empirik tentang gambar ilustrasi

		Didik Kelas III MIN 7 Bandar Lampung		
4	Setyaningrum	Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Media Video Animasi untuk Mengembangkan Kompetensi Guru SD Muhammadiyah Se-Kecamatan Tempel Yogyakarta	<i>Laporan Hasil Penelitian</i> Universitas Negeri Yogyakarta, 2016	Memberikan gambaran empirik tentang penggunaan media video animasi dalam gambar ilustrasi
5	Apriyani, Julia, Aah Ahmad Syahid	Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi terhadap Hasil Menggambar Ilustrasi pada Pembelajaran Seni Rupa	Jurnal Pena Ilmiah Volume 2 Nomor 1 Bulan 2017	Pijakan ilmiah dan memberikan gambaran empirik serta empirik tentang faktor penghambat dan faktor pendukung dalam pembelajaran menggambar ilustrasi
6	Abdurrahman	Pemanfaatan Film Animasi dalam Pembelajaran Menggambar Ilustrasi di Kelas VIII SMP Negeri 02 Tersono Batang	Skripsi, Universitas Negeri Semarang (Unnes) Semarang, 2015	Memberikan gambaran empirik dan konseptual tentang film animasi dan gambar ilustrasi
7	Utami	Animasi dalam Pembelajaran	Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran Nomor 1 Volume 7 Mei, 2011	Memberikan gambaran empirik tentang penggunaan media animasi dalam pembelajaran
8	Hapsari, Syaifudin, dan Tri Budiharto	Penggunaan Media Audio Visual dalam Menggambar Ilustrasi	Jurnal Hasil Penelitian, Universitas Sebelas Maret (UNS) Solo, 2015	Memberikan sumbangan konseptual tentang kreativitas menggambar ilustrasi
9	Wiekandini Dyah Pandanwangi dan Farida Nuryantiningsih	Animasi Kartun Bertema Falsafah Jawa sebagai Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini	Jurnal Rekam Nomor 13 Volume 1 April, 2017	Memberikan gambaran empirik tentang film animasi dan gambar ilustrasi
10	Poon	<i>Drawing on Collaborative Ventures to Visual Thinking: The Importance of</i>	<i>Journal of International Academic Research for Multidisciplinary.</i>	Memberikan gambaran empirik tentang pentingnya gambar ilustrasi bagi anak

		<i>Illustrations in Children's Books</i>	Volume 4 Nomor 8 September, 2016	
11	Carney & Joel R. Levin	<i>Pictorial Illustrations Still Improve Students Learning From Text</i>	<i>Educational Psychology Review</i> Volume 14 Nomor 1 Maret, 2014	Memberikan gambaran empirik tentang pentingnya gambar ilustrasi bagi perkembangan anak
12	Menson, Asare & Harry Barton Essel	<i>Teaching and Learning of Drawing for Book Design and Illustration: a Study of Higher Education in Publishing</i>	<i>Global Journal of Human-Social Science: A Arts & Humanities – Psychology</i> Volume 15 Nomor 7 Januari, 2015	Memberikan gambaran empirik tentang pembelajaran gambar ilustrasi

(Sumber: Dokumen Peneliti)

Berdasarkan uraian mengenai kajian-kajian pustaka yang relevan dengan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan posisi penelitian ini adalah mengembangkan penelitian-penelitian sebelumnya dan mengisi kekosongan dari penelitian-penelitian sebelumnya, sehingga dapat terlihat keorisinalitasan dari penelitian ini yakni penelitian tentang film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi bagi siswa Kelas III belum pernah dijumpai.

2.2 Landasan Teoretis

2.2.1 Pembelajaran dan Komponennya

Pembelajaran mempunyai dua jenis kegiatan yang saling berkaitan, yaitu mengajar dan belajar. Menurut Dimiyati & Mudjio (1994, h.8), belajar adalah tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri, proses belajar terjadi berkat siswa mempelajari sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Belajar berarti proses usaha murid (individu)

untuk memperoleh suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu tersebut dalam interaksinya dengan lingkungannya. Sejalan dengan hal itu, Asmadawati (2014, h.2) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan belajar yang antara lain dilakukan oleh guru dalam mengkondisikan seseorang untuk belajar. Proses pembelajaran merupakan interaksi edukatif yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam situasi tertentu.

Pelaksanaan proses pembelajaran bukan satu pekerjaan yang mudah dan dapat terjadi begitu saja tanpa direncanakan sebelumnya. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang mesti direncanakan dan didesain sedemikian rupa mengikuti langkah-langkah dan prosedur tertentu, sehingga pelaksanaannya dapat dicapai hasil yang diharapkan. Sejalan dengan hal tersebut, Hanafy (2014, h.77) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah aktivitas yang berproses melalui tahapan perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dimaknai sebagai interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Selanjutnya Sardiman (2008, h.7) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa.

Menurut Hamalik (2003, h.54), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Sagala (2010, h.62) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran juga merupakan

upaya menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu kegiatan belajar agar siswa memperoleh pengalaman yang memadai (Rusmono, 2012, h.6). Terdapat tiga atribut pokok pembelajaran, yaitu: proses, perilaku, dan pengalaman. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan bakat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar sebagai upaya nyata mempengaruhi perubahan perilaku guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Anni, dkk (2006, h.194) disebutkan bahwa hasil penggunaan pandangan sistem dalam pembelajaran adalah memandang pentingnya peranan komponen-komponen di dalam proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dapat berjalan efektif jika seluruh komponen yang berpengaruh saling mendukung, yaitu siswa, kurikulum, guru, metode, sarana dan prasarana, lingkungan (Asmadawati, 2014, h.3). Komponen kurikulum dalam pembelajaran mencakupi tujuan, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran, sedangkan komponen sarana dan prasarana dalam pembelajaran meliputi media pembelajaran dan sumber belajar, serta komponen lingkungan. Berikut penjelasan mengenai komponen-komponen pembelajaran.

Menurut Sutikno (2008, h.37), pembelajaran merupakan suatu sistem lingkungan belajar yang terdiri dari komponen-komponen berikut: tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode, media, dan evaluasi. Komponen utama

dalam pembelajaran adalah tujuan pembelajaran, karena komponen lainnya mengacu pada tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran, hal yang harus dirumuskan pertama kali adalah tujuan pembelajaran.

2.2.1.1 Tujuan Pembelajaran

Dolong (2016, h.295) mengungkapkan bahwa komponen paling mendasar dalam proses desain pembelajaran adalah tujuan dan standar kompetensi yang hendak dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran. Penentuan ini penting untuk dilakukan mengingat pembelajaran yang tidak diawali dengan identifikasi dan penentuan tujuan yang jelas akan menimbulkan kesalahan sasaran. Dalam hubungannya dengan pelaksanaan pembelajaran, rumusan tujuan merupakan aspek fundamental dalam mengarahkan proses pembelajaran yang baik.

Tujuan pembelajaran sering disebut juga sasaran pembelajaran. Tyler (dalam Syafi'i, 2006, h.29) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan komponen paling utama dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Tujuan pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan tujuan pembelajaran digunakan sebagai konsep dan pola pembelajaran yang akan dilakukan.

Bloom (dalam Dimiyati, 2006, h.26) merumuskan bahwa hasil yang harus dicapai dalam tujuan pembelajaran meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi), afektif (penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, pembentukan pola hidup), dan

psikomotorik (persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, kreativitas).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan komponen utama dan paling awal yang harus dirumuskan oleh guru dalam merancang pembelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran diharapkan mampu menggambarkan perilaku hasil belajar yang dicapai oleh murid setelah mengikuti proses belajar-mengajar. Tujuan pembelajaran tidak terlepas dari tuntutan zaman dan kebutuhan. Hal ini dikarenakan bahwa pembelajaran dirancang sedemikian rupa guna memenuhi kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman.

2.2.1.2 Materi Pembelajaran

Materi merupakan seperangkat bahan ajar yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Bahan ajar berkualitas tinggi dapat berkontribusi secara substansial terhadap kualitas pengalaman belajar siswa dan outcome siswa (Horsley, Knight, & Huntly, 2010, h.45). Bahan ajar merupakan informasi alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Dolong, 2016, h.297).

Inah (2015, h.152) mengutarakan bahwa materi pembelajaran merupakan pesan dalam proses komunikasi pembelajaran yang sering dipandang sebagai jantung atau inti kegiatan pembelajaran. Pengetahuan dapat berupa pengalaman belajar dari pengajar dan sumber-sumber yang didapat pengajar. Keterampilan yang berupa perbuatan misalnya melukis, berinteraksi, dan sebagainya. Nilai-nilai

merupakan pemahaman pada konsep baik-buruk, benar-salah, indah-jelek, halal-haram (Zais, 1976, h.324).

Pemilihan bahan ajar harus sejalan dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran. Sunaryo (2010, h.7) menjelaskan beberapa kriteria yang harus dipenuhi dalam pemilihan bahan ajar, diantaranya terdapat kesesuaian dengan tujuan dan evaluasi pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, sesuai dengan waktu dan sarana yang tersedia, dan sesuai dengan perkembangan ilmu, pengetahuan, teknologi, dan seni.

Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun sedemikian rupa sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Adanya bahan ajar dapat membantu untuk mempermudah guru menyampaikan pembelajaran dan siswa juga dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2.2.1.3 Metode Pembelajaran

Menurut Bambang (2008, h.268), metode pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pengajar atau murid agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran adalah pola umum kegiatan guru murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Fathurrahman dan Sutikno, 2007, h.5). Atau dengan kata lain, strategi belajar mengajar merupakan sejumlah langkah yang direkayasa sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.

Nurdyansyah (2017, h.40) mengungkapkan bahwa strategi belajar mengajar adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis

dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Selanjutnya Sobandi (2007, h.157) berpendapat bahwa metode merupakan kegiatan menata dan mengelola pelaksanaan pembelajaran yang efektif dengan melibatkan segala bentuk interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar. Metode mengajar adalah kesatuan langkah kerja yang dikembangkan oleh guru berdasarkan pertimbangan rasional tertentu yang masing-masing jenis bercorak khas dan semuanya berguna untuk mencapai tujuan tertentu (Sukardi, 2003, h.47). Berbagai metode pembelajaran menurut Syafi'i (2006, h.8) diantaranya yaitu diskusi, ceramah, simulasi, karya wisata, eksperimen, ekspresi bebas, dan mencontoh.

Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan belajar. Metode merupakan salah satu bagian dari strategi pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran harus mempertimbangkan strategi, sasaran belajar, ketersediaan waktu serta sarana prasarana dan sebagainya, sehingga pilihan strategi pembelajaran menentukan pemilihan suatu metode pembelajaran.

2.2.1.4 Media Pembelajaran

Menurut Winataputra (2007, h.11), secara harfiah media disebut *medium* atau perantara. Kaitannya dengan proses komunikasi, media diartikan sebagai wahana penyalur pesan pembelajaran. Sudjana & Rivai (2001, h.1) mengemukakan bahwa media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Sejalan dengan hal itu, Syafi'i

(2006, h.22) berpendapat bahwa media berarti juga sarana atau alat untuk mencapai tujuan.

Dolong (2016, h.298) mengungkapkan bahwa media tidak bisa dipisahkan dari bahan ajar. media pembelajaran dapat pula diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik, sehingga dapat memperjelas materi ajar atau dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan pula dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, menimbulkan motivasi belajar serta menciptakan interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan lingkungannya dan mendorong peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.

Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai pengertian segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (bahan pembelajaran) dan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas materi dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, Media adalah pendukung kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru untuk membantu mengembangkan bahan ajar dan bagi siswa sebagai media belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dalam lingkungan belajar.

2.2.1.5 Evaluasi Pembelajaran

Sujarwo (2012, h.10-11) mengatakan bahwa evaluasi berasal dari bahasa Inggris yang berarti penilaian atau penaksiran, sedangkan menurut pengertian istilah evaluasi adalah suatu kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan

suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Fathurrahman (2007, h.75) mengungkapkan bahwa evaluasi merupakan kegiatan untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan suatu instrumen dan membandingkan hasilnya dengan tolak ukur untuk memperoleh suatu kesimpulan. Evaluasi hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, dan penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Dolong, 2016, h.298).

Setiap proses pembelajaran harus dipastikan telah berjalan dan mencapai hasil sebagaimana yang ditetapkan dalam RPP, sehingga harus terus dievaluasi terhadap seluruh proses pembelajarannya. Evaluasi ini meliputi evaluasi evaluasi terhadap seluruh proses pembelajaran dan hasil yang mampu dicapai oleh peserta didik. Hasil evaluasi yang telah dilakukan dijadikan pijakan oleh guru agar dapat mengambil langkah-langkah tindak lanjut yang dinilai terbaik dan bisa dilakukan baik oleh guru, peserta didik, orangtua peserta didik, maupun penyelenggara sekolah lainnya (Nurdyansyah, 2016, h.9).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan tahap penilaian yang dilakukan oleh guru untuk menilai sejauh mana materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa. Adanya evaluasi adalah untuk

membantu guru dalam mengetahui kelemahan proses pembelajaran sebagai bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya.

Uraian tentang komponen pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran yang terdiri dari tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, media, dan evaluasi merupakan rangkaian komponen dalam pembelajaran yang saling terkait. Kesesuaian dan keselarasan setiap komponen-komponen dalam pembelajaran terkait sebuah sistem, setiap sub-sistem saling berkaitan, mempengaruhi, dan tidak dapat dipisah antara yang satu dengan yang lain guna tercapainya tujuan pendidikan dalam proses pembelajaran yang efektif.

2.2.2 Media Pembelajaran

2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad, 2011, h.3). Dalam kata lain media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat dalam proses belajar mengajar (Rohani, 1997, h.3).

Media mempunyai pengertian segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas materi atau mencapai tujuan pembelajaran (Iswidayati, 2010, h.1). Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan lebih sempurna. Kata *media* berasal dari bahasa

latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”.

Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran, Rahardjo (dalam Iswidayati, 2010, h.3) menjelaskan bahwa media dalam arti terbatas didefinisikan sebagai alat bantu pembelajaran. Media sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi belajar siswa, memperjelas bahan ajar, memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting dan memberi variasi pengajaran. Selaras dengan hal tersebut, Sukartiwi (dalam Iswidayati, 2010, h.10) menjelaskan bahwa media dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar, membantu siswa dalam memahami instruksi guru, dan memperkuat pemahaman siswa dalam konteks pembelajaran. Media pembelajaran berkaitan dengan perantara yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran (Mahnun, 2012, h.28).

Media adalah semua bentuk perantara yang dirancang dan dipakai orang sebagai penyebar ide atau gagasan, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Soeparno (1998, h.42) mengemukakan bahwa media merupakan alat mengajar dan belajar. Peralatan ini harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru yang menggunakannya.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang dirancang dan digunakan guru (pendidik) dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian pesan kepada siswa (peserta didik). Media pembelajaran yang tepat

dapat meningkatkan motivasi siswa (peserta didik) serta dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

2.2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pengaplikasian media yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa mempunyai beberapa manfaat. Menurut Sudjana & Rivai (2001, h.2), manfaat media pembelajaran dipaparkan sebagai berikut :1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pengajarannya, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan sebagainya.

Mahnun (2012, h.29) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip, yaitu; (a) kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya, (b) familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan (3) sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran.

Untuk memperoleh hasil yang optimal, pemilihan media perlu memperhatikan hal-hal berikut ini (Hernawan dkk., 2008, h.11.23-11.24) : (1)

tujuan pembelajaran, memuat kompetensi yang diharapkan akan dimiliki siswa di akhir pembelajaran. Untuk mencapai kemampuan tersebut, guru dapat menentukan media yang dapat membantu siswa dalam belajar; (2) situasi belajar, jumlah siswa atau besar kecilnya kelas juga ikut menentukan pemilihan media. Media yang digunakan untuk kelas besar belum tentu efektif digunakan secara individual; (3) kemudahan, pilih media yang mudah diperoleh; (4) ekonomis, pilih media yang ekonomis, dalam arti efektif dan efisien. Untuk itu guru dapat menentukan media dari segi kekuatan bahan (dapat dipakai berkali-kali untuk jangka waktu yang lama), atau kemurahan harga atau kedua alasan tersebut; (5) fleksibilitas, pilih media yang fleksibel untuk digunakan pada berbagai mata pelajaran dan tujuan pembelajaran; (6) kepraktisan dan kesederhanaan, sebaiknya pilih media yang praktis dan sederhana penggunaannya; (7) kemampuan guru, pilih media yang sesuai dengan kemampuan guru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa peran media dalam proses pembelajaran sangat penting bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswanya. Manfaat media pembelajaran adalah agar pelaksanaan proses pembelajaran lebih menarik, lebih variatif, dan lebih memotivasi siswa. Guru harus bisa melibatkan peran aktif siswa dalam pemanfaatan media untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Media berfungsi sebagai sarana komunikasi antara guru dengan murid dalam proses pembelajaran, menstimulus siswa agar motivasi belajarnya bertambah dengan didukung penyampaian materi yang jelas agar materi yang disampaikan guru dapat diserap dengan baik oleh siswa. Pemilihan media juga harus

memperhatikan tujuan pembelajaran, situasi belajar, kemudahan, ekonomis, fleksibilitas, kepraktisan dan kemampuan guru agar memperoleh hasil yang optimal.

2.2.3 Pembelajaran Seni Rupa

Dalam kehidupan manusia tidaklah sempurna tanpa dilengkapi dengan kesenian. Itulah sebabnya mempelajari kesenian disekolah merupakan aktivitas yang cukup positif dan konstruktif (Ariana, 2014, h.2). Konsep pendekatan dalam pendidikan seni yaitu “seni dalam pendidikan” (*Education in Art*) dan “pendidikan melalui seni” (*Education through Art*). Pendekatan “seni dalam pendidikan” merupakan upaya pendidik dan institusi pendidikan dalam rangka mewariskan, mengembangkan, dan melestarikan berbagai jenis kesenian melalui sekolah, sedangkan pendekatan “pendidikan melalui seni“ yaitu pendidikan yang menggunakan seni sebagai media atau alat untuk mencapai tujuan pendidikan yang dalam pelaksanaannya lebih menekankan pada proses belajar atau dengan kata lain sebagai media pengembangan kepribadian.

Triyanto (2014, h.34) menjelaskan bahwa pendidikan, termasuk di dalamnya pendidikan seni, sebagai proses budaya, sejatinya, adalah suatu upaya membudayakan manusia dengan segala sifat-sifat kemanusiaannya. Sejalan dengan hal tersebut, Ary (2019, h.178) mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan proses belajar menjadi manusia seutuhnya, yang dilakukan sepanjang hayat dengan menuntun mengeluarkan potensi-potensi bawaan anak agar

bertumbuh sehingga dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-setingginya.

Pendidikan seni adalah suatu bentuk atau sistem pendidikan yang menggunakan seni sebagai alat atau sarana untuk mencapai tujuan pendidikan (Triyanto, 2017, h.113). Tiga ranah manusia yang didasari oleh Pendidikan Seni dan Budaya adalah: raga, rasa, dan cita. Raga seni dikembangkan melalui pelatihan penciptaan (kreativitas) dan penemuan dan pengembangannya (inovasi) melalui berkarya seni. Rasa seni yang terdalam adalah estetika dilatih melalui pemahaman unsur rupa, warna, nada dan irama untuk mengembangkan sistem yang sudah dipunyai peserta didik. Cita seni dilatih melalui logika, pemahaman dengan resapan estetika, artistika serta proses penciptaan seorang seniman (Sunarto, 2018, h.108).

Peran dan fungsi pendidikan seni menurut Pitaloka (2018, h.356) menjelaskan bahwa *“that art has a very important function as a vehicle to develop aesthetic awareness or sensitivity, to develop the power of creation or creativity, and to be a way for a child to express theyself and their environment.”*

Hal tersebut berarti bahwa seni telah sangat penting berfungsi sebagai jalan untuk mengembangkan kekuatan kesadaran atau sensitivits, untuk mengembangkan kekuatan penciptaan atau kreativitas, dan untuk menjadi cara untuk anak mengekspresikan diri dan lingkungan mereka.

Jazuli (2005, h.4) menerangkan bahwa pendidikan seni harus mengarah pada suatu hal yang paling mendasar tentang kebutuhan dasar manusia untuk mengembangkan diri secara alamiah maupun ilmiah berdasarkan kompetensi

setiap individu. Sobandi (2007, h.80) juga berpendapat yaitu untuk membangun sosok pribadi secara menyeluruh, pribadi yang seimbang antara perkembangan logika, estetika, dan etika. Adapun fungsi dari pendidikan seni menurut Syafi'i (2006, h.13) yaitu sebagai sarana atau media ekspresi, komunikasi, bermain, pengembangan bakat, dan kreativitas. Melengkapi pernyataan tersebut, Sunaryo (2010, h.1) menjelaskan bahwa pendidikan seni diberikan diberbagai sekolah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang bersifat sosial budaya maupun untuk memenuhi kebutuhan ekspresi para siswa.

Wickiser (dalam Soehardjo, 2012, h.35) menyampaikan bahwa tujuan pendidikan seni adalah: (a) menumbuhkan dan mengembangkan kepribadian peserta didik, (b) mengasuh rasa estetik peserta didik, dan (c) memperkaya kehidupan kreatif peserta didik. Syafii (2006, h. 12) mengungkapkan bahwa pembelajaran seni rupa sebagai pendidikan estetis dapat dilakukan dengan jalan memberikan pengalaman perseptual, kultural dan artistik, sehingga berdasarkan berbagai pengalaman tersebut peserta didik dapat belajar memahami, mengamati, menghargai, dan belajar berkreasi untuk menciptakan karya seni. Pendidikan seni bertujuan menciptakan cita rasa keindahan dan kemampuan mengolah serta menghargai seni (Aryani, 2013, h.2).

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

Pembelajaran seni rupa merupakan pembelajaran yang ditujukan untuk mengasah kepekaan artistik siswa. Rangkaian pembelajaran seni rupa bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa dalam lingkup kreasi dan apresiasi baik melalui proses bermain sambil belajar maupun belajar sambil bermain yang pada prinsipnya merangsang kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

2.2.4 Film Animasi

2.2.4.1 Pengertian Film Animasi

Kata animasi diambil dari kata *animation; to animate* yang bila dilihat dalam kamus Inggris-Indonesia artinya kurang lebih adalah hidup; menghidupkan. Jadi definisi animasi adalah menghidupkan segala bentuk benda/objek mati. Kata menghidupkan disini bukanlah berarti memberi nyawa, melainkan membuat benda atau objek bisa bergerak sehingga terlihat seperti hidup. Animasi adalah ilusi dari sebuah kehidupan, walaupun sekarang ini pengertian animasi telah melebar hingga mempunyai pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak (Setyawan, 2013, h.33).

Menurut Purnomo (2011, h.3) film adalah gambar yang digerakkan dari sekumpulan gambar, yang memuat tentang obyek dalam posisi gerak bergantian secara beraturan dengan cepat, obyek tersebut bisa berupa benda hidup atau benda mati. Gerakan film yang statis menghasilkan suatu gerakan yang halus dan tidak putus-putus. Film adalah sekumpulan gambar yang terangkai dan bergerak. Film juga dapat diartikan sebagai gambar hidup. Film merupakan serangkaian gambar

yang bergerak, dari satu adegan ke adegan lain, dari satu emosi ke emosi lain, dari satu peristiwa ke peristiwa lain (Iskandar 1999, h.2).

Sedangkan animasi sendiri berasal dari bahasa latin “anima” yang artinya: jiwa, hidup, semangat, nyawa. Animasi adalah gambar dua dimensi maupun tiga dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak selalu menyimpan/mengingat gambar yang terlihat sebelumnya (Haldis, 2010).

Menurut Setiawan (2010, h.1) dalam bukunya Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide, animasi definisikan sebagai berikut :

“Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion”. Yang artinya kurang lebih adalah : “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

Animasi berawal dari cara pandang sebuah objek, bisa berupa gambar atau sebuah benda. Gambar-gambar yang terangkai dalam urutan waktu tersebut membentuk sebuah cerita yang disebut dengan animasi. Film animasi biasa dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film animasi dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensi dan sifat hiburannya, film animasi telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan digemari. Karena itu juga dianggap sebagai media yang paling efektif (Dalz, 2010).

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa film animasi adalah serangkaian gambar bergerak, yang memuat sekumpulan objek, baik benda hidup atau benda mati. Film animasi termasuk dalam jenis film tidak

nyata. Pengolahan objek agar terlihat seolah-olah hidup dapat terbentuk dengan bantuan spesial efek dari komputer.

2.2.4.2 Fungsi Film Animasi

Luthfi (2017, h.103) menerangkan bahwa produk film dan televisi yang berkualitas idealnya memiliki fungsi memberikan penerangan dan edukasi kepada masyarakat. Animasi dapat dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan. Animasi bisa dikembangkan sebagai hiburan, tetapi menyimpan potensi untuk dioptimalkan pada bidang-bidang lain yang membutuhkan medium komunikasi yang berkaitan dengan transfer pesan dan gagasan (Ardiansyah, 2012, h.669). Prakosa (2010) menyebutkan setidaknya ada 10 fungsi animasi yang meliputi: (1) membuka tabir yang tidak nyata (*relevation of invisible forces*); (2) menggambarkan berbagai proses (*depiction of processes*); (3) menyederhanakan berbagai proses (*simplification of processes*); (4) membuat peka terhadap subjeknya (*desensitization of subject matter*); (5) berkreasi dalam bentuk visual secara utuh (*creation of visual generalizations and projections*); (6) rekreasi ke masa lalu (*recreation of the past*); (7) presentasi elemen yang selalu berhubungan (*progressive presentation of related elements*); (8) persembahan isyarat visual (*offering visual cues*); (9) animasi mengungkap analogi visual (*animation of visual analogies*); (10) memperkokoh ide untuk membentuk karakter (*giving character to ideas*).

Fungsi animasi tersebut memberikan kita gambaran bahwa animasi lebih dari sekedar membuat film kartun, tetapi lebih dari itu animasi dapat dipakai

untuk menyampaikan informasi, pesan, gagasan, dan bahkan yang bersifat propaganda untuk berbagai tujuan dan kepentingan. Contoh sederhana adalah penggunaan animasi sebagai medium ajar. Animasi dianggap mampu menjelaskan proses imiah dan yang berkaitan dengan urutan kejadian secara lebih gamblang dan detail, sehingga kekuatan ini terus dikembangkan dalam dunia pendidikan baik dalam format pembelajaran linier maupun interaktif.

2.2.4.3 Jenis-jenis Animasi

Animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga muncul jenis animasi. Teknik yang digunakan untuk membuat film animasi makin beragam (Djalle, 2007). Menjelaskan jenis animasi yang sering diproduksi.

1) Animasi 2D

Jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun. Pembuatannya menggunakan teknik animasi *hand draw* atau animasi sel. Penggambaran langsung pada film atau secara digital. Contohnya *Scooby doo*, *Tom and Jerry*, *Mickey Mouse* dan lain-lain.

2) Animasi 3D

Merupakan pengembangan dari film animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat. Dan terlihat lebih nyata dari 2D

3) Animasi Stop Motion

Animasi stop motion adalah jenis animasi yang merupakan potongan-potongan gambar yang disusun sehingga bergerak.

Perkembangan seni tak dapat dipisahkan dari sistem sosial, ekonomi dan budaya sebuah masyarakat (Nugroho & Himawan, 2014, h.100). Maka dapat disimpulkan bahwa jenis film animasi sekarang ini merupakan penggabungan antara jenis animasi terdahulu. Animasi berawal dari 2D yang telah berkembang menjadi 3D. Animasi 3D juga dapat dibuat dengan menggunakan komputer yang mempunyai *software* khusus, misalnya *3D Max* atau *Blender 3D*. Proses awalnya adalah membentuk model, pemberian tekstur, warna hingga pemberian cahaya. Kemudian model tersebut diberi kerangka dan gerakannya dirancang satu persatu. Seluruh proses pembuatannya dari awal hingga akhir dikerjakan di komputer. Film animasi 3D memperlihatkan adegan-adegan yang terlihat seperti asli atau nyata. Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat sehingga karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan mendekati wujud aslinya. Teknologi modern telah mendominasi pandangan dunia (Indrajaya, 2018, h.4).

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti lebih menekankan pada film animasi 3D, dimana saat sekarang ini memang sangat marak dan lebih menarik serta menampilkan gambar yang seolah-olah nyata dan pasti disukai anak-anak dan remaja. Film animasi 3D ini juga lebih kepada corak kartunis dalam versi 3D yang menampilkan karakter dalam film tersebut menjadi sangat menarik dan lucu yang diharapkan dapat menstimulus kinerja otak sehingga anak mendapatkan pengalaman dan tentunya mencoba menuangkan ide dan gagasannya dalam gambar ilustrasi ini.

2.2.4.4 Film Animasi sebagai Stimulus Kreativitas Menggambar Ilustrasi

Proses pemberian rangsangan (stimulasi) kepada siswa dengan pemanfaatan media film melibatkan peran aktif guru dan murid. Bringgs (dalam Iswidayati, 2010, h.36) menyarankan agar guru memilih media sederhana agar siswa dapat memahami topik-topik tertentu, merangsang dan menantang siswa untuk berpikir lebih jauh. Lebih lanjut Mukti & Wibawa (1992, h.61) menyatakan bahwa gambar, foto, model, rekaman video dan film dapat membantu guru menjelaskan konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal.

Film dapat menjadi stimulan (perangsang) imajinasi yang baik apabila pengaplikasian film dalam proses pembelajaran melibatkan peran aktif siswa dalam memahami dan merespon film yang diputar. Menurut (Mukti & Wibawa, 1992, h.62), bahwa prinsip-prinsip belajar dalam kegiatan belajar apa pun, yang harus aktif adalah siswa. Guru harus berusaha menumbuhkan peran serta aktif siswa dalam pelajaran yang diberikan. Hambatan dalam menimbulkan peran serta aktif siswa antara lain cara dan kemauan guru dalam mengelola kelas dan keadaan pribadi siswa, seperti pemalu, tidak cukup keberanian, kurang gagasan dan takut gagal.

Kreativitas peserta didik agar dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dalam diri individu. Setiap orang ada kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, dorongan untuk berkembang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya

sepenuhnya (Munandar, 1999). Hal ini dapat dilakukan dengan memperkenalkan individu dengan stimulus kegiatan-kegiatan kreatif, dengan tujuan untuk memunculkan rasa ingin tahu, dan untuk melakukan hal-hal baru untuk mengembangkan imajinasi siswa.

Bermain imajinasi adalah normal dan berguna, dapat membantu anak menghadapi beberapa masalah psikologi dan dapat merangsang kreativitas (Munandar, 1999, h.94). Rusli (2016, h.93) menjelaskan bahwa imaji/citra/ *image* merupakan kesan batin atau mental atau bayangan visual yang akan ditimbulkan oleh objek atau figur. Imajinasi bisa saja lahir sebagai hasil imitasi, meniru dari tayangan yang ditontonnya atau pengaruh dari dongeng dan cerita yang didengarnya. Jika mampu mengasah, mengembangkan dan mengelola imajinasi, maka berimajinasi akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas, serta membuatnya lebih produktif karena potensi dan kemampuan imajinasi merupakan proses awal tumbuhkembangnya daya cipta yang bisa menghasilkan sebuah kreasi yang menarik dan bermanfaat untuk perkembangan kepribadian siswa. Kreasi adalah hasil dari eksplorasi (Mudra, 2018, h.303).

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada beberapa aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks

pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Efektivitas suatu pembelajaran akan meningkat jika menggunakan media audio visual seperti film animasi (Lin & Dwyer, 2010, h.158)

Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Arsyad (2005, h.15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Oleh karena itu, perkembangan paradigma baru dalam pembelajaran seni rupa di era perkembangan teknologi informasi sekarang ini menekankan pada dua aspek penting yakni: keterlibatan (partisipasi) optimal dari peserta didik (siswa), dan perluasan sumber belajar melalui pemanfaatan perkembangan teknologi informasi. Kedua aspek ini kian penting tatkala *outcomes* pembelajaran diarahkan pada pencapaian kompetensi siswa, dalam hal ini yaitu SKBM (Standar Ketuntasan Belajar Mengajar) yang telah ditentukan.

Levie & Levie (dalam Arsyad, 2005, h.9) mengemukakan bahwa pengajaran menggunakan stimulus audio visual membuahkan hasil yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Hal itu turut ditegaskan oleh Rusli & Negara (2017, h.177) yang menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran tergantung pada empat elemen utama, yaitu konten, tujuan pembelajaran, metode

pembelajaran, dan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan untuk generasi milenial adalah model pembelajaran audio-visual. Film animasi dapat meningkatkan pemahaman, antusiasme, meningkatkan kehadiran siswa, dan meningkatkan kepuasan siswa dalam belajar (Ogochukwu, 2010, h.110).

2.2.5 Stimulus

2.2.5.1 Pengertian Stimulus

Istilah stimulus menurut di dalam kamus umum bahasa Indonesia, diartikan sebagai perangsang organisme (bagian tubuh atau reseptor lain) untuk menjadi aktif (Sugono, 2008, h.1340). Selanjutnya istilah stimulus sama dengan istilah stimulans yang berarti sesuatu yang menjadi cambuk bagi peningkatan prestasi atau semangat belajar atau bekerja; pendorong perangsang (Yandianto, 1996, h.579).

Djamal (2011, h.69) mengungkapkan bahwa stimulus merupakan suatu prinsip belajar yang sederhana, dimana efek merupakan reaksi terhadap stimulus tertentu. Dengan demikian dapat dipahami adanya antara kaitan pesan pada media dan reaksi audien. Elemen utama dari stimulus antara lain: 1) stimulus (pesan), 2) penerima, dan 3) efek (respons). Asumsi dasar yang dapat dilihat dari stimulus respon adalah segala bentuk pesan yang disampaikan baik verbal dan non verbal dapat menimbulkan respons. Jika kualitas ransangan stimulus yang diberikan baik akan sangat besar mempengaruhi respon yang ditimbulkan. Individu dalam komunikasi tersebut mempengaruhi munculnya respon juga.

Hasibuan & Moedjiono (1995, h.64) mengungkapkan bahwa stimulus adalah perbuatan guru dalam konteks proses belajar mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa sehingga dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, perhatian, keantusiasan, serta berperan secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan jika dilihat dalam kamus umum Bahasa Indonesia, menstimulus adalah memberi stimulus untuk mengekspresikan berbagai gagasan baru yang kreatif (Sugono, 2008, h.1340).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa stimulus merupakan ransangan apa saja yang diberikan oleh guru kepada peserta didiknya, melalui alat peraga, pedoman, cara atau teknik tertentu, agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dan mampu mengkonstruksi pengetahuan baru dalam upaya meningkatkan penguasaan lebih baik terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, pemberian stimulus adalah pemberian ransangan oleh guru kepada peserta didiknya, agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, dan mampu mengkonstruksi pengetahuan baru dalam upaya meningkatkan penguasaan lebih baik terhadap materi pelajaran.

2.2.5.2 Tujuan dan Manfaat Stimulus

Usman (2010, h.84) mengungkapkan bahwa tujuan mengadakan keterampilan stimulus sebagai berikut:

- a) Untuk menimbulkan dan meningkatkan perhatian siswa kepada aspek-aspek belajar mengajar yang relevan

- b) Untuk memberikan kesempatan bagi perkembangan bakat ingin mengetahui dan menyelidiki para siswa tentang hal-hal yang baru.

Selanjutnya, Mulyasa (2005, h.78) berpendapat bahwa tujuan melakukan stimulus adalah untuk:

1. Meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi standar yang relevan
2. Memberi kesempatan bagi perkembangan bakat peserta didik terhadap hal baru dalam pembelajaran.

Selain tujuan stimulus yang telah diuraikan di atas, Djamarah (2005, h.125) turut merumuskan beberapa tujuan stimulus sebagai berikut:

- a) Meningkatkan dan memelihara perhatian anak didik terhadap relevansi proses belajar mengajar;
- b) Memberikan kesempatan berfungsinya motivasi dan rasa ingin tahu melalui eksplorasi dan penyelidikan terhadap situasi yang baru;
- c) Membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah melalui penyajian gaya mengajar yang bersemangat dan antusias sehingga meningkatkan iklim belajar siswa;
- d) Memberi pilihan dan fasilitas dalam belajar individual, dan
- e) Mendorong anak didik untuk belajar dengan melibatkannya dalam berbagai pengalaman yang menarik pada berbagai tingkat kognitif.

Stimulus memiliki peranan penting dalam perkembangan kreativitas anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Angin, (2015, h.672) bahwa pengembangan kreatif siswa membutuhkan stimulasi dengan hati-hati dan pertimbangan-pertimbangan matang, dalam wujud motivasi pada setiap langkah kegiatan

pembelajaran. Pendekatan ini merupakan pengajaran yang berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung pada peserta didik, tidak ada pemisahan dengan bidang studi lain, menyajikan konsep dari berbagai bidang studi di dalam sebuah unit proses pembelajaran, dan hasil belajar dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik (Widyastuti, 2012, h.135).

Dari beberapa tujuan yang telah dipaparkan di atas, dapat dipahami bahwa tujuan keterampilan stimulus sebagai berikut: a) untuk menghindari kebosanan atau kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar; b) untuk menumbuhkan dan meningkatkan partisipasi, motivasi, dan prestasi belajar pada siswa, dan c) untuk memberi kesempatan kepada siswa agar belajar sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuannya.

Selain itu, berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dapat diketahui bahwa manfaat dari keterampilan stimulus sebagai berikut: a) dapat memupuk perilaku positif peserta didik terhadap pembelajaran, dan b) dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuannya.

2.2.5.3 Teknik Pemberian Stimulus

Menjaga proses pembelajaran tetap kondusif dan menyenangkan, maka Usman (2010, h.85) memaparkan ada beberapa teknik pemberian stimulus yang dapat dilaksanakan antara lain:

- a. Variasi dalam cara mengajar guru
 - 1) Penggunaan variasi suara (*teacher voice*)

Variasi suara adalah perubahan suara dari keras menjadi lembut, dari tinggi menjadi rendah, dari cepat menjadi lambat, dari gembira menjadi sedih, atau memberikan penekanan pada kata-kata tertentu.

2) Pemusatan perhatian siswa (*focusing*)

Memusatkan perhatian siswa pada hal-hal yang dianggap penting dapat dilakukan guru. Misalnya dengan instruksi “perhatikan ini baik-baik”, atau “nah, ini penting sekali”, atau bahkan “perhatikan baik-baik, karena ini agak sulit dimengerti”.

3) Kebisuan guru atau kesenyapan (*teacher silence*)

Adanya kesenyapan, kebisuan, atau “selingan diam” yang tiba-tiba dan disengaja selagi guru menjelaskan sesuatu merupakan alat yang baik untuk menarik perhatian siswa karena ingin tahu apa yang terjadi.

4) Mengadakan kontak pandang dan gerak (*eye contact and movement*)

Bila guru sedang berbicara atau berinteraksi dengan siswanya, sebaiknya pandangan menjelajahi seluruh kelas dan melihat ke mata murid-murid untuk menunjukkan adanya hubungan yang intim dengan mereka, sedangkan kontak pandang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan untuk mengetahui perhatian atau pemahaman siswa.

5) Gerakan badan mimik

Variasi dalam ekspresi wajah guru, gerakan kepala, dan gerakan badan adalah aspek yang sangat penting dalam berkomunikasi, gunanya ialah untuk menarik perhatian dan menyampaikan arti dari pesan lisan yang dimaksudkan. Ekspresi wajah misalnya tersenyum, mengerutkan dahi,

cemberut, menaikkan alis mata, untuk menunjukkan kagum tercengang atau kaget. Gerakan kepala dapat dilakukan bermacam-macam, misalnya menganggukkan, menggeleng, atau mengangkat. Jari juga dapat digunakan untuk menunjukkan ukuran, jarak arah, menggoyangkan tangan berarti “tidak”, mengangkat kedua tangan yang berarti “apa lagi” (Usman, 2010, h.85-86).

b. Variasi dalam penggunaan media dan alat pengajaran

1) Variasi alat atau bahan yang dapat dilihat (*visual aids*)

Alat atau media yang termasuk dalam jenis ini adalah grafik, bagan, poster, diorama, spesimen, gambar, film, dan slide.

2) Variasi alat atau bahan yang dapat didengar (*auditif aids*)

Guru merupakan media komunikasi utama di dalam kelas, selain itu terdapat pula media lain seperti rekaman suara, suara radio, musik dan sebagainya dapat dipakai sebagai penggunaan indera dengar yang divariasikan dengan penggunaan indera yang lain.

3) Variasi alat atau bahan yang dapat diraba (*motoric*)

Penggunaan alat atau bahan yang termasuk dalam jenis ini akan dapat menarik perhatian siswa dan dapat membentuk serta memperagakan kegiatannya baik secara perorangan ataupun kelompok.

4) Variasi alat atau bahan yang dapat didengar, dilihat, dan diraba (*audio-visual aids*)

Penggunaan alat atau bahan jenis ini merupakan tingkat yang paling tinggi karena melibatkan semua indera yang dimiliki, yang termasuk

dalam jenis ini adalah film, televisi, slide proyektor, yang diiringi penjelasan guru dan cara penggunaannya disesuaikan dengan tujuan pengajaran yang hendak dicapai (Usman, 2010, h.87-88).

2.2.6 Kreativitas

2.2.6.1 Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif, berasal dari Bahasa Inggris *Creat* yang berarti mencipta atau membuat. Kreativitas berkaitan dengan daya cipta yakni kemampuan seseorang untuk menciptakan karya maupun gagasan yang baru atau belum pernah ada sebelumnya. Gagasan tersebut direalisasikan dalam kehidupan nyata sehingga tidak menjadi fantasi kosong belaka. Selain mencipta sesuatu yang benar-benar baru, kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk membuat sesuatu menjadi baru (Susanto, 2012, h.229). Pendapat lain menyatakan bahwa kreativitas juga bisa berarti mencipta sesuatu yang berbeda, baik dari segi bentuk, susunan maupun gayanya dari yang biasa dikenal oleh kebanyakan orang (Dimiyati, 2006, h.21). Hal ini sejalan dengan pendapat Nelson (2016, h.44) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan. Sudirga (2017, h.14) menerangkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, menghasilkan sesuatu, baik berupa penemuan baru (*invention*) maupun pengembangan (*innovation*).

Sumartono (2015, h.204) menyatakan kreativitas merupakan proses sintesis dari empat fungsi dasar yaitu berpikir, merasa, mengindera, dan

merangsang yang dilakukan dengan sengaja dan sadar. Kreativitas merupakan suatu kemampuan mental dan berbagai jenis keterampilan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan yang unik, berbeda, orisinal, sama sekali baru, indah, efisien, tepat sasaran dan tepat guna (Nurti, 2013). Kreativitas juga dapat diartikan sebagai cara seseorang mengembangkan potensinya melalui pembuatan sebuah karya baru yang tentunya memiliki nilai guna dan keindahan. Hal ini turut ditegaskan oleh Nimita (2017, h.248) yang mengungkapkan bahwa “*creativity, it comes from the human itself*”. Hal tersebut dapat diartikan bahwa kreativitas berasal dari manusia itu sendiri. Manusia yang mau terus mencoba dan berusaha sebaik mungkin.

Kreativitas adalah setiap tindakan, ide, atau produk yang mengubah domain yang ada, atau yang mengubah domain yang ada menjadi domain baru. Yang penting dalam konsep kreativitas adalah apakah “kebaruan” yang dihasilkan dalam sebuah aktivitas manusia. Dengan demikian, dapat disederhanakan, bahwa dalam kreativitas mengandung unsur kebaruan. Kebaruan yang dimaksud bisa berarti memang benar-benar baru sama sekali, berbeda dari yang lain, atau juga memodifikasi dari yang telah ada sehingga tampak lebih baru (Sugiarto, 2019, h.11).

Menurut Munandar (Aprianti, 2013, h.21) bahwa hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas diantaranya memberikan rangsangan mental, menciptakan lingkungan kondusif, peran serta guru dalam pengembangan kreativitas, dan peran serta orangtua dalam mengembangkan kreativitas siswa. Artinya, kreativitas dapat muncul melalui penciptaan suatu

kondisi yang dapat mendukung seseorang menuangkan ide kreatifnya. Pengembangan kreativitas siswa baik dilakukan pada usia sekolah dasar, karena pada usia tersebut anak memiliki kepekaan yang sangat tinggi dan mampu membuat suatu hal yang terkadang tidak dapat terbayangkan oleh orang dewasa. Dalam masa peka ini seharusnya siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal agar potensi tersebut dapat membantu siswa di kehidupan masa depannya.

Dari definisi yang disampaikan oleh para ahli dapat disimpulkan pengertian kreativitas adalah kemampuan dan metode yang digunakan seseorang yang digunakan untuk menyelesaikan masalah berupa gagasan, ide, karya-karya yang baru atau karya yang pernah ada kemudian diperbaharui, informasi dan unsur yang ada lainnya yang hasilnya dapat menggambarkan kelancaran, keluwesan, fleksibilitas dan originalitas dalam berfikir dan menyampaikan pendapat, serta kemampuan untuk menggabungkan (mengembangkan, memperinci, memperkaya) suatu gagasan.

2.2.6.2 Dimensi Kreativitas

Orang kreatif tentunya mempunyai ciri-ciri, menurut Haris (dalam Bonggas, 2012, h.39) orang kreatif mempunyai rasa ingin tahu, selalu mencari masalah, menyukai tantangan, optimis, menunda keputusan, senang bermain dengan imajinasi, melihat masalah seperti kesempatan, melihat masalah sebagai sesuatu yang menarik, masalah dapat diterima secara emosional, asumsinya hebat, gigih dan bekerja keras. Kreativitas dapat tumbuh pada diri peserta didik jika disertai

dengan motivasi yang tinggi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar (Makmur, 2015, h.1).

Menurut Oemar Hamalik dalam Bunthas (2012, h.26) ciri-ciri kreatif adalah mengamati dan menilai dengan tepat apa yang diamatinya, melihat hal-hal seperti orang lain tetapi juga sebagai orang-orang lain yang tak melakukannya, bebas dalam pengenalan dan menilainya dengan jelas, didorong terhadap nilai dan terhadap latihan untuk mengembangkan bakatnya, kapasitas otaknya lebih besar, kemampuan berfikir kognitif, cakrawala yang lebih kompleks, kontaknya lebih luas dengan dunia imajinas, kesadarannya lebih luas dan luwes, dan kebebasannya yang obyektif untuk mengembangkan potensi kreatifnya.

Kreativitas dapat saja muncul dalam dimensi gagasan, tindakan, dan produk. Berikut penjelasannya lebih lanjut.

2.2.6.2.1. Gagasan

Pertama, dalam ranah gagasan, kreativitas ditunjukkan dengan keliaran berpikir (*creative thinking*). Seseorang dikatakan kreatif apabila dirinya mampu menghasilkan pemikiran-pemikiran yang cemerlang yang bersifat „*problem solving*” (Sugiarto, 2019, h.13). Gagasan kreatif pada diri siswa dapat diusahakan dengan banyak menghadirkan gambaran topik tertentu dalam pembelajaran melalui media, ceramah ataupun demonstrasi. Sebagaimana pendapat Santo, dkk (2012, h.114) bahwa gagasan kreatif bisa didapatkan dengan banyak melihat, merasakan, mencatat, membaca, dan sebagainya sehingga muncul rasa ingin tahu dan muncul keinginan untuk melakukan aktivitas seni. Berdasarkan penjelasan

tersebut, kreativitas dapat ditilik dua aspek yaitu: (1) orisinalitas atau keaslian gagasan dan karya, dan (2) keunikan bentuk karya.

2.2.6.2.2. Tindakan atau Perilaku

Kedua, perilaku kreatif (*creative behavior*). Perilaku kreatif merupakan segala tindakan-tindakan fisik maupun verbal yang menunjukkan ciri-ciri kreatif sebagai kelanjutan atau implikasi-eksplisit dari *creative thinking* (Sugiarto, 2019, h.14). Misalnya dalam sebuah pembelajaran seni, seorang siswa mampu menemukan sesuatu gagasan pemecahan masalah media alternatif berkarya seni (material dan alat) dengan sangat cerdas, kemudian merancang cara-cara yang tidak biasa dalam menggunakan media seni tersebut (teknik).

2.2.6.2.3. Produk

Ketiga, produk kreatif (*creative product*). Kreativitas seni dimotivasi oleh keinginan untuk menciptakan pengalaman diri melalui kegiatan seni. Kreativitas dalam bentuk produk berarti seseorang telah menghasilkan karya yang unik, menarik, dengan nilai kebaruan di dalamnya (Sugiarto, 2019, h.16).

2.2.6.3 Fungsi Kreativitas

Menurut Munandar (2004, h.55) Pelaksanaan pengembangan karakter kreatif pada anak merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang dalam

mengembangkan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat dari fungsi pengembangan kreativitas pada anak sebagai berikut :

- a. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri, menciptakansesuatu yang lain dan baru. Kegiatan yang menghasilkan sesuatu ini dapat memupuk sikap untuk terus sibuk diri dengan kegiatan kreatif akan memacu perkembangan kognitif atau keterampilan berpikir.
- b. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa. Pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan berekspresi itu anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya, seperti perasaan kecewa, khawatir, takut dan lain-lain yang mungkin tidak dapat dikatakannya.
- c. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Selain kegiatan berekspresi yang bersifat mencipta anak juga dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan tarian, musik dan sebagainya.
- d. Strategi pribadi, pendorong, proses, dan produk (4P). Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Yang terutama penting bagi dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi kreativitas dapat dilihat dalam fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak, fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika, serta strategi pribadi, pendorong, proses, dan produk.

2.2.6.4 Aspek Kreativitas

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas siswa, kita perlu meninjau empat aspek dari kreativitas, yaitu pribadi, pendorong, proses, dan produk (Munandar, 1995, h.45):

2.2.6.4.1. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Kreativitas diberikan dalam "*three facet model of creativity*" oleh Sternberg (dalam Makmur, 2015, h.4) yang menyatakan bahwa titik pertemuan yang khas antara atribut psikologis yakni inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi. Ketiga segi alam fikiran ini bersama sama membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif.

Aspek pribadi menekankan pada pemahaman bahwa anak adalah pribadi yang unik. Guru haruslah menghargai bakat dan minat khas dari siswa (Kenedi, 2017, h.331). Guru hendaknya membantu siswanya menemukan bakat-bakatnya

dan menghargainya. Destiani (2016, h.7) mengungkapkan bahwa melalui program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki baik dari aspek fisik, sosial, moral, emosi, kepribadian dan lain-lain.

2.2.6.4.2. Pendorong (*press*)

Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Hal ini sesuai dengan pendapat Makmur (2015, h.5) yakni pendekatan terhadap kreativitas menekankan faktor “*press*” atau dorongan baik dorongan internal (diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial psikologi. Segi pendorong berupa hasrat yang kuat pada diri individu dan bisa juga dari orang lain berupa penghargaan serta tersedianya sarana prasarana sebagai penunjang (Hasnawati & Anggraini, 2016, h.230).

Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Di dalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok. Itu berarti, siswa perlu diberi kesempatan dan kebebasan mewujudkannya melalui aspek pendorong yakni suatu kondisi yang memungkinkan siswa berperilaku kreatif (Kenedi, 2017, h.331). Kreativitas dalam aspek ini adalah membuat karya atas dorongan dari dalam dirinya sendiri untuk

mengekspresikan rasa estesisnya, membuat karya baru dengan merespon situasi lingkungan (Minawati, 2018, h.350).

2.2.6.4.3. Proses

Malilang (2017, h.85) menjelaskan bahwa *“creative process, on the contrary, is not a linear process. Being qualified from their identities as creative writers, these writers need to produce more creative works to maintain their position”*, artinya proses kreatif bukanlah proses yang mudah. Memenuhi syarat dari identitas mereka sebagai penulis kreatif memerlukan banyak karya kreatif untuk mempertahankan posisi mereka. Kenedi (2017, h.331) mengungkapkan bahwa aspek proses lebih menekankan pada pemahaman kemampuan siswa menciptakan sesuatu yang baru, paling tidak menemukan hubungan-hubungan jawaban antar berbagai unsur. Kreativitas adalah proses inovatif mewujudkan suatu ide menjadi nyata (Kristiawan, 2016, h.37). Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk menyibukkan diri secara aktif. Saparahayuningsih (2010, h.5) berpendapat bahwa lingkungan pendidikan itu dapat berfungsi sebagai pendorong dan pengembang kreativitas anak. Pendidik hendaknya dapat merangsang untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengesprsikan dirinya secara aktif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang,

menerima, dan menghargai. Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jenis pekerjaan yang monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

Hal ini sejalan dengan pendapat Triyanto (2016, h.3) yakni *“the artwork produced by students as a result of the creative and expressive process is not a primary goal actually”*, artinya karya seni yang dihasilkan oleh siswa sebagai hasil dari proses kreatif dan ekspresif proses bukan tujuan utama yang sebenarnya. Hal yang lebih penting dari aktivitas proses kreatif dan ekspresif yang mereka lakukan, mereka mendapatkan sarana pelatihan untuk mengembangkan cara merasa, cara berpikir, cara memahami, dan keterampilan untuk melihat serta memecahkan masalah tentang diri sendiri atau lingkungan mereka sesuai dengan kondisi yang mereka hadapi.

2.2.6.4.4. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (*press*) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan atau kegiatan) kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Artinya, ketiga aspek inilah yang akan menentukan kualitas produk

keaktivitas pada siswa yang masih dalam proses pembelajaran, tetapi aspek proses perlu mendapat penekanan (Kenedi, 2017, h.331). Hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikan kepada yang lain. Misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Seni sebagai hasil kreativitas manusia merupakan proses simbolis untuk memaknai realitas Ranuhandoko (2019, h.54). Dalam memaknai realitas, kreativitas seni sangat ditentukan oleh perubahan sosial dalam masyarakat (Seramasara, 2017, h.179). Perubahan yang terjadi sekarang adalah maraknya penggunaan teknologi. Imajinasi dan teknologi dapat merevolusi seni. Karya seni harus menarik bagi kebutuhan dan hasrat dasar manusia. Artinya, karya seni harus mampu menjangkau pembaca menyerap gaya dan subjek yang juga beragam.

2.2.7 Gambar Ilustrasi

2.2.7.1 Pengerian Gambar Ilustrasi

Secara etimologis, istilah *ilustrasi* yang diambil dari bahasa Inggris *Illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin *Illustrare* yang berarti membuat terang. Adisasmito (2018, h.377) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan refleksi dari sebuah keadaan dan efek budaya. Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual (Witabora, 2012, h.660).

Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual

dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator. Mengombinasikan pemikiran analitik dan *skill* kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan. Mayer (1990, h.715) mendeskripsikan gambar ilustrasi sebagai gambar yang dapat memfasilitasi siswa untuk memahami sebuah teks. Sejalan dengan pendapat tersebut, Ollerenshaw, dkk. (1997, h.229) memahami bahwa gambar ilustrasi merupakan gambar yang dapat membantu siswa untuk memahami isi sebuah teks cerita.

Ross (1963, h.2) secara tegas tidak membatasi wujud gambar ilustrasi hanya berupa gambar semata dengan mengatakan bahwa seni ilustrasi berupa gambar atau bentuk representasi piktorial lainnya yang diniatkan untuk memperterang atau memperindah. Lukisan dan ilustrasi berkembang sepanjang jalur yang sama dalam sejarah, dalam banyak hal keduanya sama. Secara tradisional, keduanya mengambil inspirasi dari karya-karya kesusastraan, hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan ceritera atau mencatat peristiwa (Thoma, 1982, h.2).

Menggambar ilustrasi adalah kegiatan menggambar dengan tujuan untuk melengkapi suatu cerita, teks, atau sebagai penjelasan visual dari suatu bagian tulisan, atau ada pula karya ilustrasi berdiri sendiri tanpa disertai tulisan (Tocharman, 2006, h.199). Tulisan yang dimaksudkan bisa berupa cerita, fiksi ataupun non fiksi (pelajaran, ilmu pengetahuan). Bahan dan alat yang diperlukan: kertas gambar, pensil hitam, pensil warna, spidol warna, tinta, cat air, kuas cat air. Hal itu ditegaskan oleh Mayer (1992, h.240) mengungkapkan bahwa gambar ilustrasi adalah gambar alat bantu tambahan untuk memahami isi teks.

Menurut Muharrar (2003, h.2), ilustrasi digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan, atau ide yang diangkat dari teks buku atau lembaran-lembaran kertas. Namun dalam perkembangannya, ilustrasi tidak hanya ada untuk menyertai suatu teks tetapi dapat berdiri sendiri sebagai suatu karya seni. Adapun subjek (benda, suasana, peristiwa, ide) dalam berkarya ilustrasi selain diangkat dari teks, dapat pula murni dari sang ilustrator dengan tujuan menyampaikan informasi, mencatat peristiwa, memperingati peristiwa, menghias, menghibur, mendidik, mengkritik, memberikan petunjuk, memperopagandakan ide, serta menyampaikan ucapan selamat. Subjek tersebut dapat disajikan dalam bentuk yang sifatnya realis maupun dekoratif. Berbagai tema lukisan dapat dinikmati oleh publik sebagai ungkapan ekspresi yang dapat menunjukkan jati diri masyarakat penikmatnya (Harrisman, 2019, h.51).

Berdasarkan penjelasan di atas, menggambar ilustrasi dapat diartikan sebagai kegiatan mengungkapkan cerita, peristiwa, ide maupun benda secara visual berdasarkan teks maupun pengalaman pribadi dengan tujuan menjelaskan maupu menghias dengan memadukan garis dan warna menggunakan pensil pada medium tertentu.

2.2.7.2 Fungsi dan Jenis Gambar Ilustrasi

Levie (1982, h.196) memaparkan ada tiga alasan ilustrasi lebih banyak disukai, dan hal tersebut juga menjadi peranan penting gambar ilustrasi yakni: a) menyederhanakan sebuah teks sehingga meningkatkan minat membaca; b) gambar ilustrasi sangat menarik jika dimunculkan pada bagian depan buku, dan c)

gambar ilustrasi lebih interaktif untuk siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kinerja. Selain itu, Peeck (1993, h.234) menguraikan fungsi dari sebuah gambar ilustrasi adalah sebagai fasilitator dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi, memfokuskan perhatian, mengurangi gangguan, dan penghubung dalam pemahaman sebuah teks.

Gambar ilustrasi banyak ditemukan dalam buku cerita, novel, roman, majalah, cerpen, komik dan lain-lain ataupun dapat berdiri sendiri sebagai sebuah karya seni. Buku yang menarik bagi anak usia dini adalah buku yang memiliki kesesuaian konteks dan ilustrasi (Walker, 2012, h.182). Konteks pada buku pendidikan karakter yang khusus ditujukan untuk anak usia dini adalah kesesuaian gambar ilustrasi dengan peristiwa atau kejadian yang disajikan dalam bentuk gambar pada buku untuk anak (Walker, 2015, h.80). Indikator kesesuaian konteks pada ilustrasi buku anak telah ditemukan oleh para peneliti terdahulu. Waites & Daniel (2014, h.292) melaporkan dalam *International Journal of Arts and Education* bahwa kesesuaian konteks meliputi: (a) menggambarkan adegan penting yang terdapat dalam cerita; (b) mewakili seluruh isi cerita dalam bentuk yang utuh dan padat; (c) strategi penyampaian pesan melalui gambar dalam buku berulang-ulang untuk memudahkan daya ingat anak; (d) cerita disampaikan dipertegas dengan gambar.

Salam (2017, h.15-17), bahwa penggambaran secara grafis dan artistik yang dilakukan oleh ilustrator dalam membuat karya seni ilustrasi, dimaksudkan untuk mencapai berbagai tujuan tertentu. Mencapai tujuan tersebut dipandang sebagai fungsi seni ilustrasi. Berikut uraian tentang fungsi ilustrasi:

- 1) Fungsi menjelaskan atau membuat terang ide yang tertuang pada naskah atau teks yang merupakan fungsi tradisional seni ilustrasi, baik yang diwujudkan dalam corak naturalis/realistis maupun yang berupa gambar skematik/diagram.
- 2) Fungsi mendidik diemban oleh seni ilustrasi yang dibuat untuk menyampaikan berbagai pesan edukatif yang diharapkan dapat menimbulkan kesadaran dalam diri seseorang sehingga orang tersebut menjadi pribadi yang baik dan bertanggungjawab.
- 3) Fungsi menceritakan secara jelas tampak pada seni ilustrasi berupa cergam atau komik yang menceritakan suatu peristiwa, dongeng, atau roman berupa rangkaian gambar dengan teks sebagai penjelasnya.
- 4) Fungsi mempromosikan atau mempropagandakan suatu ide, peristiwa, jasa, atau produk.
- 5) Fungsi menghibur diemban oleh seni ilustrasi berupa kartun humor yang menghadirkan kelucuan yang diangkat dari kehidupan sehari-hari, baik dalam bentuk cetakan maupun dalam bentuk animasi.
- 6) Fungsi menyampaikan opini atau pandangan tentang suatu persoalan atau tema yang diemban oleh ilustrasi editorial.
- 7) Fungsi memperingati suatu peristiwa diemban oleh seni ilustrasi pada perangko yang mengangkat tema hari-hari bersejarah.
- 8) Fungsi memuliakan diemban oleh seni ilustrasi pada perangko (dan mungkin juga pada jenis ilustrasi lainnya) dengan menghadirkan berbagai tokoh yang

berperan dalam sejarah umat manusia, baik dalam ruang lingkup internasional, nasional, maupun lokal.

- 9) Fungsi menyampaikan rasa simpati berkenaan dengan peristiwa yang menyenangkan dan membahagiakan atau menyampaikan rasa empati atau peristiwa duka menimpa seperti yang diemban oleh seni ilustrasi dalam bentuk berbagai kartu ucapan.
- 10) Fungsi mencatat peristiwa yakni karya seni ilustrasi yang dibuat dalam rangka mendokumentasikan peristiwa penting.

Menurut Garha (1980, h.30) menggambar ilustrasi lebih diarahkan pembentukan gambar bertema atau gambar adegan yang menggambarkan bagian dari gambaran suatu peristiwa. Fungsi utama gambar ilustrasi adalah memberikan kejelasan kepada suatu pernyataan yang disampaikan secara tertulis. Fungsi gambar ilustrasi secara rinci merupakan suatu cara yang bertujuan:

1. Untuk menggambarkan suatu adegan atau karakter tokoh dalam cerita
2. Menggambarkan kejadian atau peristiwa yang agak mustahil
3. Mencoba menggambarkan ide abstrak
4. Memperjelas suatu makna yang terdapat dalam cerita
5. Menggambar sesuatu secara rinci, misalnya ilustrasi untuk menggambarkan suasana latar dan keadaan yang ada dalam cerita
6. Membuat corak tertentu pada suatu tulisan yang menggambarkan masa atau zaman pada saat tulisan itu dibuat (Muharrar, 2003, h.3).

Selanjutnya menurut Soedarso (2012, h.33) jenis-jenis gambar ilustrasi berdasarkan penampilannya adalah sebagai berikut:

1. Gambar naturalis adalah gambar yang penggambarannya menampilkan bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa adanya penambahan ataupun pengurangan. Contoh karya gambar naturalis yaitu portrait wajah seorang tokoh, suasana perkampungan, lukisan monalisa, dan sebagainya.
2. Gambar ilustrasi dekoratif adalah gambar ilustrasi yang pembuatannya memiliki fungsi untuk menghias sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan yang bersifat ornamental (dibuat gaya tertentu sebagai *style*). Contoh gambar dekoratif yaitu *vignette*, doodle, dan lain-lain. Biasanya gambar dekoratif ini banyak menghiasi majalah, buku cerita, sastra, dan sebagainya.
3. Gambar kartun adalah gambar yang dibuat dengan bentuk-bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar.
4. Gambar karikatur adalah gambar kritikan atau gambar sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk dan proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di majalah dan Koran.
5. Cerita bergambar adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cerita dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai penggambaran sudut pandang yang menarik.
6. Ilustrasi buku pelajaran berfungsi untuk menerangkan suatu teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, juga bisa berbentuk bagan.

7. Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, roman, novel dan komik

Dari uraian-uraian yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi gambar ilustrasi adalah penjelas suatu peristiwa atau fenomena. Gambar ilustrasi yang bagus dan menarik adalah gambar ilustrasi yang memenuhi persyaratan yaitu: gambarnya komunikatif mudah dimengerti, dapat menjelaskan isi, dan menarik perhatian. Selain itu, jenis gambar ilustrasi antara lain: 1) gambar naturalis, 2) gambar ilustrasi dekoratif, 3) gambar kartun, 4) gambar karikatur, 5) cerita bergambar, 6) ilustrasi buku dan ilustrasi khayalan.

2.2.7.3 Gambar Ilustrasi sebagai Hasil Pembelajaran

Karya gambar ilustrasi merupakan hasil dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Menurut Jazuli (2008, h.23) kompetensi kreasi/ekspresi dapat diukur melalui karya seni yang diciptakan dengan terfokus pada indikator yang merepresentasikan kompetensi yang sedang diamati. Syafii (2006, h.18) menyebutkan bahwa objek sasaran evaluasi hasil pembelajaran seni rupa tidak hanya aspek keterampilan tetapi juga memperhatikan kompleksitas materi berkaitan dengan kognitif (pengetahuan) dan kreatif. Salam (2017, h.229) menguraikan penilaian yang dilakukan oleh seorang guru yakni sejauhmana karya seni ilustrasi yang dijadikan sasaran pengukuran, memenuhi kriteria:

2.2.7.3.1. Keefektifan Komunikasi

Keefektifan komunikasi yang tercermin pada ketersampaian pesan kepada apresiator dan kemampuan pesan tersebut untuk menyentuh hati sehingga menjadikannya terinspirasi, tergodas, tersentak, terprovokasi, atau terpuaskan oleh pesan tersebut. Hal ini berkaitan dengan penyampaian pesan melalui karya ilustrasi (Salam, 2017, h.228). Keefektifan komunikasi juga berkaitan dengan intelektualitas siswa.

Intelektualitas anak pada setiap tingkatan memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam cara pandang terhadap lingkungan dan dirinya sendiri. Intelektualitas menurut Poerbakawatja & Harahap (1982, h.148) adalah daya pada diri manusia untuk memahamai suatu hubungan, memilah yang hakiki dan mana yang tidak hakiki dalam rangka memecahkan masalah.

Dalam berkarya seni rupa, intelektualitas siswa dapat ditandai dengan ketepatan karya dengan suatu topik tertentu. Hal tersebut dapat menunjukkan intelektualitas siswa, antara lain: (1) kesesuaian karya dengan topik tertentu, (2) kemampuan siswa untuk mengolah dan mengembangkan topik tertentu dalam bentuk visual.

2.2.7.3.2. Keartistikan Wujud

Keartistikan wujud tercermin pada “keindahan” yang terpancar dari karya tersebut sehingga apresiator terpesona karenanya. “Keindahan” yang dimaksud di sini adalah kualitas yang menimbulkan kepuasan batin. Keindahan sebagai elemen dasar seni dipakai dalam pendidikan seni sebagai sarana peningkatan intelektul

dan *katarsis* (penyucian jiwa) (Sunarto, 2017, h.5). Keindahan biasa juga disebut dengan estetika. Azmi (2018, h.161) mengungkapkan bahwa "*aesthetic experience is something that appears in human life*", artinya pengalaman estetika adalah sesuatu yang muncul dalam kehidupan manusia. Sedangkan Ma'sum (2018, h.254) mengungkapkan bahwa "*aesthetic expression of students' drawing is influenced by their environment*", artinya ekspresi estetis dari gambar siswa merupakan cerminan dari lingkungannya. Dalam kehidupan sehari-hari orang memberikan perhatian lebih kepada keindahan, mereka menikmati keindahan setiap hari dan mendapatkan banyak pengalaman estetika melalui seni.

Estetika menurut Susanto (2012, h.20) merupakan hal yang terkait dengan keindahan dan rasa. Estetika memiliki dua penggolongan yakni estetika pada tataran *ideational* dan estetika pada tataran *technical*. Tataran *ideational* adalah nilai estetika yang berhubungan dengan gagasan, ide atau suatu konsep. Sementara itu, tataran *technical* adalah penggalian nilai estetika melalui teknik Ismanto (2018, h.70). Untuk menciptakan karya seni yang estetis perlu mempertimbangkan unsur-unsur yang dalam seni rupa disebut unsur rupa (visual). Unsur-unsur seni rupa pada umumnya meliputi garis, raut, warna, gelap terang, tekstur, ruang. Dalam mencipta karya perlu dilakukan pemilihan yang mewujudkan unsur-unsur yang sama atau perpaduan yang menarik. Oleh karena itu diperlukan penyusunan, kombinasi atau pengorganisasian unsur-unsur rupa atau dapat disebut juga prinsip seni rupa (desain). Prinsip-prinsip tersebut digunakan sebagai pedoman atau kaidah penyusunan dan pengorganisasian unsur-unsur seni rupa agar karya tampak menarik dan memiliki keterpaduan satu dengan

yang lain. Menurut Sunaryo (2010, h.6) prinsip kesatuan, keserasian, irama, dominasi, keseimbangan, dan kesebandingan akan menentukan kualitas fisik suatu karya seni rupa.

Berkaitan dengan estetika karya seni, Djelantik (1999, h.17) menyatakan bahwa unsur benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek yang mendasar, yaitu: (1) *wujud/rupa (appearance)* menyangkut bentuk (unsur yang mendasar) dan susunan atau struktur. Wujud atau rupa, digunakan untuk menganalisis wujud atau rupa dari hasil gambar ilustrasi siswa. (2) *bobot/isi (content/substance)* menyangkut apa yang dilihat dan dirasakan sebagai makna dari wujud, seperti suasana (*mood*), gagasan (*idea*) dan ibarat/pesan. Menganalisis bobot atau isi yang terkandung dalam hasil gambar ilustrasi siswa, berkaitan dengan pesan yang terdapat dalam gambar. (3) *penampilan/penyajian (presentation)* menyangkut cara penyajian karya kepada pemerhati atau penikmat. Penampilan sangat dipengaruhi oleh bakat (*talent*), keterampilan (*skill*), dan sarana/media (*medium*). Penampilan atau penyajian, berkaitan dengan unsur dan prinsip seni rupa yang terdapat pada hasil gambar ilustrasi siswa.

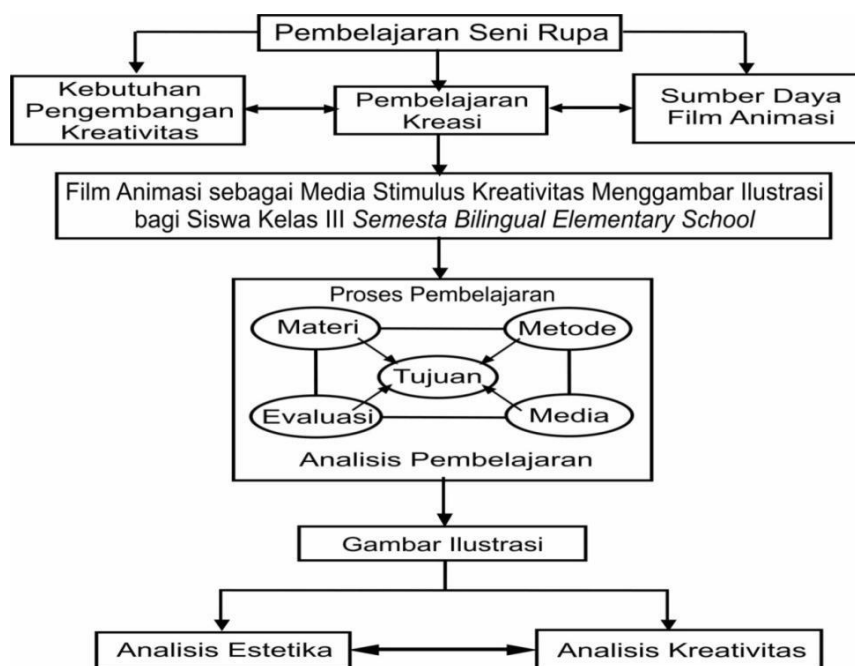
2.2.7.3.3. Keapikan Presentasi

Karena seni ilustrasi beragam jenis dan karakteristiknya, maka kriteria keefektifan komunikasi dan keartistikan wujud merupakan “kriteria generik” yang perlu dielaborasi sesuai dengan karakteristik jenis karya seni ilustrasi yang akan dinilai. Terpenuhinya kedua kriteria di atas, keefektifan komunikasi dan keartistikan wujud sebuah karya seni ilustrasi, akan menimbulkan kesan “wah” yang akan

menjadikan seseorang merasa terpaut dengan sebuah karya seni ilustrasi. Grove (2011, h.1) menyebut keterkejutan semacam ini sebagai indikator kesuksesan sebuah karya seni. Sebagai tambahan, jika karya seni ilustrasi yang dinilai dikemas secara khusus untuk dipresentasikan (misalnya dibingkai untuk keperluan pameran), maka kemasan presentasi dapat disertakan sebagai kriteria tambahan (salam, 2017, h.229). Dalam pembelajaran gambar ilustrasi di kelas, penilaian tentang keapikan presentasi dilakukan dengan cara siswa memaparkan atau mengkomunikasikan hasil kreasinya di depan kelas.

2.3 Kerangka Berpikir

Berikut di bawah ini dijelaskan model kerangka teoretis terkait penelitian tesis yang secara hipotetis akan digunakan sebagai sistem penjelasan mengenai permasalahan.



Bagan 2.1. Kerangka Berpikir Penelitian
(Digambar oleh peneliti)

Penelitian yang berjudul *Film Animasi sebagai Stimulus Kreativitas Menggambar Ilustrasi bagi Siswa Kelas III Semesta Bilingual Elementary School* akan dianalisis menggunakan teori pembelajaran, estetika, dan kreativitas. Ketika proses belajar mengajar berlangsung, peneliti menganalisis komponen-komponen pembelajaran yang guru gunakan antara lain tujuan pembelajaran, bahan ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Dari kegiatan kreasi didapatkan hasil karya siswa dalam menggambar ilustrasi, yang selanjutnya akan dianalisis menggunakan teori estetika dan kreativitas. Hasil akhirnya, siswa akan mendapatkan aspek kreativitas melalui pembelajaran seni rupa yakni menggambar ilustrasi untuk dijadikan sebagai pedoman dalam bertingkah laku serta menjadi pribadi yang lebih kreatif.

BAB 5

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti yang berjudul Film Animasi sebagai Stimulus Kreativitas Menggambar Ilustrasi bagi Siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School*, memperoleh simpulan sebagai berikut.

Pertama, bentuk pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi bagi Siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School*. Pelaksanaan pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi bagi Siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School* dilakukan dalam dua kali pengamatan terkendali sebagai berikut.

Tujuan dari pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi disesuaikan dengan RPP yang telah dirancang oleh peneliti dan guru, yakni setelah pembelajaran siswa dapat: (1) mendeskripsikan pengertian menggambar ilustrasi, (2) siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan menggambar ilustrasi, (3) siswa dapat mengidentifikasi teknik menggambar ilustrasi, (4) siswa dapat mengidentifikasi prosedur menggambar ilustrasi, (5) siswa dapat membuat gambar ilustrasi, dan (6) siswa dapat menyajikan gambar ilustrasi di depan kelas.

Materi pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi, dibuat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Materi pembelajaran memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan.

Materi pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru adalah pengertian gambar ilustrasi, alat dan bahan menggambar ilustrasi, teknik menggambar ilustrasi, prosedur menggambar ilustrasi, membuat gambar ilustrasi, dan presentasi karya.

Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi menggunakan pendekatan saintifik sesuai dengan Kurikulum yang berlaku di *Semesta Bilingual Elementary School* yaitu Kurikulum 2013. Metode pembelajaran yang digunakan berupa ceramah, diskusi, dan penugasan. Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi berupa film animasi "*finding nemo*". Sumber belajar berupa buku Tema 2 Menyanyangi Hewan dan Tumbuhan dan buku referensi lain yang relevan

Pada kegiatan pendahuluan, guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, meminta tolong ketua kelas untuk memimpin do'a, dilanjutkan dengan guru mengecek kehadiran siswa. Kegiatan pendahuluan dilakukan oleh guru dengan mengawali kegiatan pembelajaran dengan melakukan sedikit pengulangan materi sebelumnya kepada siswa dengan cara tanya jawab berlangsung kurang lebih selama 5 menit agar siswa dapat termotivasi dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Adanya tanya jawab tersebut diharapkan siswa dapat mengingat kembali materi yang sebelumnya telah diajarkan. Selanjutnya guru juga menginformasikan tujuan pembelajaran pemanfaatan film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi siswa Kelas III *Semesta Bilingual Elementary School* dan menginstruksikan kepada semua siswa untuk memperhatikan dan terlibat aktif dalam mengikuti

pembelajaran. Materi antara pertemuan pertama dan kedua adalah sama, yaitu kehidupan bawah laut, akan tetapi pada pertemuan kedua, objek yang diapresiasi adalah film animasi "*finding nemo*".

Selanjutnya pada kegiatan inti, sesuai dengan pendekatan saintifik, saat pembelajaran berlangsung terdapat aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Berikut penjelasannya. Awal kegiatan inti, guru menyiapkan film animasi "*finding nemo*" untuk diamati siswa pada pembelajaran. Siswa diberikan intruksi untuk mengamati film yang sedang diputar. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan film animasi yang guru sajikan. Guru menjawab pertanyaan yang diajukan siswa dan menjelaskannya sebagai informasi untuk melaksanakan kegiatan kreasi. Selanjutnya, guru mengajak siswa untuk mencoba menggambar ilustrasi dengan tema "*Finding Nemo*" pada selembar kertas gambar yang telah guru siapkan. Setelah 45 menit siswa melakukan kegiatan kreasi, dilanjutkan dengan kegiatan menalar yaitu siswa mengolah informasi yang didapatkan dengan cara membandingkan informasi yang didapatkan dari hasil pengamatan dengan informasi yang diberikan oleh guru. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil karyanya dimulai dari siswa yang sudah siap terlebih dahulu. Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk menyimak presentasi temannya dan menyiapkan pertanyaan untuk diajukan sebagai bentuk respons dari presentasi siswa.

Kegiatan penutup, guru memberikan instruksi kepada siswa untuk segera mengakhiri pembelajaran dengan mengumpulkan hasil gambar ilustrasi di meja

guru. Setelah siswa kembali ke tempat duduk masing-masing, guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. Selanjutnya guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin do'a. Pembelajaran diakhiri dengan guru mengucapkan salam.

Evaluasi pada pengamatan terkendali 1 berupa tes uji kerja menggambar ilustrasi dengan tema kehidupan bawah laut. Evaluasi pada pengamatan terkendali 2 berupa tes uji kerja menggambar ilustrasi dengan tema *finding nemo*. Sesuai dengan data yang didapat peneliti terdapat siswa yang mempunyai nilai di bawah KKM pada pengamatan terkendali 1. Standar KKM yang digunakan dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya adalah siswa minimal memperoleh nilai 75.

Kedua, hasil evaluasi keterampilan menggambar ilustrasi siswa Kelas III B dari pengamatan terkendali 1 dan pengamatan terkendali 2 memperoleh rata-rata nilai 80,4 masuk dalam kategori baik. Hasil evaluasi menunjukkan siswa Kelas III B dalam tes keterampilan menggambar ilustrasi pada pengamatan terkendali 1 mencapai total nilai 1229 dengan nilai rata-rata 76,81 dalam kategori Cukup. dari 16 siswa yang mengikuti yang mengikuti tes, terdapat satu siswa yang memperoleh nilai dalam kategori sangat baik dengan rentang nilai 86-100, dua siswa memperoleh nilai dalam kategori baik dengan rentang nilai 81-85, delapan siswa memperoleh nilai dalam kategori cukup dengan rentang nilai 75-80, dan lima siswa memperoleh nilai dalam kategori kurang dengan rentang nilai <75.

Hasil evaluasi menunjukkan siswa Kelas III B dalam tes keterampilan menggambar ilustrasi pada pengamatan terkendali 2 mencapai total nilai 1343 dengan nilai rata-rata 83,93 dalam kategori Baik. dari 16 siswa yang mengikuti

yang mengikuti tes, terdapat enam siswa yang memperoleh nilai dalam kategori sangat baik dengan rentang nilai 86-100, tujuh siswa memperoleh nilai dalam kategori baik dengan rentang nilai 81-85, tiga siswa memperoleh nilai dalam kategori cukup dengan rentang nilai 75, dan tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori kurang dengan rentang nilai <75.

Ketiga, analisis kreativitas yang didapatkan, siswa mengambil referensi dari *scene*, dikembangkan gagasannya dalam pembuatan karya dengan menambahkan figur ikan dan objek lain serta memperindah background dengan teknik pewarnaan gradasi. dari 16 siswa Kelas III B, terdapat lima siswa memilih *scene* Marlin menasihati Nemo (S-01), dua siswa memilih *scene* ikan pari menjemput murid-muridnya (S-02), empat siswa memilih *scene* Marlin bertemu dengan Dory (S-03), tiga siswa memilih *scene* nemo ditahan dalam akuarium (S-04), dan dua siswa memilih *scene* Marlin dapat menemukan Nemo (S-05) sebagai referensi menggambar ilustrasi *Finding Nemo*.

Hasil akhir yang didapatkan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dalam menggambar, ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan mengoptimalkan kemampuan siswa. Implikasi dari penelitian ini yakni film animasi dapat menumbuhkembangkan potensi siswa agar berpikir dan bersikap kreatif menghadapi kemajuan teknologi yang semakin pesat.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan peneliti sebagai berikut. Pertama, guru perlu memanfaatkan karakter

dari peserta didik untuk dapat menyusun pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Kedua, guru perlu memanfaatkan dengan baik sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah guna menunjang keberhasilan pembelajaran. Ketiga, film animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif diterapkan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, mengoptimalkan kemampuan siswa, menstimulus kreativitas siswa dalam berkarya, dan melatih siswa agar berani mengungkapkan pendapatnya melalui sebuah karya gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Lukman. (2015). Pemanfaatan Film Animasi dalam Pembelajaran Menggambar Ilustrasi di Kelas VIII SMP Negeri 02 Tersono Batang. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. 1-92.
- Adisasmito, Nuning Damayanti. (2018). The Reflection of Society Culture in Visual Art Illustration of Javanese Manuscript. *MUDRA Journal of Art and Culture*, 33 (3), 374-382.
- Ali, H., dan Lilik Purwandi. (2017). *Millennial Nusantara Pahami Karakternya, Rebut Simpatinya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Angin, Darmina Br Perangin. (2015). Peningkatan Keterampilan Ekspresi Seni Mematung Siswa melalui Metode Ekspresi Bebas Di Kelas IX-4 SMP Negeri 1 Panai Tengah Tahun Pelajaran 2014/2015. *Wahana Inovasi*, 4 (2), 670-679.
- Anni, Chatharina Tri.dkk. (2006). *Psikologi Belajar*. Semarang : UPT Unnes Press.
- Apriyani, Cica Kurnia F., Julia, Syahid dan Aah Ahmad. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi terhadap Kreativitas Menggambar Ilustrasi pada Pembelajaran Seni Rupa. *Pena Ilmiah*, 2 (1), 561-570.
- Aprianti, Rahma. (2013). Meningkatkan Kreativitas Gambar Anak melalui Melukis Pasir di Atas Kaca pada Kelompok B TK Satu Atap Padang Kurawan Bengkulu Selatan. *Skripsi*. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Ardiyansah. (2012). Film Animasi sebagai Medium Dokumentasi Kekayaan Alam, Intelektual, Budaya, dan Dinamika Sosial Politik. *Humaniora*, 3(2), 668-677.
- Ariana, I Wayan, dkk. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Ekspresi Bebas Disertai Asesmen Kinerja terhadap Motivasi Belajar dan Kualitas Karya Seni Lukis Kelas XII IPA SMA Negeri 1 Semarang. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 4, 1-6.
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ary, Deasylina da. (2019). Pacitanian Art-Edu (Jalan Alternatif Menuju Hakekat Tujuan Pendidikan Seni di Indonesia). *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 34(2), 177 – 185.

- 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. *Eduarts*, 2 (1), 1-8.
- Asmadawati. (2014). Perencanaan Pengajaran. *Jurnal Darul Ilmi*, 2 (1), 1-9.
- Azmi, Ulya Zakaria, Utomo, Udi, & Triyanto. (2018). Aesthetic and Religious Value of Rebana Music Art in Darul Ulum Islamic Boarding School Ngembalrejo Bae Kudus. *Catharsis: Journal of Arts Education*, 7 (2), 160-167.
- Bambang, Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bawaihi. (2013). Anarkisme Pendidikan, Kritik Pengelolaan Pendidikan Dewasa Ini. *Media Akademika*, 8 (4), 21-28.
- Bonggas, Maruasas. (2012). Hubungan Motivasi Belajar dan Kreativitas Belajar dengan Kemampuan Belajar Menggambar Teknik Mesin pada Siswa Kelas X SMK Tri Sakti Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2011/2012. *Skripsi*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Bunthas, Sakti Permana. (2012). Penerapan Model Card Sord untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gedang Sari. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Carney, Russell N., dan Joel R. Levin. (2014). Pictorial Illustrations Still Improve Students Learning From Text. *Educational Psychology Review*, 14 (1), 5-26.
- Dalz. (2010). *Animasi Flash*. Jakarta: Rajawali
- Damayanti, Nuning & Haryadi Suadi. (2007). Ragam dan Unsur Spiritualitas pada Ilustrasi Naskah Nusantara 1800-1900an. *ITB J Visual Art*, 1 (1), 66-84.
- Destiani, Ardita. (2016). Upaya Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Siswa melalui Teknik Pencetakan dengan Bantuan Media Asli. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 7-14.
- Dimiyati dan Mudjio. (1994). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Djalle, Zaharudin G., dkk. (2007). *The Making of 3D Animation Movie*. Bandung: Informatika.
- Djamal, Hidjanto & Andi Fachrudin. (2011). *Dasar-Dasar Penyiaran: Sejarah, Organisasi, Operasional dan Regulasi*. Jakarta: Kencana.
- Djamarah, Syaiful. (2005). *Guru dan Anak Didik dalam Interakdi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djelantik, A.A.M. (1999). *Estetika sebuah Pengantar*. Bandung: MSPI.
- Dolong, Jufri. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *E-Journal*, V (2), 293-300.
- Fatkhurrohman & Sutikno. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Garha, Oho. (1980). Pendidikan Kesenian Seni Rupa Program Spesialisasi II. Jakarta: Gramedia.
- Grove, Jaleen. (2011). *Evaluating Illustration Aesthetically*. Canada: Ontario.
- Hafiar, Hanny & Oji Kurniadi. (2008). Geliat Komik Indonesia. *Mediator*, 9 (2), 359-364.
- Haldis, Awang. (2010). *Pengertian Animasi dan Konsep Pembelajaran Animasi*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafy, Muhammad Sain. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17 (1), 66-79.
- Hapsari, Meyke Age, dkk. (2015). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Ilustrasi. *Jurnal PGSD Universitas Sebelas Maret*, 1, 1-9.
- Harissman, Suryanti. (2019). Visualisasi Rumah Gadang dalam Ekspresi Seni Lukis. *Panggung*, 29 (1), 44-55.
- Hasibuan, J.J., dan Mudjiono. (1995). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Hasnawati & Anggraini, Dwi. (2016). Mozaik sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Seni Rupa Menggunakan Metode Pembinaan Kreativitas dan Keterampilan. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9 (2), 226-231.
- Hermawan, Asep H., dkk..(2008). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Horsley, M., Knight, B., dan Huntly, H.. (2010). The Role of Textbooks and Other Teaching and Learning Resources in Higher Education in Australia: Change and Continuity in Supporting Learning. *IARTEM 1-Journal*, 3 (2), 43-61.
- Hurlock, E. B.. (1985). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Inah, Ety Nur. (2015). Peran Komunikasi dalam Interaksi Guru dan Siswa. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8 (2), 150-167.
- Indrajaya, Ferdinand. (2018). Art as the Manifestation of Embodiment in the Age of Modern Technology. *International Journal of Creative and Arts Studies*, 5 (1), 1-12.
- Iskandar, Edi D.. (1999). *Panduan Praktis Menulis Skenario*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ismanto, Idealita. (2018). Budaya *Selfie* Masyarakat Urban Kajian Estetika Fotografi, *Cyber Culture*, dan Semiotika Visual. *Rekam*, 14 (1), 67-76.
- Iswidayati, Sri. (2010). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya*. Semarang: Unnes Press.
- Jaya, Indra. (2017). Pengaruh Menggambar Bebas terhadap Kemampuan Bercerita Anak. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (3), 273-280
- Jazuli, Muhammad. (2005). Mandala Pendidikan Seni. *Harmonia: Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*, VI (3), 1-10.
- _____. (2008). *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Surabaya: Unesa Press.
- Kasnodihardjo. (1992). Lebih Jauh Mengenal Metode Pengamatan. *Media Litbangkes*, II (3), 18-21.

- Kenedi. (2017). Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto. *Suara Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 3(2), 329-347.
- Kodiran. (2004) Pewarisan Budaya dan Kepribadian. *Humaniora*, 16 (1), 10-16.
- Kristiawan, Yohanes. (2016). Pengembangan Kreativitas Musik dalam Pembelajaran Seni Budaya (Musik) di SMA Negeri 1 Pati. *Jurnal Seni Musik*, 5 (1), 36-47.
- Levie, W. H., & Lentz, R.. (1982). Effects Text Illustration: A Review of Research. *Education Communications Technology Journal*, 30, 195-232.
- Lin, H. & F. M. Dwyer. (2010). The Effect of Static and Animated Visualization: a Perspective of Instructional Effectiveness and Efficiency. *Educational Technology, Research and Development*, 58, 155-174.
- Luthfi, Alexandri. (2017). Pendidikan Seni Film dan Televisi sebagai Penggerak Industri Ekonomi Kreatif. *Rekam*, 13(2), 99-106.
- Mahnun, Nunu. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27-35.
- Makmur, Agus. (2015). Efektifitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP N 10 Padangsidempuan. *Jurnal EduTech*, 1 (1), 1-15.
- Malilang, Chrysogonus Siddha. (2017). Drawing Maps for Research in Creative Writing through Artography. *Journal of Urban Society's Arts*, 4 (2), 71-88.
- Ma'sum, Aziz, Triyanto, & Muh. Iban Syarif. (2018). Arts Education in Pesantren (Islamic Boarding School) : an Aesthetic Expression of Students' Drawing in MTs Al Asror Semarang. *Catharsis: Journal of Arts Education*, 7 (2), 249-256.
- Mayer, R. E., & Gallini, J. K. (1990). When Illustration Worth Ten Thousand Words?. *Journal Education of Psychology*, 82, 715-726.
- Mayer, R. E., & Anderson, R.. (1992). The Instructive Animation: Helping Students Build Connections between Words and Pictures in Multimedia Learning. *Journal Education of Psychology*, 84, 240-246.
- Menson, Akosua Tachie, dkk. (2015). Teaching and Learning of Drawing for Book Design and Illustration: A Study of Higher Education in

Publishing. *Global Journal of Human-Social Science: A Arts & Humanities – Psychology*, 15 (7), 18-28.

- Minawati, Rosta & Nursyirwan. (2018). Kreativitas Garap sebagai Strategi Pengembangan Musik Kompang Grup Delima di Bantan Tua Bengkalis. *Panggung*, 28 (3), 347-359.
- Mudra, I Wayan, dkk.. (2018). Balinese Puppet Style As An Idea Of Ceramic Art Creation. *MUDRA Journal of Art and Culture*, 33(3), 302 – 309.
- Muharrar, Syakir. (2003). *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Mukti, Farida & Basuki Wibawa. (1992). *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Mulyasa, E. (2005). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. (1992). *Mengembangkan Bakat Anak*. Jakarta: Gramedia.
- _____. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2004). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- _____. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nazarudin. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Nelson, Nelwandi. (2016). Kreativitas dan Motivasi dalam Pembelajaran Seni Lukis. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1, 42-58.
- Nimita, Esthi & Mustika Yundari. (2017). The Art Creation in The Traditional Art Area. *Panggung*, 27(3), 247-254.
- Nugroho, Budi Adi & Himawan, Willy. (2014). Visual Tradisi dalam Karya Seni Lukis Kontemporer Sebagai Wujud Artistik Pengaruh Sosial Budaya. *Journal of Urban Society's Arts*, 1 (4), 99-109.
- Nurti, Winda. (2013). Peningkatan Kreativitas Menggambar dengan Menggunakan Media Pasir. *Skripsi*. Universitas Bengkulu. 1-54.

- Ogochikwu, N. V.. (2010). Enhancing Students Interest in Mathematics Via Multimedia Presentation. *African Journal of Mathematics and Computer Science Research*,3 (7), 107-113.
- Oktaviyanti, Itsna. (2015). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Ilustrasi terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Menggambar Ilustrasi di SD Negeri 1 Dagan Purbalingga. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. 1-245.
- Ollerenshaw, A., Aidman, E., dan Kidd G.. (1997). Is an Illustration Always Worth Ten Thousand Words? Effects of Prior Knowledge, Learning Style, and Multimedia Illustration on Text Comprehension. *International Journal Instruction Media*,24, 227-238.
- Pandanwangi, Wiekandari Dyah & Nuryatiningsih, Farida. (2017). Animasi Kartun Bertema Falsafah Jawa sebagai Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *Rekam*, 13 (1), 22-38.
- Peeck, J. (1993). Increasing Picture Effects in Learning from Illustrated Text. *Learning Instruction*,1, 117-175.
- Pitaloka, Mayang, Iswidayati, Sri, & Triyanto. (2018). The Art Expression of the Prisoners' Paintings in Class IIA Narcotic Correctional Institution, Yogyakarta. *Catharsis:Journal of Arts Education*,7 (2), 355-364.
- Poon, Stephen T. F.. (2016). Drawing on Collaborative Ventures to Visual Thinking: The Importance of Illustrations in Children's Books. *Journal of International Academic Research for Multidisciplinary*,4 (8), 188-207.
- Prakosa, G. (2010). *Animasi: Dasar pengetahuan film animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta & Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Poerbakawatja R. S., & Harahap. (1982). *Ensiklopedi Pendidikan*. Jakarta: Gunung Agung.
- Purnomo, Heri. (2011). *Perancangan Film Animasi 3D "Aku Seorang Railfans"*. Yogyakarta: Amikom.
- Ramanujam, M. Eric, Brooks, S. Joss. (2014). Wildlife Art And Illustration: Drawing In Ink - Some Experiments In Auroville, India. *Journal of Threatened Taxa*,6 (1), 5343-5356.
- Ranuhandoko, Ndaru & Santi Sidhartani. (2019). Makna Budi Pekerti melalui Cerita Punakawan: Analisis Visual dalam Seni Kreativitas Komik Kontemporer. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*,34 (1), 54-60.

- Read, H. (1958). *Education Through Art*. New York: Faber and Faber Culture Macmillan.
- Regina, Belinda Dewi. (2018). Implementasi Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Realis pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Ponorogo. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 33 (2), 270-277.
- Rivai. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rohani, Ahmad. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. (2011). *Metodologi penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang.
- _____. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal: Wayang sebagai Sumber Gagasan. *Imajinasi*, 1, 1-8.
- Ross, Robert. (1963). *Illustration Today*. Scranton, Pennsylvania: International Textbook Company.
- Rosyid, Muhammad. (2016). Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas IV SDN Ngancar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 27, 2614-2621.
- Rusli, Edial. (2016). Imajinasi ke Imajinasi Visual Fotografi. *Rekam*, 12 (2), 91-105.
- Rusli, M., & Rinatha Yasa Negara. (2017). The Effect of Animation in Multimedia Computer-Based Learning and Learning Style to The Learning Result. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18 (4), 177-191.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sadiman, Arif, dkk. (1986). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali.
- Sagala, Syaiful. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Salam, Sofyan. (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Yogyakarta: Percetakan Sunrise.
- Santo, Tris Neddy, dkk..(2012). *Seni Profesi Industri Kreatif: Menjadi Seniman Rupa*. Jakarta: Metagraf.
- Saparahayuningsih, Sri. (2010). Peningkatan Kecerdasan Dan Kreativitas Siswa(*Improving Students" Intelligence And Creativity*). *Kreatif:Jurnal Kependidikan Dasar,1* (1), 1-6.
- Sardiman. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Seramasara, I.G.N.. (2017). Perubahan Kreativitas Seni Sebuah Proses Simbolis dalam Kategori Sejarah. *MUDRA Jurnal Seni Budaya,32* (2), 178-185.
- Setiawan, W..(2010). *Animasi dan Multimedia*. Bandung: Alfabeta.
- Setyaningrum, Fery. (2016). Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Media Video Animasi untuk Mengembangkan Kompetensi Guru SD Muhammadiyah Se-Kecamatan Tempel Yogyakarta. *Laporan Hasil Penelitian,Universitas Negeri Yogyakarta*. 168-180.
- Setyawan, Heri. (2013). Membangun Film Animasi Cerita Rakyat Indonesia. *Jurnal Komunikasi PROFETIK,6* (1), 31-42.
- Sobandi, Bandi. (2007). *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Maulana Offset.
- Soehardjo, A.J.. (2012). *Pendidikan Seni: dari Konsep sampai Program*. Malang: Bayumedia.
- Soedarso. (2012). *Speed Reading Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia.
- Soeparno. (1998). *Ilmu dan Teknologi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Sudirga, I Komang. (2017). Pasantian Sebagai Sumber Inspirasi Riset dan Kreativitas. *MUDRA Jurnal Seni Budaya, 32* (1), 9 – 20.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. (2001). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugono, Dendy. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia.

- Suhaya. (2016). Pendidikan Seni sebagai Penunjang Kreativitas. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 1 (1) , 1-15.
- Sujarwo. (2012). *Model-model Pembelajaran: Suatu Strategi Mengajar*. Yogyakarta.
- Sugiarto, Eko. (2019). *Kreativitas, Seni, dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: LkiS.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sukardi. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Rosda Karya.
- Sumartono, Basuki. (2015). Pencitraan Aura Magis-Refleksi Karisma Estetik Pamor Keris dalam Seni Lukis. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 30(2), 200-210.
- Sunarto. (2017). Estetika dalam Konteks Pendidikan Seni. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7 (2), 102-110.
- _____. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif dalam Pendidikan Seni melalui Pembelajaran MUKIDI. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2), 107-113.
- Sunaryo, Aryo. 2010. *Ornamen Nusantara*. Semarang: Dahara Prize.
- Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, II(2), 30-46.
- Suparno, P.. (1998). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Jakarta: Kanisius.
- Susanto, Mikke. (2012). *Diksi Rupa*. Yogyakarta dan Bali: DictiArt Lab dan Jagad Art Space.
- Sutikno, M. S.. (2008). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Syafi'i, dkk. (2006). *Materi dan Pembelajaran Kertangkés SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Syakir. (2014). Mading Dokumenter Seni Rupa Berbasis Internet dan Keefektifan Pemanfaatannya sebagai Media Informasi dan Apresiasi bagi Mahasiswa Jurusan Seni Rupa FBS Unnes. *Imajinasi*, 3 (1), 81-90.
- _____. (2018). Ekspresi Seni Berbasis Lingkungan Pesisiran (Kajian Eksploratif Pengembangan Desain Batik Mangrove Semarang sebagai Wujud Konservasi). *Indonesian Journal of Conservation*, 7 (2), 87-98.
- Taena, La, Basri, La Ode Ali, Balawa, La Ode, & Rasiah. (2016). Tradisi Khabanti Kantola sebagai Model Pendidikan Karakter Terintegrasi Kurikulum Lokal dalam Pendidikan Seni Budaya di Sekolah Menengah Kabupaten Muna. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 31 (1), 78-86.
- Thoma, Marta. (1982). *Graphic Illustration*. New Jersey: Prentice Hall.
- Tocharman, Maman. (2006). *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung:UPI Press.
- Triyanto. (2014). Pendidikan Seni Berbasis Budaya. *Imajinasi*, VIII (1), 33-42.
- _____. (2016). Paradigma Humanistik dalam Pendidikan Seni. *Imajinasi*, X (1), 1-10.
- _____. (2017). *Spirit Ideologis Pendidikan Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Usman, Moh Uzer. (2010). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Pemaja Rosdakarya.
- Utami, Dina. (2011). Animasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1, 44-52.
- Waites, Kate & Robert R. Daniel. (2014). Relationship Between the Context of Elements and Illustration in Children's Book With The Ability of The Story's Contens. *International Journal of Arts and Education*, 4(1), 291-298.
- Walker, Sue. (2012). Describing The Design of Children Books: An Analytical Approach. *Arts and Humanities Journal*, 46 (3), 180-199.
- _____. (2015). Evidence-Based Programme for the Prevention and Reduction of Antisocial Behavior. *Journal of Character Education Partnership*, 11(4), 77-87.
- Widodo, Sisyo, dkk.. (2012). Iuminasi dan Ilustrasi Naskah Jawa di Perpustakaan Sana Pustaka Karaton Surakarta. *Avatisme*, 15 (2), 209-220.

- Widyastuti, Endang. (2012). Peningkatan Kemampuan Menggambar Bebas Siswa B1 melalui Strategi Pembelajaran Pemberian Motivasi. *Harmonia*,12 (2), 132-142
- Witjaksono, M. Dimas Yudi. (2017). Penggunaan Media Gambar Ilustrasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan Peserta Didik Kelas III MIN 7 Bandar Lampung. *Skripsi*. IAIN Raden Intan Lampung. 1-101.
- Winataputra, Udin. S. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Witabora, Joneta. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*,3(2), 659-667.
- Yandiyanto. (1996). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Bandung: M2S.
- Zais, S. Robert. (1976). *Curriculum, Principles, and Foundations*. New York: Harper and Row Publishers.

LAMPIRAN

Lampiran 1.



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PASCASARJANA**

Gedung A Kampus Pascasarjana Jl. Kelud Utara III, Semarang 50237
Telepon: +62248440516, +62248449017, Faximile: +62248449969
Laman: <http://pps.unnes.ac.id>

**KEPUTUSAN
DIREKTUR PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
No. 12081/UN37.2/EP/2018
TENTANG
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TESIS
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA**

DIREKTUR PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG,

Menimbang : Bahwa untuk kelancaran pelaksanaan studi bagi para mahasiswa Program Magister pada Pascasarjana UNNES dalam penyusunan dan pertanggungjawaban Tesis, maka dipandang perlu untuk menetapkan putusan tentang pengangkatan dosen pembimbing.

Mengingat : 1. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor 3006/D/T/2004 tentang Pembentukan Program Studi S2 Pendidikan Seni di UNNES;
2. Keputusan Rektor Universitas Negeri Semarang:
a. Nomor 162/O/2004 tentang penyelenggaraan pendidikan di UNNES;
b. Nomor 164/O/2004 tentang Pedoman Umum Tugas Akhir, Skripsi, Tesis, dan Disertasi bagi mahasiswa UNNES;
c. Nomor 29 Tahun 2016 tentang Panduan Akademik Universitas Negeri Semarang
d. Nomor 341/P/2015 tentang Pengangkatan Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Semarang Periode Tahun 2015 - 2019.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : I. Mengangkat saudara-saudara yang namanya tercantum di bawah ini,
- a. 1. Nama : **Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum**
2. NIP : 196107041988031003
3. Jabatan : Guru Besar
Sebagai **PEMBIMBING I (PERTAMA)**
 - b. 1. Nama : **Dr. Syakir, M.Sn**
2. NIP : 196505131993031003
3. Jabatan : Lektor Kepala
Sebagai **PEMBIMBING II (KEDUA)**
- Dalam penulisan Tesis, mahasiswa yang bernama:
Nama : **YOFITA SARI**
NIM : 0204517018
Program Studi : Pendidikan Seni, S2
- II. Menugasi Saudara-saudara tersebut untuk melaksanakan bimbingan penulisan Tesis sesuai Pedoman Penulisan Tesis Mahasiswa Program S2 Pascasarjana Universitas Negeri Semarang
- III. Apabila pada kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Semarang,
Tanggal: 10 Oktober 2018

Direktur



Prof. Dr. H. Achmad Slamet, M.Si.
NIP. 196105241986011001

Tindakan disampaikan Yth:

1. Kaprodi S2 Pendidikan Seni
2. Pembimbing yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2.



SEMESTA BILINGUAL SCHOOL

www.semestasthool.sch.id

SURAT KETERANGAN

No : 119/SMST-SD/C/VI/2019

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Ita Rusita, S.S., S.Pd.**
 Jabatan : Kepala SD SEMESTA

Menerangkan bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Yofita Sari
 NIM : 0204517018
 Jurusan/Fakultas : Pendidikan Seni S2, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang
 Tempat, Tanggal lahir : Brebes, 20 Oktober 1994
 Alamat : Jl. Raksa No.51 RT 09/RW 01, Larangan Brebes

Telah melakukan observasi penelitian Tesis mengenai film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi bagi siswa kelas III Semesta Bilingual Elementary School.

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 20 Juni 2019

Kepala SD Semesta

Ita Rusita, S.S., S.Pd.

Lampiran 3.

LESSON PLAN
SEMESTA BILINGUAL ELEMENTARY SCHOOL Jl.
Setiabudi 116 Semarang.Telp.(024) 747 5263/747 2958
Academic Year: 2018/2019

Sekolah	: SEMESTA BILINGUAL ELEMENTARY SCHOOL
Kelas/Semester	: 3/2 (Dua)
Mata Pelajaran	: Art and Craft
Topik	: Membuat Gambar Ilustrasi
Alokasi Waktu	: 2x 2 x 35 menit (4 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 :Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 :Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru

KI 3 :Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah

KI 4 :Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>1.1. Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa daerah sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.</p>	<p>1.1.1. Menerima keragaman dan keunikan karya seni rupa daerah sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan</p> <p>1.1.2. Menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa daerah sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan</p> <p>1.1.3. Menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa daerah sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan</p>
<p>2.1. Menunjukkan sikap menghargai, jujur, dan disiplin melalui aktivitas berkesenian.</p>	<p>2.1.1. Menunjukkan sikap menghargai melalui aktivitas berkesenian.</p> <p>2.1.2. Menunjukkan sikap jujur melalui aktivitas berkesenian.</p> <p>2.1.3. Menunjukkan sikap disiplin melalui aktivitas berkesenian.</p>
<p>3.4 Memahami Gambar Ilustrasi</p>	<p>3.4.1 Mendeskripsikan pengertian menggambar ilustrasi</p> <p>3.4.2 Mengidentifikasi alat dan bahan menggambar ilustrasi</p>

	3.4.3 Mengidentifikasi teknik menggambar ilustrasi
	3.4.4 Mengidentifikasi prosedur menggambar ilustrasi
4.4 Membuat Gambar Ilustrasi	4.4.1 Membuat gambar ilustrasi 4.4.2 Mempresentasikan gambar ilustrasi di depan kelas

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah melakukan diskusi kelas, siswa dapat mendeskripsikan pengertian menggambar ilustrasi dengan benar.
2. Setelah melakukan diskusi kelas, siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan menggambar ilustrasi dengan benar.
3. Setelah melakukan diskusi kelas, siswa dapat mengidentifikasi teknik menggambar ilustrasi dengan benar.
4. Setelah melakukan diskusi kelas, siswa dapat mengidentifikasi prosedur menggambar ilustrasi dengan benar.
5. Setelah melihat film animasi *finding nemo*, siswa dapat membuat gambar ilustrasi dengan baik.
6. Setelah menggambar ilustrasi, siswa dapat mempresentasikan gambar ilustrasi di depan kelas dengan baik.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi Faktual : Film animasi banyak di tayangkan di televisi
2. Materi Konseptual : a. Pengertian gambar ilustrasi
b. Alat dan bahan menggambar ilustrasi
3. Materi Prosedural : a. Teknik menggambar ilustrasi
b. Prosedur menggambar ilustrasi
4. Materi Metakognitif: Menggambar ilustrasi dengan tema cerita rakyat

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : *Cooperative Learning (Group Investigation)*

Metode Pembelajaran : Ceramah

Demonstrasi

Penugasan

F. MEDIA PEMBELAJARAN

Media Belajar : Komputer

Smartboard

LCD

Film animasi *finding nemo*

Media Berkarya : Kertas gambar

Pensil

Pensil warna atau crayon

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku paket SBK
2. Gambar ilustrasi
3. Film animasi *finding nemo*

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

<p>Kegiatan Pembelajaran</p>	<p>➡ Pembukaan (Kegiatan Awal)</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengawali pelajaran dengan salam b. Salah satu siswa diminta memimpin berdo'a lalu guru mengecek kehadiran siswa c. Guru menugaskan kepada siswa untuk membuang sampah yang ada di lantai ataupun kolong meja d. Guru menyampaikan cakupan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan f. Guru menjelaskan teknik penilaian yang akan dilakukan dalam pembelajaran g. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana tentang gambar ilustrasi untuk mengetahui pemahaman awal siswa h. Guru menyiapkan alat dan bahan berkarya
-------------------------------------	--

	<p>☞ Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none">- Mengamati Siswa mengamati film animasi <i>finding nemo</i> yang guru tampilkan pada <i>smartboard</i>.- Menanya Guru memberikan kesempatan kepada siswa jika ada yang ingin bertanya. Guru menjawab pertanyaan siswa.- Mencoba Siswa mencoba membuat gambar ilustrasi dengan tema <i>finding nemo</i> Guru memfasilitasi siswa dalam berkarya.- Menalar Siswa menalar dengan membandingkan karakter tokoh yang digambarkan dengan yang ditampilkan dalam <i>smartboard</i>. Siswa menalar kesesuaian dan harmoni antar unsur dan prinsip seni rupa yang digunakan dalam berkarya agar tercipta karya yang estetis.- Mengkomunikasikan Siswa mempresentasikan gambar ilustrasi di depan kelas. Siswa lain menanggapi dan memberikan masukan
--	---

	<p>Guru memoderatori jalannya diskusi.</p> <p>☞ Kegiatan penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan pemahaman tentang gambar ilustrasi b. Guru bersama-sama siswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai dengan melakukan tanya jawab c. Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk mengumpulkan gambar ilustrasi yang telah dibuat d. Guru menjelaskan kepada siswa materi yang akan diajarkan minggu depan agar siswa menyiapkannya e. Guru memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar f. Guru meminta bantuan ketua kelas untuk memimpin do'a <p>a. Guru menutup pelajaran dengan salam</p>
<p>Karakter siswa yang diharapkan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Disiplin (<i>Discipline</i>) ❖ Tekun (<i>diligence</i>) ❖ Tanggungjawab (<i>responsibility</i>) ❖ Percayadiri (<i>Confidence</i>)

I. PENILAIAN

1. Sikap Spiritual

- a. Teknik Penilaian : Penilaian Diri
- b. Bentuk Instrumen : Skala
- c. Kisi-Kisi :

No.	Sikap / Nilai	No. Butir
1.	Siswa mampu menunjukkan sikap menerima keragaman dan keunikan karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan	1, 2, 3
2.	Siswa mampu menunjukkan sikap menanggapi keragaman dan keunikan karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan	4, 5, 6
3.	Siswa mampu menunjukkan sikap menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan	7, 8, 9

Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Nama :

Kelas :

Petunjuk

Berilah tanda silang (x) sesuai dengan pendapat Anda. **(Diisi oleh siswa)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Keunikan dan keragaman ide manusia dalam berkarya seni rupa merupakan anugerah Tuhan patut diterima		
2	Keunikan dan keragaman ide manusia dalam berkarya seni rupa merupakan anugerah Tuhan patut dipuji		
3	Keunikan dan keragaman ide manusia dalam berkarya seni rupa merupakan anugerah Tuhan patut dihargai		
4	Keadaan alam dan lingkungan sekitar sebagai model berkarya seni merupakan anugerah Tuhan yang patut diterima		
5	Keadaan alam dan lingkungan sekitar sebagai model berkarya seni merupakan anugerah Tuhan yang patut dipuji		
6	Keadaan alam dan lingkungan sekitar sebagai model berkarya seni merupakan anugerah Tuhan yang patut dihargai		

7	Mengapresiasi keragaman dan keunikan hasil karya seni sebagai anugerah Tuhan yang patut diterima		
8	Mengapresiasi keragaman dan keunikan hasil karya seni sebagai anugerah Tuhan yang patut diterima		
9	Mengapresiasi keragaman dan keunikan hasil karya seni sebagai anugerah Tuhan yang patut diterima		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 9 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 9.

Perolehan Nilai = skor yang diperoleh X10

9

Keterangan:

A = Sangat Baik : apabila memperoleh skor : $8 < \text{skor} \leq 10$

B = Baik : apabila memperoleh skor : $7 < \text{skor} \leq 8$

C = Cukup : apabila memperoleh skor : $6 < \text{skor} \leq 7$

D = Kurang : apabila memperoleh skor: $\text{skor} \leq 6$

2. Sikap Sosial

- a. Teknik Penilaian : Pengamatan
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- c. Kisi-kisi :

Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1.	Kerjasama	Menghargai pendapat / kontribusi orang lain dalam diskusi kelompok	1
2.	Tanggungjawab	Menunjukkan tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas-tugas	2
3.	Toleran	Menunjukkan sikap toleran dalam diskusi kelompok.	3
4.	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi kelompok secara disiplin	4
5.	Santun	Memberikan tanggapan lisan secara santun terhadap karya gambar pembuatnya	5
6.	Jujur	Jujur dalam mengikuti diskusi kelompok.	6
7.	Percaya Diri	Percaya diri dalam mengikuti diskusi kelompok agar dapat saling menghargai pendapat orang lain.	7

Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Diskusi

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

Berilah tanda silang (x) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat / kontribusi orang lain dalam diskusi kelompok		
2	Menunjukkan tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas-tugas		
3	Menunjukkan sikap toleran dalam diskusi kelompok.		
4	Mengikuti kegiatan diskusi kelompok secara disiplin		
5	Memberikan tanggapan lisan secara santun terhadap karya gambar pembuatnya		
6	Jujur dalam mengikuti diskusi kelompok.		
7	Percaya diri dalam mengikuti diskusi kelompok agar dapat saling menghargai pendapat orang lain.		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 7 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 7.

Perolehan Nilai = skor yang diperoleh X10

7

Keterangan:

A = Sangat Baik : apabila memperoleh skor : $8 < \text{skor} \leq 10$

B = Baik : apabila memperoleh skor : $7 < \text{skor} \leq 8$

C = Cukup : apabila memperoleh skor : $6 < \text{skor} \leq 7$

D = Kurang : apabila memperoleh skor: $\text{skor} \leq 6$

3. Pengetahuan

a) Pertemuan Pertama

- a. Teknik Penilaian : Tes Objektif
- b. Bentuk Instrumen : Tes Uraian
- c. Kisi-kisi :

No.	Indikator	No. Butir
1.	Menjelaskan pengertian gambar ilustrasi	1
2.	menguraikan alat dan bahan menggambar ilustrasi	2
3.	Membedakan teknik menggambar ilustrasi	3
4.	Menjelaskan prosedur menggambar ilustrasi	4

Kisi-kisi Soal

Jumlah Soal : 4 (empat) Soal

Bentuk Soal : Uraian

KI	KOMPETENSI DASAR	KLS/SMT	MATERI	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR SOAL	NO SOAL	BENTUK SOAL
3	3.2. Memahami gambar ilustrasi	3/2	Gambar Ilustrasi	L2	3.2.1 Siswa mampu menjelaskan pengertian gambar ilustrasi	1	Uraian
				L2	3.2.2 Siswa mampu menguraikan alat dan bahan menggambar ilustrasi	2	Uraian
				L3	3.2.3 Siswa mampu membedakan teknik menggambar ilustrasi	3	Uraian
				L2	3.2.4 Siswa mampu mendeskripsikan prosedur menggambar ilustrasi	4	Uraian

Soal

Nama :

Kelas :

PETUNJUK:

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan lengkap dan benar!

1. Jelaskan pengertian dari gambar ilustrasi!
2. Uraikan alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi!
3. Jelaskan perbedakan teknik menggambar ilustrasi!
4. Jelaskan prosedur menggambar ilustrasi!

----- Berdo'alah sebelum mengerjakan. Selamat mengerjakan! -----

Pedoman Penskoran

No.	Aspek Kemampuan	Skor Maksimal
1	Menjelaskan pengertian dari menggambar ilustrasi	5
2	Menguraikan alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi	5
3	Membedakan teknik menggambar ilustrasi	5
4	Menjelaskan prosedur menggambar ilustrasi	5
	Jumlah	20

Rubrik penskoran

No.	Aspek Penilaian	Kategori	Keterangan dan Skala Skor
1.	Menjelaskan pengertian menggambar ilustrasi	Sangat baik	Dapat menjelaskan sesuai dengan kunci jawaban dan melakukan pengembangan dengan benar (5)
		Baik	Dapat menjelaskan sesuai dengan kunci jawaban dan melakukan sedikit pengembangan (4)
		Cukup baik	Dapat menjelaskan sesuai dengan kunci jawaban (3)
		Jelek	Dapat menjelaskan sesuai kunci jawaban namun tidak lengkap (2)
		Sangat jelek	Menjelaskan tidak sesuai dengan kunci jawaban (1)
2.	Menguraikan alat dan bahan menggambar ilustrasi	Sangat baik	Dapat membedakan sesuai dengan kunci jawaban dan melakukan pengembangan dengan benar (5)
		Baik	Dapat membedakan sesuai dengan kunci jawaban dan

			melakukan sedikit pengembangan (4)
		Cukup baik	Dapat membedakan sesuai dengan kunci jawaban (3)
		Jelek	Dapat membedakan sesuai kunci jawaban namun tidak lengkap (2)
		Sangat jelek	membedakan tidak sesuai dengan kunci jawaban (1)
3.	Membedakan teknik menggambar ilustrasi	Sangat baik	Dapat menguraikan sesuai dengan kunci jawaban dan melakukan pengembangan dengan benar (5)
		Baik	Dapat menguraikan sesuai dengan kunci jawaban dan melakukan sedikit pengembangan (4)
		Cukup baik	Dapat menguraikan sesuai dengan kunci jawaban (3)
		Jelek	Dapat menguraikan sesuai kunci jawaban namun tidak lengkap (2)
		Sangat jelek	Menguraikan tidak sesuai dengan kunci jawaban (1)
4.	Menjelaskan prosedur menggambar ilustrasi	Sangat baik	Dapat menjelaskan sesuai dengan kunci jawaban dan melakukan pengembangan dengan benar (5)
		Baik	Dapat menjelaskan sesuai dengan kunci jawaban dan melakukan sedikit pengembangan (4)
		Cukup baik	Dapat menjelaskan sesuai dengan kunci jawaban (3)
		Jelek	Dapat menjelaskan sesuai kunci jawaban namun tidak lengkap (2)
		Sangat jelek	Menjelaskan tidak sesuai dengan kunci jawaban (1)

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{20} \times 100$$

20

Pedoman rentangan nilai tes tertulis

No.	Rentangan Nilai	Kriteria
1	80-100	Sangat baik (A)
2	70-80	Baik (B)
3	50-70	Cukup (C)
4	30-50	Kurang (D)
5	10-30	Sangat Kurang (E)

Format Penilaian Tes Tertulis

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1						
2						
3						
Dst.						

Keterangan:

1 = Pengertian bahan alam

2 = Alat dan bahan berkarya

3 = Teknik berkarya

4 = Prosedur berkarya

4. Keterampilan

b) Pertemuan Kedua

- a. Teknik Penilaian : Tes Uji Kerja
- b. Bentuk Instrumen : Tes Berkarya Fungsional
- c. Kisi-kisi :

No.	Indikator	No. Butir
1.	Membuat gambar ilustrasi dengan tema <i>finding nemo</i>	1

Kisi-kisi Soal

KI	KOMPETENSI DASAR	KLS/ SMT	MATERI	INDIKATOR	NO SOAL	BENTUK SOAL
4	4.2. Membuat gambar ilustrasi	3/2	Gambar ilustrasi	4.2.1. Siswa mampu merancang gambar ilustrasi	1	Penugasan
				4.2.2. Siswa mampu menggambar ilustrasi	1	Penugasan
				4.2.3. Siswa mampu mempresentasikan menggambar ilustrasi	1	Penugasan

TUGAS

Petunjuk:

1. Buatlah rancangan karya gambar ilustrasi!
2. Buatlah gambar ilustrasi dengan ketentuan:
 - ✓ Siapkan peralatan berkarya
 - ✓ Buatlah pola dasar terlebih dahulu
 - ✓ Buatlah gambar ilustrasi dari salah satu *scene* dalam film animasi *finding nemo*
 - ✓ Berilah *background* dan tokoh lain
 - ✓ Rapiakan area berkarya agar tetap bersih dan rapi
3. Presentasikan hasil karya di depan kelas sesuai dengan yang telah kamu buat!

Format Penilaian Berkarya

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai			Jumlah Skor
		1	2	3	
1					
2					
3					
Dst					

Keterangan:

1 = Kelengkapan alat dan bahan

2 = Teknik

3 = Kreativitas

Pedoman Penskoran

Nilai masing-masing kriteria berkisar antara :

No.	Kriteria	Skor
1	Kelengkapan alat dan bahan	40
2	Teknik	40
3	Kreativitas	20
Jumlah		100

Rubrik Penskoran

No	Aspek yang dinilai	Skor							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Kelengkapan alat dan bahan	5	5	5	5	5	5	5	5
2	Penguasaan teknik	5	5	5	5	5	5	5	5
3	Kreativitas	5	5	5	5				
Jumlah		15	15	15	15	10	10	10	10
Skor Maksimum		100							

Rubrik Penilaian

No	Indikator	Skor	Rubrik
1	Kelengkapan alat dan bahan	40=	Alat dan media lengkap (kertas, pensil, penghapus, pensil warna)
		35=	Alat dan media lengkap (kertas, pensil, pensil warna)
		30=	Alat dan media kurang lengkap (Pensil, penghapus, pensil warna)
		25=	Alat dan media kurang lengkap (kertas, penghapus, pensil warna)

		20=	Alat dan media kurang lengkap (kertas, pensil warna)
		15=	Alat dan media kurang lengkap (pensil warna)
		10=	Tidak membawa alat dan media (pensil saja)
		5=	Tidak membawa alat dan media (penghapus saja)
		0=	Tidak membawa alat dan media sama sekali
2	Penguasaan teknik	40=	Menggunakan teknik dengan benar (Melakukan 5 langkah dengan lancar)
		35=	Menggunakan teknik dengan benar (Melakukan 5 langkah tidak lancar)
		30=	Teknik kurang benar (Melakukan 4 langkah dengan lancar)
		25=	Teknik kurang benar (Melakukan 4 langkah tidak lancar)
		20=	Teknik kurang benar (Melakukan 3 langkah dengan lancar)
		15=	Teknik kurang benar (Melakukan 3 langkah tidak lancar)
		10=	Teknik tidak benar (Melakukan 2 langkah)
		5=	Teknik tidak benar (Melakukan 1 langkah)
		0=	Teknik tidak benar (Tidak melakukan langkah apapun)
		Langkah-langkah:	
		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siapkan peralatan berkarya ✓ Buatlah pola dasar terlebih dahulu ✓ Buatlah gambar ilustrasi dari salah satu <i>scene</i> dalam film animasi <i>finding nemo</i> ✓ Berilah <i>background</i> dan tokoh lain ✓ Rapikan area berkarya agar tetap bersih dan rapi 	
3	Kreativitas	20=	Menambahi hasil karya dengan tokoh ikan lain,

			gelembung, batu karang, dan rumput laut
		10=	Menambahi hasil karya dengan tokoh ikan lain, batu karang, dan rumput laut
		5=	Menyelesaikan hasil karya dengan sederhana
		0=	Tidak menambahi apapun

Semarang, Maret 2019

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mapel,

Ita Rusita, S.S., S.Pd.

Yofita Sari, S.Pd.

Lampiran 4.

INSTRUMEN PENELITIAN

Tabel 1. Matriks Pengumpulan Data Penelitian

NO.	SUBSTANSI MASALAH	DATA AMATAN YANG DIPERLUKAN	TEKNIK PENGUMPULAN DATA			
			Obser	Waw	Dok	Tes
1.	Gambaran umum <i>Semesta Bilingual Elementari School</i>	Lokasi sekolah dan lingkungan sekitar	V	V	V	
		Sarana dan prasarana yang ada	V	V	V	
		Perilaku	V	V	V	
		Kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler	V	V	V	
		Proses KBM SBdP	V	V	V	
2.	Film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi	Perhatian siswa pada penjelasan materi	V	V	V	
		Antusiasme siswa dalam kegiatan apresiasi	V	V	V	
		Proses berkreasi	V	V	V	V
		Proses berapresiasi	V	V	V	V
3.	Identifikasi kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan film animasi sebagai stimulus	Aktivitas siswa saat menggunakan media	V	V	V	
		Efisiensi pengerjaan	V	V		
		Kesan yang dialami siswa dalam pembelajaran	V	V		
		Strategi pembelajaran	V	V		
		Kesulitan dalam	V	V		

	ke l ativitas menggambar ilustrasi	pembelajaran				
		Efektivitas dalam pembelajaran	V	V		
		Kesan yang dialami Guru dalam pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi	V	V		

Tabel 2. Matriks Pedoman Pengamatan

NO.	SUBSTANSI MASALAH	DATA AMATAN YANG DIPERLUKAN	RINCIAN/ CAKUPAN	SUMBER DATA	
1.	Gambaran umum <i>Semesta Bilingual Elementari School</i>	Lokasi sekolah dan lingkungan sekitar	Alamat/ letak sekolah	Sekolah	
			Keadaan/ kondisi sekolah		
			Keadaan/ kondisi lingkungan sekitar		
		Sarana dan prasarana yang ada	Ruang bangunan operasional sekolah		
			Fasilitas lain yang menunjang pembelajaran		
		Perilaku	Aktivitas Kepala Sekolah		
			Aktivitas Guru		
			Aktivitas Tenaga Kependidikan		
			Aktivitas Siswa		
		Kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler	Bentuk kegiatan intrakurikuler dan keadaannya		
Bentuk kegiatan ekstrakurikuler dan keadaannya					
Proses KBM SBdP	Pelaksanaan proses pembelajaran	Guru SBdP			
2.	Film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi	Perhatian siswa pada penjelasan materi	Mendengarkan, mencatat, bertanya, diskusi tentang materi	Siswa	
			Antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran		Tanggapan siswa saat berkreasi
					Sikap aktif/ bersemangat siswa dalam berkreasi
		Kesungguhan siswa dalam berkreasi			
		Proses berkreasi	Keefektifan komunikasi	Siswa	
			Keartistikan wujud		
			Keapikan presentasi		
Kreativitas					

3.	Identifikasi kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi	Aktivitas siswa saat menggunakan media	Kemudahan dari hasil menggunakan media	Siswa
			Kesulitan dari hasil menggunakan media	
		Efisiensi pengerjaan	Ketepatan waktu berkreasi	
			Kesan yang dialami siswa dalam pembelajaran	
		Strategi pembelajaran	Strategi yang digunakan	
			Kesesuaian strategi	
		Kesulitan dalam pembelajaran	Pengelolaan pembelajaran	
			Pengkondisian siswa	
			Pendampingan saat siswa berkarya	
		Efektivitas dalam pembelajaran	Pengelolaan pembelajaran	
			Pengkondisian siswa	
			Pendampingan saat siswa berkarya	
		Kesan yang dialami Guru dalam pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi	Kesan terhadap aktivitas siswa saat pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi	
Kesan terhadap hasil kreasi dan apresiasi siswa				

(Sumber: dibuat oleh peneliti)

PEDOMAN PENGAMATAN

Pengamatan terhadap Lingkungan Sekolah

1. Gambaran umum *Semesta Bilingual Elementary School*
 - a. Lokasi sekolah dan lingkungan sekitar: alamat/letak sekolah, keadaan/kondisi sekolah, dan keadaan/kondisi lingkungan sekitar.
 - b. Sarana dan prasarana: ruang bangunan operasional sekolah, kondisi ruang bangunan operasional sekolah, fasilitas lain yang menunjang pembelajaran, dan kondisi fasilitas yang menunjang pembelajaran, kelengkapan ruangan dan luas bangunan.
 - c. Kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler: bentuk kegiatan intrakurikuler dan keadaannya, bentuk kegiatan ekstrakurikuler dan keadaannya.

Pengamatan terhadap Kepala Sekolah

1. Aktivitas Kepala Sekolah: kehadiran, dan sikap kepala sekolah kepada guru, karyawan serta siswa.
2. Lingkungan sekolah: hubungan Kepala Sekolah dengan masyarakat sekitar.
3. Kepedulian terhadap pembelajaran: dukungan yang diberikan kepada guru, saran yang diberikan kepada guru, pengawasan, dan evaluasi.
4. Kepedulian terhadap pembelajaran seni: penyediaan sarana dan prasarana, dukungan terhadap aktivitas berkesenian, pengawasan dan evaluasi.

Pengamatan terhadap Guru Seni Budaya

1. Aktivitas Guru SBdP: kehadiran, dan sikap Guru kepada Kepala Sekolah, karyawan serta siswa.
2. Pembelajaran seni rupa secara umum
 1. Perencanaan pembelajaran: Perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan silabus dan RPP.
 2. Media pembelajaran: Kemampuan guru dalam pemilihan media, ketepatan penggunaan media.
 3. Strategi Pembelajaran: Ketepatan strategi yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 4. Materi pembelajaran: kesesuaian materi, sumber materi atau sumber referensi.
 5. Teknik mengajar guru: teknik yang digunakan guru dalam pembelajaran dan pengelolaan kelas.
 6. Evaluasi: waktu evaluasi, bentuk evaluasi, batas KKM, pengadaan remedial.
 7. Kriteria evaluasi: kriteria yang digunakan dalam mengevaluasi pembelajaran.
 8. Respon siswa: respon siswa dalam menerima pembelajaran, respon siswa saat berkreasi.
 9. Kesulitan siswa dalam pembelajaran: kesulitan menerima pelajaran kreasi
Kriteria evaluasi: kriteria yang digunakan dalam mengevaluasi pembelajaran.

10. Kelebihan dalam pembelajaran seni rupa
11. Kekurangan dalam pembelajaran seni rupa
3. Film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi
 1. Perencanaan pembelajaran: Perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan silabus dan RPP.
 2. Media pembelajaran: Kemampuan guru dalam pemilihan media, ketepatan penggunaan media.
 3. Strategi Pembelajaran: Ketepatan strategi yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 4. Materi pembelajaran: kesesuaian materi, sumber materi atau sumber referensi.
 5. Teknik mengajar guru: teknik yang digunakan guru dalam pembelajaran dan pengelolaan kelas.
 6. Evaluasi: waktu evaluasi, bentuk evaluasi, batas KKM, pengadaan remedial.
 7. Kriteria evaluasi: kriteria yang digunakan dalam mengevaluasi pembelajaran.
 8. Respon siswa: respon siswa dalam menerima pembelajaran, respon siswa saat berkreasi.
 9. Kesulitan siswa dalam pembelajaran: kesulitan menerima pelajaran film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi.
 10. Pendapat guru: pendapat tentang materi film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi.

11. Hasil kreasi dan apresiasi siswa: hasil kreasi dan apresiasi siswa, evaluasi pembelajaran kreasi dan apresiasi.
4. Identifikasi kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi
 - a. Strategi pembelajaran: strategi yang digunakan, kesesuaian strategi.
 - b. Kesulitan dalam pembelajaran: pengelolaan pembelajaran, pengkondisian siswa, pendampingan saat siswa berkreasi.
 - c. Efektivitas dalam pembelajaran: penggunaan media, penggunaan sarana dan prasarana sekolah, alokasi waktu yang ditentukan, ketercapaian tujuan pembelajaran.
 - d. Kesan yang dialami guru dalam pembelajaran film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi: kesan terhadap aktivitas siswa saat berkreasi, kesan terhadap hasil kreasi siswa.

Pengamatan terhadap Siswa

1. Aktivitas Siswa: kehadiran, dan sikap siswa kepada kepala sekolah, guru, dan karyawan.
2. Pembelajaran apresiasi secara umum
 - a. Proses pembelajaran apresiasi: minat siswa, perilaku siswa saat pembelajaran berlangsung, pemahaman terhadap penjelasan guru, penggunaan media.
3. Film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi

- a. Perhatian siswa pada penjelasan materi: mendengarkan, mencatat, bertanya, dan diskusi tentang materi.
 - b. Antusiasme siswa dalam kegiatan kreasi dan apresiasi: tanggapan siswa saat berkreasi, sikap aktif/semangat siswa dalam berkreasi, kesungguhan siswa dalam berkreasi.
 - c. Proses berkreasi: efektivitas media yang digunakan, respons terhadap media yang digunakan, pemahaman terhadap penjelasan guru.
4. Identifikasi kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi
1. Aktivitas siswa saat menggunakan media: kemudahan menggunakan media, kesulitan menggunakan media, dampak dari penggunaan media.
 2. Efisiensi pengerjaan: ketepatan waktu berapresiasi
 3. Kesan yang dialami siswa dalam pembelajaran film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi, tanggapan siswa, minat siswa dalam mengikuti pelajaran, dan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

PEDOMAN WAWANCARA

Aspek-aspek yang akan ditanyakan dalam melakukan wawancara antara lain:

Informan 1 : Kepala Sekolah

1. Gambaran Umum *Semesta Bilingual Elementary School*

- a. Kondisi sekolah dan lingkungan sekitar sekolah: Letak sekolah, Sejarah sekolah, visi dan misi sekolah, kondisi fisik bangunan, kelayakan bangunan, kelengkapan ruangan, jumlah guru dan karyawan, lingkungan masyarakat, dan hubungan sekolah dengan masyarakat sekitar.
- b. Siswa dan latar belakangnya: kehadiran siswa, kesiapan mengikuti pembelajaran, dan sikap siswa kepada Kepala Sekolah, Guru, dan Karyawan, latar belakang siswa.
- c. Prestasi siswa: prestasi yang diraih siswa, prestasi di bidang kesenian.
- d. Kegiatan intra dan ekstrakurikuler: jenis kegiatan ekstrakurikuler, alokasi waktu ekstrakurikuler.
- e. Sistem pembelajaran secara umum: bentuk pembelajaran, alokasi waktu, kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan perangkat pembelajaran yang disusun guru.
- f. Pandangan tentang pembelajaran seni rupa: bentuk pembelajaran seni rupa, dukungan sekolah terhadap pembelajaran seni rupa.

Informan 2: Guru Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

1. Proses Pembelajaran Seni Rupa Secara Umum

- a. Perencanaan pembelajaran: Perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan silabus dan RPP.
- b. Media pembelajaran: Kemampuan guru dalam pemilihan media, ketepatan penggunaan media.
- c. Strategi Pembelajaran: Ketepatan strategi yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Materi pembelajaran: kesesuaian materi, sumber materi atau sumber referensi.
- e. Teknik mengajar guru: teknik yang digunakan guru dalam pembelajaran dan pengelolaan kelas.
- f. Evaluasi: waktu evaluasi, bentuk evaluasi, batas KKM, pengadaan remedial.
- g. Kriteria evaluasi: kriteria yang digunakan dalam mengevaluasi pembelajaran.
- h. Respon siswa: respon siswa dalam menerima pembelajaran, respon siswa saat berkreasi.
- i. Kesulitan siswa dalam pembelajaran: kesulitan menerima pelajaran film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi.
- j. Kriteria evaluasi: kriteria yang digunakan dalam mengevaluasi pembelajaran.
- k. Kelebihan dalam pembelajaran seni rupa

1. Kekurangan dalam pembelajaran seni rupa
2. Proses dan hasil pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi
 - a. Perencanaan pembelajaran: Perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan silabus dan RPP.
 - b. Media pembelajaran: Kemampuan guru dalam pemilihan media, ketepatan penggunaan media.
 - c. Strategi Pembelajaran: Ketepatan strategi yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - d. Materi pembelajaran: kesesuaian materi, sumber materi atau sumber referensi.
 - e. Teknik mengajar guru: teknik yang digunakan guru dalam pembelajaran dan pengelolaan kelas.
 - f. Evaluasi: waktu evaluasi, bentuk evaluasi, batas KKM, pengadaan remedial.
 - g. Kriteria evaluasi: kriteria yang digunakan dalam mengevaluasi pembelajaran.
 - h. Respon siswa: respon siswa dalam menerima pembelajaran, respon siswa saat berkreasi.
 - i. Kesulitan siswa dalam pembelajaran: kesulitan menerima pelajaran film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi.
 - j. Pendapat guru: pendapat tentang materi film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi.

- k. Hasil kreasi siswa: hasil kreasi siswa, evaluasi pembelajaran kreasi.
- l. Kelebihan dalam pembelajaran film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi
- m. Kekurangan dalam pembelajaran film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi

Informan 3: Siswa

1. Proses dan hasil pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi
 - a. Pendapat siswa terhadap cara mengajar guru
 - b. Kesan siswa dalam pembelajaran film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi
 - c. Pemahaman siswa pada materi film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi
 - d. Pendapat siswa tentang film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi
2. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi
 - a. Kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi
 - b. Hal yang disukai siswa saat berkreasi

Tabel 3. Matriks Pedoman Dokumentasi

NO	SUBSTANSI MASALAH	DATA DOKUMEN YANG DIPERLUKAN	RINCIAN/ CAKUPAN	SUMBER DATA
1.	Gambaran umum <i>Semesta Bilingual Elementary School</i>	Dokumen profil sekolah	Sejarah sekolah dan perkembangannya	Kepala Sekolah/ TU Sekolah
			Visi, misi dan tujuan	
		Lokasi sekolah & lingkungan sekitar	Alamat/ letak sekolah	
			Keadaan/ kondisi sekolah	
			Keadaan/ kondisi lingkungan sekitar	
		Dokumen sarana dan prasarana sekolah	Ruang bangunan operasional sekolah yang ada	
			Fasilitas lain yang menunjang pembelajaran	
		Dokumen keadaan guru dan karyawan	Dokumen jumlah/ status guru dan karyawan	
			Dokumen latar belakang pendidikan guru dan karyawan	
		Dokumen keadaan siswa dan latar belakangnya	Dokumen jumlah dan pemetaan siswa dalam kelas	Guru BK, TU Sekolah
			Dokumen kemampuan akademik dan prestasi siswa	
			Dokumen latar belakang sosial, ekonomi, keluarga, ataupun	

			karakteristik siswa (jika ada)	
2.	Pembelajaran Seni Rupa	Pembelajaran seni rupa secara umum	Perangkat pembelajaran di sekolah	Guru SBdP
			Dokumentasi proses pembelajaran	
3.	Film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi	Persiapan pembelajaran Film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi	Perangkat pembelajaran	
		Proses pembelajaran	Dokumentasi media pembelajaran	
			Dokumentasi proses dan hasil dalam pembelajaran film animasi sebagai media stimulus kreativitas menggambar ilustrasi	

(Sumber: dibuat oleh peneliti)

Lampiran 5.**PENILAIAN SIKAP****1. Nilai Sikap Spiritual (diisi oleh siswa)**

No	Nama	Nilai Tiap Aspek									Total Skor	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	Annisa Najwa Hakim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	10	SB
2	Ardanteta Erlan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	10	SB
3	Athaya Jiva Nararya	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7	8	B
4	Callysta Alexandria Interisti	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	9	SB
5	Ingrid Nadyra Bintan Ashila	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	10	SB
6	Kaindra Maschun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	10	SB
7	Kenzie Abdulghani Prabowo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	10	SB
8	Maylafayza Profid Zahra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	10	SB
9	Muhammad Fateen Ghosan	0	1	0	1	0	0	1	1	1	6	7	B
10	Nararnya Al-Athier Fahrezi	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	9	SB
11	Nila Luffenda Laura Tanalepy	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	10	SB
12	Rashya Oscar Althaf	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	10	SB
13	Satria Annindya Putra Setyawan	0	1	1	0	1	1	0	1	1	6	7	B
14	Syafaira Nayla Putri Permana	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7	8	B
15	Tu'arga Imud Sulistyo	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7	8	B

16 Wasi Dananenda 1 1 1 0 1 1 0 1 1 7 8 B
 Hatta

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 9 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 9.

Perolehan Nilai = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{9} \times 10$

Keterangan:

A = Sangat Baik : apabila memperoleh skor : $8 < \text{skor} \leq 10$
B = Baik : apabila memperoleh skor : $7 < \text{skor} \leq 8$
C = Cukup : apabila memperoleh skor : $6 < \text{skor} \leq 7$
D = Kurang : apabila memperoleh skor: $\text{skor} \leq 6$

2a. Nilai Sikap Sosial Kegiatan Diskusi (diisi oleh guru)

No	Nama	Nilai Tiap Aspek			Total Skor	Nilai	Ket
		1	2	3			
1	Annisa Najwa Hakim	1	1	1	3	10	SB
2	Ardanteta Erlan	1	1	1	3	10	SB
3	Athaya Jiva Nararya	1	1	0	2	7	B
4	Callysta Alexandria Interisti	1	1	1	3	10	SB
5	Ingrid Nadyra Bintan Ashila	1	1	1	3	10	SB
6	Kaindra Maschun	1	1	1	3	10	SB
7	Kenzie Abdulghani Prabowo	1	1	1	3	10	SB
8	Maylafayza Profid Zahra	1	1	1	3	10	SB
9	Muhammad Fateen Ghosan	1	1	0	2	7	B
10	Nararhya Al-Athier Fahrezi	1	1	1	3	10	SB
11	Nila Luffenda Laura Tanalepy	1	1	1	3	10	SB
12	Rashya Oscar Althaf	1	1	1	3	10	SB
13	Satria Annindya Putra Setyawan	0	1	1	2	7	B
14	Syafaira Nayla Putri Permana	1	1	0	2	7	B
15	Tu'arga Imud Sulistyو	1	1	0	2	7	B
16	Wasi Dananenda Hatta	1	1	0	2	7	B

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 3 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 3.

$$\text{Perolehan Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{3} \times 10$$

Keterangan:

- A = Sangat Baik** : apabila memperoleh skor : $8 < \text{skor} \leq 10$
B = Baik : apabila memperoleh skor : $7 < \text{skor} \leq 8$
C = Cukup : apabila memperoleh skor : $6 < \text{skor} \leq 7$
D = Kurang : apabila memperoleh skor: $\text{skor} \leq 6$

2b. Nilai Sikap Sosial Kegiatan Kreasi (diisi oleh guru)

No	Nama	Nilai Tiap Aspek			Total Skor	Nilai	Ket
		1	2	3			
1	Annisa Najwa Hakim	1	1	1	3	10	SB
2	Ardanteta Erlan	1	1	1	3	10	SB
3	Athaya Jiva Nararya	0	1	1	2	7	B
4	Callysta Alexandria Interisti	1	1	1	3	10	SB
5	Ingrid Nadyra Bintan Ashila	1	1	1	3	10	SB
6	Kaindra Maschun	1	1	1	3	10	SB
7	Kenzie Abdulghani Prabowo	1	1	1	3	10	SB
8	Maylafayza Profid Zahra	1	1	1	3	10	SB
9	Muhammad Fateen Ghosan	0	1	1	2	7	B
10	Nararhya Al-Athier Fahrezi	1	1	1	3	10	SB
11	Nila Luffenda Laura Tanalepy	1	1	1	3	10	SB
12	Rashya Oscar Althaf	1	1	1	3	10	SB
13	Satria Annindya Putra Setyawan	0	1	1	2	7	B
14	Syafaira Nayla Putri Permana	0	1	1	2	7	B
15	Tu'arga Imud Sulistyو	0	1	1	2	7	B
16	Wasi Dananenda Hatta	0	1	1	2	7	B

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 3 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 3.

$$\text{Perolehan Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{3} \times 10$$

Keterangan:

- A = Sangat Baik** : apabila memperoleh skor : $8 < \text{skor} \leq 10$
B = Baik : apabila memperoleh skor : $7 < \text{skor} \leq 8$
C = Cukup : apabila memperoleh skor : $6 < \text{skor} \leq 7$
D = Kurang : apabila memperoleh skor: $\text{skor} \leq 6$

Rekapitulasi Nilai Sikap

No	Nama	Nilai Tiap Aspek			Total Skor	Nilai Akhir	Ket
		1	2a	2b			
1	Annisa Najwa Hakim	10	10	10	30	10	SB
2	Ardanteta Erlan	10	10	10	30	10	SB
3	Athaya Jiva Nararya	8	7	7	22	7	B
4	Callysta Alexandria Interisti	9	10	10	29	10	SB
5	Ingrid Nadyra Bintan Ashila	10	10	10	30	10	SB
6	Kaindra Maschun	10	10	10	30	10	SB
7	Kenzie Abdulghani Prabowo	10	10	10	30	10	SB
8	Maylafayza Profid Zahra	10	10	10	30	10	SB
9	Muhammad Fateen Ghosan	7	7	7	21	7	B
10	Nararnya Al-Athier Fahrezi	9	10	10	29	10	SB
11	Nila Luffenda Laura Tanalepy	10	10	10	30	10	SB
12	Rashya Oscar Althaf	10	10	10	30	10	SB
13	Satria Annindya Putra Setyawan	7	7	7	21	7	B
14	Syafaira Nayla Putri Permana	8	7	7	22	7	B
15	Tu'arga Imud Sulistyo	8	7	7	22	7	B
16	Wasi Dananenda Hatta	8	7	7	22	7	B

Perolehan Nilai = skor yang diperoleh

3

Keterangan:

A = Sangat Baik : apabila memperoleh skor : $8 < \text{skor} \leq 10$

B = Baik : apabila memperoleh skor : $7 < \text{skor} \leq 8$

C = Cukup : apabila memperoleh skor : $6 < \text{skor} \leq 7$

D = Kurang : apabila memperoleh skor: $\text{skor} \leq 6$

Lampiran 6.

**NILAI GAMBAR ILUSTRASI *FINDING NEMO 1*
SISWA KELAS III B
SEMESTA BILINGUAL ELEMENTARY SCHOOL**

No	Nama	Nilai Aspek			Nilai Akhir
		1	2	3	
1	Annisa Najwa Hakim	77	83	79	80
2	Ardanteta Erlan	75	75	75	75
3	Athaya Jiva Nararya	82	83	81	82
4	Callysta Alexandria Interisti	85	85	85	85
5	Ingrid Nadyra Bintan Ashila	78	77	77	77
6	Kaindra Maschun	75	75	75	75
7	Kenzie Abdulghani Prabowo	86	84	86	85
8	Maylafayza Profid Zahra	75	77	75	76
9	Muhammad Fateen Ghazan	70	70	72	71
10	Nararhya Al-Athier Fahrezi	70	73	73	72
11	Nila Luffenda Laura Tanalepy	80	80	80	80
12	Rashya Oscar Althaf	72	72	71	72
13	Satria Annindya Putra Setyawan	73	73	74	73
14	Syafaira Nayla Putri Permana	74	74	74	74
15	Tu'arga Imud Sulistyono	78	77	75	77
16	Wasi Dananenda Hatta	76	75	75	75

Art Teacher,

Yofita Sari, S.Pd.

NILAI GAMBAR ILUSTRASI *FINDING NEMO 1*
SISWA KELAS III B
SEMESTA BILINGUAL ELEMENTARY SCHOOL

No	Nama	Nilai Aspek			Nilai Akhir
		1	2	3	
1	Annisa Najwa Hakim	79	81	75	78
2	Ardanteta Erlan	75	75	75	75
3	Athaya Jiva Nararya	84	83	85	84
4	Callysta Alexandria Interisti	85	85	85	85
5	Ingrid Nadyra Bintan Ashila	78	77	77	77
6	Kaindra Maschun	75	75	75	75
7	Kenzie Abdulghani Prabowo	84	88	86	86
8	Maylafayza Profid Zahra	75	73	75	74
9	Muhammad Fateen Ghozan	70	74	70	71
10	Nararhya Al-Athier Fahrezi	70	73	73	72
11	Nila Luffenda Laura Tanalepy	80	80	80	80
12	Rashya Oscar Althaf	72	72	73	72
13	Satria Annindya Putra Setyawan	73	75	72	73
14	Syafaira Nayla Putri Permana	76	74	74	75
15	Tu'arga Imud Sulistyو	76	77	75	76
16	Wasi Dananenda Hatta	74	75	75	75

Art Teacher,

Pingki Tantri Novita, S.Pd.

NILAI GAMBAR ILUSTRASI *FINDING NEMO 2*
SISWA KELAS III B
SEMESTA BILINGUAL ELEMENTARY SCHOOL

No	Nama	Nilai Aspek			Nilai Akhir
		1	2	3	
1	Annisa Najwa Hakim	84	88	85	86
2	Ardanteta Erlan	83	80	80	81
3	Athaya Jiva Nararya	90	87	90	89
4	Callysta Alexandria Interisti	88	89	88	88
5	Ingrid Nadyra Bintan Ashila	88	85	85	86
6	Kaindra Maschun	83	82	82	82
7	Kenzie Abdulghani Prabowo	90	90	90	90
8	Maylafayza Profid Zahra	85	83	83	84
9	Muhammad Fateen Ghazan	80	80	80	80
10	Nararhya Al-Athier Fahrezi	80	80	80	80
11	Nila Luffenda Laura Tanalepy	90	90	90	90
12	Rashya Oscar Althaf	80	80	80	80
13	Satria Annindya Putra Setyawan	81	81	83	82
14	Syafaira Nayla Putri Permana	83	84	83	83
15	Tu'arga Imud Sulistyono	82	82	82	82
16	Wasi Dananenda Hatta	81	82	80	81

Art Teacher,

Yofita Sari, S.Pd.

NILAI GAMBAR ILUSTRASI *FINDING NEMO 2*
SISWA KELAS III B
SEMESTA BILINGUAL ELEMENTARY SCHOOL

No	Nama	Nilai Aspek			Nilai Akhir
		1	2	3	
1	Annisa Najwa Hakim	86	88	85	86
2	Ardanteta Erlan	81	82	82	82
3	Athaya Jiva Nararya	90	89	88	89
4	Callysta Alexandria Interisti	88	87	88	88
5	Ingrid Nadyra Bintan Ashila	88	85	85	86
6	Kaindra Maschun	81	82	82	82
7	Kenzie Abdulghani Prabowo	90	90	90	90
8	Maylafayza Profid Zahra	85	85	85	85
9	Muhammad Fateen Ghazan	80	80	80	80
10	Nararhya Al-Athier Fahrezi	80	80	80	80
11	Nila Luffenda Laura Tanalepy	90	90	90	90
12	Rashya Oscar Althaf	80	80	80	80
13	Satria Annindya Putra Setyawan	83	83	81	82
14	Syafaira Nayla Putri Permana	83	82	83	83
15	Tu'arga Imud Sulisty	82	82	82	82
16	Wasi Dananenda Hatta	83	82	80	82

Art Teacher,

Pingki Tantri Novita, S.Pd.

Lampiran 7.**DATA SISWA KELAS III B SEMESTA BILINGUAL ELEMENTARY SCHOOL**

No	NIS	NISN	Nama	TEMPAT LAHIR	TANGGAL LAHIR
1	1617.0254	0094557389	Annisa Najwa Hakim	Semarang	7 Februari 2009
2	1617.0255	0098415995	Ardanteta Erlan	Afrika Selatan	26 September 2009
3	1617.0270	0091710645	Athaya Jiva Nararya	Cilacap	27 Juni 2009
4	1617.0256	0108441218	Callysta Alexandria Interisti	Semarang	30 Maret 2010
5	1617.0273	0107656058	Ingrid Nadyra Bintan Ashila	Bandar Lampung	28 April 2010
6	1617.0258	0107913231	Kaindra Maschun	Afganistan	8 Mei 2010
7	1617.0259	0104099046	Kenzie Abdulghani Prabowo	Jakarta	14 Juli 2010
8	1617.0260	0109777562	Maylafayza Profid Zahra	Semarang	02 Juni 2010
9	1617.0277	0091445140	Muhammad Fateen Ghozan	Lhoksuemawe	2 November 2009
10	1617.0261	0092083445	Nararhya Al-Athier Fahrezi	Turki	27 Desember 2009
11	1718.0297	0095300024	Nila Luffenda Laura Tanalepy	Batam	27 Oktober 2009
12	1617.0265	0091271469	Rashya Oscar Althaf	Semarang	24 Desember 2009
13	1617.0284	0105716175	Satria Annindya Putra Setyawan	Klaten	8 September 2010
14	1617.0285	0103178088	Syafaira Nayla Putri Permana	Semarang	5 Juni 2010
15	1617.0286	0102568105	Tu'arga Imud Sulistyو	Kabupaten Semarang	17 Agustus 2010
16	1617.0268	0102824441	Wasi Dananenda Hatta	Turki	16 February 2010

Lampiran 8.

**CATATAN PRESTASI SISWA SEMESTA BILINGUAL ELEMENTARY SCHOOL
AKADEMIK DAN NON AKADEMIK 2015/2016**

NO	WAKTU	NAMA JUARA	KELAS	PRESTASI	KATEGORI	TINGKAT	NAMA LOMBA	PENYELENGGARA
1	27 Januari 2018	Callista Aditia	5	Gold Award	Matematika	Semarang	Festival Matematika & tematik 2018	Front One Inn
2	04 Februari 2018	Callista Aditia	5	Juara II		Semarang	Certificate of Achieiment	Try Out 2018
3	03 Maret 2018	Aqila Danishara Hakim	5	Juara II Tunggal	Olahraga	Semarang	USM Blibli Liga Bulu Tangkis	PBSI
4	03 Maret 2018	Calya Afira	5	Gold Prize	Musik	Semarang	Indonesia Music Celebration 2018	Veranza Music House
5	03 Maret 2018	Callista Aditia	5	Primary 5	Matematika	Semarang	Thailand International Mathematical olympiad Heat Round	TIMO
6	03 Maret 2018	Khaindra Akmal	5	Primary 5	Matematika	Semarang	Thailand International Mathematical olympiad Heat Round	TIMO
7	Maret 2018	Callista Aditia	5	Juara III	Matematika	Solo	Shinkenjuku	English First
8	11 Maret 2018	Khaindra Akmal	5	Juara III	Bhs Inggris	Semarang	Kejuaraan Siswa Berprestasi Kota Semarang	Junior Club
9	11 Maret 2018	Hibaturahman Althaf	4	Juara II	Bhs Inggris	Semarang	Kejuaraan Siswa Berprestasi Kota Semarang	Junior Club

10	11 Maret 2018	Fadhilah Rasya	4	Juara Harapan I	Sains	Semarang	Kejuaraan Siswa Berprestasi Kota Semarang	Junior Club
11	11 Maret 2018	Kidung Banyu	4	Juara Harapan I	Sains	Semarang	Kejuaraan Siswa Berprestasi Kota Semarang	Junior Club
12	11 Maret 2018	Ruha Khayyana	3	Juara Harapan II	Matematika	Semarang	Kejuaraan Siswa Berprestasi Kota Semarang	Junior Club
13	11 Maret 2018	Kidung Banyu	4	Juara III	Bhs Inggris	Semarang	Kejuaraan Siswa Berprestasi Kota Semarang	Junior Club
14	11 Maret 2018	Fadhilah Rasya	4	Juara III	Bhs Inggris	Semarang	Kejuaraan Siswa Berprestasi Kota Semarang	Junior Club
15	11 Maret 2018	Hayyuna Abelya	3	Juara Umum High Score	Bhs Inggris	Semarang	Kejuaraan Siswa Berprestasi Kota Semarang	Junior Club
16	11 Maret 2018	Ruha Khayyana	3	Juara Harapan II	Sains	Semarang	Kejuaraan Siswa Berprestasi Kota Semarang	Junior Club
17	11 Maret 2018	Ruha Khayyana	3	Juara I	Bhs Inggris	Semarang	Kejuaraan Siswa Berprestasi Kota Semarang	Junior Club
18	11 Maret 2018	Khaindra Akmal	5	Juara Harapan I	Matematika	Semarang	Kejuaraan Siswa Berprestasi Kota Semarang	Junior Club
19	11 Maret 2018	Regina Putri	4	The Best Twenty Bhs Ing Level 2	Bhs Inggris	Semarang	Final Provinsi Jateng Olimpiade Nasional 7	Emerald Education Centre
20	11 Maret 2018	Chiquita Aditia	1	The Best Twenty Bhs Ing Level 1	Bhs Inggris	Semarang	Final Provinsi Jateng Olimpiade Nasional 7	Emerald Education Centre
21	11 Maret 2018	Callista Aditia	5	The Best Twenty Bhs Ing Level 3	Bhs Inggris	Semarang	Final Provinsi Jateng Olimpiade Nasional 7	Emerald Education Centre
22	11 Maret 2018	Melati Ayundhita	5	Finalis Bhs Inggris	Bhs Inggris	Semarang	Final Provinsi Jateng Olimpiade Nasional 7	Emerald Education Centre

23	11 Maret 2018	Callista Aditia	5	Finalis Bhs Inggris	Bhs Inggris	Semarang	Final Provinsi Jateng Olimpiade Nasional 7	Emerald Education Centre
24	25 Maret 2018	Aqueela Alcagrena	4	Juara II	Menulis Puisi	Semarang	Olimpiade Sains & bahasa Indonesia Regional Jateng	SMP SMA Semesta
25	25 Maret 2018	Nikeisha Salsabila	4	Juara III	Tari	Semarang	Lomba Tari Kreasi Nusantara	SMP SMA Semesta
26	25 Maret 2018	Nazneen Aliyah S.	4	Juara III	Tari	Semarang	Lomba Tari Kreasi Nusantara	SMP SMA Semesta
27	25 Maret 2018	Lintang Ayu Sekar	5	Juara III	Tari	Semarang	Lomba Tari Kreasi Nusantara	SMP SMA Semesta
28	25 Maret 2018	Cheryl Luvenna	4	Juara III	Tari	Semarang	Lomba Tari Kreasi Nusantara	SMP SMA Semesta
29	25 Maret 2018	Xaviera Queenitia	4	Juara III	Tari	Semarang	Lomba Tari Kreasi Nusantara	SMP SMA Semesta
30	25 Maret 2018	Ajwa Dwi Anggita	4	Juara III	Tari	Semarang	Lomba Tari Kreasi Nusantara	SMP SMA Semesta
31	30 Maret 2018	Fadhilah Rasya	4	Juara II	Sains	Semarang	Family Fun Day Kampoeng Culinary Lotte Mart	Smart Fun Production
32	30 Maret 2018	Hibaturahman Althaf	4	Juara II	Bhs Inggris	Semarang	Family Fun Day Kampoeng Culinary Lotte Mart	Smart Fun Production
33	01 April 2018	Raffanata Egbert	5	Gold Award	Sains	Semarang	Indonesia Mathematics and Science Competition 2018	IMSC
34	01 April 2018	Callista Aditia	5	Platinum Award	Bhs Inggris	Semarang	The 2018 Indonesian English Award	IFA
35	01 April 2018	Callista Aditia	5	High Score Bhs Inggris	Bhs Inggris	Semarang	The 2018 Indonesian English Award	IFA

36	01 April 2018	Callista Aditia	5	Matematika SD Kls 5	Matematika	Semarang	Indonesia Mathematics and Science Competition 2018	IMSC
37	01 April 2018	Chiquita Aditia	1	Bhs Inggris	Bhs Inggris	Semarang	The 2018 Indonesian English Award	IFA
38	01 April 2018	Callista Aditia	5	Bronze	Matematika	Semarang	Southeast Asian Mathematical Olympiad 2017	SEAMO
39	01 April 2018	Raffanata Egbert	5	Platinum Award	Bhs Inggris	Semarang	The 2018 Indonesian English Award	IFA
40	01 April 2018	Fadhilah Rasya	4	Platinum Award	Bhs Inggris	Semarang	The 2018 Indonesian English Award	IFA
41	01 April 2018	Fadhilah Rasya	4	Gold Award	Sains	Semarang	Indonesia Mathematics and Science Competition 2018	IMSC
42	01 April 2018	Kidung Banyu	4	Platinum Award	Bhs Inggris	Semarang	The 2018 Indonesian English Award	IFA
43	01 April 2018	Evan Rasyid	4	Place Contender	Matematika	Semarang	Indonesia Mathematics and Science Competition 2018	IMSC
44	01 April 2018	Kidung Banyu	4	Gold Award	Sains	Semarang	Indonesia Mathematics and Science Competition 2018	IMSC
45	01 April 2018	Kidung Banyu	4	Bronze Award	Matematika	Semarang	Indonesia Mathematics and Science Competition 2018	IMSC
46	12 April 2018	Fadhilah Rasya	4	Juara II	Tematik	Semarang	Gelar Inovasi UMKM Koperasi & PKBL Expo 2018	Dinas Koperasi & UMKM
47	13 April 2018	Regina Putri Pradava	4	Juara 1	Bahasa Inggris	Semarang	Sparkling Kids Competition	Smart Fun Production
48	13 April 2018	Rafi Maulana	2	Juara III	Sains	Semarang	Sparkling Kids Competition	Smart Fun Production

49	14 April 2018	Regina Putri Pradava	4	Juara I	Bahasa Inggris	Semarang	Smart Kids Competition 2018	Kiddy Club
50	22 April 2018	Quinn Iris Silalahi	4	Harapan I	Sains	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
51	22 April 2018	Sean Archer Parulian	1	Harapan III	Bahasa Inggris	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
52	22 April 2018	Fadhilah Rasya	4	Juara I	Bahasa Inggris	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
53	22 April 2018	Regina Putri Pradava	4	Juara Umum High Score	Bahasa Inggris	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
54	22 April 2018	Sean Archer Parulian	1	Juara III	Sains	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
55	22 April 2018	Quinn Iris Silalahi	4	Juara I	Bahasa Inggris	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
56	22 April 2018	Pasica Audi A	4	Juara II	Bahasa Inggris	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
57	22 April 2018	Hibaturahman Althaf	4	Juara II	Bahasa Inggris	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
58	22 April 2018	Giri Sadesi Cahayani	4	Juara III	Bahasa Inggris	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
59	22 April 2018	M. Abrar Malqosa	4	Harapan III	Bahasa Inggris	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
60	22 April 2018	Regina Putri Pradava	4	Juara II	Sains	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
61	22 April 2018	Fadhilah Rasya	2	Juara II	Sains	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta

62	22 April 2018	Giri Sadesi Cahayani	4	Juara II	Sains	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
63	22 April 2018	Pasisca Audi A	4	Harapan II	Sains	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
64	22 April 2018	Regina Putri Pradava	4	Harapan I	Matematika	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
65	22 April 2018	Aisha Altafunnisa	3	Juara II	Bahasa Inggris	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
66	22 April 2018	Sean Archer Parulian	1	Juara III	Sains	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
67	22 April 2018	Adaini Atisiana Cahayani	3	Harapan I	Sains	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
68	22 April 2018	Adaini Atisiana Cahayani	3	Juara I	Bahasa Inggris	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
69	22 April 2018	Aisha Altafunnisa	3	Harapan II	Sains	Semarang	Habis Gelap Terbitlah Terang Pelajar Jateng 2018	Hotel Bliss Soetta
70	28 April 2018	Callista Aditia	5			Semarang	Kartini Day Fest 2018	Hotel Patra Jasa Semarang
71	29 April 2018	Callista Aditia	5	Juara III	Bahasa Inggris	Semarang	Festival Anak Cerdas di Hari Pendidikan Nasional 2018	Smart Fun Production
72	29 April 2018	Callista Aditia	5	Juara II	Matematika	Semarang	Festival Anak Cerdas di Hari Pendidikan Nasional 2018	Smart Fun Production
73	29 April 2018	Fadhilah Rasya	5	Juara III	Bahasa Inggris	Semarang	Festival Anak Cerdas di Hari Pendidikan Nasional 2018	Smart Fun Production

74	30 April 2018	Callista Aditia	5	Emerald	Science	Semarang	Japan International Science and Mathematic Olympiad Spring 2018	JISMO
75	6 Mei 2018	Ashila Sabriya Syifa	5	Juara II	Bahasa Inggris	Semarang	Festival Anak Cerdas di Hari Pendidikan Nasional 2018	Smart Fun Production
76	6 Mei 2018	Alesha Adeeva Azra	5	Juara I	Bahasa Inggris	Semarang	Pesta Hardiknas 2018	E-plaza
77	6 Mei 2018	Chiquita Aditia	1	Juara Umum High Score	Bahasa Inggris	Semarang	Pesta Hardiknas 2018	E-plaza
78	6 Mei 2018	Callista Aditia	5	Juara III	Matematika	Semarang	Pesta Hardiknas 2018	E-plaza
79	6 Mei 2018	Callista Aditia	5	Juara I	Bahasa Inggris	Semarang	Pesta Hardiknas 2018	E-plaza
80	6 Mei 2018	Athala Rafa Wisesa	5	Juara I	Bahasa Inggris	Semarang	Pesta Hardiknas 2018	E-plaza
81	6 Mei 2018	Nayrafayza Sabriya	3	Juara III	Bahasa Inggris	Semarang	Pesta Hardiknas 2018	E-plaza
82	6 Mei 2018	Farah Clearesta Mecca	2	Harapan	Matematika	Semarang	Pesta Hardiknas 2018	E-plaza
83	6 Mei 2018	Fadhilah Rasya	4	Juara II	Tematik	Semarang	Pesta Hardiknas 2018	E-plaza
84	10 Mei 2018	Callista Aditia	5	Juara II	Matematika	Semarang	Hawaian Kids Fun Day	Smart Fun Production
85	10 Mei 2018	Chiquita Aditia	1	Juara II	Bahasa Inggris	Semarang	Hawaian Kids Fun Day	Smart Fun Production
86	10 Mei 2018	Callista Aditia	5	Harapan I	Bahasa Inggris	Semarang	Hawaian Kids Fun Day	Smart Fun Production

87	10 Mei 2018	Callista Aditia	5	Juara III	Sains	Semarang	Hawaian Kids Fun Day	Smart Fun Production
88	11 Mei 2018	Fadhilah Rasya	4	Juara II	Tematik	Semarang	Semarang Introducing Market	Dinas Koperasi & UMKM
89	11 Mei 2018	Quinn Iris Silalahi	4	Juara III	Tematik	Semarang	Semarang Introducing Market	Dinas Koperasi & UMKM
90	11 Mei 2018	Giri Sadesi Cahayani	4	Juara II	English	Semarang	Semarang Introducing Market	Dinas Koperasi & UMKM
91	11 Mei 2018	Adaini Atisiana Cahayani	3	Juara II	English	Semarang	Semarang Introducing Market	Dinas Koperasi & UMKM
92	11 Mei 2018	Wasi Dananeda Hatta	2	Juara II	Sains	Semarang	Semarang Introducing Market	Dinas Koperasi & UMKM
93	11 Mei 2018	Kidung Banyu	4	Juara II	Sains	Semarang	Semarang Introducing Market	Dinas Koperasi & UMKM
94	3 Juni 2018	Aqueela Alcagrena	5	Juara II	Hapalan Surat	Semarang	Festival Ramadhan 2018	Fovere Hotel
95	10 Juni 2018	Regina Putri Pradava	5	Ranking 2	Bahasa Inggris	Semarang	Ramadhan Vaganza 2018	Sentraland
96	8 Juli 2018	Callista Aditia	6	Finalis Peringkat 10	Matematika	Nasional	Indonesia Mathematics and Science Competition 2018	IMSC
97	21 Juli 2018	Leonis Spica S.	4	Harapan III	Sains	Semarang	Festival Anak Berprestasi	Smart Fun Production
98	21 Juli 2018	Pasisca Audi A	5	Juara III	Matematika	Semarang	Festival Anak Berprestasi	Smart Fun Production
99	21 Juli 2018	Pasisca Audi A	5	Harapan III	Bahasa Inggris	Semarang	Festival Anak Berprestasi	Smart Fun Production

100	21 Juli 2018	Kevayesha Chiara P.	5	Harapan III	Bahasa Inggris	Semarang	Festival Anak Berprestasi	Smart Fun Production
101	21 Juli 2018	Kevayesha Chiara P.	5	Harapan II	Sains	Semarang	Festival Anak Berprestasi	Smart Fun Production
102	21 Juli 2018	Farah Clearesta Mecca	2	Harapan I	Bahasa Inggris	Semarang	Festival Anak Berprestasi	Smart Fun Production
103	21 Juli 2018	Nazneen Aliyah S.	5	Harapan 1	Bahasa Inggris	Semarang	Festival Anak Berprestasi	Smart Fun Production
104	21 Juli 2018	Nazneen Aliyah S.	5	Juara II	Bahasa Inggris	Semarang	Festival Anak Berprestasi	Smart Fun Production
105	20 September 2018	Rafi Maulana	3		Karate	Semarang	Kejuaraan Karate Terbuka Dandim Cup II	Forki Tingkat Semarang
106	17 Februari 2019	Adaini Atisiana	4	Perunggu	Bahasa Inggris	Jawa Tengah	Final Provinsi Jawa Tengah OMNAS 8	Emerald Education
107	30 Maret 2019	Giri Sadesi Cahayani	5	Juara 1	Karya Ilmiah	Provinsi Jawa Tengah	Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional Tingkat Kota Semarang 2019	Dinas Pendidikan
108		Cheryl Luvanna	5	Juara 2	Menari	Provinsi Jawa Tengah		Dinas Pendidikan
109		Ruha Khayyana	4					
110		Batrisya Adeline	4					
111	31 Maret 2019	M.Akhtar	2	Gold Medal			English	

112	31 Maret 2019	Hibaturahman Althaf	5	Silver Medal	English	Nasional	Final Nasional OMNAS 8	Emerald Education
113	31 Maret 2019	Sekar Mirah	6	Bronze Medal	English	Nasional	Final Nasional OMNAS 8	Emerald Education

(Sumber: Dokumen Sekolah Maret 2019)

Lampiran 9.

KALENDER PENDIDIKAN
TAHUN PELAJARAN 2018/2019

BULAN	JULI 2018	AGUSTUS 2018	SEPTEMBER 2018	BULAN	OKTOBER 2018	NOVEMBER 2018	DESEMBER 2018
HARI	11	25	14	HARI	27	24	5
MINGGU	1 8 15 22 29	5 12 19 26	2 9 16 23 30	MINGGU	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30
SENIN	2 9 16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24	SENIN	1 8 15 22 29	5 12 19 26	10 17 24 31
SELASA	3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25	SELASA	2 9 16 23 30	6 13 20 27	11 18 25 31
RABU	4 11 18 25	1 8 15 22 29	5 12 19 26	RABU	3 10 17 24 31	7 14 21 28	12 19 26 31
KAMIS	5 12 19 26	2 9 16 23 30	6 13 20 27	KAMIS	4 11 18 25	1 8 15 22 29	13 20 27
JUMAT	6 13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28	JUMAT	5 12 19 26	2 9 16 23 30	14 21 28
SABTU	7 14 21 28	4 11 18 25	1 8 15 22 29	SABTU	6 13 20 27	3 10 17 24	15 22 29

30 & HARI SEKOLAH

BULAN	MAR 2019
HARI	5
MINGGU	7 14 21 28
SENIN	8 15 22 29
SELASA	9 16 23 30
RABU	10 17 24 31
KAMIS	11 18 25
JUMAT	12 19 26
SABTU	13 20 27

BULAN	JANUARI 2019	FEBRUARI 2019	MARET 2019	BULAN	APRIL 2019	MEI 2019	JUNE 2019
HARI	26	23	15	HARI	24	6	8
MINGGU	6 13 20 27	3 10 17 24	3 10 17 24 31	MINGGU	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30
SENIN	7 14 21 28	4 11 18 25	4 11 18 25	SENIN	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24
SELASA	8 15 22 29	5 12 19 26	5 12 19 26	SELASA	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25
RABU	9 16 23 30	6 13 20 27	6 13 20 27	RABU	3 10 17 24	8 15 22 29	5 12 19 26
KAMIS	10 17 24 31	7 14 21 28	7 14 21 28	KAMIS	4 11 18 25	9 16 23 30	6 13 20 27
JUMAT	11 18 25	1 8 15 22	1 8 15 22 29	JUMAT	5 12 19 26	10 17 24 31	7 14 21 28
SABTU	12 19 26	2 9 16 23	2 9 16 23 30	SABTU	6 13 20 27	11 18 25 31	8 15 22 29

LEGENDA

- Perkiraan PKB
- Libur Semester Genap
- Perkiraan UENB
- Masa Orientasi Peserta Didik Baru
- Libur Semester Ganjil/Libur Akhir Tahun Pelajaran
- Perkiraan Ujian Nasional
- Masa Penitipan Anak
- Libur Hari Besar Keagamaan
- Tahun Pelajaran 2019/2020
- Libur Hari Besar Keagamaan, dan Sertifikat/Serikat Hari Raya Idul Fitri
- Penyelenggaraan Buku Laporan Hasil Belajar & lain-lain
- Libur Hari Raya Idul Fitri
- Jeda Tengah Semester Genap/Ganjil
- Libur Hari Raya Idul Adha
- Libur Hari Raya Idul Adha
- Perkiraan Akhir Semester (Perkiraan Akhir Tahun)

Lampiran 10.

PROGRAM TAHUNAN

Satuan Pendidikan : SD SEMESTA
Mata Pelajaran : Art and Craft
Kelas : 3 (Tiga)
TahunPelajaran : 2018/2019

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

No.	Semester	Kompetensi Dasar	Alokasi Waktu
1	Gasal	3.1. Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif	4 JP
		4.1. Membuat karya dekoratif	32 JP
2	Genap	3.2. Memahami gambar cerita	4 JP
		4.2. Membuat gambar cerita	32 JP

KepalaSekolah

Semarang, Juli 2018
Guru Mapel Art and Craft

ItaRusita, S.S., S.Pd.

Pngkri Tantri Novita, S.Pd.

Lampiran 11.

**SD SEMESTA SEMESTER
PROGRAM ACADEMIC
YEAR 2018-2019**

Grade : 3 (Three)

Semester : 2 (Two)

Subject : Art And Craft

Academic Year : 2018-2019

BASIC COMPETENCE	INDICATOR	TIME ALLOTMENT	July				August				September					October				November				Dec			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2		
3.2 Memahami gambar ilustrasi	Mengenal gambar dekoratif dan montase	2	Ramadhan & Idul Fitri Holiday	First week school	2											Mid-term Test											Final Test
	Mengetahui cara mengolah bahan alam dan buatan untuk membuat prakarya	2			2																						

Mengetahui
Kepala Sekolah

Ita Rusita, S.S., S.Pd.

Semarang, Januari 2019

Guru Mapel,

Pingki Tantri N.S.Pd.

Lampiran 12.

SD SEMESTA FIRST TERM

SYLLABUS ACADEMIC

YEAR 2018/2019

Subject : Art and Craft

Grade: 3 (Three)

STANDARD COMPETENCE	DURATION			TOPICS / THEMES (BASIC OF COMPETENCE)	TARGETS/AIMS/ INDICATOR	EVALUATION	MATERIAL RESOURCE	THOUGHT
	M	W	H					
3.1 Knowing techniques cut, folded, and correlate	Jan	2	2	Get to know techniques cut, folded, and correlate	Students will be able to know decorative pictures and montage	Art activity	Pen or pencil	Art and craft introduction
		3	4	Creating creative work by processing artificial materials in the home environment through playing activities folding, cutting, and sticking	Students will be able to know process natural and artificial materials to make crafts	Art activity	Pen or pencil	Art and craft introduction
		4			Students will be able to make a decorating drawing	Art activity	Drawing book, pencil, eraser, pencil color	Drawing
4.1 Make a work with techniques cut, folded, and correlate	Feb	1	4	Make the creative functional of waste materials household	Students will be able to make functional creative work from household waste materials	Art activity	Drawing book, pencil, eraser, pencil color	Drawing
		2						
	Feb	3	4	Decorative drawing by processing a combination of lines, colors, shapes and textures based on observations in the surrounding environment	Students will be able to make a decorate objects with decorative images	Art activity	Drawing book, pencil, eraser, pencil color	Drawing
		4						

March	1	2	Make montage artwork from various media	Students will be able to form imaginative works from soft materials	Art activity	Drawing book, pencil, eraser, pencil color	Craft
	2	2	MID TEST				
	3	4	Make montage artwork from various media	Students will be able to make a creative woven work with natural or artificial materials in the environment	Art activity	Empty bottle, scissors, uhu glue, wool	Craft
	4						
April	1	4	Decorate objects with decorative images	Students will be able to make a creative woven work with natural or artificial materials in the environment	Art activity	Empty bottle, scissors, uhu glue, wool	Craft
	2						
	3	6	Forming imaginative works from soft materials	Students will be able to create creative work	Art activity	Tine plate, scissors, uhu glue, ribbon	Craft
	4						
May	1	6	Make creative woven work with natural or artificial materials in the environment	Students will be able to make functional creative work from household waste materials	Art activity	Ice cream stik, paper, uhu glue, scissors, flannel fabric, ribbon	Craft
	2						
	3						
	4						
June	1		FINAL TEST				

Semarang, January 2018

Approved by,
The principal

Subject teacher,

Ita Rusita, S.S. S,Pd.

Pingki Tantri Novita, S.Pd.

Lampiran 13.

PENENTUAN KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL (KKM)
SD SEMESTA
ASPEK PENGETAHUAN (KI-3)

MATA PELAJARAN : Art and Craft
KELAS : 3

TAHUN PELAJARAN : 2018/2019

2018/2019

Kode KI	Uraian Kompetensi Inti	Kode KD	Uraian Kompetensi Dasar	Kompleksitas	Sumber Daya Dukung (Pendidik & Sarana Prasarana)	Intake (Potensi Siswa)	Ketuntasan
				40 - 100	40 - 100	40 - 100	
1	2	3	4	5	6	7	8
3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	3.1	Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif	75	76	75	75
		3.4	Mengetahui teknik potong, lipat, dan sambung	75	76	75	75

KKM MATA PELAJARAN :

$$\text{KKM} = \frac{\text{Jumlah seluruh KKM KD}}{\text{Jumlah KD}}$$

JADI :

$$\text{KKM} = \frac{150}{2} = 75$$

Lampiran 14.



LESSON PLAN
SEMESTA BILINGUAL ELEMENTARY SCHOOL JL.
Setiabudi 116 Semarang. Telp. (024) 747 5263/747 2958
Academic Year: 2018/2019

Sekolah : SEMESTA BILINGUAL ELEMENTARY SCHOOL
Kelas/Semester : 3/2 (Dua)
Mata Pelajaran : Art and Craft
Topik : Membuat karya kreatif fungsional dari berbagai bahan dengan cara sederhana
Alokasi waktu : 2x 2 x 35 menit (4 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Mengenal pengolahan bahan alam dan buatan dalam berkarya	3.5.1 Mengenal pengolahan bahan alam dalam berkarya 3.5.2 Mengenal pengolahan buatan dalam berkarya
4.5 Membuat hiasan dari bahan alam dan buatan	4.5.1 Membuat karya kreatif fungsional dari berbagaibahan dengan cara sederhana 4.5.2 Mempresentasikan karya kreatif fungsional dari berbagaibahan dengan cara sederhana

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mengenal pengolahan bahan alam dalam berkarya dengan benar
2. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mengenal pengolahan bahan alam dalam berkarya dengan benar
3. Setelah memperhatikan demonstrasi guru, siswa dapat membuat karya kreatif fungsional dari berbagaibahan dengan cara sederhana
4. Setelah mengikuti pembelajaran, siswa dapat mempresentasikan karya kreatif fungsional dari berbagaibahan dengan cara sederhana

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi Faktual : Bahan berkarya seni terbagi atas bahan alam dan buatan
2. Materi Konseptual: a. Bahan alam
b. Bahan buatan
c. Pengolahan bahan alam dan buatan
3. Materi Prosedural: a. Teknik berkarya seni
b. Prosedur karya kreatif fungsional dari berbagai bahan dengan cara sederhana
4. Materi Metakognitif: Berkarya seni tiga dimensi dari bahan alam dan buatan

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : *Cooperative Learning (Group Investigation)*

Metode Pembelajaran : Ceramah

Demonstrasi

Penugasan

F. MEDIA PEMBELAJARAN

Media Belajar : Komputer

Smartboard

LCD

Media Berkarya : Kaleng bekas

Lem UHU

Kertas kokoru

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku paket SBK
2. Model karya seni rupa tiga dimensi
3. Gambar karya seni rupa tiga dimensi

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	<p>➔ Pembukaan (Kegiatan Awal)</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengawali pelajaran dengan salam b. Salah satu siswa diminta memimpin berdo'a lalu guru mengecek kehadiran siswa c. Guru menugaskan kepada siswa untuk membuang sampah yang ada di lantai ataupun kolong meja d. Guru menyampaikan cakupan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan f. Guru menjelaskan teknik penilaian yang akan dilakukan dalam pembelajaran
------------------------------	---

	<p>g. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana tentang barang bekas untuk mengetahui pemahaman awal siswa</p> <p>h. Guru menyiapkan alat dan bahan berkarya</p> <p>➔ Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none">- Mengamati Siswa mengamati demonstrasi guru tentang cara membuat pencil case dari bahan buatan.- Menanya Guru memberikan kesempatan kepada siswa jika ada yang ingin bertanya. Guru menjawab pertanyaan siswa.- Mencoba Siswa mencoba membuat karya fungsional dari bahan buatan. Guru memfasilitasi siswa dalam berkarya.- Menalar Siswa menalar dengan membandingkan teknik berkarya yang digunakan guru. Siswa menalar kesesuaian dan harmoni antar unsur dan prinsip seni rupa yang digunakan dalam berkarya agar tercipta karya yang estetis.
--	--

	<ul style="list-style-type: none">- Mengkomunikasikan <p>Siswa mempresentasikan karya fungsional dari bahan buatan di depan kelas.</p> <p>Siswa lain menanggapi dan memberikan masukan</p> <p>Guru memoderatori jalannya diskusi.</p> <p>➔ Kegiatan penutup</p> <ol style="list-style-type: none">a. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan pemahaman tentang berkarya seni fungsional dari bahan alam dan buatanb. Guru bersama-sama siswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai dengan melakukan tanya jawabc. Guru memberikan instruksi kepada ketua kelompok untuk mengumpulkan laporan hasil diskusid. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari perumusan isi Dasar Negara untuk dibahas pada pertemuan selanjutnyae. Guru memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajarf. Guru meminta bantuan ketua kelas untuk memimpin do'a
--	--

	a. Guru menutup pelajaran dengan salam
Karakter siswa yang diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Disiplin (<i>Discipline</i>) ❖ Tekun (<i>diligence</i>) ❖ Tanggungjawab (<i>responsibility</i>) ❖ Percayadiri (<i>Confidence</i>)

I. PENILAIAN

1. Sikap Spiritual

- a. Teknik Penilaian : Penilaian Diri
- b. Bentuk Instrumen: Skala
- c. Kisi-Kisi :

No.	Sikap / Nilai	No. Butir
1.	Siswa mampu menunjukkan sikap menerima keragaman dan keunikan karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan	1, 2, 3
2.	Siswa mampu menunjukkan sikap menanggapi keragaman dan keunikan karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan	4, 5, 6
3.	Siswa mampu menunjukkan sikap menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan	7, 8, 9

Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Nama :

Kelas :

Petunjuk

Berilah tanda silang (x) sesuai dengan pendapat Anda. **(Diisi oleh siswa)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Keunikan dan keragaman ide manusia dalam berkarya seni rupa merupakan anugerah Tuhan patut diterima		
2	Keunikan dan keragaman ide manusia dalam berkarya seni rupa merupakan anugerah Tuhan patut dipuji		
3	Keunikan dan keragaman ide manusia dalam berkarya seni rupa merupakan anugerah Tuhan patut dihargai		
4	Keadaan alam dan lingkungan sekitar sebagai model berkarya seni merupakan anugerah Tuhan yang patut diterima		
5	Keadaan alam dan lingkungan sekitar sebagai model berkarya seni merupakan anugerah Tuhan yang patut dipuji		
6	Keadaan alam dan lingkungan sekitar sebagai model berkarya seni merupakan anugerah Tuhan yang patut dihargai		

7	Mengapresiasi keragaman dan keunikan hasil karya seni sebagai anugerah Tuhan yang patut diterima		
8	Mengapresiasi keragaman dan keunikan hasil karya seni sebagai anugerah Tuhan yang patut diterima		
9	Mengapresiasi keragaman dan keunikan hasil karya seni sebagai anugerah Tuhan yang patut diterima		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 9 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 9.

Perolehan Nilai = skor yang diperoleh X10

9

Keterangan:

A = Sangat Baik : apabila memperoleh skor : $8 < \text{skor} \leq 10$

B = Baik : apabila memperoleh skor : $7 < \text{skor} \leq 8$

C = Cukup : apabila memperoleh skor : $6 < \text{skor} \leq 7$

D = Kurang : apabila memperoleh skor: $\text{skor} \leq 6$

2. Sikap Sosial

- a. Teknik Penilaian : Pengamatan
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- c. Kisi-kisi :

Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1.	Kerjasama	Menghargai pendapat / kontribusi orang lain dalam diskusi kelompok	1
2.	Tanggungjawab	Menunjukkan tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas-tugas	2
3.	Toleran	Menunjukkan sikap toleran dalam diskusi kelompok.	3
4.	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi kelompok secara disiplin	4
5.	Santun	Memberikan tanggapan lisan secara santun terhadap karya gambar pembuatnya	5
6.	Jujur	Jujur dalam mengikuti diskusi kelompok.	6
7.	Percaya Diri	Percaya diri dalam mengikuti diskusi kelompok agar dapat saling menghargai pendapat orang lain.	7

Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Diskusi

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

Berilah tanda silang (x) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat / kontribusi orang lain dalam diskusi kelompok		
2	Menunjukkan tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas-tugas		
3	Menunjukkan sikap toleran dalam diskusi kelompok.		
4	Mengikuti kegiatan diskusi kelompok secara disiplin		
5	Memberikan tanggapan lisan secara santun terhadap karya gambar pembuatnya		
6	Jujur dalam mengikuti diskusi kelompok.		
7	Percaya diri dalam mengikuti diskusi kelompok agar dapat saling menghargai pendapat orang lain.		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 7 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 7.

Perolehan Nilai = skor yang diperoleh X10

7

Keterangan:

A = Sangat Baik : apabila memperoleh skor : $8 < \text{skor} \leq 10$

B = Baik : apabila memperoleh skor : $7 < \text{skor} \leq 8$

C = Cukup : apabila memperoleh skor : $6 < \text{skor} \leq 7$

D = Kurang : apabila memperoleh skor: $\text{skor} \leq 6$

3. Pengetahuan

a) Pertemuan Pertama

- a. Teknik Penilaian : Tes Objektif
- b. Bentuk Instrumen : Tes Uraian
- c. Kisi-kisi :

No.	Indikator	No. Butir
1.	Menjelaskan pengertian bahan alam	1
2.	Menjelaskan pengertian bahan buatan	2
3.	Membedakan teknik berkarya seni	3
4.	Menguraikan alat dan bahan berkarya seni tiga dimensi	4
5.	Menjelaskan prosedur berkarya seni tiga dimensi	5

Kisi-kisiSoal

JumlahSoal : 5 (lima) Soal

BentukSoal : Uraian

KI	KOMPETENSI DASAR	KLS/ SMT	MATERI	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR SOAL	NO SOAL	BENTUK SOAL
3	3.4 Mengenal pengolahan bahan alam dan buatan dalam berkarya	2/2	Berkarya seni tiga dimensi	L2	3.1.1 Siswa mampu menjelaskan pengertian bahan alam	1	Uraian
				L2	3.1.2 Siswa mampu menjelaskan pengertian bahan buatan	2	Uraian
				L3	3.1.3 Siswa mampu membedakan teknik berkarya seni	3	Uraian
				L3	3.1.2 Siswamampu menguraikan alat dan bahan berkarya seni tiga dimensi	4	Uraian
				L2	3.1.3 Siswa mampu mendeskripsikan prosedur berkarya seni tiga dimensi	5	Uraian

Soal

Nama :

Kelas :

PETUNJUK:

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan lengkap dan benar!

1. Jelaskan pengertian dari bahan alam!
2. Jelaskan pengertian dari bahan buatan!
3. Jelaskan perbedakan teknik menggunting, menempel, dan melipat!
4. Uraikan alat dan bahan dalam berkarya seni tiga dimensi fungsional dari bahan buatan!
5. Jelaskan prosedur berkarya seni tiga dimensi fungsional dari bahan buatan!

----- Berdo'alah sebelum mengerjakan. Selamat mengerjakan! -----

Pedoman Penskoran

No.	Aspek Kemampuan	Skor Maksimal
1	Menjelaskan pengertian dari bahan alam	5
2	Menjelaskan pengertian dari bahan buatan	5
3	Membedakan teknik menggunting, menempel, dan melipat	5
4	Menguraikan alat dan bahan berkarya seni tiga dimensi fungsional dari bahan buatan	5
5	Menjelaskan prosedur berkarya seni tiga dimensi fungsional dari bahan buatan	5
	Jumlah	20

Rubrik penskoran

No.	Aspek Penilaian	Kategori	Keterangan dan Skala Skor
1.	Menjelaskan pengertian dari bahan alam	Sangat baik	Dapat menjelaskan sesuai dengan kunci jawaban dan melakukan pengembangan dengan benar (5)
		Baik	Dapat menjelaskan sesuai dengan kunci jawaban dan melakukan sedikit pengembangan (4)
		Cukup baik	Dapat menjelaskan sesuai dengan kunci jawaban (3)
		Jelek	Dapat menjelaskan sesuai kunci jawaban namun tidak lengkap (2)
		Sangat jelek	Menjelaskan tidak sesuai dengan kunci jawaban (1)

2.	Menjelaskan pengertian dari bahan buatan	Sangat baik	Dapat menjelaskan sesuai dengan kunci jawaban dan melakukan pengembangan dengan benar (5)
		Baik	Dapat menjelaskan sesuai dengan kunci jawaban dan melakukan sedikit pengembangan (4)
		Cukup baik	Dapat menjelaskan sesuai dengan kunci jawaban (3)
		Jelek	Dapat menjelaskan sesuai kunci jawaban namun tidak lengkap (2)
		Sangat jelek	Menjelaskan tidak sesuai dengan kunci jawaban (1)
3.	Membedakan teknik menggunting, menempel, dan melipat	Sangat baik	Dapat membedakan sesuai dengan kunci jawaban dan melakukan pengembangan dengan benar (5)
		Baik	Dapat membedakan sesuai dengan kunci jawaban dan melakukan sedikit pengembangan (4)
		Cukup baik	Dapat membedakan sesuai dengan kunci jawaban (3)
		Jelek	Dapat membedakan sesuai kunci jawaban namun tidak lengkap (2)
		Sangat jelek	membedakan tidak sesuai dengan kunci jawaban (1)
4.	Menguraikan alat dan bahan berkarya seni tiga dimensi fungsional dari	Sangat baik	Dapat menguraikan sesuai dengan kunci jawaban dan melakukan pengembangan dengan benar (5)
		Baik	Dapat menguraikan sesuai dengan

	bahan buatan		kunci jawaban dan melakukan sedikit pengembangan (4)
		Cukup baik	Dapat menguraikan sesuai dengan kunci jawaban (3)
		Jelek	Dapat menguraikan sesuai kunci jawaban namun tidak lengkap (2)
		Sangat jelek	Menguraikan tidak sesuai dengan kunci jawaban (1)
5.	Menjelaskan prosedur berkarya seni tiga dimensi fungsional dari bahan buatan	Sangat baik	Dapat menjelaskan sesuai dengan kunci jawaban dan melakukan pengembangan dengan benar (5)
		Baik	Dapat menjelaskan sesuai dengan kunci jawaban dan melakukan sedikit pengembangan (4)
		Cukup baik	Dapat menjelaskan sesuai dengan kunci jawaban (3)
		Jelek	Dapat menjelaskan sesuai kunci jawaban namun tidak lengkap (2)
		Sangat jelek	Menjelaskan tidak sesuai dengan kunci jawaban (1)

Nilai akhir = skor yang diperoleh x 100

25

Pedoman rentangan nilai tes tertulis

No.	Rentangan Nilai	Kriteria
1	80-100	Sangat baik (A)
2	70-80	Baik (B)
3	50-70	Cukup (C)
4	30-50	Jelek (D)
5	10-30	Sangat jelek (E)

Format Penilaian Tes Tertulis

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1							
2							
3							
Dst.							

Keterangan:

- 1 = Pengertian bahan alam
- 2 = Pengertian bahan buatan
- 3 = Teknik berkarya
- 4 = Alat dan bahan berkarya
- 5 = Prosedur berkarya

4. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Tes Uji Kerja
- b. Bentuk Instrumen : Tes Berkarya Fungsional
- c. Kisi-kisi :

No.	Indikator	No. Butir
1.	Membuat karya fungsional dari bahan buatan (kaleng) untuk diaplikasikan menjadi tempat pensil (<i>pencil case</i>)	1

Kisi-kisi Soal

KI	KOMPETENSI DASAR	KLS/SMT	MATERI	INDIKATOR	NO SOAL	BENTUK SOAL
4	.1. Membuat hiasan dari bahan alam dan buatan	2/2	Berkarya fungsional	4.1.1 Siswa mampu merancang karya fungsional	1	Penugasan
				4.1.2 Siswa mampu berkarya fungsional dari bahan buatan	1	Penugasan
				4.1.3 Siswa mampu mempresentasikan hasil karya	1	Penugasan

TUGAS

Petunjuk:

1. Buatlah rancangan karya fungsional tiga dimensi!
2. Buatlah karya fungsional dari bahan buatan (kaleng) untuk diaplikasikan menjadi tempat pensil (*pencil case*):
 - ✓ Siapkan peralatan berkarya
 - ✓ Buatlah pola dasar terlebih dahulu
 - ✓ Buatlah karya fungsional dari bahan buatan (kaleng) untuk diaplikasikan menjadi tempat pensil (*pencil case*)
 - ✓ Berilah hiasan untuk memperindah
 - ✓ Rapiakan area berkarya agar tetap bersih dan rapi
3. Presentasikan hasil karya di depan kelas sesuai dengan yang telah kamu buat!

Format Penilaian Berkarya

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai			Jumlah Skor
		1	2	3	
1					
2					
3					
Dst					

Keterangan:

1 = Kelengkapan alat dan bahan

2 = Teknik

3 = Kreativitas

Pedoman Penskoran

Nilai masing-masing kriteria berkisar antara :

No.	Kriteria	Skor
1	Kelengkapan alat dan bahan	40
2	Teknik	40
3	Kreativitas	20
Jumlah		100

Rubrik Penskoran

No	Aspek yang dinilai	Skor							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Kelengkapan alat dan bahan	5	5	5	5	5	5	5	5
2	Penguasaan teknik	5	5	5	5	5	5	5	5
3	Kreativitas	5	5	5	5				
Jumlah		15	15	15	15	10	10	10	10
Skor Maksimum		100							

Rubrik Penilaian

No	Indikator	Skor	Rubrik
1	Kelengkapan alat dan bahan	40=	Alat dan media lengkap (kaleng, kertas kokoru, lem, gunting, <i>apron</i>)
		35=	Alat dan media lengkap (kaleng, kertas kokoru, lem, gunting)
		30=	Alat dan media kurang lengkap (kaleng, kertas kokoru, lem)
		25=	Alat dan media kurang lengkap (kaleng, kertas kokoru)
		20=	Alat dan media kurang lengkap (kertas kokoru, lem)
		15=	Alat dan media kurang lengkap (kertas bukan kokoru)
		10=	Tidak membawa alat dan media (kaleng saja)

		5=	Tidak membawa alat dan media (lem saja)
		0=	Tidak membawa alat dan media sama sekali
2	Penguasaan teknik	40=	Menggunakan teknik dengan benar (Melakukan 5 langkah dengan lancar)
		35=	Menggunakan teknik dengan benar (Melakukan 5 langkah tidak lancar)
		30=	Teknik kurang benar (Melakukan 4 langkah dengan lancar)
		25=	Teknik kurang benar (Melakukan 4 langkah tidak lancar)
		20=	Teknik kurang benar (Melakukan 3 langkah dengan lancar)
		15=	Teknik kurang benar (Melakukan 3 langkah tidak lancar)
		10=	Teknik tidak benar (Melakukan 2 langkah)
		5=	Teknik tidak benar (Melakukan 1 langkah)
		0=	Teknik tidak benar (Tidak melakukan langkah apapun)

		✓ Rapiakan area berkarya agar tetap bersih dan rapi	
3	Kreativitas	20=	Menambahi hasil karya dengan hiasan yang membentuk suatu objek
		10=	Menambahi hasil karya dengan hiasan yang disediakan oleh guru
		5=	Menyelesaikan hasil karya dengan sederhana
		0=	Tidak menambahi apapun

Semarang, Januari 2019

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mapel,

Ita Rusita, S.S., S.Pd.

Pingki Tantri Novita, S.Pd.

Lampiran 15.

HASIL WAWANCARA PENELITI

Informan 1: Kepala Semesta Bilingual Elementary School

Wawancara dengan Kepala Semesta Bilingual Elementary School dilakukan pada tanggal 18 Maret 2019. Hal-hal yang ditanyakan kepada Kepala Semesta Bilingual Elementary School melalui wawancara sesuai dengan panduan instrumen wawancara yang telah disusun oleh peneliti sebelumnya. Mengenai gambaran umum lokasi penelitian yakni kondisi sekolah dan lingkungan sekitar sekolah antara lain letak sekolah, sejarah sekolah Semesta Bilingual Elementary School, Ibu Ita Rusita, S.S., S.Pd. mengungkapkan bahwa:

“Semesta Bilingual Elementary School adalah sekolah dasar yang ada di Jalan Setiabudi No 116 Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang.” Selanjutnya, Ibu Ita menjelaskan mengenai sejarah sekolah yakni “sekolah ini awalnya hanya ada tiga rombel, itu ada dua rombel Kelas 1 terus satu rombel Kelas 2. Alhamdulillah kalau sekarang sekolah ini sudah punya enam kelas dengan jumlah masing-masing rombel ada dua”.

Kemudian pertanyaan tentang visi dan misi sekolah, Ibu Ita Rusita, S.S., S.Pd. menerangkan bahwa:

“visi sekolah ini itu “Terwujudnya generasi emas yang berakhlak mulia, berakal cerdas, berwawasan global, dan berakar budaya Indonesia serta mampu mengaktualisasikannya dalam kehidupan bermasyarakat.” Beliau melanjutkan dengan menyampaikan misi untuk mewujudkan visi sekolah, “Kalau misinya ada lima, yaitu: 1) Menjadikan SD Semesta sebagai lembaga pendidikan terbaik dalam memberikan ruang bagi berkembangnya potensi diri siswa dan guru, 2) Meningkatkan kualitas pemahaman dan profesionalitas guru mengenai pendidikan sesuai dengan perkembangan yang ada, 3) Menyiapkan siswa melanjutkan studi ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dengan sistem pembelajaran yang berkualitas dan penerapan teknologi terkini, 4) Mengembangkan sikap cinta

terhadap sesama, bangsa, dan negara pada diri siswa, dan5) Menumbuhkembangkan peran serta masyarakat (orang tua siswa) dalam aktivitas pendidikan”.

Pertanyaan mengenai kondisi fisik bangunan dan kelayakan bangunan Ibu

Ita Rusita, S.S., S.Pd. menjelaskan,

“seluruh gedung sekolah ini sudah dikelilingi dinding pembatas yang tinggi. Di depan juga ada dua gerbang, gerbang dalam sekolah sama gerbang luar supaya kegiatan belajar mengajar siswa tidak terganggu dengan suara bising kendaraan. Karena ini adalah sekolah dasar, maka pihak yayasan juga sangat memperhatikan kelayakan bangunan. Kalau ada bangunan atau fasilitas yang rusak, supervisor akan membuat proposal untuk pengajuan renovasi jadi proses renovasi lebih cepat dikerjakan dan ditangani. Terus sekolah ini juga ada banyak tanaman supaya suasana sekolah lebih *adem*, lebih hijau”.

Hal lain yang ditanyakan peneliti kepada Kepala Semesta Bilingual Elementary School adalah kelengkapan ruangan, Ibu Ita Rusita, S.S., S.Pd. menjawab “ada *principal room, teachers room, administration room, classroom of course, library, health center, MPH(Multipurpose Hall)*”.

Kepala Semesta Bilingual Elementary Schoolsangat memperhatikan kualitas belajar siswa, sehingga untuk jumlah guru dan karyawan sangat diperhitungkan dan diperhatikan keadaannya seperti yang dijelaskan,

“karena masing-masing kelas punya dua wali kelas dan masing-masing mata pelajaran memiliki guru sendiri-sendiri jadi jumlah guru Semesta ada banyak kurang lebih30guru, yang S2 ada satu, ada juga yang masih kuliah S2 belum selesai sekitar 5 guru dan yang lainnya masih S1. Kalau tenaga TU ada tujuh orang, minimal pendidikan terakhir SMA itu ada satu karena sudah bekerja lama. Kalau sekarang minimal D3”.

Siswa Semesta Bilingual Elementary School memiliki latar belakang yang beragam, dengan sebagian besar orang tua siswa bekerja sebagai Direktur dan tinggal di wilayah lingkungan sekitar sekolah yakni Kecamatan Banyumanik.

Berikut penjelasan yang diberikan oleh Ibu Ita Rusita, S.S., S.Pd., “pekerjaan sebagian besar orang tua siswa itu sebagai Direktur dan Manager. Kebanyakan mereka tinggal di sekitar Banyumanik”.

Jam sekolah dimulai pukul 07.00 WIB untuk melakukan upacara bendera atau apel pagi, dan jam pembelajaran dimulai pukul 07.35 WIB sampai dengan pukul 14.35 WIB. Berikut penjelasan Kepala Semesta Bilingual Elementary School, “Siswa wajib hadir ke sekolah sebelum jam 07.00 WIB dan mengikuti upacara kalau hari senin, atau apel pagi di hari lain. Jam pertama mulai 07.35 WIB pulang jam 14.35 WIB”. Mengenai sikap siswa kepada Kepala Sekolah, Guru, dan Karyawan sangat dibimbing dengan baik oleh para pendidik agar menjadi siswa yang memiliki budi pekerti yang baik dari hal sederhana seperti bertemu guru di pagi hari mengucapkan salam dan mencium tangan. Selain itu siswa juga dilarang untuk berbicara kasar dan menyanyikan lagu-lagu orang dewasa. Berikut penjelasan Ibu Ita Rusita, S.S., S.Pd., “Siswa diajarkan untuk menghormati orang yang lebih tua, jadi ketika bertemu guru harus mengucapkan salam dan mencium tangan.” Kemudian dilanjutkan dengan, “siswa dilarang menyanyikan lagu-lagu orang dewasa dan berkata kasar. Kalau siswa melanggar, akan ada pengurangan poin yang didapatkan siswa”.

Kegiatan yang ada di Semesta Bilingual Elementary School dibagi menjadi kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler dimulai dari pukul 07.00 WIB sampai dengan pukul 14.35 WIB dan dilanjutkan dengan kegiatan ekstrakurikuler yang dimulai pukul 14.40 WIB sampai dengan pukul 16.00 WIB. Berikut penjelasan Ibu Ita Rusita, S.S., S.Pd.,

“Jam ke-0 mulai pukul 07.00 WIB lanjut jam pertama pukul 07.35 WIB. Setelah jam ketiga, siswa diarahkan Sholat Du’ha dan *snack time* selama 15 menit. Lanjut dengan pembelajaran jam keempat sampai keenam. Setelah jam keenam, siswa diberi waktu selama 20 menit untuk makan siang dan Sholat berjamaah, menulis *Character Building* (CB). Dilanjutkan pembelajaran jam ketujuh sampai dengan jam kesembilan. Terusada ekstrakurikuler dari pukul 14.35 sampai dengan pukul 16.00 WIB. Kegiatan ekstrakurikuler memang sangat baik dan sangat dibutuhkan oleh siswa untuk menunjang minat dan bakat yang dimiliki siswa agar dapat menumbuhkembangkan potensi yang dimiliki menjadi lebih baik dan saya sangat mendukung setiap kegiatan ekstrakurikuler selagi tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar siswa di kelas”

Berkaitan dengan prestasi siswa, siswa-siswi Semesta Bilingual Elementary School memiliki segudang prestasi dari tingkat Kecamatan hingga Internasional. Baik dalam bidang akademik maupun non-akademik. Berikut jawaban Kepala Semesta Bilingual Elementary School mengenai pertanyaan tentang prestasi yang diraih siswa, “sekolah sangat mendukung prestasi siswa-siswi baik prestasi akademik maupun non-akademik, baik itu bidang seni maupun olahraga. Dukungan sekolah dilakukan dengan memfasilitasi siswa untuk mengikuti perlombaan dari segi biaya maupun pembinaannya, meskipun sampai kejuaran tingkat internasional”.

Informan 2: Guru Seni Rupa Semesta Bilingual Elementary School

Wawancara dengan guru Seni Budaya dan Prakarya Kelas III B Semesta Bilingual Elementary School dilakukan pada tanggal 20 Maret 2019. Hal-hal yang ditanyakan kepada guru Seni Budaya dan Prakarya melalui wawancara sesuai dengan panduan instrumen wawancara yang telah disusun oleh peneliti

sebelumnya. Hasil wawancara denganguru Seni Budaya tentang kegiatan pembelajaran seni rupa sebagai berikut.

Pembelajaran seni rupa secara umum dilakukan dengan terlebih dahulu guru membuat silabus dan RPP yang disahkan oleh Kepala Sekolah sebelum dimulainya semester baru. Artinya, guru membuat silabus dan RPP untuk pembelajaran selama satu semester setiap awal semester dengan perumusan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kondisi latar belakang siswa,

“Saya membuat silabus dan RPP sebelum siswa masuk sekolah di awal semester dengan perumusan tujuan pembelajaran yang saya rancang saya sesuaikan dengan kondisi siswa dari segi biaya dan kemampuan, kemudian saya ajukan kepa Kepala Sekolah untuk mendapatkan persetujuan beliau.” jelas Ibu Pingki Tantri Novita, S.Pd. ketika diwawancarai.

Selanjutnya, untuk kemampuan guru dalam pemilihan media dan ketepatan penggunaan media yaitu guru lebih aktif menyediakan media yang dapat menunjang pembelajaran agar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, selain itu guru juga memanfaatkan seoptimal mungkin sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah,

“Kalau untuk media pembelajaran, saya menggunakan *LCD projector* dalam mengajar untuk menyampaikan materi. Untuk kegiatan praktik, saya gunakan hasil karya kakak kelas, atau saya buat sendiri sebelumnya dan membawa perlengkapan untuk saya demonstrasikan di depan kelas. Tentunya media yang saya gunakan, saya sesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.” jawab guru ketika diwawancarai.

Strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran lebih mengutamakan keaktifan siswa. Seperti yang dijelaskan guru, “Dalam pembelajaran saya lebih sering mengajak siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran, saya pancing siswa

untuk berani bertanya walaupun pada kenyataannya tidak sedikit siswa yang menyalahkan kesempatan yang diberikan.”

Materi yang diajarkan dalam pembelajaran seni rupa disesuaikan dengan kemampuan siswa dan yang guru rancang pada perangkat pembelajaran untuk membantu ketercapaian tujuan pembelajaran, “Untuk materi pembelajaran, saya sesuaikan dengan kemampuan siswa dan yang ada di RPP. Saya tidak membatasi siswa dalam mencari informasi.” jelas Ibu Pingki Tantri Novita, S.Pd. ketika diwawancarai.

Teknik yang digunakan guru dalam pembelajaran beragam untuk menarik perhatian siswa. Menurutnya, siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan kreasi,

“Dalam pembelajaran saya biasanya menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan, diskusi kelompok, tanya jawab, dan demonstrasi. Saya mengupayakan agar pembelajaran lebih menarik dan siswa merasa senang untuk mengikuti pembelajaran. Saya lebih banyak menggunakan waktu untuk praktik, karena ketika praktik siswa terlihat lebih aktif dan serius, berbeda dengan teori, antusias siswa kurang.” jelas guru ketika ditanya peneliti.

Evaluasi yang digunakan guru berupa tes tertulis dan tes unjuk kerja, setiap materi pembelajaran selesai diajarkan. Jika ada siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, maka diadakan remedial.

“Saya memberikan nilai kepada siswa dari hasil ulangan tertulis dan praktik, biasanya dua minggu sekali setiap materi selesai. Untuk batas KKM yang digunakan 75, jika ada siswa yang mendapat nilai di bawah 75 maka diadakan remedi. Alokasi waktu evaluasi teori selama dua jam pelajaran. Untuk karya dilakukan presentasi, baik itu tugas kelompok maupun individu.” jelas Ibu Pingki Tantri Novita, S.Pd. ketika ditanya peneliti mengenai evaluasi.

Kriteria penilaian disesuaikan dengan bahasan materi, “Kriteria penilaian untuk pembelajaran teori dengan ulangan tertulis sesuai dengan bahasan materi.

Untuk praktik berupa hasil karya dengan kriteria penilaian dilihat dari desain, komposisi, pewarnaan, dan nilai estetika.” jelas guru Seni Budaya dan Prakarya Kelas III B.

Terkait dengan respon siswa dalam pembelajaran, guru Seni Budaya dan Prakarya Kelas III B berkata,

“Respon siswa saat belajar ada yang mendengarkan sambil mencatat hal yang penting, ada yang hanya mendengarkan saja. Untuk kreasi disesuaikan dengan tema pembelajaran, sedangkan kegiatan apresiasi siswa mengapresiasi karya yang ada pada *art exhibition and performance* yang ada di setiap akhir semester. Makanya saya lebih sering praktik.” jawab Ibu Pingki Tantri Novita, S.Pd..

Kelebihan dari pembelajaran seni rupa, dalam kegiatan kreasi siswa lebih aktif dan untuk penyediaan bahan tidak ada kendala karena semua bahan yang dibutuhkan dalam setiap *project* disediakan dari sekolah, “Menurut saya kelebihan dari pembelajaran seni rupa itu ketika praktik siswa terlihat lebih aktif, lebih semangat, dan bahan *project* disediakan dari sekolah.” ujar Ibu Pingki Tantri Novita, S.Pd..

Kekurangan dari pembelajaran seni rupa selama ini adalah siswa lebih tertarik untuk melihat gambar atau film pada *youtube* daripada membaca sebuah teks. Selain itu, siswa kurang berani memvisualisasikan imajinasinya dalam karya seni. Seperti yang disampaikan Pak Amin yang berkata, “Selama ini kekurangan pembelajaran seni rupa masih sama yaitu siswa lebih tertarik untuk melihat gambar-gambar bukan tulisan atau bisa juga menonton *youtube*. Terus siswa juga banyak yang kurang berani menyalurkan imajinasinya dalam berkarya.” jelas Ibu Pingki Tantri Novita, S.Pd. ketika diwawancarai.

Selanjutnya peneliti mewawancarai guru Seni Budaya dan Prakarya terkait pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi, dari persiapan yang dilakukan sebelum melakukan pembelajaran. Guru Seni Budaya dan Prakarya (seni rupa) Kelas III B Semester Bilingual Elementary School berkata, “Secara keseluruhan persiapan yang dilakukan oleh peneliti sudah baik, yakni dengan melakukan kolaborasi dengan guru bersama-sama dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran, baik dalam RPP, media, dan materi.” selanjutnya, “hal yang paling penting dalam persiapan kegiatan kolaborasi ini adalah komunikasi yang dilakukan peneliti dengan guru sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan”. jelas Ibu Pingki Tantri Novita, S.Pd..

Pertanyaan berikutnya terkait dengan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi. Guru menganggap bahwa media yang digunakan sudah sesuai dengan materi dan dapat membantu siswa dalam memahami materi. Ibu Pingki Tantri Novita, S.Pd. mengungkapkan, “Media yang telah disiapkan oleh peneliti sudah baik dengan menyiapkan film animasi *finding nemo* dan disesuaikan dengan tema materinya. Jadi siswa tidak hanya melihat gambar saja, namun juga melihat secara langsung film dan alur ceritanya. Dengan begitu, siswa lebih mudah memahami apa yang diajarkan.” jawabnya.

Strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran lebih mengutamakan keaktifan siswa, “Dalam pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi, siswa diajak untuk aktif mencari informasi berkaitan dengan film yang ditayangkan pada *smartboard*. Jadi tugas guru memfasilitasi,

memotivasi, dan membimbing siswa dalam pembelajaran” jelas guru Seni Budaya dan Prakarya ketika ditanya peneliti.

Materi yang diajarkan dalam pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi disesuaikan dengan kemampuan siswa serta yang guru dan peneliti rancang pada perangkat pembelajaran untuk membantu ketercapaian tujuan pembelajaran. “untuk materi pembelajaran, telah disesuaikan dengan pemahaman siswa secara runtut untuk membantu siswa memperoleh informasi tentang gambar ilustrasi.” Jawab Pak Amin.

Strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi berupa metode saintifik, ceramah, diskusi, dan penugasan. “strategi yang digunakan dalam pembelajaran ini berupa metode saintifik, siswa dituntut aktif dan mendominasi pembelajaran. Metode ceramah digunakan guru dalam memberikan penjelasan, metode diskusi digunakan untuk membantu siswa mempermudah mencari informasi dan melatih kerjasama siswa, dan metode penugasan untuk melihat tingkat keberhasilan film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi yaitu siswa membuat gambar ilustrasi *finding nemo*” jelas guru Seni Budaya dan Prakarya ketika ditanya peneliti.

Evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi berupa tes uji kerja menggambar ilustrasi *finding nemo*. Jika ada siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, maka diadakan remedial. Seperti yang dikatakan Ibu Pingki, “Nilai didapatkan dari hasil evaluasi keterampilan menggambar ilustrasi *finding nemo*. Untuk batas

KKM masih sama, 75. Dan jika ada siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM maka diadakan remedial.” ujar Ibu Pingki Tantri Novita, S.Pd. ketika ditanya mengenai evaluasi.

Kriteria penilaian pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi telah disesuaikan dengan yang ada di RPP, yaitu terdapat tiga kriteria antara lain penilaian keefektifan komunikasi, keartistikan wujud, dan keapikan presentasi. “Kriteria penilaian untuk pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi telah disesuaikan dengan yang dirancang dalam RPP.” jelas guru Seni Budaya dan Prakarya (seni rupa) Kelas III B.

Respon yang diberikan siswa pada saat pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi antara lain siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, mendengarkan penjelasan guru, dan lebih percaya diri dalam menggambar ilustrasi. Seperti yang dijelaskan oleh guru Seni Budaya dan Prakarya Kelas III B,

“Respon siswa saat belajar menurut saya sangat baik. Karena mungkin ini merupakan pertama kalinya siswa menonton film dalam pembelajaran menggambar, jadi siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa banyak yang mendengarkan. Selain itu juga tidak sedikit dari siswa yang lebih percaya diri dalam menggambar.” jawab Ibu Pingki Tantri Novita, S.Pd.

Kesulitan siswa dalam mengikuti pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi antara lain kurangnya keaktifan siswa pada saat awal pembelajaran ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan lebih memperhatikan guru ketika diberi penjelasan dan

mengamati dengan cermat mengamati media yang guru tampilkan pada *smartboard* agar mempermudah siswa dalam berkreasi. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Pingki Tantri Novita, S.Pd. bahwa, “Dari pengamatan saya selama pembelajaran berlangsung, kurangnya keaktifan siswa di awal pembelajaran, kurang memperhatikan guru ketika diberi penjelasan, dan mengamati dengan cermat mengamati media pembelajaran.” jelasnya.

Materi film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi dapat dijadikan sebagai pengalaman baru bagi siswa untuk mempermudah pemahaman akan materi, merangsang gagasan dan imajinasi siswa, “materi film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi baik untuk siswa. Karena kebanyakan dari siswa tidak berani mengungkapkan gagasannya. Jadi, dengan adanya pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai pengalaman baru bagi siswa dan merancang imajinasi siswa.” ujar Ibu Pingki Tantri Novita, S.Pd. ketika diwawancarai oleh peneliti.

Selanjutnya untuk hasil dari pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi Ibu Pingki mengungkapkan bahwa, “Saya terkejut sekaligus senang melihat hasil evaluasi siswa. Karena nilai yang diperoleh siswa semuanya di atas batas KKM dengan rata-rata nilai dalam kategori baik. Selain itu, adanya perubahan siswa, yaitu siswa lebih mudah dikondisikan dalam kelas dan terlihat sangat antusias. Masing-masing siswa sangat konsentrasi dalam menggambar ilustrasi.”

Kelebihan dari pembelajaran film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi adalah siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti pelajaran,

siswa lebih memahami materi dan percaya diri dalam berkarya seperti yang yang disampaikan oleh Ibu Pingki, “Kelebihan dari pembelajaran ini siswa lebih aktif dalam pembelajaran, siswa lebih mudah untuk dikondisikan, dan siswa terlihat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran” ujar Ibu Pingki Tantri Novita, S.Pd..

Kekurangan dari pembelajaran apresiasi batik Salem Brebesan adalah siswa masih mengalami kesulitan dalam menggambarkan karakter tokoh film animasi *finding nemo* dengan baik, “Kekurangan dari pembelajaran ini adalah ada beberapa siswa yang kesulitan menggambar. Seharusnya siswa lebih jeli dalam mengamati filmnya, jadi tidak kesulitan menangkap karakternya” jelas Ibu Pingki Tantri Novita, S.Pd. ketika diwawancarai.

BIODATA PENELITI



Yofita Sari adalah nama penulis tesis ini. Penulis lahir dari orang tua yang bernama Bapak Radum dan Ibu (*Almh.*) Rawi sebagai anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis dilahirkan di Desa Larangan, Kecamatan Larangan, Kabupaten Brebes pada tanggal 20 Oktober 1994.

Penulis menempuh pendidikan dimulai dari SD Negeri Larangan 03 (1999 - 2005), melanjutkan ke jenjang SMP Negeri 1 Larangan (2005 - 2008), kemudian melanjutkan sekolah di SMA Negeri 1 Larangan (2008 - 2011), dan menempuh pendidikan sarjana program studi Pendidikan Seni Rupa di Universitas Negeri Semarang (2012 - 2016), hingga akhirnya dapat menempuh pendidikan magister program studi Pendidikan Seni di Pascasarjana Universitas Negeri Semarang (2017 - 2019).