

MILIK PERPUSTAKAAN  
UNISMUH MAKASSAR

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SENI ILUSTRASI (DOODLE)  
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN STUDENT  
CENTER LEARNING (SCL) PADA KELAS XI SMK MUHAMMADIYAH 2  
BONTOALA MAKASSAR PROVINSI SULAWESI SELATAN**



*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**EKI ASFARI  
10541074614**

Tgl. terima	15/09/2021
Nomor surat	
Jumlah exp.	
H a r g a	1 exp
Nomor Induk	Smb. Alumni
No Klasifikasi	R/0032/05R/21 CD
	ASF
	P'

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2021**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas Nama **EKI ASFARI**, NIM **10541074614** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 253 Tahun 1442 H/2021 M, tanggal 29 Mei 2021 M. Sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada jurusan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari, Kamis 02 Juni 2021.

Makassar, 28 Dzulqaidah 1442 H  
09 Juni 2021 M

**Panitia Ujian :**

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.
2. Ketua : Dr. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Dosen Penguji : 1. Dr. Andi Baetal Mirkaddas, M. Pd.  
2. Makmun, S.Pd., M.Pd.  
3. Roslyn, S.Sn., M.Sn.  
4. Drs. Ali Ahmad Muhdy, M.Pd.

Disahkan Oleh :  
Dekan FKIP: Universitas Muhammadiyah Makassar

**Dr. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D**  
NBM. 860 973





**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**PESETUJUAN PEMBIMBING**

Nama : **EKI ASFARI**  
NIM : **10541074614**  
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi (*Doodle*) dengan  
Menggunakan Model Pembelajaran *Student Center  
Learning* (CTL) pada Kelas XI SMK Muhammadiyah 2  
Bontoala Makassar**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 09 Juni 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

**Dr. Muh. Faisal, S.Pd., M.Pd.**  
**NIDN. 0927027904**

Pembimbing II

**Roslyn, S.Sn., M.Sn.**  
**NIDN. 0919017202**

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

**Dr. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.**  
**NBM. 860 973**

Ketua Prodi  
Pendidikan Seni Rupa

**Dr. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn.**  
**NBM. 431879**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

**Nama** : EKI ASFARI  
**Tempat, Tgl Lahir** : Makassar, 31 Desember 1994  
**Stambuk** : 10541074614  
**Jurusan** : Pendidikan Seni Rupa  
**Judul Skripsi** : Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi (*Doodle*)  
 Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Student Centre Learning (SCL)* Pada Kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar

**Pembimbing** : 1. Dr. Muh. Faisal., M.Pd.  
 2. Roslyn., S.Sn., M.Sn

**Konsultasi Pembimbing II**

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	Selasa, 09/03-2021	* Uraian pelaksanaan pembelajaran bukan hanya proses pembelajaran. Pelaksanaan dgn model SCL.	
2	Kamis, 25/03-2021	* perencanaan pembelajaran diupdate & pindah ke proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran	
3	Sabtu 03/04-2021	* Uraian hasil penelitian & kual. jns karya ilustrasi	

**Catatan** : Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian proposal jika sudah konsultasi ke masing-masing dosen pembimbing minimal 3 kali.

Mengetahui,  
**Ketua Jurusan**  
**Pendidikan Seni Rupa**



**Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn.**  
 NBM.431 879





**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

**Nama** : EKI ASFARI  
**Tempat, Tgl Lahir** : Makassar, 31 Desember 1994  
**Stambuk** : 10541074614  
**Jurusan** : Pendidikan Seni Rupa  
**Judul Skripsi** : Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi (Doodle) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Student Centre Learning (SCL) Pada Kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar

**Pembimbing** : 1. Dr. Muh. Faisal., M.Pd.  
 2. Roslyn., S.Sn., M.Sn

**Konsultasi Pembimbing II**

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
4.	Kamis, 15/04-2021	- Kesempurnaan d. susunan dari Perumusan Masalah - Teoritik & Praktis d. uraian setiap Bab	
5.	Rabu, 21/04-2021	- Lengkap? Lengkap? - Rujukan d. keabsahan pada c. dan tdkp	

**Catatan :** Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian proposal jika sudah konsultasi ke masing-masing dosen pembimbing minimal 3 kali.

Mengetahui,  
**Ketua Jurusan**  
**Pendidikan Seni Rupa**



Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn.  
 NBM.431 879



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

**Nama** : EKI ASFARI  
**Tempat, Tgl Lahir** : Makassar, 31 Desember 1994  
**Stambuk** : 10541074614  
**Jurusan** : Pendidikan Seni Rupa  
**Judul Skripsi** : Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi (*Doodle*)  
 Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Student Centre Learning (CTL)* Pada Kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar

**Pembimbing** : 1. Dr. Muh. Faisal., M.Pd.  
 2. Roslyn., S.Sn., M.Sn

**Konsultasi Pembimbing II**

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Minggu, 28/4/2021	- Konsisten dan penulisan - efektifnya penggunaan kata dan setiap paragraf - Perhatikan aturan 2 dan revisi / koreksi - lengkapi judul skripsi	
2.	Selasa, 27/4/2021	- pada gambar / foto - lengkapi keterangan = gambar ...., tema, komposisi ... , tgl, bln, Th	

**Catatan** : Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian skripsi jika sudah konsultasi ke masing-masing dosen pembimbing minimal 3 kali.

Mengetahui,  
**Ketua Jurusan**  
**Pendidikan Seni Rupa**



**Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn.**  
 NBM.431 879





**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : EKI ASFARI  
 Tempat, Tgl Lahir : Makassar, 31 Desember 1994  
 Stambuk : 10541074614  
 Jurusan : Pendidikan Seni Rupa  
 Judul Skripsi : Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi (*Doodle*)  
 Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Student Centre Learning (CTL)* Pada Kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar

Pembimbing : 1. Dr. Muh. Faisal., M.Pd.  
 2. Roslyn., S.Sn., M.Sn

**Konsultasi Pembimbing II**


No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
3.	Rabu, 28/A/2021	- Tambahkan penditikan <sup>2</sup> sebelumnya yg relevan dg judul penelitiannya. - Konsisten dan penditikan penditikan dan penditikan. - pada saran = kembangkan lagi yg lebih spesifik.	
4.	Kamis, 29/A/21	see	

**Catatan :** Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian skripsi jika sudah konsultasi ke masing-masing dosen pembimbing minimal 3 kali.

Mengetahui,  
**Ketua Jurusan**  
**Pendidikan Seni Rupa**



**Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn.**  
 NBM.431 879

  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**Judul Skripsi** : Pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi (*doodle*) dengan menggunakan model pembelajaran *student center learning* (SCL) pada kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar

**Mahasiswa yang bersangkutan:**

**Nama Mahasiswa** : EKI ASFARI

**NIM** : 10541074614

**Jurusan** : Pendidikan Seni Rupa

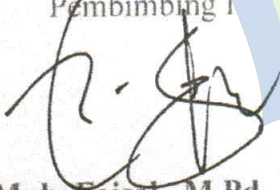
**Fakultas** : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti secara seksama, maka skripsi ini telah layak untuk diujikan di hadapan tim penguji ujian skripsi.

Makassar, Mei 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Muh. Faisal., M.Pd  
NIDN: 0927027904

Pembimbing II



Roslyn., S.Sn., M.Sn  
NIDN: 0919017202

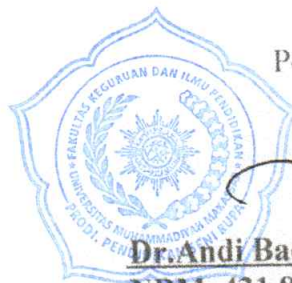
Diketahui Oleh:

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar



Dr. F. W. M. Akib, M.Pd., Ph.D  
NBM.860 973

Ketua Prodi  
Pendidikan Seni Rupa



Dr. Andi Baeta Mukaddas, S.Pd., M.Sn  
NBM. 431 879





**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN**

Nama Mahasiswa : EKI ASFARI

NIM : 10541074614

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi (*doodle*) dengan menggunakan model pembelajaran *student center learning (SCL)* pada kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar

Setelah diperiksa dan diteliti secara seksama, maka skripsi ini telah layak untuk diujikan di hadapan tim penguji ujian skripsi.

Makassar, Mei 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Dr. Muh. Faisal., M.Pd  
NIDN: 0927027904

Pembimbing II

Roslyn., S.Sn., M.Sn  
NIDN: 0919017202

Diketahui Oleh:

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Dr. Erwin A. Ab., M.Pd., Ph.D  
NBM.860 973

Ketua Prodi  
Pedidikan Seni Rupa

Dr. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn  
NBM. 431 879

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **EKI ASFARI**  
NIM : 10541074614  
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : **Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi *Doodle*  
Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Student  
Center Learning (SCL)* Pada Kelas XI SMK  
Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar, Sulawesi  
Selatan.**

Dengan ini menyatakan bahwa:

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan didepan penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Mei 2021

Yang Membuat Pernyataan



**EKI ASFARI**





بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **EKI ASFARI**  
NIM : 10541074614  
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : **Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi *Doodle*  
Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Student  
Center Learning (SCL)* Pada Kelas XI SMK  
Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar, Sulawesi  
Selatan.**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi saya, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak melakukan penciplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuatu aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Makassar, Mei 2021

Yang membuat perjanjian

**EKI ASFARI**

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

***"Janganlah kau menyianyikan waktumu, buatlah waktu itu berharga, ada banyak hal yang bisa kau buat di setiap detik dalam hidupmu.***

***Meski kita akrab dengan waktu, kita tak bisa memintanya untuk kembalikan waktu yang kita buang sia-sia, tetaplah menatap masa depanmu".***

***-Eki Asfari 2021-***



Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai ungkapan rasa cinta dan Banggaku sebagai seorang anak atas segala pengorbanan dan kasih sayang ibunda, ayahanda, saudara-saudariku, serta keluargaku yang senantiasa mendoakanku.

Dan sahabat yang selalu setia menemani saat suka maupun duka.



## ABSTRAK

**EKI ASFARI. 10541074614. 2021.** “Pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi (*doodle*) dengan menggunakan model pembelajaran *student center learning* (SCL) pada kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala makassar”. Skripsi Program studi pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan secara jelas tentang pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi *doodle* menggunakan model pembelajaran *student center learning* (SCL) pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontola Makassar yang jelas, terperinci, dan terpercaya dan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kualitas karya seni ilustrasi (*doodle*) pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan menyuguhkan apa adanya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar sebanyak 22 orang tahun ajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi (pengamatan), evaluasi dan dokumentasi (foto) dikumpulkan lalu diadakan kategorisasi data dengan merangkum data-data yang dianggap penting, kemudian disusun menjadi bagian-bagian untuk diperiksa kebenarannya dan selanjutnya diadakan penafsiran data. Teknik analisis data dilakukan melalui teknik deskriptif kualitatif. Penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas, benar, dan lengkap, tentang Pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi (*doodle*) dengan menggunakan model pembelajaran *student center learning* (SCL) kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar pada dan kualitas karya yang dihasilkan siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah Maha Pemurah dan Penyayang, demikianlah kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan pernah berhenti bersyukur atas anugrah yang telah diberikan sampai detik ini sehingga memberikan salah satu bagian kecil dari berkah-Mu adalah menyelesaikan skripsi ini.

Dalam berkarya setiap orang selalu mencari dan menggali kemampuan, namun terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seserang. Kesempurnaan diibaratkan fatamorgana yang semakin didekati semakin menjauh dari pandangan, bagaikan bulan terlihat indah dari kejauhan tapi tak mungkin dinikmati keindahannya dari dekat. Demikian juga tulisan ini, hati ini ingin menggapai kesempurnaan dalam menulis, tetapi kapasitas bagi penulis dalam membuat tulisan ini memiliki keterbatasan. Segala usaha dan upaya telah dikerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bisa bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam merampungkan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua ayahanda tercinta Azis dan Ibunda tersayang Fahima yang telah berjuang dengan begitu kerasnya, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada seluruh keluarga besar atas



bantuan materi dan motivasi yang tak hentinya memberikan semangat dan selalu menemani dengan canda. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada bapak Dr. Muh. Faisal, M.pd. dan Roslyn, S.Sn., M.sn. selaku pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada;

- 1) Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
- 2) Bapak Erwin Akib, S.Pd.S, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- 3) Bapak Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
- 4) Bapak Makmun, S.Pd., M.Pd. Sekertaris Jurusan Pendidikan Seni Rupa Dan serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
- 5) Terima kasih kepada teman-teman pendidikan Seni Rupa Unismuh Makassar angkatan 2014 PTERODACTYL Sahabat-sahabat terkasih Iswan, Idil, Zaki, Rahman, Ma'ruf, Egho, Irham, Fathul, Ismul, Ikhsan, Erna, Hikmah, Riska, Ulyau, Isti, Mumun, yang selalu menemani dalam suka dan duka, Serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2014 Unismuh Makassar yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

6) Dan masih banyak lagi yang namanya tak dapat kusebutkan satu persatu, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidup.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin

*Billahi Fisabilil Haq Fastabiqul Khaerat  
Assalamu Alikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Makassar, Mei 2021

  
Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKADAN KERANGKA PIKIR</b>	
A. Tinjauan Pustaka.....	6
B. Kerangka Pikir.....	25

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian dan Lokasi Penelitian.....	26
B. Populasi dan Sample.....	27
C. Variabel dan Desain Penelitian.....	28
D. Devinisi Operasional Variabel.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data .....	30
F. Teknik Analisis Data .....	31

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	35
B. Pembahasan.....	47

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	54
B. Saran.....	55

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>56</b>
----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>58</b>
-------------------------------	-----------

<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>63</b>
---------------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR

### GAMBAR

2.1 Hidup, <i>Unplanned Doodle</i> .....	21
2.2 Moon, <i>Planned Doodle</i> .....	22
2.3 Kucing, <i>Semi Unplanned Doodle</i> .....	23
2.4 Ucapan, <i>Doodle graffiti</i> .....	24
2.5 Kerangka Pikir .....	25
3.1 Lokasi Penelitian .....	27
3.2 Skema Desain Penelitian .....	29
3.4 Teknik Analisis Data .....	32
4.1 a, b, c, Alat dan Bahan .....	38
4.2 Pembuatan Karya Ilustrasi <i>Doodle</i> .....	39
4.3 Memberikan Materi Cara Membuat Seni Ilustrasi <i>Doodle</i> Pada Siswa .....	39
4.4 Melihat Proses Pembuatan Karya Ilustrasi <i>Doodle</i> .....	40



## DAFTAR LAMPIRAN

### LAMPIRAN

Lampiran Observasi.....	57
Wawancara.....	58
Dokumentasi.....	59



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Apriyatno, (2014: 6-7) seiring dengan perkembangan zaman dan peradaban manusia, seni menggambar juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Tiap suku dan etnis mempunyai ciri khas sendiri dalam hal motif maupun gayanya. Gambar tidak hanya berfungsi sebagai hiasan semata, tetapi lebih sarat dengan isi dan makna filosofis yang dianggap memiliki kekuatan magis dan melukiskan mitologi yang dipercaya manusia beribu-ribu tahun lamanya.

Dewasa ini, menggambar tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang sakral. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan gambar mengalami pergeseran fungsi dan makna saat ini menggambar sudah menjadi bidang keilmuan yang memiliki banyak cabang dan turunan menurut fungsinya. Menyatu dengan perkembangan teknologi sebagai sesuatu yang tidak dapat dipisahkan. Menggambar adalah induk dari segala ilmu seni rupa, baik itu seni rupa murni, (seperti seni lukis, seni patung, seni grafis, seni keramik) maupun seni rupa terapan (seperti desain dan arsitektur).

Pada dasarnya, menggambar adalah keterampilan yang biasa dipelajari oleh setiap orang, terutama bagi yang punya minat untuk belajar dan juga harus dilakukan secara intensif dan terus menerus. Menggambar merupakan wujud pengeplorasian teknis dan gaya, pengalihan gagasan dan kreativitas, bahkan

biasa menjadi sebuah ekspresi dan aktualisasi diri. Hal ini karna selain memiliki fungsi praktis, menggambar juga memiliki fungsi terapi secara psikologis. Pada intinya, perpaduan keterampilan (*skill*), kepekaan rasa, kreativitas, ide, pengetahuan, dan wawasan.

Belajar merupakan proses kreatif dari seseorang untuk meningkatkan kemampuan dirinya menjadi lebih baik, lebih berguna tanpa ada batasan ruang, waktu, media, tempat maupun dimensi yang ada. Didalam belajar, tidak hanya pada satu tempat saja akan tetapi dimana pun dan kapan pun dapat dilakukan. Siapa saja dapat mengasah kreativitas sesuai apa yang disenangi dan dapat dilakukannya dan juga tidak mengenal usia, jenis kelamin, status ekonomi, sosial, maupun kepercayaan karena bersifat universal. Variasi media yang digunakan juga untuk belajar, metode yang dipakai mampu membuat strategi yang dimana bisa secara tidak langsung akan membangkitkan motivasi seseorang dalam menggapai ilmu. Pada prinsipnya belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang mengenai hal-hal yang bermanfaat baginya, Ruswandi (2013: 24).

Perkembangan seni ilustrasi sekrang jauh lebih mudah dimana manusia adalah makhluk sosial, oleh karena itu kebutuhan berkomunikasi menjadi sifat dasar alami manusia. Berkomunikasi memiliki berbagai macam cara dan bentuk, salah satunya adalah berkomunikasi, bentuk awal ekspresi manusia akan kebutuhan berinteraksi dan merupakan cikal bakal seni rupa. Ilustrasi adalah salah satu disiplin ilmu yang keberadaannya telah lama. Perkembangan seni ilustrasi tidak lepas dari perkembangan dalam sejarah kehidupan. Dunia social



budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi telah menjadi tempat berkembangnya dunia ilustrasi, Witabora, J. (2012: 659).

Sementara itu, terjadi perkembangan baru dalam dunia ilustrasi. Ilustrasi tidak lagi hanya terbatas pada gambar yang mengiringi teks, akan tetapi telah berkembang kearah yang lebih luas. Gambar yang lengkap tanpa teks pun seperti kartun dapat dikategorikan sebagai seni ilustrasi. Kehadiran ilustrasi berupa komik (*comicstrip illustration*) yang di Indonesia populer dengan istilah cergam (cerita-bergambar) menjadikan definisi seni ilustrasi sebelumnya yang menempatkan gambar sebagai penjelas teks, untuk mengembangkan kemampuan tersebut dalam pembelajaran Seni Budaya pada materi Seni Rupa siswa mendapatkan pembelajaran menggambar ilustrasi dalam hal ini dipilih ilustrasi *doodle* yang disukai anak SMK yang masih remaja. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan keterampilan siswa dalam berkarya seni Menggambar seni ilustrasi *doodle*.

Hal ini dalam berkarya seni ilustrasi tidak terdapat batasan dalam menggambar (kebebasan berekspresi) yang tumbuh dengan pesatnya sejalan dengan kemajuan masyarakat, memberi dampak yang luar biasa bagi perkembangan seni ilustrasi sehingga diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan didirinyan agar dapat menggambar ilustrasi dengan baik dan berekspresi sesuai keinginan mereka.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk meneliti kegiatan tersebut dengan judul Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi

(*doodle*) dengan menggunakan Model Pembelajaran *Student Centre Learning* (*SCL*) pada Kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar.

## B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisikan suatu masalah pokok yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian. Meskipun disisi lain masih banyak kendala-kendala yang perlu di atasi, Adapun rumusan masalah yang dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi (*Doodle*) dengan menggunakan model pembelajaran *Student Centre Learning* (*SCL*) pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar?
2. Bagaimana kualitas karya gambar ilustrasi (*Doodle*) pada siswa kelas XI dengan menggunakan model pembelajaran *Student Centre Learning* (*SCL*) pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab masalah pokok yang telah dirumuskan di atas. Adapun tujuan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk menguraikan proses menggambar ilustrasi (*Doodle*) dengan menggunakan model pembelajaran *Student Centre Learning* (*SCL*) pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar.
2. Untuk menguraikan kualitas karya gambar Ilustrasi (*Doodle*) dengan menggunakan model pembelajaran *Student Centre Learning* (*SCL*) pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar.

#### D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat secara teoritik penelitian ini diharapkan ini diharapkan bisa menjadi dasar untuk memperoleh informasi baik secara lisan maupun tertulis.

1. Dapat mengetahui pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi.
2. Dapat mengetahui kualitas karya.
3. Dapat memberikan masukan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah untuk memperhatikan pentingnya pembelajaran seni rupa agar lebih baik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin di capai.
4. Dapat menjadi pedoman bagi guru mara pelajaran seni rupa sebagai masukan dan arahan terhadap proses pembeajaran yang selama ini dilaksanakan dikelas.
5. Dapat meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi dalam pelajaran seni rupa.
6. Menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan khususnya dalam peningkatan menggambar ilustrasi dalam pelajaran seni rupa (*doodle*) dan membentuk kreativitas, spontanitas, imajinasi, teknik, cara penggunaan alat.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

#### A. Tinjauan Pustaka

Pada dasarnya tinjauan pustaka dilakukan untuk mengetahui sasaran penelitian secara teoritis, pada bagian ini yang akan di uraikan landasan teoritis yang dapat menjadi kerangka acuan dalam melakukan penelitian. Landasan ini yang dimaksud adalah teori yang merupakan kajian keperpustakaan dari berbagai literature yang relevan dengan masalah yang akan diteliti oleh penulis.

#### 1. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan siswa dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membentuk siswa agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seseorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.

Pembelajaran yang mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, namun mempunyai arti yang berbeda. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Guru

berceramah dan siswa hanya sebagai pendengar sehingga interaksi antara guru dan siswa dalam proses pengajaran masih belum maksimal.

Pembelajaran yang baik harus ada interaksi yang baik antara guru dan siswa. Untuk memperoleh pelajaran yang baik sehingga terjadi interaksi berupa tanya jawab antara guru maupun siswa membutuhkan suatu alat bantu berupa alat bantu pembelajaran berupa media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun saat ingin mengilustrasikan cara kerja maupun ilustrasi lainnya. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang di atur demikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan. Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran di mulai. Menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain 2010: 1 (Dyah, 2012: 6-7)

#### **a. Tahap-tahap pembelajaran**

Pembelajaran sebagai suatu proses kegiatan, terdiri atas tiga fase atau tahap yaitu sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan merupakan proses penyusunan sesuatu yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sama

halnya dengan perencanaan pembelajaran, yang direncanakan harus sesuai dengan target pendidikan.

Adapun yang harus dipersiapkan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Analisis harian efektif dan analisis program pembelajaran.
- Membuat program tahunan, program semester, dan program tagihan.
- Menyusun silabus.
- Menyusun rencana pembelajaran (RPP).
- Penilaian pembelajaran.

## 2. Tahap pembelajaran

Tahap ini merupakan tahap implementasi atau tahap penerapan atas desain perencanaan yang telah dibuat guru. Hakikat dari tahap pelaksanaan adalah kegiatan operasional pembelajaran itu sendiri. Dalam hal ini guru melakukan interaksi belajar mengajar melalui penerapan melalui strategi metode dan teknik pembelajaran, serta pemanfaatan seperangkat media.

Dalam proses ini, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan oleh guru, diantaranya ialah:

- Aspek strategi dan taktik dalam pembelajaran.
- Aspek metode dan tehnik dalam pembelajaran.
- Prosedur pembelajaran.



### 3. Tahap evaluasi

Pada tahap ini kegiatan guru adalah melakukan penilaian atas proses pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi adalah alat untuk mengukur ketercapaian tujuan, dengan evaluasi guru dapat mengukur kualitas dan kuantitas pencapaian tujuan pembelajaran. Sebaliknya, oleh karena evaluasi sebagai tolak ukur ketercapaian tujuan, maka tolak ukur perencanaan dan pengembangannya adalah tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran, Mulyasa (2004:1669) mengemukakan tehnik evaluasi belajar pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai berikut:

- Evaluasi belajar pengetahuan, dapat dilakukan dengan ujian tulis, lisan, dan daftar isian pertanyaan.
- Evaluasi belajar keterampilan, dapat dilakukan dengan ujian peraktek, analisis keterampilan dan analisis tugas serta evaluasi oleh peserta didik.
- Evaluasi belajar sikap, dapat dilakukan dengan daftar sikap isian dari diri sendiri, daftar isian sikap yang disesuaikan dengan tujuan program, Skala Deferenstial Sematik (SDS).

## 2. Pembelajaran Seni Rupa

Salam, (2017, 1-3) Mengemukakan bahwa.

Seni ilustrasi telah mengalami perkembangan yang menjadikannya sulit untuk dipahami jika kita berpijak pada pengertian tradisional ilustrasi sebagai ‘gambar yang berfungsi untuk menjelaskan’ seni ilustrasi kontemporer tampil dalam bentuknya yang semakin

variative, tidak hanya berupa 'gambar', menjadi subjektif-eksperisif, bahkan berwujud abstrak dalam cora dan tema, sehingga tidak lagi sejiwa dengan makna awal seni ilustrasi sebagai sesuatu yang memperjelas, sesuatu yang membuat konsep, benda atau, suasana yang menjadi terang menderang.

Secara etimologis istilah ilustrasi yang diambil dari bahasa inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya to illustrate, berasal dari Bahasa latin illustrate yang berarti membuat terang. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi, membuat jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram dsb. Memberi hiasan dengan gambar (Webster).

Dalam pengertiannya yang luas, ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita (Gruger, 1936, 248) sebuah definisi yang mencakup beragam gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai pada gambar komik surat kabar yang terbit hari ini.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (hal. 40) ilustrasi merupakan gambar, foto, dan sebagainya untuk memperjelas uraian yang diterangkan. buku cerita anak akan lebih hidup jika dilengkapi dengan ilustrasi, gambar, desain, atau diagram untuk menghias sampul buku, keterangan berupauraian untuk menambah kejelasan maksud.

Beberapa penjelasan tentang ilustrasi di antaranya:

1. Hiasan berupa gambar, lukisan, diagram, dsb. (pada sampul buku, majalah, dsb)

2. Gambar (foto, lukisan) untuk membantu memberikan imej sekaligus sebagai penjelas isi dari buku, karangan, film, dsb
3. Musik yang sedemikian rupa yang digunakan untuk mengiringi pertunjukan sandiwara, adengan film, dsb.
4. Seni Ilustrasi *Doodle* menurut buku besar Bahasa Indonesia merupakan gambar yang tak memiliki arti.

Menggambar ilustrasi sebagai bagian penting dari pembelajaran selain murid dan siswa diperkenalkan dengan seni ilustrasi secara pasif melalui buku pelajaran dan buku cerita, murid dan siswa juga secara aktif menciptakan karya seni ilustrasi melalui pembelajaran menggambar.

Ashari, (2016: 23) mengemukakan bahwa dalam penilaian hasil karya terdapat beberapa indikator kemampuan yang perlu diperhatikan yaitu :

- a. Ide/gagasan, suatu karya seni dilahirkan karena dorongan yang menyeluruh (*holistic*) dan kuat. Cara pandang tersebut cukup menjadi sebuah asumsi bahwa idea atau gagasan yang menjadi tema pokok (*subject matter*) pada sebuah karya seni tidak harus lahir dari seorang filsuf, cukup mengungkapkan atau mengkomunikasikan pencipta karya seni (seniman) kepada khalayak.
- b. Kreativitas adalah hal yang bersangkutan yang terpaut dengan seni. Untuk itu kreatifitas sangat berkaitan dengan proses penciptaan.

Penciptaan dengan bahasa seni mengandung makna mewujudkan sesuatu dengan sesuatu yang sudah ada. Tetapi sesuatu yang baru lahir adalah yang punya arti dan nilai baru.

- c. Komposisi adalah penempatan atau aransemen unsur-unsur visual atau bahan dalam karya seni, berbeda dari subyeknya. Komposisi dari sebuah gambar berbeda dari subyeknya apa yang digambarkan, apa sebuah moment dari sebuah cerita, seseorang atau sebuah tempat.
- d. Gaya perseorangan adalah sangat berkaitan erat dengan kreatifitas, bahkan bisa saja disatukan asal dengan tambahan penjelasan. Pribadi manusia yang terbentuk kokoh dan kuat, serta dibina oleh unsur internal dan unsur eksternal, atau unsur subjektif dan objektif, umumnya didasari oleh tingkat kreatifitas yang baik, sehingga melahirkan pribadi yang intelk dan bermutu.
- e. Tehnik dan wujud yang dimaksud teknik pada sebuah karya seni adalah yang berkenaan dengan persoalan bagaimana cara seorang seniman menstranformasikan ide dan gagasannya sehingga memiliki wujud yang ideal serta memiliki kesesuaian sehingga karya seni dapat terukur dan bernilai tinggi intinya adalah untuk mewujudkan sebuah karya seni dibutuhkan teknik yang baik, dan teknik terpaut erat tentang penguasaan menggunakan alat secara teknis, serta



pengetahuan pemanfaatan media atau unsur dan elemen kesenirupaan secara konseptual.

### 1. Pengertian Model Pembelajaran *Student centre Learning (SCL)*

*Student centre learning (SCL)* Menurut McCombs Dan DKK (Kumala Dewi, 2013. 11-14) merupakan pengajaran yang berpusat pada siswa (*SCL*) guru secara sadar menempatkan perhatian yang lebih banyak pada keterlibatan, inisiatif, dan interaksi sosial siswa. Menurut Wina Sanjaya (2011: 99) mengajar tidak ditentukan oleh selera guru, akan tetapi sangat ditentukan oleh siswa itu sendiri. Siswa mempunyai kesempatan untuk belajar sesuai dengan gayanya sendiri. Sesuai pemaparan Wina Sanjaya, dengan demikian peran guru berubah dari peran sebagai sumber belajar menjadi peran sebagai fasilitator, artinya guru lebih banyak sebagai orang yang membantu siswa untuk belajar. Guru tak lagi berperan hanya sebagai sumber belajar, akan tetapi berperan sebagai orang yang membimbing dan memfasilitasi agar siswa mau dan mampu belajar. Inilah makna proses pembelajaran yang berpusat kepada siswa.

Sedangkan menurut Tina Afiatin (2005: 1), ia menjelaskan penerapan metode SCL juga menerapkan pembelajaran yang berdasarkan pada penguasaan tingkat materi. Dalam metode SCL, maka siswa memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang mendalam (*deep learning*) dan pada akhirnya meningkatkan mutu kualitas siswa secara operasional, di dalam SCL para peserta didik memiliki

keleluasaan untuk mengembangkan segenap potensinya (cipta, rasa, dan karsa), mengeksplorasi bidang/ilmu yang diminatinya secara bertanggung jawab, membangun pengetahuan kemudian mencapai kompetensinya melalui proses pembelajaran aktif, interaktif, kolaboratif, kooperatif, kontekstual dan mandiri.

*Student Centered Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses belajar. Dalam menerapkan konsep SCL, peserta didik diharapkan sebagai peserta aktif dan mandiri dalam proses belajarnya, yang bertanggung jawab dan berinisiatif untuk mengenali kebutuhan belajarnya, menemukan sumber-sumber informasi untuk dapat menjawab kebutuhannya, membangun serta mempresentasikan pengetahuannya berdasarkan kebutuhan serta sumber-sumber yang ditemukannya. Di sisi lain, para guru beralih fungsi menjadi fasilitator, termasuk sebagai mitra pembelajaran, tidak lagi sebagai sumber pengetahuan utama.

#### **a. Karakteristik-karakteristik Pengajaran yang berpusat pada siswa (SCL)**

Beberapa karakteristik pengajaran yang berpusat kepada siswa seperti dibawah ini:

- 1) Siswa-siswa berada dalam pusat proses pembelajaran; sedangkan guru mendorong mereka untuk bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri. Dengan konsep tersebut, mengharuskan guru untuk merancang aktivitas-aktivitas pembelajaran dimana siswa memiliki tanggung jawab

yang lebih besar terhadap pembelajaran mereka sendiri dan berinteraksi dengan yang lain.

- 2) Guru membimbing pembelajaran siswa dan mengintervensi hanya jika diperlukan untuk mencegah mereka salah jalan atau mengembangkan konsepsi yang salah. Disini guru membuat siswa bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri dengan memberikan sebuah tugas dan mengintervensi hanya ketika mereka benar-benar kebingungan.
- 3) Guru menekankan pemahaman yang mendalam tentang konten dan proses-proses yang terlibat didalamnya. Siswa membutuhkan kesempatan untuk mempraktikkan ketrampilan-ketrampilan selama berusaha mempelajari konten baru; dan pengajaran yang berpusat kepada siswa memberikan kesempatan-kesempatan ini kepada mereka.

#### **B. Metode Pembelajaran yang Diklarifikasikan sebagai Pendekatan Pembelajaran SCL**

##### 1) *Small Group Discussion*

Salah satu elemen belajar secara aktif dan merupakan diskusi kelompok kecil yang masing-masing didampingi oleh tutor. Dalam diskusi ini siswa diberi tugas untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah diberikandalam waktu tertentu.

##### 2) *Role-Play & Simulation*

Model yang membawa situasi yang mirip dengan sesungguhnya ke dalam kelas.

### 3) *Case Study*

Metode belajar studi kasus atau presentasi dari informasi yang detail tentang seseorang atau kelompok kecil orang. Atau, koleksi atau presentasi tentang suatu permasalahan yang spesifik diambil dari suatu masalah yang lebih besar.

### 4) *Discovery Learning*

Metode belajar yang difokuskan pada pemanfaatan informasi yang tersedia, baik yang diberikan guru maupun yang dicari sendiri oleh siswa, untuk membangun pengetahuan dengan cara belajar mandiri.

### 5) *Self-Directed Learning*

Proses belajar yang dilakukan atas inisiatif individu siswa sendiri.

### 6) *Cooperative Learning*

Metode belajar berkelompok yang dirancang oleh guru untuk memecahkan masalah/kasus atau mengerjakan suatu tugas.

### 7) *Collaborative Learning*

Metode belajar yang menitik beratkan pada kerjasama antar siswa yang didasarkan pada consensus yang dibangun sendiri oleh anggota kelompok.

### 8) *Contextual Instruction*

Konsep belajar yang membantu guru mengaitkan isi matakuliah dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari dan memotivasi siswa untuk membuat keterhubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

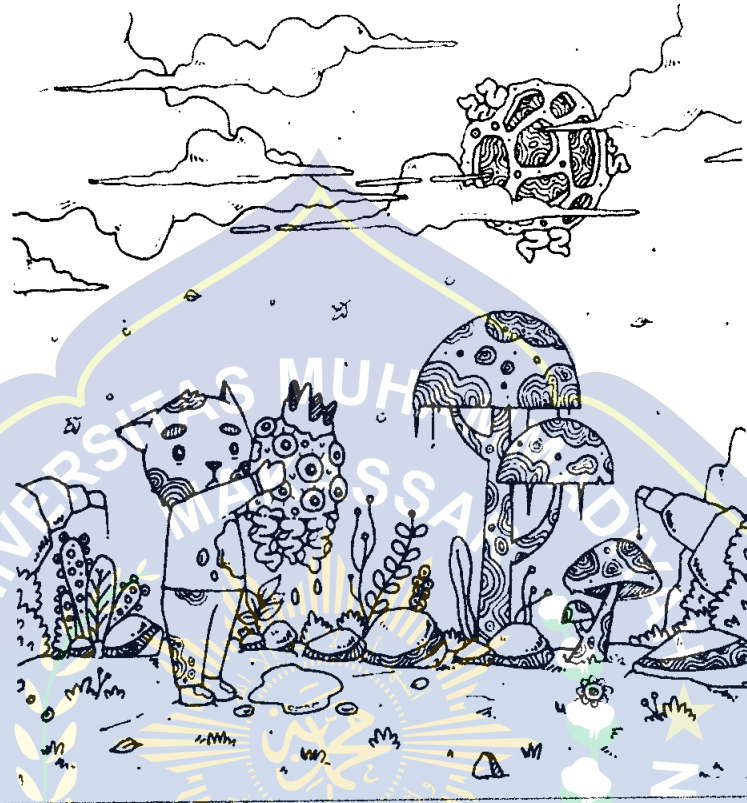




Gambar 2.2

Tema dan jenis karya : Moon, *Planned Doodle*

Sumber : Dokumen Pribadi, 2017



Gambar 2.3

Tema dan jenis karya : Kucing, *Semi Unplanned Doodle*

Sumber : Dokumen Pribadi, 2019



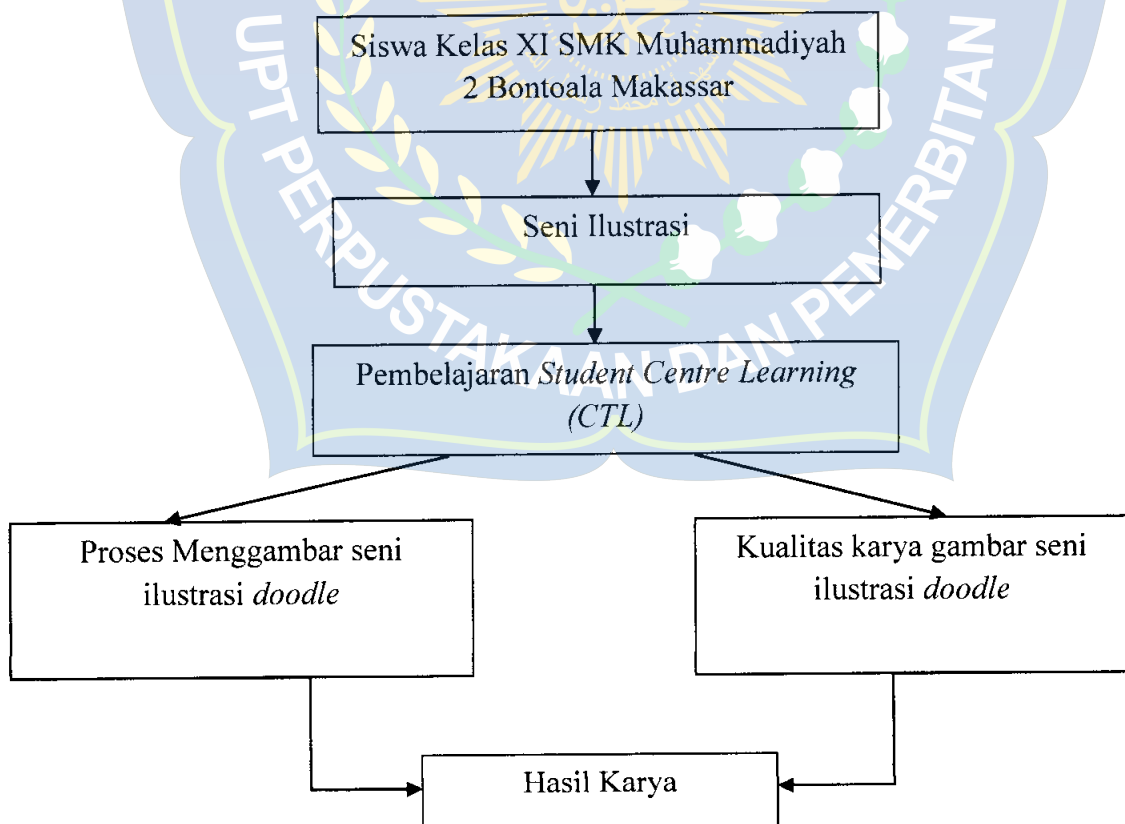
Gambar 2.4

Tema dan keterangan gambar : Ucapan, *Doodle Graffiti*

Sumber : Dokumen Pribadi, 2016

## B. Kerangka Pikir

Dengan melihat beberapa konsep atau teori yang telah di uraikan pada kajian pustaka, maka dapat dibuat kerangka atau skema yang dapat dijadikan sebagai acuan konsep berfikir tentang meningkatkan kemampuan menggambar bentuk dengan menggunakan model pembelajaran seni ilustrasi *doodle* dengan menggunakan model pembelajaran *Student Centre Learning (SCL)* pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar. Dengan melihat konsep yang telah disebutkan di atas maka skema kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 : Kerangka Pikir



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

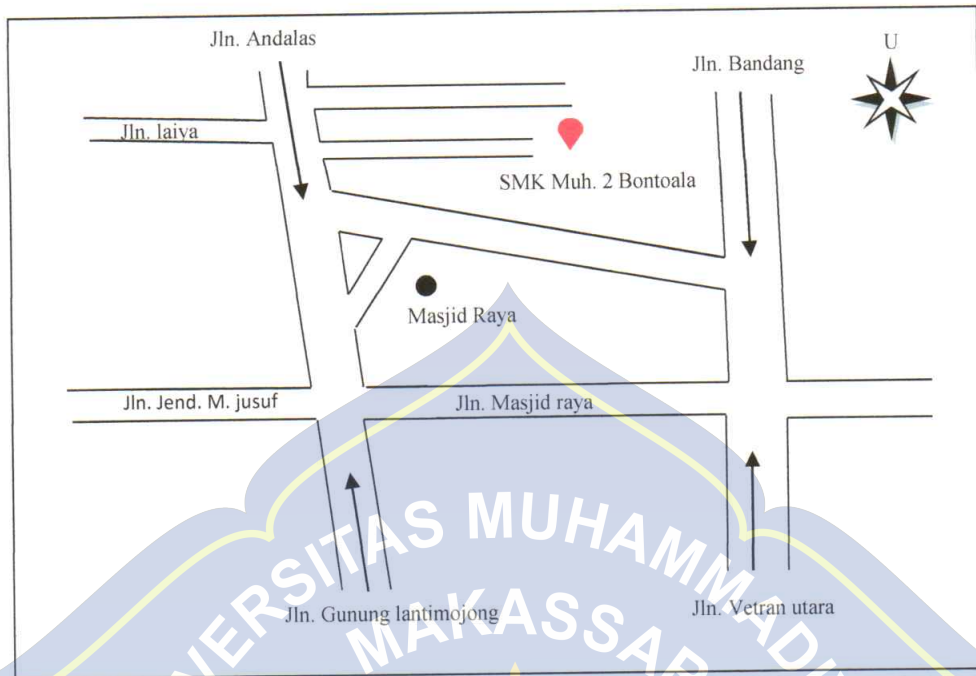
#### **A. Jenis Penelitian Dan Lokasi Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Ismiyanto dalam Arqinilla, (2013: 24-25) penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendiskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah atau bidang-bidang tertentu. penelitian deskriptif kualitatif digunakan peneliti untuk mendeskripsikan aktivitas siswa, aktivitas guru, data-data Sekolah berkenaan dengan pembelajaran gambar bentuk. Penelitian ini mengkaji tentang “Pelaksanaan Pembelajaran Seni ilustrasi (*doodle*) dengan menggunakan Model Pembelajaran *Student Centre Learning (SCL)* pada kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar.

##### **2. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar yang berakamat Jl. Andalas No. 126H/7C, Bontoala, Kecamatan Makassar, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90154.



Gambar 3.1 : Lokasi Penelitian

Sumber : peneliti (2021)

## B. Populasi dan Sample

### a. Populasi

Populasi adalah kumpulan dari keseluruhan pengukuran, objek, atau individu yang sedang dikaji. Jadi, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa/siswi pada SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar. Populasi sering juga disebut universe atau sekelompok individu atau objek yang memiliki karakteristik yang sama, misalnya status sosial sama, atau objek lain yang mempunyai karakteristik sama seperti golongan darah.

### b. Sample

Sampel adalah sebagian, atau himpunan bagian, dari suatu populasi. Populasi dapat berisi data yang besar sekali jumlahnya, yang mengakibatkan tidak mungkin atau sulit untuk dilakukan pengkajian terhadap seluruh data

tersebut, sehingga pengakajian dilakukan terhadap sampelnya saja. Sebagian (sample) dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar.

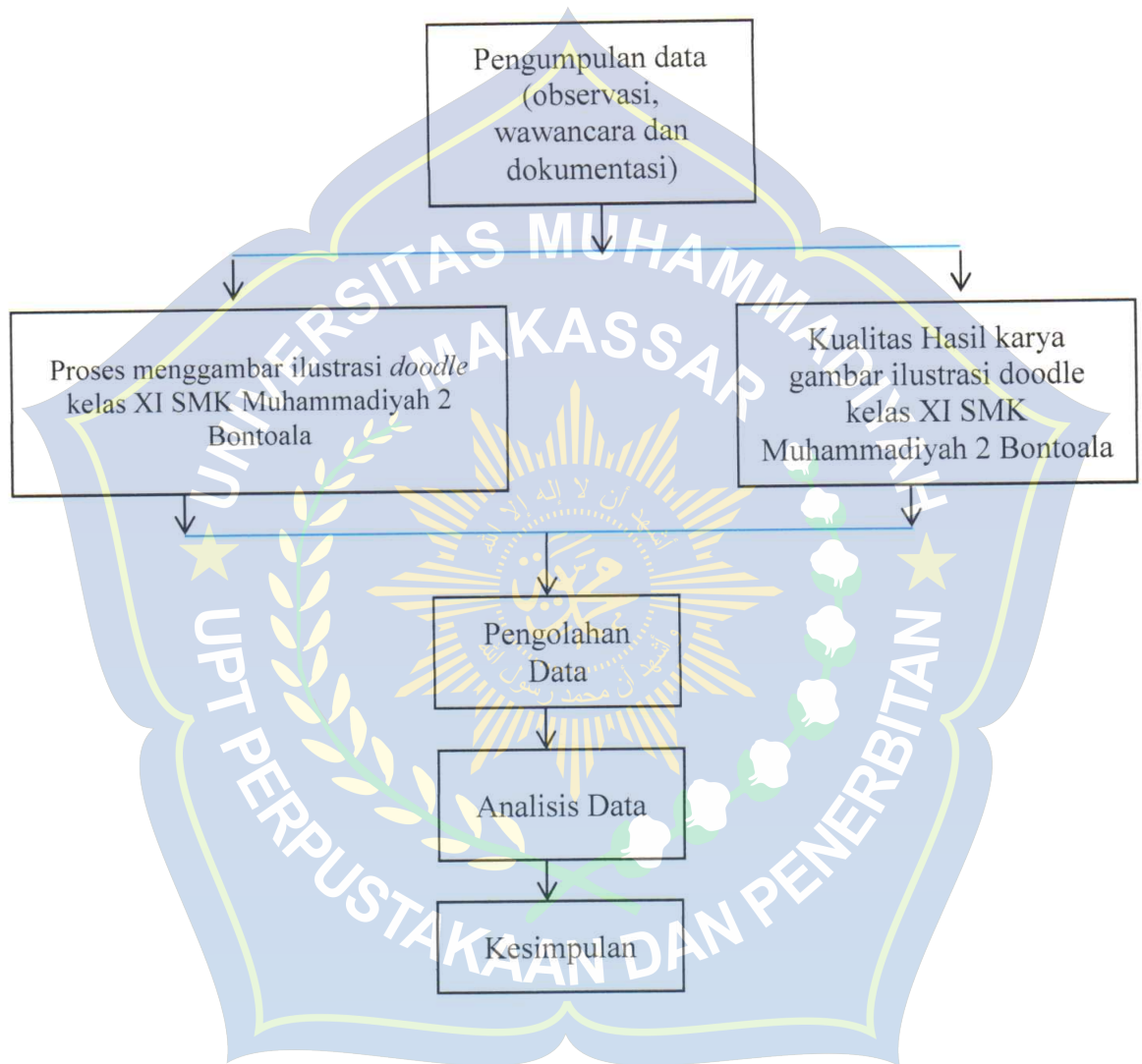
### C. Variabel dan Desain Penelitian

#### 1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sasaran yang akan diteliti untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi (*doodle*) dengan menggunakan model pembelajaran *student centre learning (SCL)* pada kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar. adapun variabel penelitiannya adalah:

1. Pelaksanaan pembelajaran ilustrasi (*Doodle*) dengan menggunakan model pembelajaran *Student centre learning (SCL)* pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar.
2. Kualiatas Karya gambar ilustrasi (*Doodle*) pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar dengan mengikuti prosedur penilaian yang berujuk pada ide/gagasan, kreativitas siswa, komposisi, gaya perseorangan, tehnik dan wujud pada proses menggambar ilustrasi *doodle*.

## 2. Desain Peneliti



Gambar 3.1 Skema Desain Penelitian



#### D. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan variabel di atas maka perlu dilakukan pendefinisian operasional variabel guna memperjelas dan menghindari terjadinya suatu kesalahan. Serta memudahkan sasaran penelitian hingga berjalan dengan baik.

Definisi operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran ilustrasi *doodle* yang dimaksud adalah tahapan pembelajaran mulai dari:
  - Proses Pembelajaran
  - Rubrik pembelajaran
  - Kualitas gambar
  - Evaluasi pembelajaran
2. Kualitas hasil karya dan keterampilan belajar siswa yang diperoleh yang berdampak standar penilaian.

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Salah satu metode pengumpulan data dengan mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian atau lapangan untuk mengetahui secara langsung kondisi yang terjadi atau untuk membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian. Observasi dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar sebelum dan pada saat

menggunakan strategi di luar ruangan (*outdoor*). Observasi bertujuan untuk mendapatkan data tentang aktivitas guru dan siswa dalam penelitian tindakan kelas.

## 2. Wawancara

Suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau tidak diperbolehkan hadir ditempat kejadian itu (Rohendi; 2011:208). peneliti melakukan wawancara kepada observer atau guru pembimbing mata pelajaran untuk memperoleh data yang diperlukan. Wawancara dilaksanakan diluar proses pembelajaran agar kegiatan pembelajaran tidak terganggu.

## 3. Dokumentasi

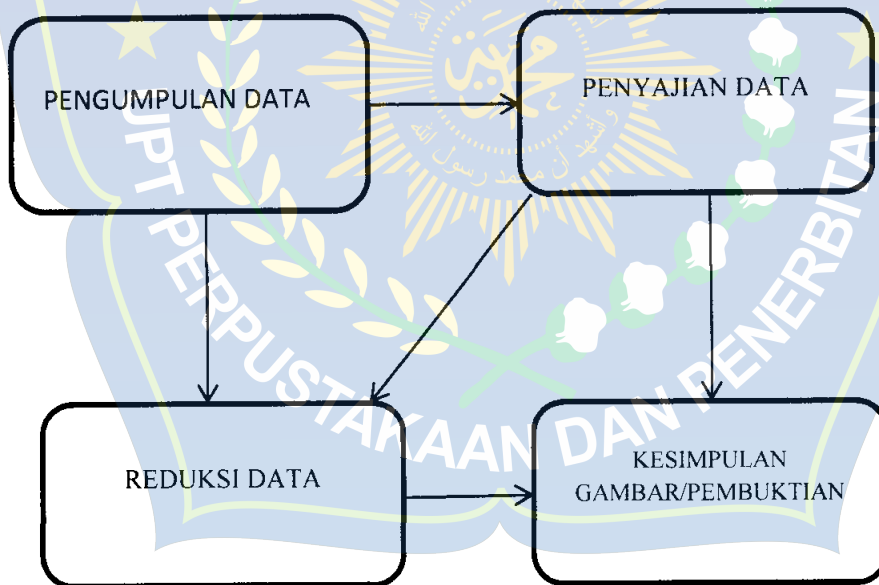
Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi khusus dari karangan / tulisan, wasiat, buku, undang-undang, dan sebagainya. Peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk mengetahui :

- a) Proses menggambar bentuk.
- b) Karya siswa yang telah selesai dan telah dinilai.

## F. Teknik Analisis Data

Menurut Milles dan Huberman, (2007), Analisis data tertata dalam situs ditegaskan bahwa kolom pada sebuah matriks tata waktu disusun dalam

jangka waktu, dalam susunan tahapan, sehingga dapat dilihat kapan gejala tertentu terjadi prinsip dasarnya adalah kronologi. Berikut tahapan dalam analisis data tertata, pertama membangun sajian pada tahapan ini cara yang mudah bergerak maju adalah memecah inovasi ke dalam komponen-komponen atau aspek khusus, dengan menggunakan ini sebagai baris matriks kolom. Kolom adalah jangka-jangka waktu, dari penggunaan awal sampai nanti. Jika terjadi perubahan dalam komponen selama jangka waktu itu kita memasukkan deskripsi singkat dari perubahan itu.



Gambar. 3.4. Teknik analisis data  
(Milles dan Huberman, 2017)

a. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri atas dua bagian yaitu deskriptif dan reflektif. Catatan deskriptif adalah catatan alami, (catatan tentang apa yang dilihat, didengar, disaksikan dan dialami sendiri oleh peneliti tanpa adanya pendapat dan penafsiran dari peneliti terhadap fenomena yang dialami. Catatan reflektif adalah catatan yang berisi kesan, komentar, pendapat, tafsiran peneliti tentang temuan yang dijumpai dan merupakan bahan rencana pengumpulan data untuk tahap berikutnya.

b. Reduksi Data

Setelah data terkumpul, selanjutnya dibuat reduksi data, guna memilih data yang relevan dan bermakna, memfokuskan data yang mengarah untuk memecahkan masalah, pemaknaan, atau untuk menjawab pertanyaan penelitian. Kemudian menyederhanakan dan menyusun secara sistematis dan menjabarkan hal-hal penting tentang hasil temuan dan maknanya.

c. Penyajian Data

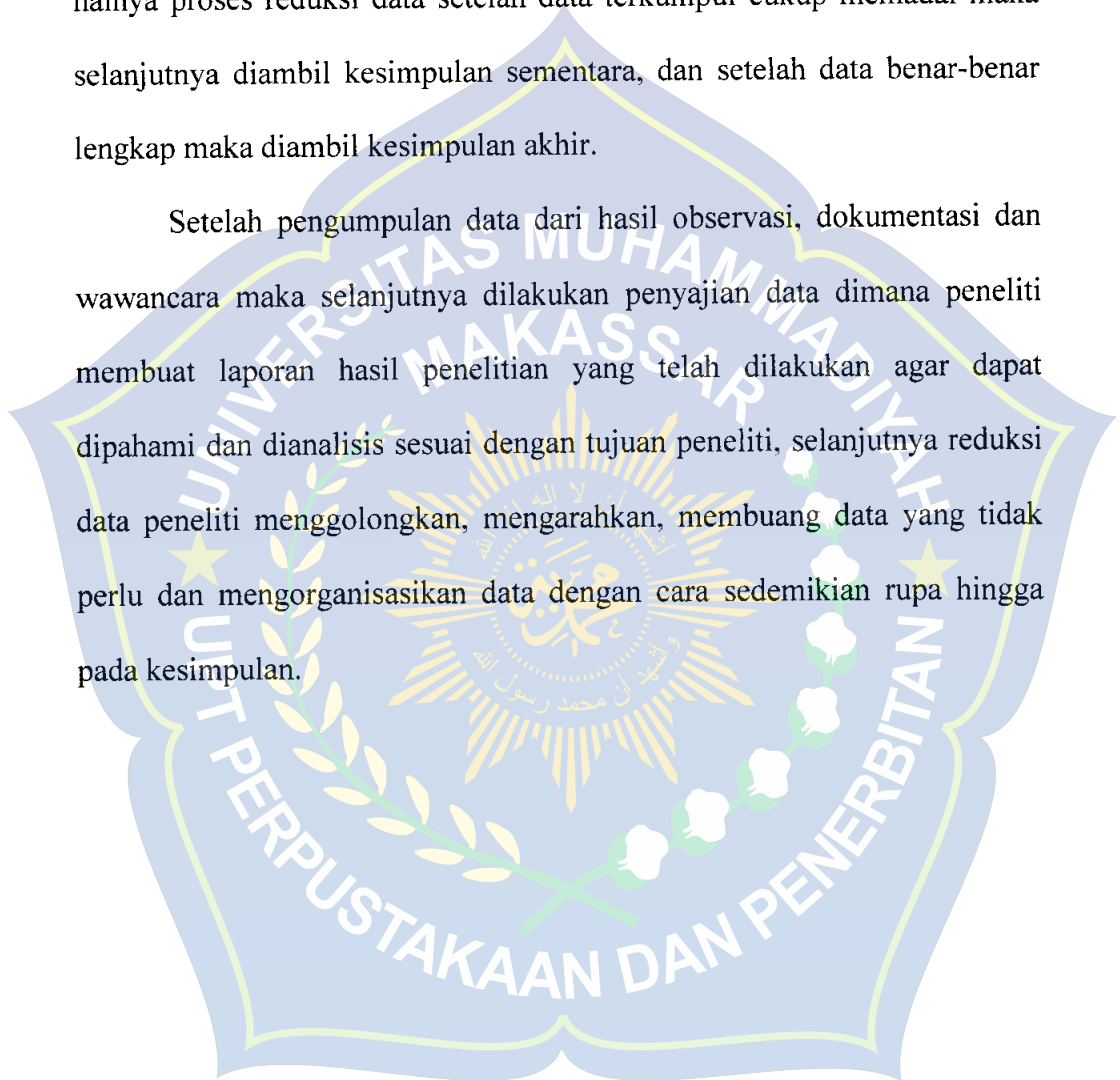
Penyajian data dapat berupa bentuk tulisan atau kata-kata, gambar, grafik dan tabel. Tujuan sajian data adalah untuk menggabungkan informasi sehingga dapat menggambarkan keadaan yang terjadi.



d. Kesimpulan

Kesimpulan dilakukan selama proses penelitian berlangsung seperti halnya proses reduksi data setelah data terkumpul cukup memadai maka selanjutnya diambil kesimpulan sementara, dan setelah data benar-benar lengkap maka diambil kesimpulan akhir.

Setelah pengumpulan data dari hasil observasi, dokumentasi dan wawancara maka selanjutnya dilakukan penyajian data dimana peneliti membuat laporan hasil penelitian yang telah dilakukan agar dapat dipahami dan dianalisis sesuai dengan tujuan peneliti, selanjutnya reduksi data peneliti menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak perlu dan mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa hingga pada kesimpulan.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang hasil kerajinan tangan peserta didik melalui proses pelaksanaan pembelajaran Seni Ilustrasi (*doodle*) dengan menggunakan Spidol hitam pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar. Penelitian dilaksanakan selama dua kali pertemuan, pada pertemuan pertama peneliti melakukan observasi dan pengenalan awal tentang seni ilustrasi (*doodle*) dan langsung memberikan peraktek pembuatan karya *doodle*. Pada pertemuan kedua evaluasi karya peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dari siswa yang berada di kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar, rata-rata siswa mengungkapkan ketertarikan terhadap proses pembuatan karya *doodle* karena baru pertama kali membuat karya *doodle* dan ada beberapa siswa yang pernah membuat karya *doodle*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka data yang telah diolah dan dianalisis disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mendiskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah atau bidang-bidang tertentu, sesuai dengan indikator dalam fokus penelitian. Adapun hasil analisis masing-masing data tersebut sebagai berikut.

## 1. Pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi (*doodle*) pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Makassar.

Pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi *doodle* pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Makassar. setiap peserta didik membuat kerajinan ini secara individu. yang melalui beberapa tahap dalam pembuatannya yaitu sebagai berikut :

### a. Perencana pembelajaran *student center learning (SCL)*

Merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses belajar. Peserta didik diharapkan aktif mandiri dalam proses belajarnya, bertanggung jawab dan berinisiatif untuk mengenali kebutuhan belajarnya berdasarkan kebutuhan, para guru beralih fungsi menjadi fasilitator dan sebagai materi pembelajar.

### b. Proses pembelajaran *student center learning (SCL)*

#### - Pendahuluan

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi (*doodle*) siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar dituntut pemahaman dan kualitas dalam Pembelajaran Seni Ilustrasi yang memerlukan ide/gagasan, Kreativitas, dan Teknik.

#### - Proses berkarya

Kegiatan belajar-mengajar pada proses berkarya siswa dalam Pembelajaran Seni Ilustrasi (*doodle*). Langkah-langkah dalam Pembelajaran Seni Ilustrasi dimulai dengan membuat konsep, kemudian sketsa dilanjutkan dengan membuat *outline* menggunakan

spidol hitam. dalam kegiatan Pembelajaran Seni Ilustrasi (*doodle*) pada pratindakan peneliti memberi penjelasan singkat tentang kriteria menggambar Ilustrasi yang meliputi ide/gagasan, Kreativitas, dan Teknik. Kemudian peneliti menyuruh siswa untuk membuat sketsa. Dengan kata lain, peneliti hanya memberikan sebatas rangsangan atau stimulus kepada siswa untuk Menggambar Ilustrasi (*doodle*) sesuai dengan konsep dan kemampuan siswa.

- Evaluasi pembelajaran

Hasil karya Ilustrasi (*doodle*) dengan menggunakan model pembelajaran *student centre learning (SCL)* siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar telah diberikan evaluasi oleh peneliti dan guru seni rupa yakni berpedoman dari beberapa aspek penilaian meliputi: Ide/gagasan, Kreativitas, Teknik.

c. Menentukan konsep penciptaan berdasarkan materi pembelajaran

Pada tahap ini sebelum siswa membuat karya ilustrasi *doodle* terlebih dahulu guru memberikan materi tentang teknik dan cara pembuatan karya *doodle* dan memperlihatkan beberapa contoh karya *doodle* dan memperagakan teknik dan cara pembuatan karya seni ilustrasi *doodle* didepan kelas mulai dari pengenalan alat dan bahan dan juga cara membuat pola sket terlebih dahulu menggunakan pencil sebelum menggunakan spidol hitam sebagai *outline* agar terlihat tegas sebelum membuat karya ilustrasi *doodle*. Setelah itu guru menjelaskan cara membuat karya ilustrasi *doodle*, siswa diarahkan membuat konsep terlebih



dahulu yang akan dibuat dan siswa bebas menentukan tema karya *doodle* mereka. Pada dasarnya seni ilustrasi *doodle* itu sendiri seperti mencoret-coret (bebas) tetapi perlu diperhatikan juga kerapian, komposisi, keterampilan, dan kreativitas. Setelah guru menjelaskan di depan kelas tentang teknik membuat *doodle*, masing-masing siswa menyediakan alat dan bahannya di atas meja.

d. Menyediakan alat dan bahan

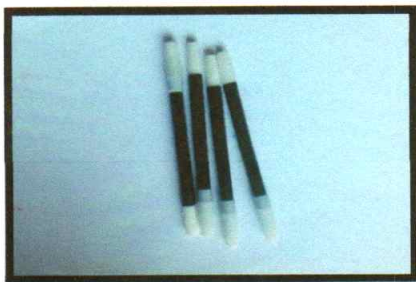
Menyediakan alat dan bahan merupakan tahap awal yang harus dilakukan dalam membuat karya ilustrasi *doodle*. Alat dan bahan yang harus disiapkan diantaranya pensil, pulpen dan kertas gambar yang merupakan bahan dasar dalam membuat karya ilustrasi *doodle*. Alat dan bahan yang digunakan dalam membuat karya ilustrasi *doodle* lain:



(a). Kertas gambar



(b). Pensil

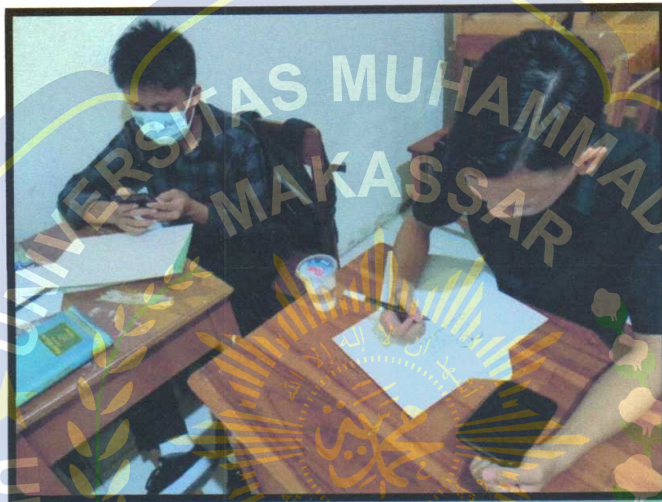


(c) Spidol hitam

Gambar 4.1 : a, b, c, alat dan bahan  
Sumber: peneliti

e. Proses pembuatan karya seni ilustrasi *doodle*

Membuat sketsa terlebih dahulu sesuai tema yang diinginkan dan memulai membuat sketsa terlebih dahulu lalu membuat bentuk atau karakter *doodle* sesuai kreativitas siswa.



Gambar: 4. 2. Pembuatan karya ilustrasi *doodle*  
Dokumentasi: Eki Asfari, Februari 2021



Gambar: 4. 3. Memberikan materi cara membuat seni ilustrasi *doodle* pada siswa

Dokumentasi: Eki Asfari, Februari 2021

f. Proses detail pembentukan ilustrasi *doodle* (*finishing*)

Pada proses ini, siswa melakukan proses detail dengan menggunakan spidol hitam sebagai *outline* agar terlihat tegas terhadap ilustrasi *doodle* yang telah di sket, kemudian menyelesaikan proses *finishing* terhadap karya ilustrasi *doodle*.




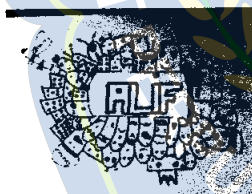
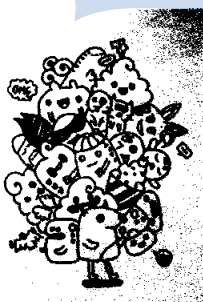
Gambar: 4.4. Melihat proses pembuatan karya ilustrasi *doodle*  
 Dokumentasi: Eki Asfari, Februari 2021

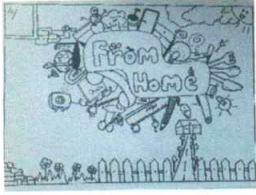

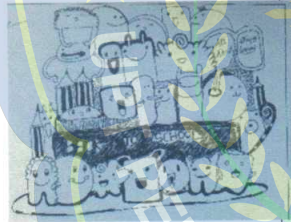
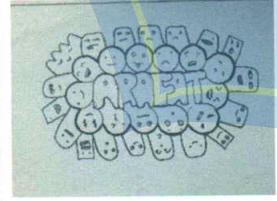
**2. Hasil kerajinan karya ilustrasi *doodle* dengan buatan pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 bontoala Makassar.**

Hasil karya ilustrasi (*doodle*) buatan siswa memperlihatkan beberapa aspek yang harus dipenuhi sebagai dasar penilaian ada tiga yaitu, ide/gagasan, kreativitas, dan teknik. Hasil karya kerajinan ilustrasi (*doodle*) dibuat dengan berpatokan pada indikator pencapaian kompetensi dapat dipaparkan dalam tabel sebagai berikut :



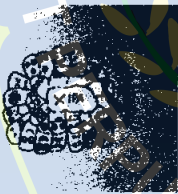
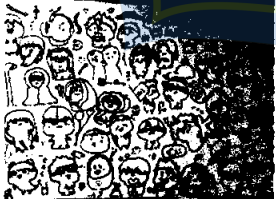






**Tabel. 4.1 Penilaian hasil karya seni ilustrasi *doodle* buatan siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar.**




No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian			Rata-rata	Kategori
		Ide/ Gagasan	Kreati vitas	Teknik		
1.	A. Farul, Adil 	89	90	95	91,3	Sangat baik
2.	A. Jailani, M 	89	80	92	87	Baik
3.	Anita 	80	78	85	81	Baik





4.	Asdar	85	80	82	82,3	Baik
						
5.	Ashar	94	92	95	93,6	Sangat Baik
						
6.	Bakhtiar	83	80	80	81	Baik
						
7.	Erni	78	80	80	79	Cukup Baik
						



8.	Gustina 	83	80	85	82,6	Baik
9.	Harlinda 	87	78	75	80	Cukup baik
10.	Ihsan Kamil 	80	85	87	84	Baik
11.	Kasmiasi 	80	85	90	85	Baik

12.	Muh. Nur 	93	90	95	92,6	Sangat Baik
13.	Nabila Putri S 	80	83	85	82,6	Baik
14.	Nadia 	80	82	83	81,6	Baik
15.	Nasar 	93	90	95	92,6	Sangat Baik

16.	Nur Faidah	85	83	85	84,3	Baik
						
17.	Nur Fitri	87	83	85	85	Baik
						
18.	Nur Mila	95	90	95	93,3	Sangat Baik
						

19.	Rislam 	87	78	75	80	Cukup baik
20.	Riska 	87	83	90	86.6	Baik
21.	Rismawati 	83	80	85	82.6	Baik
22.	Safira 	89	80	92	87	Baik

keterangan :

- a. 91 – 100 = Sangat Baik
- b. 81 - 90 = Baik
- c. 71 – 80 = Cukup Baik
- d. 61 – 70 = Kurang

## **B. Pembahasan**

Dalam pembahasan ini, penulis akan menguraikan hasil kegiatan penelitian tentang Proses pembuatan kerajinan ilustrasi *doodle* buatan pada siswa kelas IX SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar, yang berdasarkan penyajian hasil analisa data yang telah dikemukakan sebelumnya. Adapun pembahasan hasil yang telah dikemukakan sebelumnya.

### **1. Proses pembuatan kerajinan ilustrasi *doodle* buatan siswa kelas IX SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar.**

Proses membuat karya ilustrasi *doodle* yang harus sesuai dengan ketentuan dan tahapan yang tepat. Ada beberapa hal yang telah dilakukan oleh siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar dalam membuat kerajinan tangan ilustrasi *doodle* antara lain :

- a. Pada tahap ini sebelum siswa membuat karya ilustrasi *doodle* terlebih dahulu guru memberikan materi tentang teknik dan cara pembuatan karya *doodle* dan memperlihatkan beberapa contoh karya *doodle* dan memperagakan teknik dan cara pembuatan karya seni ilustrasi *doodle* didepan kelas mulai dari pengenalan alat dan bahan dan juga cara membuat pola sketch terlebih dahulu menggunakan pencil sebelum



mebuat karya ilustrasi *doodle*. Setelah itu guru menjelaskan cara membuat karya ilustrasi *doodle*, siswa diarahkan membuat konsep terlebih dahulu yang akan dibuat dan siswa bebas menentukan tema karya *doodle* mereka. Setelah guru menjelaskan didepan kelas tentang teknik membuat *doodle*, masing-masing siswa menyediakan alat dan bahannya di atas meja.

- b. Menyediakan bahan dan alat, seperti pensil, spidol, dan kertas gambar.

Pada proses ini siswa kelas IX SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar. telah melakukan dengan cukup baik, meskipun masih ada beberapa siswa yang tidak menyiapkan secara keseluruhan alat dan bahan yang diperlukan dengan benar, seperti halnya tidak menyiapkan pensil atau spidol, sehingga akibatnya dalam membuat karya sedikit terhambat.

- a. Proses pembuatan karya ilustrasi *doodle*

Adapun Tahapan kedua yang dilakukan siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar. Pertama membuat sket atau pola karakter setelah itu gambar tegas pola menggunakan spidol untuk hasil sempurna, terlihat beberapa siswa masih kaku dan ada juga beberapa siswa masih sulit menentukan tema yang ingin dibuat.

- b. Proses detail cara membuat karya ilustrasi *doodle*

Setelah selesai membuat sketsa langkah selanjutnya yang telah dilakukan siswa adalah membuat *outline* pada sketsa tadi dengan

beberapa tema seperti siswa buat seperti karakter imajinasi, hewan, tumbuhan, kartun favorit, dan nama mereka sendiri. Tidak hanya hitam putih saja, siswa berkretifitas memberika sedikit sentuhan warna agar terlihat lebih menarik dan *fullcolor* yang membuat tampak lebih cantik dan menarik.

## **2. Hasil pembuatan karya ilustrasi doodle buatan siswa kelas IX SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar.**

Penilaian hasil karya ilustrasi doodle siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar, dilihat berdasarkan beberapa aspek yaitu ide/gagasan yang merupakan konsep berpikir yang digunakan dalam melakukan atau membuat suatu benda. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang berbeda atau merealisasikan ide-ide yang baru menjadi sebuah karya, sedangkan tehnik merupakan cara atau metode yang digunakan untuk membuat dan mengetahui hasil karya ilustrasi *doodle* kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar penjelasannya dapat dipaparkan sebagai berikut:

### **1. Ide/Gagasan**

Berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pada aspek ide/gagasan, siswa memiliki tingkat pencapaian yang berbeda-beda, dimana siswa yang memiliki tingkatan nilai yang sangat baik dipengaruhi oleh cara berfikir yang baik, pemilihan warna dapat disesuaikan berdasarkan objek serta warna-warna tertentu sehingga terlihat lebih sesuai baik itu dalam memadukan warna dan objek-objek

yang telah ditentukan berdasarkan ide atau gagasannya. Berdasarkan tabel diatas rata-rata nilai yang diperoleh siswa yang dilihat dari ide atau gagasannya adalah 85,7 dari jumlah 22 orang siswa.

Siswa yang mendapatkan nilai sangat baik berjumlah 4 orang (empat orang) dengan nilai kualitatifnya (93-95), yang terlihat dari bentuk karya dan perpaduan warnanya yang di hasilkan sangat sesuai dengan objek aslinya, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai baik berjumlah 12 orang (dua belas orang) dengan nilai kualitatifnya (83-89), yang terlihat dari bentuk karya yang baik sesuai objek.

Pada karya Siswa yang mendapatkan nilai cukup baik berjumlah 6 orang (enam orang) dengan nilai kualitatifnya (78-80), ini dapat dilihat dari karya yang dihasilkan oleh siswa dari segi ide kurang karna antara objek dan warna tidak sinkron.

Maka disimpulkan bahwa nilai rata-rata dari hasil karya ilustrasi doodle buatan siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar, berdasarkan indikator penilaian dari aspek Ide/gagasannya yaitu (85,7) berada pada kategori baik.

## 2. Kreativitas

Dalam mengukur tingkat keberhasilan kemampuan siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar, dari segi kreatifitasnya sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu dalam hal ini membuat karya ilustrasi

*doodle* yang kreatif dengan mengembangkan imajinasi untuk dijadikan karya seni. Karya seni yang baik hendaknya menampilkan nilai baru, yang tidak monoton.

Berikut ini adalah pembahasan dari indikator penilaian siswa yang dilihat dari aspek kreativitasnya. Berdasarkan tabel diatas rata-rata nilai yang diperoleh siswa yang dilihat dari kreativitasnya (83,1) dari jumlah 22 orang siswa.

Siswa yang mendapatkan nilai sangat baik berjumlah 1 orang (satu orang) dengan nilai kualitatifnya (92), yang terlihat dari bentuk karya yang unik beda dari siswa yang lainnya, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai baik berjumlah 11 orang (sebelas orang) dengan nilai kualitatifnya (81-90) , ini diliat dari hasil karya siswa yang masih tergolong biasa saja dari segi bentuk dan masih monoton.

Siswa yang mendapatkan nilai cukup baik berjumlah 10 orang (sepuluh orang) dengan nilai kualitatifnya (78-80), ini dapat dilihat dari karya siswa yang di hasilkan belum menunjukkan adanya hal baru dalam membuat sebuah karya karena karya yang dihasilkan dari beberapa siswa ini,yang telah diamati warna dan bentuknya masih monoton dan kurang rapi.

Maka disimpulkan bahwa nilai rata-rata dari hasil karya ilustrasi *doodle* pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar, berdasarkan indikator penilaian dari aspek Kreativitasnya yaitu (83,1) berada pada kategori baik.

### 3. Teknik

Setelah memperlihatkan dan mengamati siswa secara keseluruhan dari berbagai aspek maka selanjutnya yang telah dilakukan siswa yaitu teknik berkarya seni ilustrasi *doodle*. Teknik pembuatan merupakan suatu hal yang tidak semua orang bisa melakukannya begitu pula dalam proses pengerjaannya mulai dari proses penyediaan bahan dan alat, proses pembuatan sket, dengan menentukan tema imajinasi dan kreativitas sampai dengan proses *finising*, selain itu juga membuat ilustrasi *doodle* dengan memerlukan teknik dan juga kreativitas sehingga bentuk dan karakter yang terdapat pada karya bisa mempercantik karya.

Berikut ini adalah pembahasan dari indikator penilaian siswa yang dilihat dari aspek tehnik pembuatan. Berdasarkan tabel diatas rata-rata nilai yang diperoleh siswa yang dilihat dari tehniknya adalah (86,8) dari jumlah 22 orang siswa.

Siswa yang mendapatkan nilai sangat baik berjumlah 7 orang (tujuh orang) dengan nilai kualitatifnya (92-95), yang terlihat dari bentuk karya yang rapi dan warnanya yang menyatu, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai baik berjumlah 11 orang (sebelas orang) dengan nilai kualitatifnya (82-90), dengan diliat dari hasil karya siswa yang rapi namum warna dan bentuk karya yang dihasilkan kurang mendekati bentuk objek.

Siswa yang mendapatkan nilai cukup baik berjumlah 4 orang (empat orang) dengan nilai kualitatifnya (75-80), ini dapat dilihat dari karya yang



dihasilkan oleh yang kurang rapi sehingga karyanya tidak sesuai dengan bentuk objek.

Maka disimpulkan bahwa nilai rata-rata dari hasil karya ilustrasi doodle pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar, berdasarkan indikator penilaian secara tehniknya yaitu (86,8) berada pada kategori baik.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah di kemukakan pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses Pembuatan karya ilustrasi (*doodle*) pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontola Makassar. pada bagian ini dengan proses yang telah dilakukan yaitu : menyediakan bahan dan alat, membuat sket/pola lalu membuat *outline* agar gambar terlihat tegas sebelum *finishing* menjadi sebuah karya. Proses pembuatannya dilakukan dengan beberapa tehnik pembuatan yaitu dengan pensil, spidol hitam, dan kertas gambar lalu membuat sket dan membuat *outline* pada sket dengan menggunakan spidol hitam, kemudian di berikan warna agar terlihat lebih menarik.
2. Dengan karakter, warna dan bentuk yang diinginkan dan menyempurnakan hingga pada *finishing* karya.
3. Hasil karya ilustrasi *doodle* pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bontoala Makassar. dapat dikatan memiliki kemampuan yang tergolong baik, ini dapat dilihat dari hasil penilaiannya yang di ukur berdasarkan indikator kemampuan yang meliputi aspek ide/gagasan dengan rata-rata yang diperoleh 85,7, sedangkan pada aspek kreativitas rata-rata nya 83,1 dan aspek tehnik rata-rata yang di peroleh adalah 86,8 , hasil dari ketiga indikator yang diuraikan tersebut tergolong kategori baik.

Rohidi, Tjeptjep Rohendi, 2011. *Metedologi Penelitian Seni*, Citra Prima Nusantera, Semarang.

Ruswandi. 2013. *psikologi pembelajaran*. Bandung : Cv Cipta Pesona Sejatera

Salam, Sofyan. 2017. *Seni ilustrasi, esensi -sang ilustrator -lintasan -penilaian*. Makassar.

Syamsuri, Sukri, A. Dkk. 2016. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: FKIP Unismuh Makassar.

Witabora, Joneta. 2012. Peran dan perkembangan ilustrasi. *Jurnal Humaniora*, 03 (02). ISSN 2087-1236. <http://eprints.binus.ac.id/25531/>

