



MESRA

ISSN 1829-8230

SENIRUPA

JURNAL SENI RUPA FBS UNIMED

VOL. 9 NO. 2 Desember 2012

- DIAN WULAN ARTIKA dan MESRA
Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Dan Keterampilan (Sbk) Dengan Menggunakan inovasi Pemberian Tugas di Kelas IV SDN 105355 Pagar Merbau
- GAMAL KARTONO
Sejarah Dan Rahasia Dibalik Logo
- AZMI
Kajian Tentang Teknik Dasar Hitam Putih Sebagai Penciptaan Karya Gambar Ilustrasi Pada Buku Cerita
- AGUS NUR SETYAWAN
Visualitas dan Gagap Visual
- T M SITORUS dan W. TRIATMOJO
Analisis Penerapan Ornamen Tradisional Batak Toba Pada Alat Musik Tradisional Batak Toba Di Kabupaten Samosir
- N. SIHOMBING dan B. SILABAN
Analisis Penerapan Ornamen Pakpak Dairi pada Gedung Perkantoran di Sidikalang Ditinjau dari Bentuk, Warna dan Makna Simbolik
- W VINAP. HAREFA dan M. BADIRAN
Meningkatkan Hasil Belajar Teori Warna Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri I Pulau Rakyat
- DWI BUDIWIWARAMULJA
Penciptaan Ragam Hias Baru Berdasar Motif-Motif Tradisional Sumatera Utara

Jurnal
Seni Rupa

Vol. 9

No. 2

Hal 01 - 86

Medan
Desember 2012

ISSN
1829-8230



SENIRUPA

JURNAL SENI RUPA FBS UNIMED

VOL. 9 NO. 2 Desember 2012



THE
Character Building
UNIVERSITY

Jurnal SENIRUPA	Vol.9	No. 2	Halaman 01-86	Medan Desember 2012	IS:SN 1829-8230
--------------------	-------	-------	------------------	------------------------	--------------------

EDITORIAL

Jurnal pada akhir tahun 2012 ini mencakup tulisan bidang seni rupa dan pendidikan Seni Rupa. Beberapa artikel dibuat secara perorangan dan kelompok, baik

Jurnal ini memuat 2 artikel tentang pembelajaran yang disusun oleh Dian Wulan dan Mesra membahas tentang bagaimana Hasil Belajar Seni Budaya Dan Keterampilan (Sbk) Dengan Menggunakan Inovasi Pemberian Tugas Di Kelas, sedangkan Welly Vina P. Haredfa dan M. Badiran menulis tentang Bagaimana meningkatkan hasil belajar teori warna di kelas. Penulis lainnya yang terdiri dari 6 orang mengulas berbasis kajian seperti Gamal Kartono, Azmi, Agus Nur Styawan, Nufitriana Cs, Tamarin M. Sitorus cs dan artikel berbasis hasil penelitian "Hibah Bersaing" oleh Dwi Budiwiwaramulja.

Artikel menarik yang dipaparkan oleh Agus Nur Setyawan yang menggunakan kata kunci citra rupa (*visual literacy*), budaya rupa (*visual culture*), dan realitas semu. Artikel ini di antaranya mengkaji tentang media pandang dengar yang memiliki kemampuan menyihir pemirsanya melalui sejumlah penayangan citra bergerak dan bersuara. Disadari atau tidak, operasionalisasinya menghadirkan realitas semu ke hadapan pemirsa, yang ironisnya juga ditanggapi secara gagap oleh lembaga penyiarnya sendiri (broadcaster).

Kedelapan artikel dalam jurnal ini diharapkan dapat memberi sumbangan pada perkembangan penulisan bagi mahasiswa, dosen dan pemerhati seni rupa.

Medan, 15 Desember 2012

Redaksi

THE
Character Building
UNIVERSITY

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA DAN
KETERAMPILAN (SBK) DENGAN MENGGUNAKAN INOVASI
PEMBERIAN TUGAS DI KELAS IV SDN 105355
PAGAR MERBAU T.A. 2012/2013**

Dian Wulan Artika dan Mesra

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini apakah dengan penggunaan inovasi pemberian tugas dapat meningkatkan hasil belajar menggambar ekspresif pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) bagi siswa kelas IV SD Negeri 105355 Pagar Merbau. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Nopember 2012 sampai Januari 2013. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 105355 Pagar Merbau. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara Random Sampling dan diperoleh kelas IV-A berjumlah 27 siswa. Data penelitian dilakukan dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar, instrumen tersebut merupakan tes menggambar ekspresif dengan menggunakan teknik Finger Painting, dari hasil penelitian diperoleh hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata siswa pada saat pre tes sebelum diberikan tindakan sebesar 72,45 dengan tingkat ketuntasan sebesar 40,74% atau 11 siswa dan dinyatakan hasil belajarnya masih belum tuntas. Pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 78,25 dengan peningkatan perolehan hasil belajar sebesar 29,63% menjadi 70,37% dengan jumlah 16 siswa tuntas. Pada siklus II nilai rata-rata kelas juga meningkat menjadi 81,57 dengan peningkatan hasil belajar sebesar 25,93% dari siklus I ke siklus II menjadi 96,30% dengan jumlah 26 siswa tuntas. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan inovasi pemberian tugas dengan menggunakan Finger Painting terbukti dapat meningkatkan hasil belajar menggambar ekspresif pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) bagi siswa kelas IV SD Negeri 105355 Pagar Merbau.

Kata Kunci : Hasil Belajar SBK, Inovasi Pemberian Tugas

PENDAHULUAN

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) merupakan mata pelajaran yang ada pada kurikulum Sekolah Dasar (SD) dengan alokasi waktu 4 x 35 menit yang pelaksanaannya disesuaikan dengan keadaan dan kondisi sekolah masing-masing. Pada kurikulum Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar terdapat materi menggambar ekspresif dimana siswa dapat mengekspresikan diri melalui karya seni rupa, bebas menuangkan perasaan mereka ke dalam sebuah gambar ataupun lukisan.

Tidak semua peserta didik memiliki bakat dibidang seni rupa, sehingga guru sering menemukan permasalahan dalam pembelajaran yaitu kurangnya kemauan siswa untuk mengasah kreativitasnya dibidang kesenirupaan seperti menggambar ataupun melukis, dimana hasil karya siswa selalu bercorak *stereotype* (tentuknya "begitu-begitu" saja, tidak ada perkembangan). Objek gambar juga tidak banyak bervariasi, pada umumnya berkutat pada "sawah-gunung-matahari". Selain itu juga dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa yang masih rendah.

dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat”.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “ekspresif adalah tepat (mampu) memberikan (mengungkapkan) gambaran, maksud, gagasan, perasaan”. Ekspresi muncul dari sesuatu yang kita lihat, kita rasakan, dan kita pikirkan. Ekspresi mengkomunikasikan pemikiran dari perasaan seseorang.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa menggambar ekspresi merupakan ungkapan yang diwujudkan melalui goresan-goresan pada permukaan datar akibat dari apa yang kita lihat, kita rasakan, dan kita amati yang umumnya sering mengubah bentuk dan warna.

Metode Pemberian Tugas (Penugasan)

Metode pemberian tugas atau penugasan diartikan sebagai suatu cara interaksi belajar mengajar dengan cara memberikan tugas-tugas kepada peserta didik untuk dikerjakan secara berkelompok atau secara perorangan. Topik bahasan yang ditugaskan kepada peserta didik merupakan topik bahasan yang telah dibicarakan di kelas sebagai tindak lanjut guru menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Halimah (dalam Strategi Pembelajaran 2008:75) menyatakan bahwa metode pemberian tugas ini bertujuan untuk merangsang peserta didik untuk aktif di dalam penyelesaian tugas baik secara individual maupun kelompok serta untuk meningkatkan keefektifan metode ceramah.

Adapun langkah-langkah penggunaan metode penugasan sebagai berikut:

1. Fase pemberian tugas

Tugas yang diberikan kepada siswa hendaknya mempertimbangkan: a. Tujuan yang akan dicapai, b. Jenis tugas yang jelas dan tepat sehingga anak mengerti dengan apa yang ditugaskan, c. Sesuai dengan kemampuan siswa, d. Ada petunjuk/sumber yang dapat membantu pekerjaan siswa, e. Sediakan waktu yang cukup untuk mengerjakan tugas tersebut.

2. Langkah pelaksanaan tugas

Langkah dalam pelaksanaan tugas antara lain: a. Diberikan bimbingan atau pengawasan dari guru, b. Diberikan dorongan sehingga anak mau bekerja, c. Dikerjakan oleh siswa sendiri, d. Menganjurkan siswa agar mencatat hasil-hasil yang diperoleh dengan baik.

3. Fase mempertanggungjawabkan tugas

Pada fase ini hal yang harus dikerjakan antara lain: a. Laporan siswa baik lisan ataupun tertulis dari apa yang telah mereka kerjakan, b. Ada tanya jawab dan diskusi di kelas, c. Penilaian hasil pekerjaan siswa baik dengan tes maupun non tes ataupun cara lainnya.

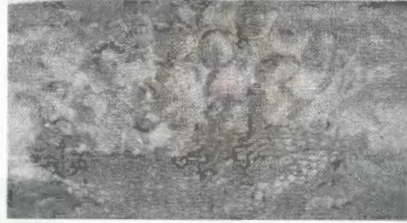
Secara umum penggunaan metode penugasan atau pemberian tugas yang dilakukan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) mengikuti fase yang telah diuraikan di atas, hanya saja berdasarkan pokok bahasannya yaitu menggambar ekspresif maka tugas yang diberikan dalam bentuk praktek menggambar ekspresif. Siswa diarahkan untuk membuat sebuah karya gambar ekspresif yang dikerjakan dengan langkah-langkah menggambar pada umumnya namun diberikan inovasi dengan menggunakan teknik melukis *finger painting* dalam penyelesaiannya yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa.

Pengertian *Finger Painting*

Seni lukis dalam bahasa Inggris, *Painting* adalah seni rupa dua dimensional yang

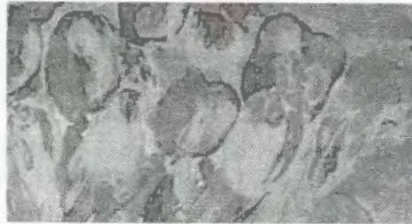
Tahap 2

Kemudian menggunakan warna primer terang untuk membuat sketsa batang bunga, bersama dengan warna merah tebal yang akan membentuk dasar dari tulip. Terapkan cahaya yang menyoroti tulip agar menciptakan kesan bunga hidup dikelilingi oleh kelopak jatuh.



Gambar 3. Tahap ketiga cara melukis *Finger Painting*
(Sumber: www.Micador.com by Gay Strickland:2012)

Tahap 3



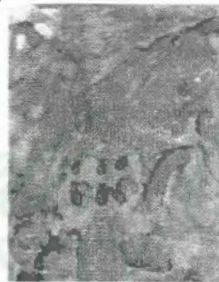
Gambar 4. Tahap akhir cara melukis *Finger Painting*
(Sumber: www.Micador.com by Gay Strickland:2012)

Kemudian terapkan beberapa warna senada seperti biru tua untuk memberikan efek belang-belang abstrak terlihat dalam latar belakang.

Tahap Akhir

Terakhir gunakan goresan alami cat untuk melampirkan warna oranye memanjang sebagai keranjang untuk tulip. Buat goresan seperti melipat agar memberikan efek 3D yang halus, hingga mata terpikat oleh warna yang dihasilkan secara keseluruhan.

Hasil Lukisan *Finger Painting*



Gambar 5. contoh lukisan *Finger Painting*
(sumber: www.personal.psu.edu:2012)

menggunakan instrumen observasi yang telah disediakan.

d. Refleksi

Melihat perkembangan belajar siswa pada siklus I.

Siklus II

a. Perencanaan

Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah pada siklus I, kemudian membangun program pembelajaran untuk dilaksanakan pada tindakan siklus II.

b. Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran tetap menggunakan penugasan yang menggunakan *Finger Painting*, namun sudah ditugaskan untuk menggambar suasana alam dan sudah menggunakan seluruh jari untuk menggoreskan cat serta berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

c. Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan lebih tajam terhadap kemampuan siswa dalam pembelajaran dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus I.

d. Refleksi

Melaksanakan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan hasil pengamatan siklus II.

Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari tindakan yang telah dilaksanakan dalam penelitian. Tingkat keberhasilan yang dicapai dilihat dari perubahan siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan adapun rumus yang digunakan yaitu :

$$DS = \frac{\text{Skor angka yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

DS = Daya Serap

Kriteria: $0\% \leq DS < 75\%$ (disebut belum tuntas)

$75\% \leq DS < 100\%$ (disebut tuntas)

Dari uraian di atas, dapat diketahui siswa yang tidak tuntas dalam belajar dan siswa yang tuntas dalam belajar secara individual. Selanjutnya dapat diketahui ketuntasan secara keseluruhan dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

D : Persentase ketuntasan

X : jumlah siswa yang telah mencapai daya serap $\geq 75\%$

N : jumlah seluruh siswa

Kriteria ketuntasan belajar siswa, apabila nilai siswa $\geq 75\%$ maka siswa tersebut mencapai ketuntasan, jika nilai siswa $< 75\%$ maka siswa tersebut belum mencapai ketuntasan atau tidak tuntas.

Dari tabel dan diagram di atas dapat dilihat bahwa siswa yang hasil belajarnya tuntas pada pre tes adalah 40,74%, selanjutnya pada siklus I 70,37% dan siklus II 96,30%, karena pada siklus II hasil belajar sudah mencapai target yaitu > 75% maka siklus selanjutnya ditiadakan. Hal ini berarti pembelajaran dengan menggunakan inovasi pemberian tugas terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV-A SD Negeri 105355 Sukamulia Kecamatan Pagar Merbau Kabupaten Deli Serdang T.A 2012/2013.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan pengamatan dan analisis dalam penelitian ini maka diperoleh kesimpulan, sebagai berikut:

1. Penggunaan *finger painting* yang diinovasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar seni budaya dan keterampilan pada pokok bahasan menggambar ekspresi.
2. Nilai hasil kerja siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa semakin meningkat secara bertahap sesuai dengan setiap siklus yang dilakukan peneliti.
3. Nilai rata-rata siswa pada saat pre test sebelum diberikan tindakan sebesar 72,45 dengan tingkat ketuntasan sebesar 40,74% atau 11 siswa dan dinyatakan hasil belajarnya masih belum tuntas. Pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 78,25 dengan peningkatan perolehan hasil belajar sebesar 29,63% menjadi 70,37% dengan jumlah 16 siswa tuntas. Pada siklus II nilai rata-rata kelas juga meningkat menjadi 81,57 dengan peningkatan hasil belajar sebesar 25,93% dari siklus I ke siklus II menjadi 96,30% dengan jumlah 26 siswa tuntas. Jadi dapat disimpulkan secara umum bahwa melalui inovasi pemberian tugas dengan menggunakan *Finger Painting* dalam hasil belajar menggambar ekspresi dapat meningkat dengan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 27,78%.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran antara lain:

1. Bagi guru seni budaya dan keterampilan, diharapkan lebih teliti menentukan cara atau strategi lain dalam menyampaikan teori maupun praktek, agar siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran.
2. Inovasi pembelajaran yang memacu pembelajaran berbasis siswa perlu dikembangkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang serupa diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan perbandingan atau referensi yang bermanfaat untuk mendukung penelitian selanjutnya.
4. Pada peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan inovasi pemberian tugas dalam meningkatkan hasil belajar siswa diluar dari menggambar ekspresi ataupun seni lukis pada pelajaran seni rupa.

DAFTAR PUSTAKA

Afriani, Sri Sinaga. 2010. Pengaruh Metode Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar dalam Jurnal Seni Rupa FBS UMINED: Vol.7 N0.1 UNIMED: