

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SENI KRIYA GERABAH
MELALUI MODEL *STUDENT TEAMS ACHIVERMENT
DIVISION* (STAD) PADA SISWA KELAS VIII SMP 4
TANETE RIAJA KABUPATEN BARRU**



SKRIPSI

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

**Oleh:
M. RUSLI. S
10541058412**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2019**

SKRIPSI

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SENI KRIYA GERABAH
MELALUI MODEL *STUDENT TEAMS ACHIVERMENT DIVISOAN* (STAD)
PADA SISWA KELAS VIII SMP 4 TANETE RIAJA KABUPATEN BARRU**

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

**Oleh:
M. RUSLI. S
10541058412**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2019**



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

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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **M. RUSLI S.**, NIM **10541 0584 12** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor **027/Tahun 1440 H/2019 M**, tanggal **09 Februari 2019 M / 04 Jumadil Akhir 1440 H**, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin tanggal **11 Februari 2019**.

Makassar, **06 Jumadil Akhir 1440 H**
17 Februari 2019 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Dosen Penguji : 1. Dr. Andi Baeto Abdulkudas, M.Sn.
2. Dr. Muh. Faisal, S.Pd., M.Pd.
3. Roslyn, S.Sn., M.Sn.
4. Drs. Ali Ahmad Muhydy, M.Pd.

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM 7860 934

Handwritten signatures and initials in blue ink, including the name 'Djalil' at the top.



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **M. RUSLI S.**
NIM : 10541 0584 12
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
Dengan Judul : **Pelaksanaan Pembelajaran Seni Kriya Gerabah melalui Model *Student Team Achievement Division* (STAD) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Tanete Rinja Kabupaten Barru**

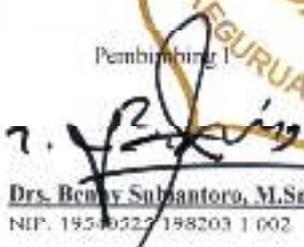
Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diajukan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Februari 2019

Destunur Ghifri

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Benny Subantoro, M.Sn.
NIP. 195405221982031002


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

Mengetahui

Dekan FKIP
Ummah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Prodi
Pendidikan Seni Rupa


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



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M Rusli S
Stambuk : 105 410 58412
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi : Pelaksanaan Pembelajaran Seni kriya gerabah Melalui
Model *Student Team Achievement Division* (STAD) pada
Siswa Kelas VIII SMP 4 Tarete Riaja Kabupaten Barru.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan bersumber dari ide dan pikiran saya sendiri, bukan hasil ciplakan atau pikiran orang lain dan tidak dibuatkan oleh siapapun.

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

Makassar, Oktober 2018

Yang Membuat Pernyataan

M. RUSLI S



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

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M Rusli S
Stambek : 105 41058412
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Oktober 2018
Yang Membuat Perjanjian


M. RUSLI S

MOTTO

*Jadi diri sendiri, cari jati diri, dan dapatin hidup yang mandiri
Karena hidup terus mengalir dan kehidupan terus berputar ,
Sesekali lihat kebelakang untuk melanjutkan perjalanan
Yang tiada berujung*

**Kesuksesan tidak akan datang kepada orang yang
Menginginkannya melainkan datang kepada orang
yang berusaha mendapatkannya**

*Berangkat Dengan Penuh Keyakinan
Berjalan Dengan Penuh Keiklasan
Istiqomah Dalam Menghadapi Cobaan*

ABSTRAK

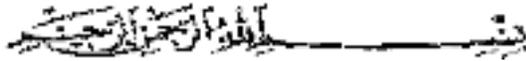
M. Rusli S, 10541058412. 2018. Pelaksanaan Pembelajaran Seni Kriya Gerabah Melalui Model *Student Team Achievement Division* (Stad) Pada Siswa Kelas Viii Smpn 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru. Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Drs. Benny Subiantoro, M. Sn. Dan Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn.

Tujuan penelitian ini adalah secara umum untuk mengetahui proses berkreasi karya seni kriya gerabah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Devision* (STAD) pada Siswa Kelas VIII SMPN Tanete Riaja. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh hasil kemampuan berkreasi siswa dalam membuat seni kriya gerabah

Penelitian ini merupakan strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk menumbuhkan semangat dan memotivasi belajar siswa dan mengembangkan kreativitas belajar siswa dalam berkarya seni kriya dan dapat mendorong siswa belajar secara sistmatis. Penelitian ini dilakukan di SMPN 4 Tanete Riaja Kelas VIII dalam proses pembuatan seni kriya gerabah menggunakan metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dokumentasi. Dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa berkreasi dalam pembuatan seni kriya gerabah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Devision* (STAD) pada siswa kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja dalam membuat seni kriya gerabah sudah lumayan baik dari 27 siswa terbagi menjadi 5 kelompok dan 4 kelompok mendapatkan kategori baik sedangkan 1 kelompok masuk dalam kategori sangat baik, mulai dari cara mendesain, pembentukan badan gerabah, pembakaran dan sampai pada proses penyelesaian. Dan itu menunjukkan bahwa mereka sangat termotifasi dalam membuat seni kriya gerabah.

KATA PENGANTAR



Assalamu Alaikum, Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, segala limpahan nikmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pelaksanaan Pembelajaran Seni Kriya Gerabah Melalui Model *Student Teams Achiverment Divisoan* (STAD) Pada Siswa Kelas VIII Smp 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru”.

Shalawat dan salam tetap terlantun bagi kekasih-Nya Muhammad SAW. serta keluarga yang mulia, sahabatnya tercinta, dan pengikutnya yang setia hingga akhir zaman memberi rahmat, taufik dan hidayah-Nya.

Segala usaha dan upaya telah dilakukan penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan sebaik mungkin, namun penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan karena keterbatasan kemampuan penulis. Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak lepas adanya dukungan dari pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan material, tenaga, pikiran sejak persiapan sampai dengan selesainya skripsi ini.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Bapak Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn., Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Bapak Drs. Beny Subiantoro, M.Sn. pembimbing I.
5. Bapak Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn., pembimbing II.
6. Bapak/ibu Dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan banyak bantuan dan masukannya, baik dalam perkuliahan maupun dalam penyelesaian skripsi
7. Khususnya, kepada kedua orang tua (Suppa dan Rusmia) yang telah memberikan kasih sayang serta dukungan sepenuhnya demi kemajuan ananda, serta adik-adikku dan saudara-saudaraku yang telah memberikan inspirasi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, Oleh karena itu saran dan kritik serta koreksi dari berbagai pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, Februari 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR.....	
A. Tinjauan Pustaka.....	5
B. Kerangka Pikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	27
B. Variabel dan Desain Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel.....	29
D. Devenisi 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.....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	
A. KESIMPULAN.....	62
B. SARAN.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1	33
2. Tabel 3.2	34
3. Tabel 4.1	51
4. Tabel 4.2	51
5. Tabel 4.3	52

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1	18
2. Gambar 2.2	19
3. Gambar 2.3	20
4. Gambar 2.4	20
5. Gambar 2.5	21
6. Gambar 2.6	26
7. Gambar 3.1	27
8. Gambar 3.2	29
9. Gambar 4.1	36
10. Gambar 4.2	37
11. Gambar 4.3	37
12. Gambar 4.4	38
13. Gambar 4.5	38
14. Gambar 4.6	39
15. Gambar 4.7	49
16. Gambar 4.8	40
17. Gambar 4.9	40
18. Gambar 4.10	41
19. Gambar 4.11	41
20. Gambar 4.12	41
21. Gambar 4.13	42
22. Gambar 4.14	42

23. Gambar 4.15	43
24. Gambar 4.16	43
25. Gambar 4.17	44
26. Gambar 4.18	44
27. Gambar 4.19	44
28. Gambar 4.20	45
29. Gambar 4.21	46
30. Gambar 4.22	46
31. Gambar 4.23	46
32. Gambar 4.24	47
33. Gambar 4.25	48
34. Gambar 4.26	48
35. Gambar 4.27	48
36. Gambar 4.28	49
37. Gambar 4.29	59
38. Gambar 4.30	59
39. Gambar 4.31	50
40. Gambar 4.32	50
41. Gambar 4.33	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberhasilan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasi. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh. Hal ini mengisyaratkan bahwa mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai pada tahap evaluasi penyelenggaraan pendidikan hendaknya dilakukan secara optimal dan profesional, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara perbuatan pendidikan. (pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2000 : 263)

Salah satu komponen yang penting dalam sistem pelaksanaan pendidikan adalah bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya di SMP 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru pada mata pelajaran seni budaya di mana pada mata pelajaran tersebut kreativitas siswa masih terhitung minim, sehingga perlu diadakan upaya peningkatan keterampilan untuk menghasilkan karya-karya baru khususnya karya seni kriya dari tanah liat (gerabah).

Gerabah merupakan salah satu dari seni terapan. Seperti telah dijelaskan sebelumnya, seni terapan merupakan seni yang hasilnya memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Sebagai contoh, gerabah memiliki fungsi

sebagai perkakas atau alat-alat rumah tangga. Gerabah ini terbuat dari tanah liat yang kemudian dibakar dengan suhu tertentu. Kerajinan gerabah di Indonesia telah dikenal sejak zaman Neolitikum (zaman prasejarah/zaman batu baru) sekitar 3000-1100 SM. Seni kriya gerabah termasuk ke dalam seni yang dalam pengerjaannya terbilang sulit, namun bisa dimodifikasi dalam hal bahan, media, serta alat yang digunakan agar bisa diterapkan di Sekolah.

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan kreasi dan inovasi baru untuk membuat suatu media belajar yang sesuai dengan kategori indikator pembelajaran yang akan dicapai. Salah satu cara berkreasi dalam seni kriya gerabah adalah dengan menggunakan bahan yang mudah didapat dan mudah dibentuk sehingga seni kriya gerabah dapat diterapkan di Sekolah.

Berdasarkan kegiatan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMP 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru, kegiatan dalam pembelajaran seni budaya yang sering dilakukan oleh guru lebih dominan dalam penjelasan teori-teori dibandingkan dengan kegiatan praktik yang seharusnya diaplikasikan atau diterapkan secara seimbang agar minat dan motivasi siswa dapat meningkat. Di sisi lain pembelajaran yang diajarkan oleh guru belum memberikan kontribusi terhadap perkembangan kreativitas siswa dan siswa pun cenderung pasif. Hal ini disebabkan karena guru lebih cenderung memberikan penjelasan teori-teori kepada siswa tanpa memberikan tugas praktik seperti membuat karya seni, sedangkan di dalam kurikulum seni budaya terdapat kompetensi dasar yang menuntut siswa untuk menghasilkan suatu karya. Dari permasalahan tersebut dapat dilakukan upaya-upaya pencapaian pembelajaran yang efektif dan

menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD).

Diterapkannya model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dalam membuat karya seni kriya gerabah untuk dapat mengembangkan sifat partisipasi dalam kelompok sehingga setiap anggota kelompok terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan rasa tanggung jawab, dan saling membantu dalam kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pelaksanaan Pembelajaran Seni Kriya Gerabah melalui Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada Siswa Kelas VIII SMP 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang belakang yang diuraikan, maka permasalahan yang muncul dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran seni kriya gerabah melalui model *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada siswa kelas VIII SMP 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru?
2. Bagaimana hasil karya pelaksanaan pembelajaran seni kriya gerabah melalui model *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada siswa kelas VIII SMP 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui dan menjelaskan tentang:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran seni kriya gerabah melalui model *Student Teams Achiverment Division* (STAD) pada siswa kelas VIII SMP 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru?
2. Untuk mendeskripsikan hasil karya pelaksanaan pembelajaran seni kriya gerabah melalui model *Student Teams Achiverment Division* (STAD) pada siswa kelas VIII SMP 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. Dapat memberikan manfaat bagi peneliti atau penulis dalam menambah wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran seni kriya gerabah melalui model *Student Teams Achiverment Division* (STAD) pada siswa kelas VIII SMP 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru?
2. Bagi siswa, memberikan motivasi dan mendorong siswa untuk dapat berfikir kritis dalam memahami proses pelaksanaan pembelajaran seni kriya gerabah melalui model *Student Teams Achiverment Division* (STAD)
3. Institusi Universitas Muhammadiyah Makassar, dapat menjadi bahan kajian bagi peneliti selanjutnya dalam proses pembuatan karya seni kriya
4. Bagi guru, dapat dijadikan bahan acuan dalam mengajar mata pelajaran praktik khususnya pelajaran seni budaya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

Pada dasarnya tinjauan pustaka dilakukan untuk mengetahui sasaran penelitian secara teoretis, dan pada bagian ini akan diuraikan landasan yang dapat menjadi kerangka acuan dalam melakukan penelitian. Landasan yang dimaksud ialah teori yang merupakan kajian kepustakaan dari berbagai literatur yang relevan dengan masalah yang akan diteliti oleh penulis.

Pada penelitian sebelumnya pernah meneliti tentang seni kriya gerabah, tetapi pada penelitian tersebut meneliti tentang bentuk motif karya kerajinan gerabah Takalar yang terdapat pada penelitian yang berjudul “ Apresiasi Siswa Terhadap Karya Kerajinan Gerabah Takalar di kelas x SMA Negeri 1 Takalar (Andriany, Andriany : 2017) (Skripsi tidak di publikasikan). Perbedaan pada penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan dilakukan adalah peneliti ini meneliti tentang proses Pelaksanaan Pembelajaran Seni Kriya Gerabah melalui Model *Student Teams Achiverment Divisoan* (STAD) pada Siswa Kelas VIII SMP 4 Taneteraja Kabupaten Barru

1. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah suatu tindakan atau kegiatan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci, implementasi biasa dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap siap. Secara sederhana pelaksanaan bisa diartikan sebagai penerapan.

Pengertian-pengertian diatas memperlihatkan bahwa kata pelaksanaan bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa pelaksanaan bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

Faktor-faktor yang menunjang program pelaksanaan adalah sebagai berikut:

- a) Komunikasi, merupakan suatu program yang dapat dilaksanakan dengan baik apabila jelas bagi para pelaksana. Hal ini menyangkut proses penyampaian informasi, kejelasan informasi, dan konsistensi informasi yang disampaikan.
- b) *Resources* (sumber daya), dalam hal ini meliputi empat komponen yaitu terpenuhinya jumlah staf dan kualitas mutu, informasi yang diperlukan guna pengambilan keputusan atau kewenangan yang cukup guna melaksanakan tugas sebagai tanggung jawab dan fasilitas yang dibutuhkan dalam pelaksanaan.
- c) Disposisi, sikap dan komitmen dari para pelaksana terhadap program khususnya dari mereka yang menjadi implementasi program.
- d) Struktur Birokrasi, yaitu Standar Operating Procedures (SOP) yang mengatur tata aliran dalam pelaksanaan program. Jika hal ini tidak sulit dalam mencapai hasil yang memuaskan, karena penyelesaian khusus tanpa pola yang baku.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar pikiran. Sudarsono, (2000:24) mengemukakan bahwa pengertian pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah kearah yang lebih baik.

a) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada hakekatnya adalah rumusan tentang perilaku hasil belajar (*kognitif, psikomotor, dan afektif*) yang diharapkan untuk dimiliki (dikuasai) oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata pelajaran, dan guru itu sendiri. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai dan dikembangkan dan diapresiasi. Berdasarkan mata pelajaran yang ada dalam petunjuk kurikulum dapat ditentukan hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Guru sendiri adalah sumber utama tujuan bagi para siswa dan dia harus mampu menulis dan memilih tujuan pendidikan yang bermakna.

b) Bahan ajar atau Materi Pembelajaran

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka

mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Widodo dan Jasmadi dalam Lestari, 2013:1). Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/subtopik dan rinciannya (Ruhimat, 2011:152).

Melihat penjelasan di atas, dapat kita ketahui bahwa peran seorang guru dalam merancang ataupun menyusun bahan ajar sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. Bahan ajar dapat juga diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai kurikulum yang berlaku. Dengan adanya bahan ajar, guru akan lebih runtut dalam mengajarkan materi kepada siswa dan tercapai semua kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya.

c) Kegiatan Belajar Mengajar

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan guru sebagai pengajar (Sudjana 2010:28). Bagi kaum konstruktivis, mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke murid, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya.

d) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam melaksanakan proses belajar. Pembelajaran sebaiknya dilaksanakan dengan cara menarik yang mampu membangkitkan minat siswa untuk melaksanakan pembelajaran.

Menurut Sutikno (2014: 33-34) metode secara harfiah berarti “cara”. Metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Jadi, metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan.

Siswa lebih dapat berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa melalui metode pembelajaran yang digunakan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Budimansyah (2010: 5), bahwa arsitek pengubah gagasan peserta didik adalah siswa itu sendiri dan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan penyedia kondisi supaya proses belajar bisa berlangsung.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran terdapat beberapa macam metode yang digunakan sebagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan minat dan perkembangan siswa. Metode yang dipilih oleh peneliti

dan dirasa sesuai untuk siswa pada kelas awal dalam penelitian ini adalah metode permainan edukatif.

e) Media Pembelajaran.

Dalam penyampaian sumber belajar maupun bahan ajar, guru memerlukan media pembelajaran. Sukmadinata (2009:108), mendefinisikan media pembelajaran berbagai dari segala macam bentuk perangsang dan alat yang disediakan oleh guru untuk menolong siswa ajar. Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru (1988: 14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima.

f) Sumber Pembelajaran

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendukung proses belajar sehingga memberikan perubahan yang positif. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Arif S Sadiman (dalam Ahmad Rohani & Abu Ahmadi, 1995: 152-153) yang berpendapat bahwa sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Peranan sumber-sumber belajar (seperti: guru, dosen, buku, film, majalah, laboratorium, peristiwa, dan sebagainya) memungkinkan individu berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi

mengerti, dari tidak terampil menjadi terampil, dan menjadikan individu dapat membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik. Jadi segala apa yang bisa mendatangkan manfaat atau mendukung dan menunjang individu untuk berubah ke arah yang lebih positif, dinamis, atau menuju perkembangan dapat disebut sumber belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh siswa untuk mempelajari suatu hal. Pengertian dari sumber belajar sangat luas. Sumber belajar tidak terbatas hanya buku saja tetapi dapat berupa, orang, alat, bahan, dan lingkungan yang dapat mendukung proses pembelajaran.

g) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu kata *evaluation*, yang mengandung makna pemberian nilai atau penilaian untuk memberi keputusan tentang bagus atau buruk, benar atau salah. Menurut Syafi'i (2006:35) evaluasi pembelajaran dilakukan guna mengetahui sejauh mana perubahan perilaku siswa telah terjadi, dengan kata lain evaluasi pembelajaran dilakukan dalam rangka ketercapaian tujuan yang telah direncanakan.

3. Seni

Seni atau *art* aslinya berarti teknik, pertukangan, keterampilan, yang dalam bahasa Yunani kuno sering disebut sebagai *techne*. Arti demikian juga

berlaku dalam budaya Indonesia kuno. Baru pada pertengahan abad ke-17, di Eropa dibedakan antara keindahan karya seni atau benda seni.

Pengertian Seni menurut Soedarso (1988: 16-17) bahwa kata seni berasal dari bahasa Sanskerta *sani* yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau mata pencaharian dengan hormat dan jujur. Dalam versi yang lain seni disebut *cilpa* yang berarti berwarna (kata sifat) atau pewarna (kata benda) kemudian berkembang menjadi *cilpasastra* yang berarti segala macam kekriyaan (hasil keterampilan tangan yang artistik. Dari beberapa arti kata tentang seni disimpulkan bahwa seni adalah benda atau karya seni atau hasil kegiatan yang menghasilkan kesenangan, tetapi berbeda dengan sekedar rasa gembira karena mempunyai unsur *transendental* atau spiritual. Pekerti dkk. (2006: 1.8) memberi pengertian tentang seni dalam arti sempit, yaitu seni adalah kegiatan manusia dalam mengekspresikan pengalaman hidup dan kesadaran artistiknya yang melibatkan kemampuan intuisi, kepekaan indrawi dan rasa, kemampuan intelektual, kreativitas serta keterampilan teknik untuk menciptakan karya yang memiliki fungsi personal atau sosial dengan menggunakan berbagai media.

Dari beberapa definisi tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa seni adalah benda atau karya seni atau hasil kegiatan yang menghasilkan kesenangan yang mempunyai unsur *transendental* atau spiritual yang diciptakan dengan keahlian luar biasa untuk mengekspresikan pengalaman hidup dan kesadaran artistiknya dengan melibatkan kemampuan intuisi, kepekaan indrawi dan rasa, kemampuan intelektual, kreativitas serta

keterampilan teknik menciptakan karya yang memiliki fungsi personal atau sosial dengan menggunakan berbagai media

a) Fungsi Seni

Fungsi seni dapat dibagi menjadi dua, yaitu fungsi individual dan fungsi sosial

1) Fungsi Individual Seni

Fungsi individual seni terbagi menjadi dua, yaitu sebagai alat pemenuhan kebutuhan fisik dan emosional

- a. Seni sebagai alat pemenuhan kebutuhan fisik
- b. Seni sebagai alat pemenuhan kebutuhan emosional

2) Fungsi Sosial Seni

Fungsi sosial seni dibagi menjadi empat, yaitu sebagai media penerangan, pendidikan, agama, dan hiburan.

- a. Seni sebagai media penerangan
- b. Seni sebagai media pendidikan
- c. Seni sebagai media agama
- d. Seni sebagai media hiburan

Fungsi paling mendasar pada seni adalah sebagai media hiburan.

Di mana penikmatnya akan merasa senang dan bahagia.

b) Macam-macam seni

Selain definisi, seni juga dibedakan menjadi beberapa bagian di antaranya :

- 1) Seni musik
- 2) Seni teater

- 3) Seni tari
- 4) Seni sastra
- 5) Seni rupa

4. Seni Rupa

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini dibuat dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur dan pencahayaan dengan acuan estetik.

Seni rupa adalah pelajaran yang membahas berbagai macam keunikan dan keberagaman karya-karya seni yang berbentuk 2 dimensi dan 3 dimensi. Dari sisi seniman, seni adalah untuk menyampaikan ungkapan ekspresi (leo dalam couto & Minarsih, 2009:15).

a. Jenis jenis Seni rupa

1) Seni Rupa Murni

adalah suatu cabang seni yang menghasilkan karya dengan fungsinya sekedar untuk dinikmati keindahannya saja. Contoh Seni Rupa Murni diantaranya adalah lukisan, kaligrafi, seni grafis, seni fotografi, patung, relief dan topeng

2) Seni Rupa Terapan

adalah karya seni rupa yang berwujud 2 atau 3 dimensi yang memiliki fungsi tertentu dalam kehidupan sehari-hari yang mana mengandung nilai fungsi tertentu di samping nilai seni yang dimilikinya.

b. Berikut unsur-unsur seni rupa:

Unsur-unsur dasar karya seni rupa adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah karya seni rupa. Unsur-unsur ini diantaranya antara lain adalah titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang.

c. Macam-macam seni rupa

Adapun kami telah merangkum macam-macam seni rupa tersebut, khususnya yang paling populer di kalangan masyarakat kita. Macam-macam seni rupa yang kami rangkum itu antara lain seni lukis, seni grafis, seni patung, seni instalasi, seni pertunjukan, seni kriya, dan seni arsitektur.

5. Seni Kriya

Istilah seni kriya berasal dari bahasa Sansekerta dari kata Karya yang berarti mengerjakan Karya, terus berkembang menjadi karya, kriya dan kerja. Dalam arti khusus kriya adalah mengerjakan suatu hal untuk menghasilkan sebuah benda atau objek. Namun, semakin berkembang disebutlah seni kriya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa kriya adalah “pekerjaan (kerajinan) tangan”. Menurut Toekio (2003: 11) adalah : “Merupakan pekerjaan yang bertautan dengan keterampilan tangan bersifat keutasan (utas = tukang, juru, ahli) dalam menghasilkan karya yang berguna (fungsional).

Sedangkan menurut Enget dkk, dalam seni kriya kayu SMK jilid I (2008: 2) yaitu : Seni kriya adalah semua hasil karya manusia yang

memerlukan keahlian khusus yang berkaitan dengan tangan, sehingga seni kriya sering juga disebut kerajinan tangan.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan pengertian kriya adalah suatu pekerjaan yang berhubungan dengan pekerjaan tangan dengan menghasilkan suatu karya yang berguna serta merupakan hasil karya manusia yang terampil dalam mengolah bahan mentah menjadi bahan yang berguna.

a. Fungsi seni kriya

Secara garis besar, fungsi seni kriya adalah sebagai berikut:

- 1) Hiasan (Dekorasi). Banyak hasil produk dari seni kriya digunakan untuk benda pajangan. Seni kriya tersebut lebih mengutamakan keindahan dari pada fungsinya sehingga seni kriya jenis ini mengalami berbagai pengembangan. Contohnya hiasan dinding, karya seni ukir, patung, cinderamata dan lain sebagainya.
- 2) Benda Terapan (Siap Pakai). Seni kriya ini lebih mengutamakan fungsinya sebagai benda yang siap pakai, nyaman, namun tidak menghilangkan unsur keindahannya. Contohnya senjata, furnitur, keramik dan lain sebagainya.
- 3) Benda Mainan. Mungkin kita sering menjumpai seni kriya sebagai alat permainan yang biasanya dengan bentuk sederhana dan bahan yang mudah didapatkan dan dikerjakan, dengan harga yang relatif murah. Contohnya adalah boneka, kipas kertas, congklak dll.

b. Macam-Macam kriya Berdasarkan Teknik Pembuatannya

1. Seni Kriya Batik.

2. Seni Kriya Tenun
3. Seni Kriya Anyaman
4. Seni Kriya Bordir
5. Seni Kriya Pahat atau Seni Kriya Ukir
6. Seni kriya keramik atau Gerabah

6. Gerabah

Gerabah merupakan salah satu dari seni terapan. Seperti telah dijelaskan sebelumnya, seni terapan merupakan seni yang hasilnya memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Sebagai contoh, gerabah memiliki fungsi sebagai perkakas atau alat-alat rumah tangga. Gerabah ini terbuat dari tanah liat yang kemudian dibakar dengan suhu tertentu. Kerajinan gerabah di Indonesia telah dikenal sejak zaman *Neolitikum* (zaman prasejarah/zaman batu baru) sekitar 3000-1100 SM.

Keramik gerabah tradisional biasanya hanya dibuat dari tanah lempung setempat ditambah pasir atau kapur dengan suhu pembakaran di bawah 1000°C. Gerabah yang dibakar dengan suhu di bawah 1000°C disebut gerabah lunak, dibakar pada suhu 1000°C disebut gerabah keras, dan yang dibakar dengan suhu 1200° disebut gerabah padat (Mulyadi Utomo, 2007: 22-23)

gerabah tradisional biasanya hanya dibuat dari tanah lempung setempat ditambah pasir atau kapur dengan suhu pembakaran di bawah 1000°C. Gerabah yang dibakar dengan suhu di bawah 1000°C disebut gerabah lunak, dibakar pada suhu 1000°C disebut gerabah keras, dan yang dibakar dengan suhu 1200°

disebut gerabah padat. Perbedaan tinggi-rendahnya suhu pembakaran bisa dijadikan dasar dalam mengetahui kualitas suatu jenis gerabah. Menurut Suwardono (2002: 28), pembakaran 1000°C merupakan suhu pembakaran yang ideal bagi produk gerabah, sementara pembakaran di bawah suhu 1000°C menghasilkan gerabah berkualitas rendah

a. Teknik Pembuatan Gerabah

1) Teknik pijat (*pinching*)

merupakan teknik membuat keramik dengan cara memijat tanah liat langsung menggunakan tangan. Tujuan dari penggunaan teknik ini adalah agar tanah liat lebih padat dan tidak mudah mengelupas sehingga hasilnya akan tahan lama. Proses pijat dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- Ambil segumpal tanah liat
- Tanah liat tersebut diulet-ulet dan dipijitpijit dengan ibu jari sambil dibentuk sesuai dengan bentuk benda yang kamu inginkan
- Haluskan menggunakan kuas atau kain halus



Gambar 2.1. Teknik pijat

<https://sayabukanguru.blogspot.com/2016/08/teknik-pembuatan-gerabah-teknik-lempeng.html>

2) Teknik pilin (*coiling*)

Teknik pilin (*coiling*) adalah cara membentuk tanah liat dengan bentuk dasar tanah liat yang dipilin atau dibentuk seperti tali. Cara melakukan teknik ini adalah segumpal tanah liat dibentuk pilinan dengan kedua telapak tangan. Ukuran tiap pilinan disesuaikan dengan ukuran yang kamu inginkan. Panjangnya pilinan juga disesuaikan dengan kebutuhan. Kemudian, pilinan tanah liat tersebut kamu susun secara melingkar sehingga menjadi bentuk yang kamu inginkan. Jangan lupa tiap susunan ditekan dan tambahkan air supaya menempel



Gambar 2.2 Teknik pilin

<https://sayabukanguru.blogspot.com/2016/08/teknik-pembuatan-gerabah-teknik-lempeng.html>

3) Teknik putar (*Throwing*)

Untuk membuat gerabah dengan teknik putar (*throwing*), kamu memerlukan alat bantu berupa subang pelarik atau alat putar elektrik. Cara melakukan teknik ini adalah dengan mengambil segumpal tanah liat yang plastis dan lumat. Setelah itu, taruhlah tanah liat di atas meja putar tepat di tengah-tengahnya. Lalu, tekan tanah liat dengan kedua tangan sambil diputar. Bentuk tanah liat sesuai dengan bentuk yang

diinginkan. Teknik putar umumnya menghasilkan benda berbentuk bulat atau silindris



Gambar 2.3. Teknik putar
<https://sayabukanguru.blogspot.com/2016/08/teknik-pembuatan-gerabah-teknik-lempeng.htm>

4) Teknik Cetak Tekan (*Press*)

Teknik cetak tekan dilakukan dengan menekan tanah liat yang bentuknya disesuaikan dengan cetakan. Teknik ini dilakukan untuk mendapatkan hasil dengan waktu yang cepat.



Gambar 2.4. Teknik cetak tekan
<https://sayabukanguru.blogspot.com/2016/08/teknik-pembuatan-gerabah-teknik-lempeng.html>

5) Teknik Cor atau Tuang

Teknik cor atau tuang digunakan untuk membuat gerabah dengan menggunakan acuan alat cetak. Tanah liat yang digunakan

untuk teknik ini adalah tanah liat cair. Cetakan ini biasanya terbuat dari gips. Bahan gips digunakan karena gips dapat menyerap air lebih cepat sehingga tanah liat menjadi cepat kering.



Gambar 2.5. Teknik cor atau tuang
<https://sayabukanguru.blogspot.com/2016/08/teknik-pembuatan-gerabah-teknik-lempeng.htm>

b. Peralatan yang digunakan untuk membuat gerabah, antara lain:

- 1) Pisau cukil yang terbuat dari kayu/bamboo.
- 2) Sundip yang terbuat dari kawat,
- 3) Butsir dengan tangkai kayu,
- 4) Tali pemotong,
- 5) Meja putaran
- 6) Kayu salab atau kayu rol penggilas, dan pisau

c. Langkah langkah proses pembuatan gerabah

1. Menyiapkan bahan dan alat

Bahan pembuatan gerabah hanya terdiri atas tanah liat atau lempung.

Tanah liat/lempung harus sudah dibersihkan dari berbagai unsur lain seperti pasir, kerikil, dan kotoran lainnya.

2. Pembentukan

Tanah liat/lempung dibentuk sedemikian rupa sehingga membentuk benda benda yang dikehendaki, misalnya cangkir, mangkuk, guci, vas, atau asbak. Beberapa teknik pembentukan yang dapat diterapkan, antara lain : teknik putar (*wheel/throwing*), teknik cetak (*casting*), teknik lempengan (*slab*), teknik pijit (*pinching*), teknik pilin (*coil*),

3. Pengeringan

Gerabah yang sudah dibentuk dikeringkan dengan cara diangin-anginkan selama 6-7 hari agar benar-benar kering. Pengeringan dengan cara dikelantang tidak dianjurkan karena bisa membuat gerabah mudah retak saat proses pembakaran

4. Pembakaran

Gerabah siap bakar dimasukan ke dalam tungku pembakaran. Selanjutnya, proses pembakaran bisa dimulai. Proses pembakaran gerabah umumnya dilakukan sekali, berbeda dengan badan keramik yang tergolong porselin yang biasanya dibakar dua kali yaitu pertama pembakaran badan mentah (*bisque fire*) dan pembakaran glazur. Kriyawan tradisional pada mulanya membakar gerabahnya di ruangan terbuka seperti di halaman rumah, di ladang, atau di lahan kosong lainnya.

5. Tahap penyelesaian (*finishing*)

Finishing yang dimaksud disini adalah proses akhir dari gerabah setelah proses pembakaran. Proses ini dapat dilakukan dengan berbagai macam cara misalnya

memulas dengan cat warna, melukis, menempel atau menganyam dengan bahan lain, dan lain-lain

7. Student Teams Achievement Divisions (STAD)

Metode STAD merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan teori psikologi social. Dalam teori ini sinergi yang muncul dalam kerja *kooperatif* menghasilkan motifasi yang lebih daripada *individualistik* dalam lingkungan *kompotitif*. Kerja kooperatif meningkatkan perasaan positif satu dengan yang lainnya, mengurangi keterasingan dan kesendirian, membangun hubungan dan menyediakan pandangan positif terhadap orang lain.

Model STAD ini mempunyai beberapa kelebihan antara lain didasarkan pada prinsip bahwa para siswa bekerja bersama-sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap belajar teman-temannya dalam tim dan juga dirinya sendiri,serta adanya penghargaan kelompok yang mampu mendorong para siswa untuk kompak, setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk menunjang timnya mendapat nilai yang maksimum sehingga termotivasi untuk belajar.

Model STAD memiliki dua dampak sekaligus pada diri para siswa yaitu dampak intruksional dan dampak sertaan. Dampak intruksional yaitu penguasaan konsep dan keterampilan, kebergantungan positif, pemrosesan kelompok,dan kebersamaan. Dampak sertaan yaitu kepekaan social, toleransi atas perbedaan,dan kesadaran akan perbedaan. Kelemahan yang mungkin ditimbulkan dari penerapan metode STAD ini adalah adanya perpanjangan

waktu karena kemungkinan besar tiap kelompok belum dapat menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan sampai tiap anggota kelompok memahami kompetisinya.

Lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu:

- a. Penyajian kelas
- b. Belajar kelompok
- c. Kuis
- d. Skor Perkembangan
- e. Penghargaan kelompok

Berikut ini selengkapnya dari pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

1) Pengajaran

Tujuan utama dari pengajaran ini adalah guru menyajikan materi pelajaran sesuai dengan yang direncanakan. Setiap awal dari pembelajaran kooperatif STAD selalu dimulai dengan penyajian kelas. Penyajian tersebut mencakup pembukaan, pengembangan dan latihan terbimbing dari keseluruhan pelajaran dengan penekanan dalam penyajian materi pelajaran.

2) Belajar kelompok

Selama belajar kelompok, tugas anggota kelompok adalah menguasai materi yang diberikan guru dan membantu teman yang satu kelompok untuk menguasai materi tersebut. Siswa diberi lembar

kegiatan yang dapat digunakan untuk mengevaluasi diri mereka dan teman satu kelompok.

Pada saat pertama kali guru menggunakan pembelajaran *kooperatif*, guru juga perlu memberikan bantuan dengan cara menjelaskan perintah, mereview konsep atau menjawab pertanyaan.

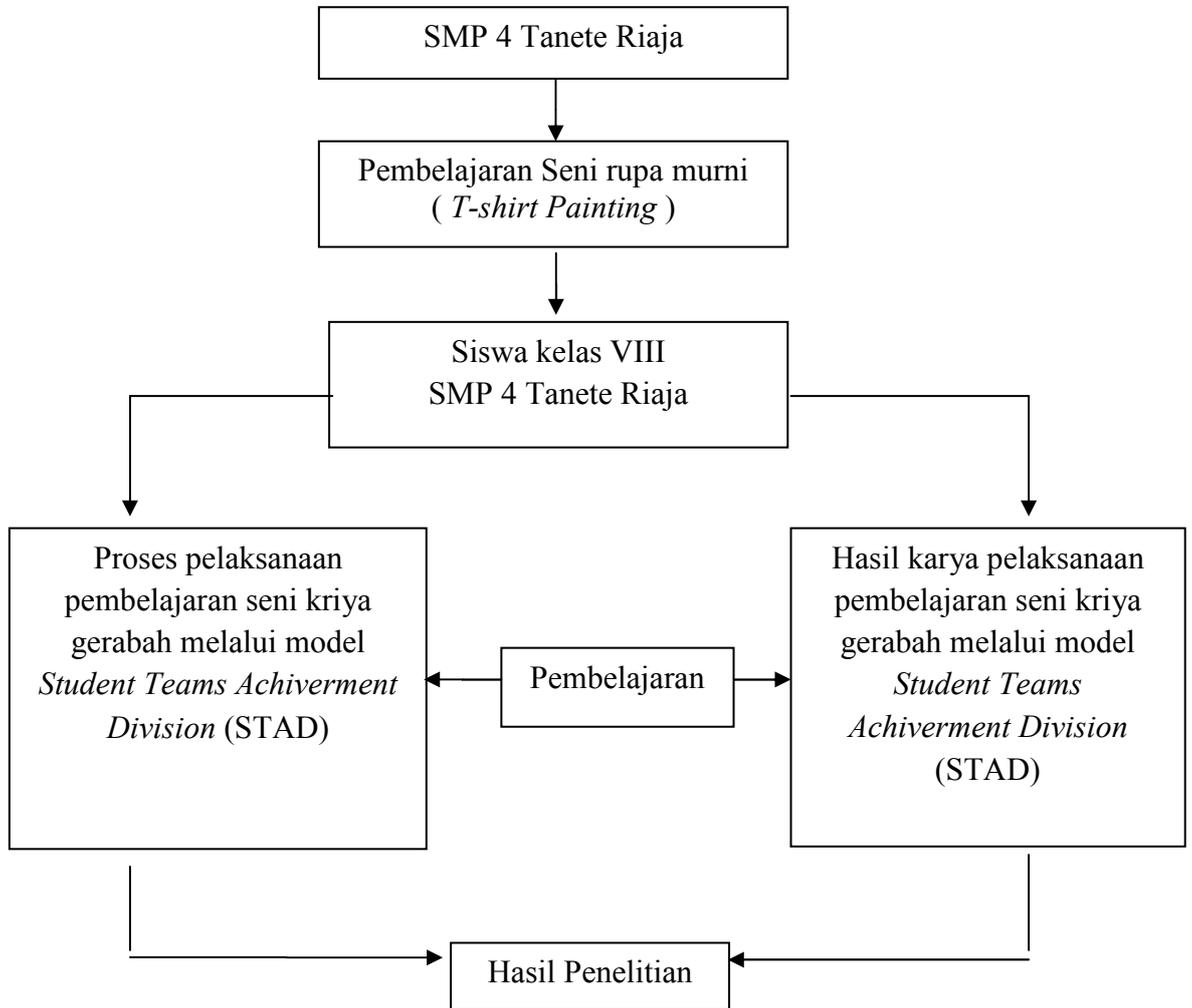
3) Kuis

Kuis dikerjakan siswa secara mandiri. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan apa saja yang telah diperoleh siswa selama belajar dalam kelompok. Hasil kuis digunakan sebagai nilai perkembangan individu dan disumbangkan dalam nilai perkembangan kelompok.

4) Penghargaan kelompok

Langkah pertama yang harus dilakukan pada kegiatan ini adalah menghitung nilai kelompok dan nilai perkembangan individu dan memberi sertifikat atau penghargaan kelompok yang lain. Pemberian penghargaan kelompok berdasarkan pada rata-rata nilai perkembangan individu dalam kelompoknya

A. Kerangka Pikir



Gambar 2.6
Skema1 Kerangka pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah pendekatan “ deskriptif kualitatif ”, yang artinya metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositisme yang biasanya digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. (Sugiono, 2008 : 15)

Penulis menggunakan pendekatan kualitatif karena penulis bertujuan untuk mengetahui, memahami, mendeskripsikan dan menjelaskan gejala dan kaitan tentang masalah yang diteliti, yaitu Pelaksanaan Pembelajaran Seni kriya Gerabah melalui Model *Student Taems Achiverment Division* (STAD) pada Siswa Kelas VIII SMP 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru, dengan alamat Tompo Lemo-Lemo Desa Harapan Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru.



Gambar 3.1.
Peta lokasi penelitian

B. Variabel Dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel (Setyosari, 2010 : 108) adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam penelitian. penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu berusaha mengungkapkan dan menggambarkan apa adanya tentang inovasi pembelajaran seni kriya gerabah melalui model *student teams achiverment division* (STAD) pada siswa kelas VIII SMP 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru. Untuk itu dalam penelitian ini, peneliti tidak membedakan antara variabel bebas dan variabel terikat.

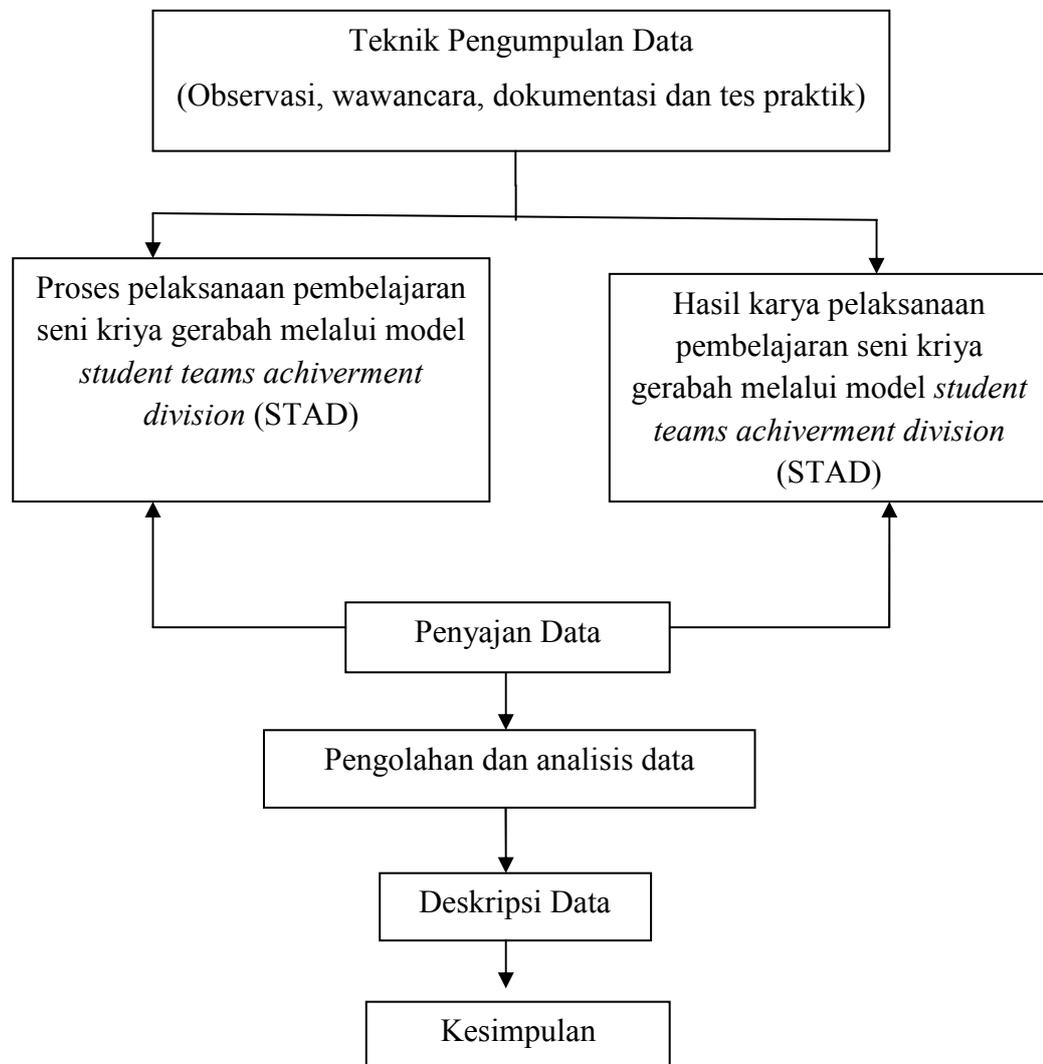
Adapun yang menjadi variabel-variabel dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Proses pelaksanaan pembelajaran seni kriya gerabah melalui model *Student Teams Achiverment Division* (STAD).
- b) Hasil karya pelaksanaan pembelajaran seni kriya gerabah melalui model *Student Teams Achiverment Division* (STAD).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian pada hakikatnya merupakan strategi mengatur penelitian dan dibuat sebagai kerangka acuan dalam melaksanakan penelitian. Dalam proses penelitian ini, peneliti berupaya menyusun kerangka acuan yang meliputi perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian, pengumpulan data (observasi, wawancara, dokumentasi), analisis data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan kerangka acuan yang telah dibuat, maka disusunlah desain penelitian sebagai berikut:



Gambar 3.2. Desain Penelitian

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah kelompok subjek, baik manusia, gejala nilai tes, benda-benda atau peristiwa-peristiwa (Surakhmad, 1983: 93). Adapun

populasi dalam penelitian adalah siswa kelasVII SMP 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru.

2. Sampel

Sampel adalah penarikan atau pembatasan sebagai populasi untuk mewakili populasi (Surakhmad, 1983: 93). Sampel yang digunakan dalam peneliti ini adalah kelas VIII.

D. Defenisi Operasional Variabel

Untuk memperjelas sasaran penelitian dan menghindari terjadinya salah penafsiran terhadap variabel-variabel dalam penelitian ini, maka variabel tersebut perlu didefenisikan sebagai berikut:

1. Proses pelaksanaan pembelajaran seni kriya gerabah melalui model *Student Teams Achiverment Division* (STAD) merupakan kegiatan yang dilakukan oleh manusia dalam mengolah suatu benda yang mempunyai nilai guna atau fungsi pakai bagi manusia.
2. Hasil karya seni kriya gerabah melalui model *Student Teams Achiverment Division* (STAD), yang dimaksud di sini adalah bagaimana cara menilai siswa melalui ide, kreativitas, dan kualitas karya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Teknik observasi ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek. Dalam penelitian ini, peneliti memperhatikan

proses pembelajaran secara langsung dalam proses pembelajaran seni kriya gerabah melalui model *kooperatif Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Formatnya ada pada halaman lampiran.

2. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan untuk melengkapi perolehan data di lapangan baik pada saat melakukan observasi maupun pada saat melakukan wawancara. Teknik dokumentasi ini dilakukan dengan pengambilan foto-foto atau gambar sebagai bahan dokumentasi. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah format pengamatan dan catatan lapangan.

3. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan yang berkaitan tentang kegiatan siswa kelas VIII menggunakan tanah liat sebagai bahan utama dalam seni kriya gerabah melalui model *kooperatif Teams Achiverment Division* (STAD) wawancara bertujuan untuk mengumpulkan keterangan yang objektif dan relevan.

4. Tes Praktik

Tes praktik dilakukan dengan cara mengarahkan siswa melakukan praktik membuat karya seni kriya gerabah di kelas untuk mengetahui proses serta kualitas karya

F. Teknik Analisis Data

Semua data yang telah berhasil dikumpulkan, dimasukkan dalam suatu sistem pencatatan yang lebih lengkap dan sistematis. Penelitian ini banyak berisi kutipan-kutipan data hasil catatan lapangan. Data tersebut

kemudian dipilih sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi penelitian untuk mengetahui kemampuan peserta didik.

1. Reduksi Data

Menurut Hanggara (2015:27) Reduksi data yaitu memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan *focus* peneliti. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data-data yang direduksi memberikan gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan dan mempermudah peneliti untuk mencari sewaktu-waktu diperlukan. Kegiatan reduksi ini telah dilakukan peneliti setelah kegiatan pengumpulan dan pengecekan data yang valid. Kemudian data ini akan digolongkan menjadi lebih sistematis. Sedangkan data yang tidak perlu akan dibuang ke dalam bank data karena sewaktu-waktu data ini mungkin biasa digunakan kembali.

Reduksi yang dilakukan peneliti mencakup banyak data yang telah didapatkannya di lapangan. Data di lapangan yang masih umum kemudian disederhanakan difokuskan kembali ke dalam permasalahan utama penelitian.

2. Penyajian Data

Menurut Hasan dkk. (2003:171) penyajian data dimaksudkan agar memudahkan bagi peneliti untuk melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari penelitian. Data yang sudah disederhanakan kemudian disederhanakan secara deskriptif, setelah ini ditarik kesimpulan untuk mendapatkan sebuah temuan.

3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Menurut Miles, Matthew B&A. Michael Huberman (1992:18) Penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah menarik kesimpulan dari semua hal yang ada dalam reduksi data maupun sajian data kesimpulan yang diambil benar dan kokoh. Peneliti berusaha mencari pola, model, tema, hubungan, persamaan, hal-hal yang sering muncul, hipotesis dan sebagainya. Jadi dari data tersebut peneliti mencoba mengambil kesimpulan.

Instrument penilaian :

Table 3.1. penilaian siswa

Penilaian		
Komposisi		
Proporsi		
Kerapian		

Tabel 3.1: Indikator penilaian

Tabel 3.2 kategorisasi Standar Departemen Pendidikan Nasional

No	Kriteria Indikator Pencapaian Kompetensi	Nilai Kualitatif	Nilai Kualitatif
1	80 - 100	sangat baik	4
2	70 - 79	baik	3
3	60 - 69	cukup	2
4	40 - 59	kurang	1

Tabel 3.2: Kategori standar departemen pendidikan nasional

Berdasarkan klasifikasi nilai di atas maka dapat dideskripsikan bahwa siswa yang mendapat nilai 45 – 59 dikategorikan kurang, nilai 60 – 69 dikategorikan cukup, nilai 70 – 79 dikategorikan baik, nilai 80 – 100 dikategorikan sangat baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini dimaksudkan untuk menguraikan secara objektif tentang proses pelaksanaan pembelajaran seni kriya gerabah pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang telah diolah dan disajikan dalam bentuk deskriptif sesuai dengan indikator dalam jenis penelitian. Dalam bab II pada sub ‘Tinjauan Pustaka’ sudah disebutkan dalam beberapa pengertian dan aspek yang dinilai dalam berkarya seni kriya gerabah pada siswa kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru, dalam penelitian ini penulis mencoba menguraikan tentang kegiatan proses berkarya seni kriya gerabah pada siswa kelas VIII SMP 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru.

Pembelajaran seni budaya kelas VIII Memiliki jadwal satu kali dalam seminggu, yaitu pada hari senin jam.08.00-10.00 Wita selama 2 jam pelajaran. Pembelajaran seni kriya gerabah ini bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkreatifitas dan mengekspresikan diri sesuai kebutuhan bakat dan minat peserta didik.

Pada proses pembelajaran seni budaya dengan materi seni kriya gerabah pada siswa kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja sangat antusias dan semangat dalam menerima materi dan praktek yang diberikan, tidak bisa dipungkiri bahwa rata-rata siswa-siswi di Sekolah lebih senang dalam proses pembelajaran yang berbasis praktik karena siswa dapat langsung menuangkan ide-ide kreatif yang dituangkan dalam bentuk karya.

1. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Seni Kriya Gerabah melalui model *student teams achiverment divisoan* (stad) pada siswa kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru.

Proses pembelajaran seni kriya gerabah siswa kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru, dilakukan sebagai berikut :

a. Menyediakan alat dan bahan

Menyiapkan alat dan bahan merupakan tahap awal dalam pembuatan seni kriya gerabah, ada pun alat dan bahan yang digunakan dalam proses Pelaksanaan pembelajaran seni kriya gerabah :

1) Alat

Adapun alat-alat yang digunakan dalam pembuatan karya seni kriya gerabah adalah:

a) Kuas

Kuas digunakan untuk menghaluskan permukaan gerabah dengan menambahkan sedikit air agar mempermudah dalam pembentukan karya dan juga digunakan untuk pewarnaan hasil kerajinan sebagai penambahan tampilan akhir (*fhinising*).



Gambar 4.1. Kuas
(Dokumentasi foto: M Rusli, 30 Agustus 2018)

b) Kawat

Kawat digunakan untuk mengiris atau membentuk permukaan gerabah yang kita buat agar permukaannya menjadi rata.



Gambar 4.2. Kawat
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 30 Agustus 2018)

c) Pensil 2B

Pensil adalah alat tulis dan lukis yang digunakan untuk menggambar desain yang akan dipindahkan pada permukaan gerabah.



Gambar 4.3. Pensil
(Dokumentasi foto: M Rusli S, Agustus 2018)

d) Palet

Salah satu alat untuk menaruh warna yang akan dipakai melukis (kadang-kadang berbentuk seperti perisai), dapat berupa kaca, plastik, kayu atau lainnya yang bersifat tidak menyerap zat warna tersebut (Mikke Susanto, 2012 :287-288).



Gambar 4.4. Palet
(Dokumentasi foto: M Rusli S, Agustus 2018)

e) Kain Lap

Kain lap digunakan untuk membersihkan kuas. Kain lap ini berfungsi untuk mengeringkan kuas setelah dicuci menggunakan air.



Gambar 4.5. Kain lab
(Dokumentasi foto: M Rusli S, Agustus 2018)

f) Amplas

Amplas adalah salah satu alat yang digunakan sebagai penghalus permukaan benda yang akan kita warnai.



Gambar 4.6. Amplas
(Dokumentasi foto: M Rusli S, Agustus 2018)

2) Bahan

Bahan adalah suatu pengolahan material untuk mencipta barang (Susanto, 2002:59). Bahan yang digunakan penulis dalam penciptaan karya lukis yaitu :

a) Tanah liat

Tanah liat ini adalah bahan utama dalam pembuatan gerabah. Tanah liat yang digunakan adalah tanah liat yang berwarna merah kecoklatan.



Gambar 4.7. Tanah liat
(Dokumentasi foto: M Rusli S, Agustus 2018)

b) Air

Air digunakan untuk mengatur susunan dan kekerasan tanah liat agar mudah dibentuk dan juga digunakan untuk membersihkan kuas dari bekas cat saat pewarnaan.



Gambar 4.8. Air
(Dokumentasi foto: M Rusli S, Agustus 2018)

c) Pasir halus

Tanah liat yang akan kita buat terlebih dahulu dicampur sedikit pasir halus untuk mendapatkan hasil yang kuat dan tahan.



Gambar 4.9. Pasir
(Dokumentasi foto: M Rusli S, Agustus 2018)

d) Kayu bakar dan sekam padi

Kayu bakar dan sekam padi digunakan pada proses pembakaran tanah liat



Gambar 4.10. Sekam padi
(Dokumentasi foto: M Rusli S, Agustus 2018)

e) Kertas gambar

Kertas adalah bahan yang di gunakan untuk menggambar desain yang akan di pindahkan pada permukaan gerabah.



Gambar 4.11. Kertas
(Dokumentasi foto: M Rusli S, Agustus 2018)

f) Cat *acrylic*

Cat *acrylic* adalah cat dasar utama yang digunakan untuk melukis permukaan gerabah.



Gambar 4.12. Cat *acrylic*
(Dokumentasi foto: M Rusli S, Agustus 2018)

g) *Sandy colour*

Sandy colour adalah bahan yang akan digunakan untuk memilih warna yang diinginkan untuk melukis permukaan gerabah



Gambar 4.13. *Sandy colour*
(Dokumentasi foto: M Rusli S, Agustus 2018)

h) *Clear*

Clear adalah bahan yang digunakan sebagai pelindung warna agar lebih mengkilap dan tidak mudah pudar.



Gambar 4.14. *Filox clear*
(Dokumentasi foto: M Rusli S, Agustus 2018)

b. Proses pembuatan gerabah

Sebelum penulis membahas tentang proses pembuatan gerabah, terlebih dahulu perlu diketahui bahwa dalam penelitian ini gerabah yang akan kita buat menggunakan teknik pijat yang merupakan teknik

membuat gerabah dengan cara memijat tanah liat langsung menggunakan tangan. Adapun langkah-langkah pembuatan gerabah dengan teknik pijat:

1) Pembentukan gerabah

Setelah menyiapkan alat dan bahan, selanjutnya siswa melakukan pembentukan badan gerabah sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 4.15. Pembentukan gerabah
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 13 Agustus 2018)



Gambar 4.16. Pembentukan gerabah
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 13 Agustus 2018)

2) Proses pengeringan

Gerabah yang sudah dibentuk dikeringkan selama 6-7 hari agar benar-benar kering. Proses pengeringan ini dapat dilakukan dengan

cara menjemur di bawah terik matahari dan bisa juga tanpa menjermurnya.



Gambar 4.17. Proses pengeringan
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 13 Agustus 2018)

3) Proses pembakaran

Pada tahap ini dimana siswa melakukan proses pembakaran yang dilakukan di halaman sekolah.



Gambar 4.18. Proses pembakaran
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 20 Agustus 2018)



Gambar 4.19. Proses pembakaran
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 20 Agustus 2017)

4) Proses akhir (*finishing*)

Pada tahap ini adalah proses akhir dari pembuatan gerabah setelah proses pembakaran. Proses ini dapat dilakukan dengan berbagai macam cara misalnya memulas dengan cat warna, melukis, menempel atau menganyam dengan bahan lain. Adapun langkah-langkah dalam proses pewarnaan :

a) Menghaluskan badan gerabah

Sebelum melakukan pengecatan, terlebih dahulu siswa menghaluskan badan gerabah dengan cara menggosok menggunakan amplas hingga halus.



Gambar 4.20. Mengamplas badan gerabah
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 27 Agustus 2018)

b) Cat dasar

Setelah permukaan gerabah sudah halus, selanjutnya siswa melakukan pengecatan dasar warna putih tujuannya agar saat melakukan pewarnaan, warna akan mudah masuk dan warna akan terlihat cerah/terang.



Gambar 4.21. Pengecetan dasar
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 27 Agustus 2018)

c) Membuat desain

Membuat desain adalah tahap dimana siswa akan membuat sketsa sesuai dengan yang mereka inginkan.



Gambar 4.22. Membuat desain
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 27 Agustus 2018)



Gambar 4.23. Membuat desain
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 27 Agustus 2018)

d) Memindahkan desain

Selanjutnya siswa memindahkan gambar sketsa yang sudah di pilih oleh masing-masing kelompok dan kemudian memindahkan pada permukaan gerabah.



Gambar 4.24. Memindahkan desain
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 3 September 2018)

e) Pewarnaan

Pada tahap ini mulai memasuki tahap pewarnaan gerabah. dimana terlebih dahulu siswa melakukan pencampuran warna dengan cara cat dasar putih dituangkan ke dalam valet kemudian dicampurkan dengan sandy colour untuk menghasilkan warna yang diinginkan. Setelah melakukan pencampuran warna siswa mulai mewarnai badan gerabah sesuai dengan konsep yang sudah mereka buat. Gerabah yang sudah diwarnai selanjutnya diseprotkan dengan pilox clear untuk menghasilkan warna yang terang dan tidak mudah luntur.



Gambar 4.25. Pencampuran warna
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 10 September 2018)



Gambar 4.26. Proses pewarnaan
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 10 September 2018)



Gambar 4.27. Proses pewarnaan
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 10 September 2018)



Gambar 4.28. Penyemprotan pilox clear
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 10 September 2018)

c. Hasil akhir karya seni kriya gerabah

Pada bagian ini akan diuraikan tentang hasil karya seni kriya gerabah pada siswa kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru. Berikut hasil karya siswa kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru :



Gambar 4.29. Hasil Karya kelompok 1
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 10 September 2018)



Gambar 4.30. Hasil Karya kelompok 2
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 10 September 2018)



Gambar 4.31. Hasil Karya kelompok 3
Dokumentasi foto: M Rusli S, 10 September 2018)



Gambar 4.32. Hasil Karya kelompok 4
Dokumentasi foto: M Rusli S, 10 September 2018)



Gambar 4.33. Hasil Karya kelompok 5
Dokumentasi foto: M Rusli S, 10 September 2018)

2. Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Seni Kriya Gerabah melalui model *student teams achiverment divisoan* (stad) pada siswa kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru.

Dalam pembahasan ini penulis menguraikan hasil kegiatan penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran seni kriya gerabah melalui model *student teams achiverment divisoan* (stad) pada siswa kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru.

Tabel 4.1. Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Kelompok	5
Nilai maksimum	90
Nilai minimum	65
Nilai rata-rata	81

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar seni budaya (kriya logam) dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah 90 nilai maksimum dan 65 nilai minimum dari 5 kelompok dan di peroleh nilai rata-rata 82.

Tabel 4.2. Kategori Nilai dalam pembelajaran Seni kriya gerabah

No	Nilai	Kategori
1	0-35	Sangat Kurang
2	35-55	Sedang
3	55-65	Cukup
4	65-85	Baik
5	85-100	Sangat Baik

Berdasarkan klasifikasi nilai di atas maka dapat dideskripsikan bahwa siswa yang mendapat nilai 0 – 35 dikategorikan sangat kurang, nilai 35 – 55 dikategorikan sedang, nilai 55 – 65 dikategorikan cukup, nilai 65 – 85 dikategorikan baik, dan yang mendapatkan nilai 85 – 100 dikategorikan sangat baik.

Tabel 4.3 Data Hasil Belajar Kelompok Siswa Kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru.

No	Nama Kelompok	Aspek Penilaian			Jumlah	Nilai rata-rata	Ket
		Komposisi	Proporsi	Kerapian			
1	Kelompok I	85	85	85	255	85.00	sangat baik
2	Kelompok II	80	75	80	235	78.33	baik
3	Kelompok III	80	80	85	245	81.67	sangat baik
4	Kelompok IV	75	75	75	225	75.00	baik
5	Kelompok V	85	85	90	260	86.67	sangat baik

Berdasarkan klasifikasi nilai di atas tabel maka dapat dideskripsikan bahwa kelompok I mendapatkan nilai 85 masuk dalam kategori sangat baik, Kelompok II dengan nilai 78,33 masuk dalam kategori baik, Kelompok III dengan nilai 81,67 sangat baik, kelompok IV dengan nilai 75,00 kategori baik, dan kelompok V mendapatkan nilai 86,67 masuk dalam kategori baik.

B. Pembahasan

Dalam pembahasan ini, penulis akan menguraikan hasil kegiatan penelitian tentang proses pembelajaran seni kriya gerabah pada siswa kelas VIII SMPN Tanente Riaja yang berdasarkan penyajian hasil analisa data yang telah dikemukakan sebelumnya. Adapun proses yang menunjang proses awal sampai pada penyelesaian akhir, yang meliputi :

1. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Seni Kriya Gerabah melalui model *student teams achiverment divisoan (stad)* pada siswa kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru

Pemanfaatan tanah liat dalam membuat karya seni kriya gerabah adalah salah satu cara untuk menghasilkan karya seni rupa yang dihasilkan oleh siswa kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja. Di mana tanah liat adalah salah satu dari bahan utama yang digunakan untuk menghasilkan suatu karya.

Pada siswa kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja, telah melakukan beberapa tahap dalam membuat karya seni kriya gerabah di antaranya :

a) Penciptaan ide/gagasan

Pada tahap ini disebut sebagai tahap perancangan yang terdiri atas kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan kedalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi, proses penciptaan ini meliputi beberapa tahapan di antaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa terbaik dan dijadikan sebagai sketsa terpilih, pemilihan tersebut tentunya mempertimbangkan beberapa aspek seperti teknik bahan, bentuk dan alat yang digunakan.

Kemudian tahap kedua menyempurnakan sketsa terpilih menjadi desain sempurna sesuai ukuran skala dan bentuk asli.

b) Pengenalan alat dan bahan

Agar proses pembelajaran ini berlangsung dengan baik pekerja seni kerajinan terampil dan cakap mengenal fungsi alat dan bahan. Sehingga mendukung proses pembelajaran ini dari tahap penciptaan desain, tahap menggambar desain, bentuk dan motif yang diinginkan.

c) Proses berkarya

Pada tahap ini sudah mulai memasuki tahap inti di mana bahan dasar utama tanah liat dibentuk dengan cara memijat langsung menggunakan tangan, kemudian siswa mulai membentuk gerabah sesuai konsep yang telah mereka buat.

d) Proses akhir

Setelah semua proses selesai dilakukan maka selanjutnya adalah proses akhir (*Finishing*). Proses *finishing* suatu karya sangat berpengaruh pada kualitasnya. Tahapan- tahapan tersebut harus dilakukan dengan baik, dengan teliti, terampil dan penuh keuletan dalam bekerja agar mendapatkan karya yang berkualitas bagi pembuat dan pemakainya. Karya dikatakan berkualitas apabila memenuhi syarat fungsional dan syarat nilai estetikanya.

2. Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Seni Kriya Gerabah melalui model *student teams achiverment divisoan* (STAD) pada siswa kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru

Berdasarkan hasil pembelajaran seni kriya gerabah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achevemen Devision* (STAD), maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa kelas VIII SMP 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru secara keseluruhan dikategorikan baik dalam mempelajari seni kriya gerabah tercermin pada perolehan nilai/skor yang dicapai, meskipun ditemukan beberapa kesulitan siswa dalam berkarya karena kurangnya fasilitas pendukung.

Dari ke-5 kelompok siswa memiliki hasil yang bervariasi dari nilai standar minimal dan nilai standar maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa perolehan nilai/skor yang dihasilkan memang sangat dipengaruhi oleh minat dan motivasi siswa dalam berkarya.

Dari hasil karya siswa kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja memperlihatkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Devision* (STAD) sangat membantu siswa dalam berkarya karena mampu meningkatkan kerja sama antara siswa dan dapat mengurangi beban siswa menyiapkan alat dan bahan. Dan dengan metode praktik ini sangat membantu mengeksplorasi bakat dan kemampuan mereka. Selain itu juga dapat memperoleh pengalaman, pengetahuan serta meningkatkan kreativitas siswa dalam berkarya seni.

Dari hasil karya tersebut, banyak yang bisa dijadikan sebagai tolak ukur dalam melihat perkembangan setiap individu ataupun kerjasama dalam lingkungan sekitar, sehingga banyak yang bisa dijadikan inspirasi dalam berkarya serta mendapatkan pengalaman dan pengetahuan lainnya misalnya banyak benda-benda disekitar kita yang bisa dijadikan sebagai karya seni.

3. Pendapat Guru Seni Budaya dan Siswa Kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja mengenai pembelajaran seni kriya gerabah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Devision* (STAD).

Hasil wawancara langsung dengan Ibu Rusni, S.Pd selaku Guru bidang Studi Seni Budaya, dalam berkarya menggunakan bahan tanah liat ini sangat baik digunakan karena bahannya mudah didapat. Dan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Devision* (STAD) sangat membantu siswa dalam berkarya karena mampu meningkatkan kerja sama yang baik antara siswa dan model pembelajaran STAD dapat mengurangi beban siswa menyiapkan alat dan bahan dalam berkarya seni. Meskipun ditemukan kesulitan siswa dalam berkarya karena kurangnya fasilitas pendukung namun itu tidak menghalangi siswa untuk berkarya.

Hasil wawancara langsung dengan beberapa siswa mengatakan bahwa pembelajaran seni kriya gerabah ini cukup menarik karena membantu mengeksplorasikan bakat dan kemampuan mereka untuk menghasilkan karya karya baru. Dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Devision* (STAD) ini sangat baik karena mampu

meningkatkan kerja sama yang baik antara siswa dalam berkarya. Namun ada beberapa kendala yang dihadapi saat berkarya karena kurangnya fasilitas yang disediakan oleh Sekolah, namun itu tidak mengurangi semangat mereka dalam berkarya seni.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah diuraikan hasil penelitian dan pembahasannya maka dapat ditarik beberapa kesimpulan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran seni kriya gerabah menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat menumbuhkan kerja sama yang baik dalam proses belajar siswa kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam praktik pengerjaan karya seni kriya gerabah, maupun partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar lainnya.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan di atas tentang proses pelaksanaan pembelajaran seni kriya gerabah model STAD maka dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Untuk Sekolah: agar tercipta proses belajar mengajar yang efektif dan efisien diharapkan Sekolah menyiapkan sarana dan prasarana yang memadai.
2. Untuk guru: diharapkan guru menjadikan pembelajaran kooperatif tipe STAD sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Semoga hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi pembaca untuk mengembangkan kreativitas dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani, Abu Ahmadi.(1995). *Pengolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Andriany, A. (2017). *Apresiasi Siswa terhadap Karya Kerajinan Gerabah Takalar di Kelas X SMA Negeri 1 Takalar* (Doctoral dissertation, Pascasarjana
- Budimansyah, Dasin, dkk, 2010. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Bandung: Genesindo
- Darsono, Max, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : IKIP Semarang Press
Denpasar.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Enget, dkk. 2008. *Kriya Kayu*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
- Graha, oho, 1979. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa Program Spepsialisai I untuk SPG*. Jakarta : Proyek Pengadaan Buku Sekolah Pendidikan Guru.
- Hamzah, dan Mohammad, Nurdin. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Akrif, Inovattiv, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta. PT Bumi Aksara
- Hanggara. 2015. “Studi Tentang Kerajinan di Central Of Bronzes Milik H. Istoni”. Skripsi: Universitas Negeri Malang.
- Hasan dkk. 2003 “Studi Tentang Kerajinan di Central Of Bronzes Milik H. Istoni”. Skripsi: Universitas Negeri Malang.
- Latuheru, JD.1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: Dekdikbut Mason. R
- Miles, Mattew B & A. Michael Huberman.1992.“*Studi Tentang Kerajinan Kuningan di Central Of Bronzes Milik H.Istoni*”. Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Mulyadi Utomo, Agus. (2007). *Wawasan & Tinjauan Seni Keramik*, Paramitha,
- Pekerti, dkk. 2006. *Metode Pengembangan Seni* . Jakarta: Universitas Terbuka
Poerwadarminto, W. J. S. 1976. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Depdikbud.

- Ruhimat, Toto.Dkk (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian dan Pengembangannya*, Jakarta Kencana
- Soedarso, Sp 1988. *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana
- Sudjana, N.(2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Teknik Tarsito
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian bisnis*. Alfabeta : Bandung
- Sukmadinata, Nana. Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Surakhmad, Winarno, 1983. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar*. Bandung : Teknik Tarsito
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sutikno, Sobry. 2014. *Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*. Lombok: Holistica
- Suwardono. 2002. *Mengenal Pembuatan Bata, Genteng Berglasir*. VC, Yrama Widya. Bandung.
- Syafii. 2006. *Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*. Jurusan Seni Rupa
- Syamsuri, Andi, Sukri. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar. FKIP Unismuh Makassar
- Toekio,. 2003. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Widodo, Chomsi S. dan Jamadi 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Kompetindo
- Yudoseputro, Wiyoso. (1993). *Pengantar Wawasan Seni Budaya*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Sumber Internet :

<https://blog-senirupa.blogspot.co.id/2013/088seni-kriya.html>.

<https://lailanuradiana11.wordpress.com/2015/12/09/rangkuman-materi-seni-budaya-sini-rupa-seni-musik-seni-tari-seni-teater>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU MELALUI MODEL *STUDENT TEAM*

ACHIVERMENT DIVISION (STAD)

Nama Sekolah: SMPN 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru

Mata Pelajaran : M Rusli S

Kelas : VIII

Pokok Bahasan :pelaksanaan pembelajaran Seni kriya Gerabah

A. Petunjuk Pengisian

Amatilah hal-hal yang menyangkut aspek kegiatan mengajar belajar seni budaya yang dikelola guru di dalam kelas. Berdasarkan aspek tersebut pengamat diminta untuk:

Memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai, menyangkut pengelolaan kegiatan belajar mengajar.

B. Tujuan

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *Student teams achiverment division (STAD*

Aspek Pengamatan	Terlaksana	
	Ya	Tidak
Kegiatan Awal		
1. Guru membuka pelajaran dan memberi salam.	✓	
2. Guru mengecek kehadiran siswa	✓	
2. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta menjelaskan metode <i>student team achiverment division</i> (STAD)	✓	
Kegiatan Inti		
1. Guru menjelaskan materi secara singkat tentang pengertian seni kriya gerabah	✓	
2. Guru menyiapkan alat dan bahan	✓	
3. Guru meminta siswa untuk mengerjakan/ melaukan tugas praktik pembuatan gerabah	✓	
3. Guru mengamati kerja setiap siswa dan memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan.	✓	
4. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil yang masing-masing beranggotakan 5 orang atau lebih	✓	
5. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompoknya.	✓	
6. Guru meminta siswa A bertanya kepada siswa B tentang hasil pekerjaannya dan harus dijawab oleh siswa B serta menjelaskannya kepada siswa A.		✓
7. Guru meminta siswa B bertanya kepada siswa A tentang hasil pekerjaannya dan harus dijawab oleh siswa A serta menjelaskannya kepada siswa B.		✓
8. Guru bergerak dari satu kelompok ke kelompok yang lain sambil memberi masukan atau penjelasan.	✓	
Kegiatan Akhir		
1. Guru menyimpulkan hasil kerja siswa dan memberi penegasan pada materi pembelajaran yang akan dicapai.	✓	
2. Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa.	✓	
3. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya tentang pembuatan seni kriya gerabah	✓	
4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	✓	

Lampiran 2

Dokumentasi



Gambar. 42 Proses pembelajaran seni kriya gerabah oleh guru seni budaya
(Dokumentasi foto : Mudatsir, Agustus 2018)



Gambar.43 Proses pembelajaran seni kriya gerabah
(Dokumentasi foto : Mudatsir, Agustus 2018)



Gambar.44 Proses pembentukan badan gerabah
(Dokumentasi foto : M Rusli S, Agustus 2018)



Gambar.44 Proses pengeringan
(Dokumentasi foto : M Rusli S, Agustus 2018)



Gambar.45 Proses pembakaran
(Dokumentasi foto : M Rusli S, Agustus 2018)



Gambar.45 Proses pembakaran
(Dokumentasi foto : M Rusli S, Agustus 2018)



Gambar 46. Mengamplas badan gerabah
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 27 Agustus 2018)



Gambar 47. Pengecetan dasar
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 27 Agustus 2018)



Gambar 48. Membuat desain

ain
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 27 Agustus 2018)



Gambar 49. Memindahkan desain
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 27 Agustus 2018)



Gambar 50. Pencampuran warna
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 27 Agustus 2018)



Gambar 50. Proses pewarnaan
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 27 Agustus 2018)



Gambar 51. Penyemprotan clear
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 10 September 2018)



Gambar 52. hasil karya siswa kelas VIII SMPN 4 Tanete Riaja Kabupaten Barru
(Dokumentasi foto: M Rusli S, 10 September 2018)

RIWAYAT HIDUP PENULIS



M Rusli S, kelahiran Enrekang tepatnya di Dusun Laba

Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang pada tanggal 06

maret 1993. Anak terakhir dari sembilan bersaudara.

Jenjang pendidikan dimulai dari SD Negeri 85 Laba,

melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Enrekang pada tahun 2005, setelah itu

melanjutkan pendidikan di Sekolah SMK Latanro Enrekang tahun 2008 dan tamat

pada tahun 2011. Pada tahun 2012 melanjutkan program study di Perguruan Tinggi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR dengan mengambil program

studi Pendidikan Seni Rupa.