

**IMPLEMENTASI MODEL KOOPERATIF *EXAMPLE NON EXAMPLE*
DALAM PEMBELAJARAN GAMBAR BENTUK SISWA KELEAS XI. IPA
SMA NEGERI 7 LUWU**



SKRIPSI

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

Oleh :

MULIA MAHSAR

10541077314

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

2019

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPEL NON EXAMPEL*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GAMBAR BENTUK
PADA SISWA KELEAS XI. IPA SMA NEGERI 07 LUWU**

SKRIPSI

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

Oleh :

MULIA MAHSAR

10541077314

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2018**



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

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 295, Telp. (0411) 860132 Makassar Fax. (0411) 860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama MULLA MAHSAR, NIM 10541 0773 14 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.

06 Jumadil Akhir 1440 H
Makassar, 11 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. Mahrobbah, M.Pd.
4. Dosen Penguji : 1. Dr. Anni Rattih Mursitas, M.Sn.
2. Dr. Mub. Fausi, S.Pd., M.Pd.
3. Restyu, S.Sn., M.Sn.
4. Drs. Ali Ahmad Muldy, M.Pd.

(Handwritten signatures and marks)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

(Handwritten signature)
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIM 2060 934



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING


Nama Mahasiswa : **MULIA MAHSAR**
NIM : 10541 0773 14
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
Dengan Judul : **Implementasi Model Kooperatif *Example Non Example* dalam Pembelajaran Gambar Bentuk Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Luwu**

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

Makassar, Februari 2019

Pembimbing I Pembimbing II


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


Dr. Muh. Eaisal, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0927027904

Mengetahui

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 360 934

Ketua Prodi
Pendidikan Seni Rupa

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



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MULIA MAHSAR
Stambuk : 10541077314
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi : Implementasi Model Kooperatif *Example Non Example* Dalam Pembelajaran Gambar Bentuk Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 7 Luwu.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuatkan oleh siapapun. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya sedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Februari 2019
Yang Membuat Pernyataan

MULIA MAHSAR



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

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MULIA MAHSAR
Stambuk : 10541077314
Jurusan : 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 dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi saya, akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (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, Februari 2019

Yang Membuat Perjanjian

MULIA MAHSAR

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Tetaplah bersyukur atas kecukupan hari ini sebab hri esok tidak ada yang tau apakah kecukupan hari ini akan sama di hari esok. Maka jnganlah berputus asa atas nikmat-nya sebab dengan itu kita akan tau arti dan makna dari sebuah rasa syukur. Maka dari itu tetaplah beproses dan selalu bersyukur sebab hasil tidak berada di depan namun ia berada d akhir.

Sebuah karya sederhana ini kupersembahkan kepada:

kedua orang tua dan saudaraku, bukan sebagai balasan atas segala yang telah mereka curahkan, lebih merupakan secuil bukti akan semua harapan yang semoga dapat kutunaikan. Harapan yang dapat menghadirkan kebanggaan atas karuniaNya, dan karunia yang membanggakan untuk mereka. dan sahabatku, atas keikhlasan hati dan doanya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan yang dinantikan menjadi kenyataan.

KATA PENGANTAR



Assalamu alaikum, Wr.Wb.

Tiada rasa syukur yang terucap selain rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat serta hidayah-Nya pada semua umat manusia, salawat serta salam tidak lupa kita haturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah membebaskan kita dari belenggu-belenggu dari zaman jahiliyah.

Suka duka, senang susah proses-proses dalam menjalani penulisan skripsi ini. Walaupun demikian, sebuah kata yang mampu membuat bertahan yakni semangat sehingga segala tantangan mampu ditaklukan sampai akhir penyelesaian penulisan skripsi ini, sebagai salah satu syarat guna mengikuti ujian skripsi pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul **“Implementasi Model Kooperatif *Exampel Non Exampel* Dalam Pembelajaran Gambar Bentuk Siswa Keleas XI. IPA SMA Negeri 07 Luwu**

Dengan penuh kerendahan hati tak lupa penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dr .H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

2. Dr. Erwin Akib, M. Pd. ,Ph. D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Dr. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd, M. Sn. Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Makmun S.Pd.,M.Pd. Sekertaris Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammdiyah Makassar.
5. Dr. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd, M. Sn. pembimbing I
6. Dr. Muh. Faisal, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II.
7. Terkhusus, kedua orang tua Jaya & Minahaya yang selalu mendoakan dengan tulus dan penuh kasih sayang mendukung langkah demi langka kemajuan sibuah hati.
8. Segenap rekan-rekan mahasiswa yang telah mendukung kelancaran dan penyelesaian proposal ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran untuk penyempurnaan skripsi ini senantiasa penulis harapkan. Penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Makassar, Februari 2019

Penulis

Mulia mahsar

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN	
SURAT PERJANJIAN	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR SKEMA	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka	6
B. Kerangka teori	7
C. Landasan Teori	8
D. Kerangka Fikir	25

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	27
B. Populasi dan Sampel.....	28
C. Variabel dan Desain Penelitian.....	29
D. Definisi Operasional Variabel	31
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Teknik Analisis Data	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan	79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	83
B. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA	85
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	88
-----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP	102
----------------------------	------------

DAFTAR SKEMA

Skema

2.1 Kerangka Tori	7
2.2 Kerangka Fikir	26
3.3 Peta Lokasi	28
3.4 Desain Penelitian	30
3.5 Teknis Analisis Data	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Kubistis	16
Gamabr 2.2 Bentuk Silindris	16
Gamabr 2.3 Bentuk Bebas	17
Gambar 4.4 Pensil 2B	43
Gambar 4.5 Penghapus	44
Gambar 4.6 Buku Gambar A3	44
Gambar 4.7 Siswa di beri contoh tentang cara membuat gambar bentuk melalui LCD	45
Gambar 4.8 Siswa di beri contoh tentang cara membuat gambar bentuk melalui LCD	45
Gambar 4.9 Siswa di beri contoh tentang cara membuat gambar bentuk melalui LCD	46
Gambar 4.10 Proses membuat sketsa	46
Gambar 4.11 Proses membuat sketsa	47
Gambar 4.12 Proses membuat sketsa	47
Gambar 4.13 Proses membuat sketsa	47
Gambar 4.14 Proses mengarsir gambar	48
Gambar 4.15 Proses mengarsir gambar	48
Gambar 4.16 Proses mengarsir gambar	49
Gambar 4.17 Proses mengarsir gambar	49

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I

Dokumentasi 88

LAMPIRAN II

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)..... 94

Materi Ajar 99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagaimana yang di pahami bahwa seni merupakan aspek yang tidak dapat lepas dari kehidupan kita sehari-hari. Seni tumbuh dan berkembang dalam kehidupan bermasyarakat secara alami. Kekayaan seni dapat kita nikmati dan dirasakan disetiap aktivitas kita. Beragam sentuhan karya tangan manusia mampu menghasilkan berbagai macam dan ragam seni yang mampu menciptakan suasana berbeda.

Namun dalam hal ini masih banyak yang menjadi kendala karena di pengaruhi oleh banyak *factor*, antara lain tenaga pendidik, proses pembelajaran sarana dan prasarana, lingkungan dan lapangan kerja siswa. Sarana dan prasarana, kemampuan tenaga mengajar (guru) agar pemahaman siswa terhadap materi dan teori dapat optimal. Pada observasi lapangan yang dilakukan peneliti di kelas XI.IPA SMA Negeri 7 Luwu menunjukkan bahwa peneliti mengajarkan materi dan praktik gambar bentuk dengan metode *example non example* yang di mulai dengan pelajaran menjelaskan kemudian di lanjutkan dengan latihan praktik menggambar. Pada pengamatan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa berfikir serta keaktifan siswa untuk belajar sangat rendah, mereka cenderung pasif dan hanya bermain ketika guru memberikan arahan. Peneliti menduga bahwa karena metode mengajar yang digunakan guru adalah masih pada metode ceramah guru belum memberikan motivasi kepada siswa agar aktif bekerja dan melatih

kemampuan berfikir , tetapi guru cenderung menyampaikan informasi sehingga kegiatan siswa masih kurang. Untuk itu perlu adanya pembaharuan dan perbaikan mengutamakan pencapaian hasil berupa proses dan hasil. Salah satu upaya untuk mencapai hasil belajar berupa proses dan hasil belajar yang berorientasi paradigma konstruktivistik. Menurut pandangan konstruktivistik, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didiklah yang harus membangun sendiri pengetahuan dalam benaknya. Dalam hal ini, kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar dan siswa belajar.

Menurut E. Mulyasa (2002: 32), pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut di atas, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Menurut Oemar Hamalik (2005 : 172), belajar tidak cukup dengan mendengarkan dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktivitas yang lain diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, mengkomunikasikan, presentasi, diskusi, menyimpulkan dan memanfaatkan peralatan. Dalam pembelajaran guru menyajikan materi atau praktik seni budaya yang mendorong siswa untuk mengidentifikasi permasalahan.

Tugas guru sebagai pembimbing adalah memberikan bantuan dan arahan ketika siswa kurang mampu dalam menyelesaikan tugas.

Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif *example non example* (model pembelajaran menggunakan contoh gambar). Model pembelajaran ini menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, dimana pembelajaran disajikan dalam bentuk gambar, dengan materi bahan ajar dan kompetensi dasar. Dengan ini peneliti tertarik mengangkat judul karena belum ada yang melakukan penelitian tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *example non example* dan metode mengajar yang berbeda dengan yang sebelumnya yang dilakukan guru. Dengan ini akan melatih siswa untuk berfikir dan menumbuhkan ide-ide yang diketahuinya dan dapat di kembangkan oleh siswa itu sendiri untuk menciptakan suatu karya yang ideal dan bermanfaat di bidang seni, seni gambar bentuk merupakan salah satu materi pelajaran seni budaya yang digemari siswa karena gambar bentuk melatih penglihatan dan kesabaran untuk mengerjakannya dalam memindahkan objek yang ada di sekitarnya. Dan yang membedakan dengan yang lainnya yaitu dari segi metode pembelajarannya meskipun banyak metode yang lain namun dengan metode *example non example* siswa dapat menggunakan alat peraga khususnya bidang studi seni budaya yang mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dalam kelas.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka penulis berkeinginan untuk meneliti bagaimana implemetasi model pembelajaran kooperatif *example non example* dalam meningkatkan hasil belajar gambar bentuk pada siswa kelas

kelas XI.IPA SMA Negeri 07 Luwu. Penelitian ini dilaksanakan dengan maksud memperkenalkan kepada tenaga pengajar mata pelajaran seni budaya agar cermat dalam memanfaatkan sebuah karyaseni sebagai media berkarya seni bagi peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, penulis merumuskan masalah yang akan diteliti dengan jelas dan sistematis agar tujuannya dapat tercapai sesuai yang diharapkan, maka dapat dirumuskan dengan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi *example non example* pada pembelajaran gambar bentuk pada siswa kelas XI. IPA SMA Negeri 07 Luwu ?
2. Bagaimana hasil belajar gambar bentuk dalam implementasi model *example non example* pada siswa kelas XI. IPA SMA Negeri 07 Luwu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui implementasi *example non example* pada pembelajaran gambar bentuk pada siswa kelas XI. IPA SMA Negeri 07 Luwu.
2. Mengetahui hasil belajar gambar bentuk dalam implementasi model *example non example* pada siswa kelas XI. IPA SMA Negeri 07 Luwu.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan adanya manfaat yang dapat dipetik utamanya bagi pihak yang terkait dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Secara teoritis
 - a. Memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada khususnya, maupun bagi masyarakat luar pada umumnya mengenai implementasi model pembelajaran *example non example* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
 - b. Sebagai acuan dan bahan pertimbangan pada penelitian selanjutnya
2. Secara praktis
 - a. Bagi Guru

Memberikan bahan pertimbangan kepada guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran melalui implementasi model pembelajaran kooperatif *example non example* guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar seni budaya pada siswa
 - b. Bagi Siswa

Memberikan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan kualitas hasil belajar implementasi *example non example* dalam pembelajaran gambar bentuk pada siswa
 - c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman menerapkan ilmu yang di peroleh di perkuliahan serta sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik kedepannya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA FIKIR

A. Kajian pustaka

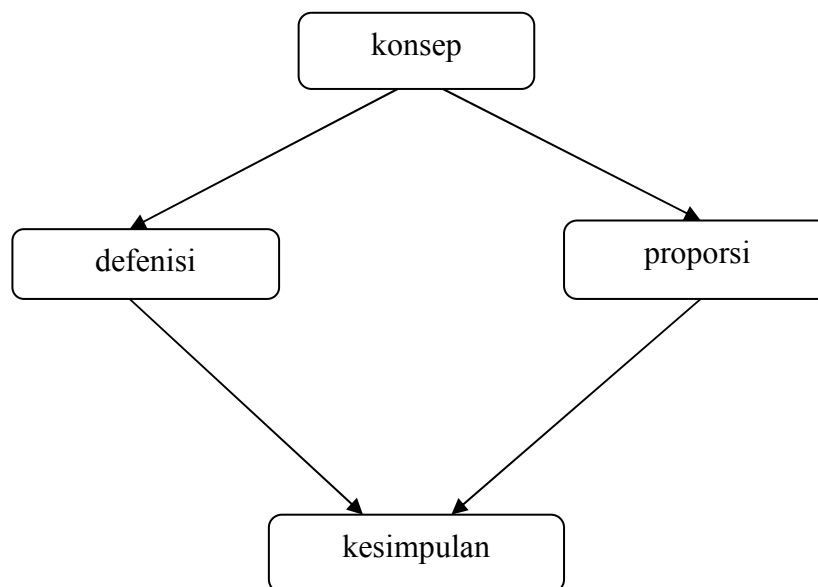
Kegiatan pembelajaran dapatlah berjalan di sekolah apabila terjadi usaha menciptakan sistem kondisi dan lingkungan yang mampu memungkinkan tercapainya tujuan-tujuan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran terdapat sejumlah tujuan yang hendak dicapai. Pembelajaran dalam hal ini merupakan suatu kumpulan yang terdiri dari komponen-komponen pembelajaran yang saling berinteraksi, berintegrasi satu sama lainnya. Oleh karenanya jika salah satu komponen tidak dapat terinteraksi, maka proses dalam pembelajaran akan menghadapi banyak kendala yang mengaburkan pencapaian tujuan

Dengan demikian proses pembelajaran terjadi timbal balik antara guru dan murid, guru memberi materi atau bahan sedangkan murid yang menerima. Bisa dikatakan dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara murid belajar dan guru mengajar. Sementara itu, Darsono (2000: 14) mengemukakan bahwa belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada individu berkat adanya interaksi antara individu dengan yang lain, di antara individu dengan lingkungannya.

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

B. Kerangka teori

Kerangka teori ini adalah hubungan antara konsep atau judul yang berkaitan dengan teori yang akan digunakan pada implementasi model pembelajaran *example non example* dalam hasil belajar gambar bentuk pada siswa. Kerangka teori ini menggunakan teori dari (Kerlinger dalam Indriantoro & Supomo, 2002:57). Adapun kerangka teori yaitu sebagai berikut:



Skema. 2. 1. Kerangka Teori
(Kerlinger dalam Indriantoro & Supomo, 2002:57)

Pertama-tama pada konsep ini bagaimana hubungan antara konsep yang dibangun berdasarkan hasil-hasil yang akan dicapai sebagai pedoman dalam melakukan penelitian. Setelah konsep terkumpul akan di defenisikan ulang dari konsep-konsep mana yang telah dikumpulkan namun pada pendefinisian ini memiliki batasan yang terpenting yang harus diambil pada konsep tersebut.

Selanjutnya pada proporsi merupakan keseimbangan antara konsep dan definisi yang telah dikumpulkan setelah tersusun dengan baik maka berlanjut pada kesimpulan, hasil dari tahap pertama sampai akhir.

C. Landasan Teori

Dalam landasan teori ini, diuraikan pengertian tentang implementasi, *example non example*, gambar bentuk, macam-macam gambar bentuk, langkah menggambar bentuk, prinsip menggambar bentuk, tujuan dan fungsi gambar bentuk, dan pengertian hasil belajar dan pembelajaran seni rupa.

Pada landasan teori ini akan dikemukakan teori-teori yang digunakan oleh peneliti sebagai landasan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi selama melaksanakan penelitian ini.

Dalam penelitian ini digunakan teori klasik dari *Watson* dan *Edwin Guthrie*. Menurut *Watson* (Hamzah Uno, 7:2006) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus dan respon tersebut berbentuk tingkah laku yang bisa diamati. Dengan kata lain *Watson* mengabaikan berbagai perubahan mental yang mungkin terjadi dalam belajar dan menganggapnya sebagai faktor yang tidak perlu diketahui karena faktor-faktor tersebut tidak bisa menjelaskan apakah proses belajar telah terjadi atau belum. Sedangkan menurut *Guthrie* mengemukakan bahwa belajar merupakan kaitan asosiatif antara stimulus dan respon tertentu. Stimulus dan respon merupakan faktor kritis dalam belajar. Oleh karena itu diperlukan pemberian stimulus yang sering agar hubungan

lebih langgeng. Suatu respon akan lebih kuat (dan bahkan menjadi kebiasaan) apabila respon tersebut berhubungan dengan berbagai stimulus.

Pada bagian ini diuraikan kajian pustaka yang berhubungan dengan tema penelitian yang berjudul “implementasi model pembelajaran kooperatif *example non example* dalam meningkatkan hasil belajar gambar bentuk pada siswa kelas XI. IPA SMA Negeri 07 Luwu”. Tinjauan pustaka ini dibuat untuk mengetahui sasaran penelitian, mengingat pentingnya hasil penelitian dapat di pertanggung jawabkan secara ilmiah, untuk di jadikan sebagai landasan pemikiran. Seni merupakan kebutuhan hidup yang penting, secara langsung maupun tidak langsung bagi manusia. Fungsi yang secara langsung dapat di rasakan adalah sebagai media untuk berekspresi diri, berkomunikasi, bermain dan menyalurkan bakat yang di miliki. Secara tidak langsung manusia dapat memperoleh manfaat pendidikan melalui pengembangan berbagai kemampuan dasarnya untuk belajar.

1. Pengertian Implementasi

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap fix.

Secara sederhana implementasi biasa di artikan pelaksanaan atau penerapan. Majone dan Wildavsky (dalam Nurdin dan Usman, 2002), mengemukakan implemetasi sebagai evaluasi. Browne dan Wildavsky (dalam Nurdin dan Usman, 2002:70), mengemukakan bahwa “implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan”. Pengertian implementasi sebagai aktivitas yang menyesuaikan juga di kemukakan oleh Mclaughin (dalam Nurdin

dan Usman, 2004). Adapun Schubert (dalam Nurdin dan Usman, 2002:70) mengetahui bahwa “Implementasi adalah sistem rekayasa”.

Implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia di artikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Artinya yang dilaksanakan dan diterapkan adalah kurikulum yang telah dirancang/di desain untuk kemudian di jalan sepenuhnya. Kalau di ibaratkan dengan sebuah rancangan bangunan yang dibuat oleh seorang insinyur bangunan tentang rancangan sebuah rumah pada kertas kalkirnya maka implementasi yang dilakukan oleh para tukang adalah rancangan yang telah di buat tadi dan sangat tidak mungkin atau mustahil akan melenceng atau tidak sesuai rancangan, apabila yang dilakukan oleh para tukang tidak sama dengan hasil rancangan akan terjadi masalah besar yang panjang, rumit, sulit, dan telah sempurna dari sisi perancng dan rancangan dan rancnagan itu. Maka implementasi kurikulum juga dituntut untuk melaksanakan sepenuhnya apa yang telah direncanakan dalam kurikulumnya untuk di jadikan dengan segenap hati dan keinginan kuat, permasalahan besar akan terjadi apabila yang dilaksanakan bertolak belakang atau menyimpang dari yang telah dirancang maka terjadilah kesiasiaan antara rancangan dengan implementasi. Rancangan kurikulum dan implementasi kurikulum adalah sebuah system dan membentuk sebuah garis lurus dalam hubungannya (konsep linieritas) dalam arti implementasi mencerminkan rancangan, maka sanagt penting sekali pemahaman guru serta *actor* lapangan lain yang terlibat dalam proses belajar mengajar sebagai inti kurikulum untuk memahami perancangan kurikulum dengan baik dan benar.

2. Pengertian Model Pembelajaran Examples-Non Examples

Model pembelajaran *example non example* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Metode *example non example* adalah metode yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan yang terkandung contoh gambar yang disajikan. Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk diskripsi singkat mengenai apa yang ada didalam gambar. Penggunaan model pembelajaran *example non example* ini lebih menekankan pada konteks analisis siswa.

Setyawan (2011) menyatakan bahwa *example non example* adalah strategi yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkadang dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. (dalam setyawan, 2011) menyatakan bahwa manfaat penerapan model *example non example*, yaitu:

1. Memperluas pemahaman konsep yang mendalam dan lebih kompleks.
2. Keterlibatan siswa dalam satu proses penemuan yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalam dari contoh bukan contoh.
3. Siswa di beri sesuatu yang berlawanan untuk mengeksplorasi karkateristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian bukan contoh yang

dimungkinkan masih terdapat beberapa bagian yang merupakan suatu karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian contoh.

Kiranawati, (2007) menyatakan bahwa “*example non example* adalah metode belajar yang menggunakan contoh. Contoh dari kasus/gambar yang relevan dengan KD”. Kiranawati, (2007) menyatakan bahwa manfaat dari penerapan metode *example non example*, yaitu:

1. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisa gambar.
2. Membuat siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar.
3. Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Examples non Examples* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan media gambar yang berupa contoh-contoh untuk mendorong siswa belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan terkait contoh-contoh tersebut.

Menurut Sukimin (2003:66) ada beberapa indikator penilaian dalam berkarya adalah sebagai berikut:

a. Gagasan/Ide

Gagasan/Ide adalah konsep pikiran yang mewujudkan (visualisasi) tanggapan atas objek alam menjadi bentuk karya seni.

b. Kreativitas

Kreativitas yang dimaksud adalah penciptaan karya seni dengan mewujudkan sesuatu yang belum pernah ada, mempunyai arti dan nilai baru. Daya kreasi yang kuat berarti kekuatan menciptakan hal-hal yang

baru. Dalam karya seni rupa yang baik akan terkandung unsur kreativitas yang kuat.

c. Komposisi

Komposisi adalah susunan bentuk yang kadar nilai seninya tinggi.

d. Gaya Perseorangan

Gaya seseorang berhubungan erat dengan kreativitas setiap karya seni. Karya perseorangan harus menunjukkan pencerminan kejujuran, ciri-ciri khas yang menjadi latar belakang pribadi, cita/visi (pandangan pribadi), dan interpretasi (pemahaman terhadap karya seni rupa yang khas). Gaya perseorangan berupa pemilihan, pengolahan bahan, dan bentuk teknik berkarya.

e. Teknik dan Wujud

Teknik adalah cara seseorang mewujudkan gagasan/ide menjadi sesuatu yang menarik sehingga mempunyai nilai perwujudan dengan penggunaan media seni rupa yang berupa alat dan bahan seni rupa. Teknik yang digunakan akan memberi bentuk atau wujud yang berbeda-beda.

f. Pengertian Mengapresiasi

Pengertian Apresiasi- Saya benar-benar mengapresiasi hasil pekerjaan anda perfect, Kalimat langsung diatas merupakan sebuah pernyataan apresiasi yang di ungkapkan oleh pengguna karya sastra ataupun karya seni kepada pembuat karya sastra atau seni yang hebat. Ya apresiasi merupakan sebuah pernyataan yang diungkapkan untuk menggambarkan rasa kagum seorang pengguna ataupun penikmat karya

seni atau sastra kepada para pembuat karya seni atas karya-karyanya. Apresiasi biasanya di ungkapkan secara langsung melalui lisan atau tulisan.

Keuntungan, kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *example non example* adalah sebagai berikut:

1. Keuntungan model pembelajaran *example non example*

- a) Siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih komplek.
- b) Siswa terlibat dalam satu proses *discovery* (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari *example non example*.
- c) Siswa diberi sesuatu yang berlawanan untuk mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *non example* yang dimungkinkan masih terdapat beberapa bagian yang merupakan suatu karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian *examples*.

2. Kelebihan model pembelajaran *example non example*

- a) Siswa lebih kritis dalam menganalisa gambar.
- b) Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar.
- c) Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.

3. Kekurangan model pembelajaran *examples non examples* antara lain:

- a) Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar.
- b) Memakan waktu yang banyak.

3. Pengertian Gambar Bentuk

Menggambar bentuk adalah suatu proses pernyataan kembali hasil pengamatan suatu objek gambar yang indah pada bidang gambar. Menggambar bentuk secara umum merupakan kegiatan menggambar yang objek gambarnya berupa bentuk benda. Di dalam penggambarannya, objek benda tersebut hendaklah digambar subjektif mungkin. Dalam artian, bentuk benda digambarkan secara tepat sesuai dengan keadaannya baik bentuk ataupun warnanya.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa gambar bentuk adalah gagasan bentuk yang diwujudkan di atas bidang gambar melalui kemahiran tangan dengan media titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang dibuat dengan memerhatikan ketepatan bentuk dan perspektif, proporsi, serta komposisi sehingga menghasilkan karya yang indah. Dengan perkataan lain, menggambar bentuk sama halnya dengan memotret bentuk benda dengan kemampuan penglihatan dan kemahiran tangan.

1. Macam-Macam Bentuk

Macam-macam bentuk ada 3 yaitu:

a. Bentuk kubistis

Merupakan bentuk-bentuk yang menyerupai kubus atau benda yang bentuk dasarnya balok atau kubus.

Contohnya : lemari, meja kardus, kulkas dll



Gambar 2.1 bentuk kubistis
<http://3.bp.blogspot.com>

b. Bentuk silindris

Merupakan benda yang bentuk dasarnya silinder atau bulat.

Contohnya: gelas, botol dan teko.



Gambar 2. 2 bentuk silindris
<http://4.bp.blogspot.com>

c. Bentuk bebas

Merupakan benda yang bentuk dasarnya tidak beraturan atau yang tidak termasuk kubistis dan silindris.

Contohnya: kain, buah-buahan, sayur-sayuran.



Gambar 2.3 bentuk bebas
<http://4.bp.blogspot.com>

2. Langkah Menggambar Bentuk

a. Pengamatan

Merupakan kegiatan mengenali objek yang akan di gambar. Objek gambar harus diamati berulang-ulang dan lebih baik dilakukan dengan bingkai (frame)

b. Membuat sket

Merupakan pindahan hasil pengamatan di atas bidang gambar dengan cara mensketsa objek gambar secara tipis-tipis (membayang).

c. Menentukan gelap terang

Dalam menentukan gelap terang di dalam menggambar bentuk ada beberapa macam teknik, yaitu:

1) Teknik linear

Merupakan cara menggambar objek gambar dengan garis sebagai unsure yang paling menentukan baik garis lurus maupun lengkung.

2) Teknik blok

Merupakan cara menggambar dengan menutup objek gambar menggunakan satu warna sehingga hanya terlihat bentuk blobalnya (siluet)

3) Teknik arsir

Merupakan cara menggambar dengan garis saling menyilang atau sejajar untuk menentukan gelap terang objek gambar sehingga tampak tiga dimensi

4) Teknik pointilis

Merupakan cara menggambar menggunakan titik-titik untuk menentukan gelap terang.

5) Teknik dusel

Merupakan cara menggambar yang dalam menentukan gelap terang objek menggunakan pensil yang digoreskan secara miring (rebah).

3. Prinsip Menggambar Bentuk

Dalam menggambar bentuk ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan, yaitu:

1. Perspektif

Merupakan prinsip penting dalam menggambar bentuk karena dalam teknik perspektif berarti menggunakan hukum perspektif yang menggunakan 1 atau 2 titik lenyap bahkan 3 titik lenyap.

2. Proporsi

Merupakan perbandingan bagian per bagian atau bagian dengan keseluruhan. Dengan menerapkan prinsip ini maka objek gambar akan nampak wajar.

Misalnya: gambar gubuk dibawah kaki gunung atau bukit dimana proporsinya tentu gunung lebih besar dari gubuk dengan sudut pandang yang wajar.

3. Komposisi

Merupakan suatu susunan atau letak objek gambar yang bila tepat akan membuat objek gambar itu semakin indah.

4. Gelap terang (half-tone)

Merupakan hal yang paling pokok dalam suatu gambar atau lukisan. Karena nilai suatu lukisan sering disalah artikan oleh seseorang yang melihat bahwa lukisan jadi seperti tak ada artinya karena orang yang melihat hanya mencari sisi terang dari lukisan seorang pelukis. Oleh karena itu gelap terang merupakan keadaan bidang yang dibedakan dengan warna tua untuk gelap dan warna muda untuk terang yang disebabkan oleh adanya pengaruh cahaya.

5. Bayang-bayang (shadow)

Dalam menggambar bentuk, peran bayang-bayang akan sangat menentukan untuk terciptanya kesan tiga dimensi. Meskipun samar-samar bayang-bayang harus ada.

Bayang-bayang dibedakan jadi 3 yaitu:

- a. Bayangan karena sinar (bayang-bayang awak) yang berarti bayangan yang ada pada benda tersebut.
- b. Bayangan benda karena sinar mengenai benda lain (bayang-bayang langka).
- c. Bayangan benda pada permukaan yang licin (bayang-bayang sendiri)

6. Anatomi dan ketepatan bentuk

Menggambar bentuk tentunya di perlukan anatomi atau bagian-bagian dari objek yang di gambarkan sesuai dengan keseimbangan dari suatu objek yang ingin digambarkan.

4. Tujuan Dan Fungsi Gambar Bentuk

Mengungkapkan dan mengkomunikasikan ide/gagasan, perasaan di alam wujud dwimatra yang bernilai artistik dengan menggunakan garis dan warna. Ungkapan tersebut sesuai dengan bentuk benda yang digambar. Hasil gambarnya menunjukkan kreativitas maupun keterampilan penggambar dalam penampilan ketepatan bentuk maupun jenis benda yang digambar. Dalam gambar bentuk dituntut ketepatan bentuk benda yang digambar.

4. Pengertian Hasil Belajar dan Pembelajaran Seni Rupa

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan aspek dari perkembangan yang menunjuk pada perubahan perilaku sebagai hasil dari praktik dan pengalaman. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar disebut dengan kemampuan. Kemampuan-kemampuan itu dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran berlangsung. Bloom dalam Sudjana (2000) mengklarifikasikan hasil belajar dibagi menjadi tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Hasil pengajaran itu dikatakan betul-betul baik, apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa kalau hasil pengajaran itu tidak tahan lama dan lekas menghilang, berarti hasil pengajaran itu tidak efektif,
- 2) Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Pengetahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan.

2. Pengertian Pembelajaran Seni Rupa

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang di dalamnya mengandung sejumlah komponen yang saling bertalian. Setiap pembelajaran, paling tidak terdiri atas komponen tujuan, isi atau bahan ajar, metode, dan evaluasi. Komponen tujuan

sangat penting untuk memberi arah pencapaian kompetensi yang diinginkan dalam suatu pembelajaran (Sunaryo, 2010: 1). Pembelajaran pada hakikatnya berintikan interaksi antara murid dengan guru dan lingkungannya. Dengan demikian pembelajaran mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan, yaitu mengajar dan belajar. Oleh karena itu interaksi antara murid dengan guru dan lingkungannya disebut pula proses belajar-mengajar (Ismiyanto, 2009: 1).

Pembelajaran ialah usaha untuk membuat siswa belajar, yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa. Perubahan tingkah laku itu dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Terjadinya perubahan tingkah laku tersebut tergantung pada dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor di luar diri siswa (Gagne dalam Utomo, 2009: 6). Faktor dari dalam merupakan dimensi siap tidaknya siswa menerima perubahan tingkah laku. Jika siswa telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan awal yang cukup, ia akan dapat meningkatkan pengetahuan atau ketrampilan dengan bantuan lingkungannya. Faktor dari luar ialah lingkungan siswa yang dapat merangsang menunjang dan memperlancar proses belajar.

Istilah seni pada dasarnya lebih cenderung diartikan sesuatu hal yang bernilai indah. Keindahan akan terwujud apabila subjek atau penghayat seni memiliki perasaan indah, dan obyek memiliki nilai keindahan. Sedangkan ilmu yang mempelajari tentang keindahan tersebut adalah estetika. Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek yang disebut keindahan. Ada beberapa batasan tentang seni yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Dalam Ensiklopedia Indonesia (1990)

disebutkan bahwa apa yang kita sebut seni atau kesenian itu meliputi penciptaan dari segala hal atau benda yang karena keindahan bentuknya, orang senang untuk melihatnya. Menurut Rebowo (2011: 13) seni yaitu segala kegiatan manusia yang timbul dan hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia (lainnya).Meski pengkajian tentang seni berlangsung sangat lama, namun belum ada patokan yang jelas untuk mengetahui definisi tentang seni hingga saat ini.Meskipun demikian anggapan umum mengenai seni adalah buah dari ciptaan manusia.

Membicarakan “seni” sebagai sesuatu yang penting, apalagi pokok, selalu teras berlebihan.Sebabnya adalah karena seni umumnya di anggap sekadar sebagai hiburan dan hiasan.Sebagai hiburan, pentingnya seni hanyalah untuk membuat hati senang dan pikiran tenang, membantu kita untuk sejenak melarikan diri dari persoalan.Sebagai hiasan, seni diperlukan sekadar untuk membuat tampilan diri lebih menawan atau membuat suasana terasa lebih nyaman.Begitulah, seni konon hanyalah urusan keindahan, kesenangan atau sekadar soal kemasam. Kalaupun perlu dipelajari, ia di anggap keterampilan tambahan saja. Artinya, kalaupun anak-anak di beri les menggambar atau music misalnya, biasa yang dimaksudkan adalah untuk membekali keterampilan cadangan.Siapa tahu kelak anak tak berhasil di bidang-bidang yang lebih jelas dan subur, senibisa menjadi semacam *skill* darurat yang menyelamatkan. Karena itu sesungguhnya ia tak teramat penting, kebutuhan ke tujuh atau kesepuluh, suatu kemewahan. Ia hanya berarti, bila segala kebutuhan pokok sudah tercukupi, atau bila keterampilan lebih mendasar telah dikuasai. Repotnya, bahkan bagi mereka

yang berkecimpung di bidang seni sekalipun, persoalannya kurang lebih sama juga: mendudukan seni sebagai sesuatu yang penting dalam peradaban tetaplah terasa mengada-ngada.

Seni merupakan ekspresi gagasan atau perasaan manusia yang diwujudkan melalui pola kelakuan yang menghasilkan karya estetis, bermakna, wujud ekspresi rohani, jiwa, perasaan manusia, dan mendorong makna simbolis. Karya seni merupakan wujud kongkrit idea tau gagasan seniman yang direpresentasikan melalui visual, audio, audio-visual, dan sebagainya. Untuk memahami karya diperlukan beberapa aspek agar memudahkan orang lain dalam mengapresiasi hingga mempersepsi. Seni merupakan aktivitas yang bersifat spontan namun dapat dikontrol, berjalan secara alami, mengerahksn kemampuan atau keahlian manusia dalam membuat karya yang dapat dikemas dalam wujud kerajinan, arsitektur, induksi, kesehatan, pemerintahan, hokum, agama, serta pendidikan. Aktivitas spontan tersebut merupakan implementasi dari seni. Wujud pendidikan menjadi salah satu metode yang dapat menjelaskan dan mempelajari seni menjadi lebih sederhana melalui pendekatan sentifik.

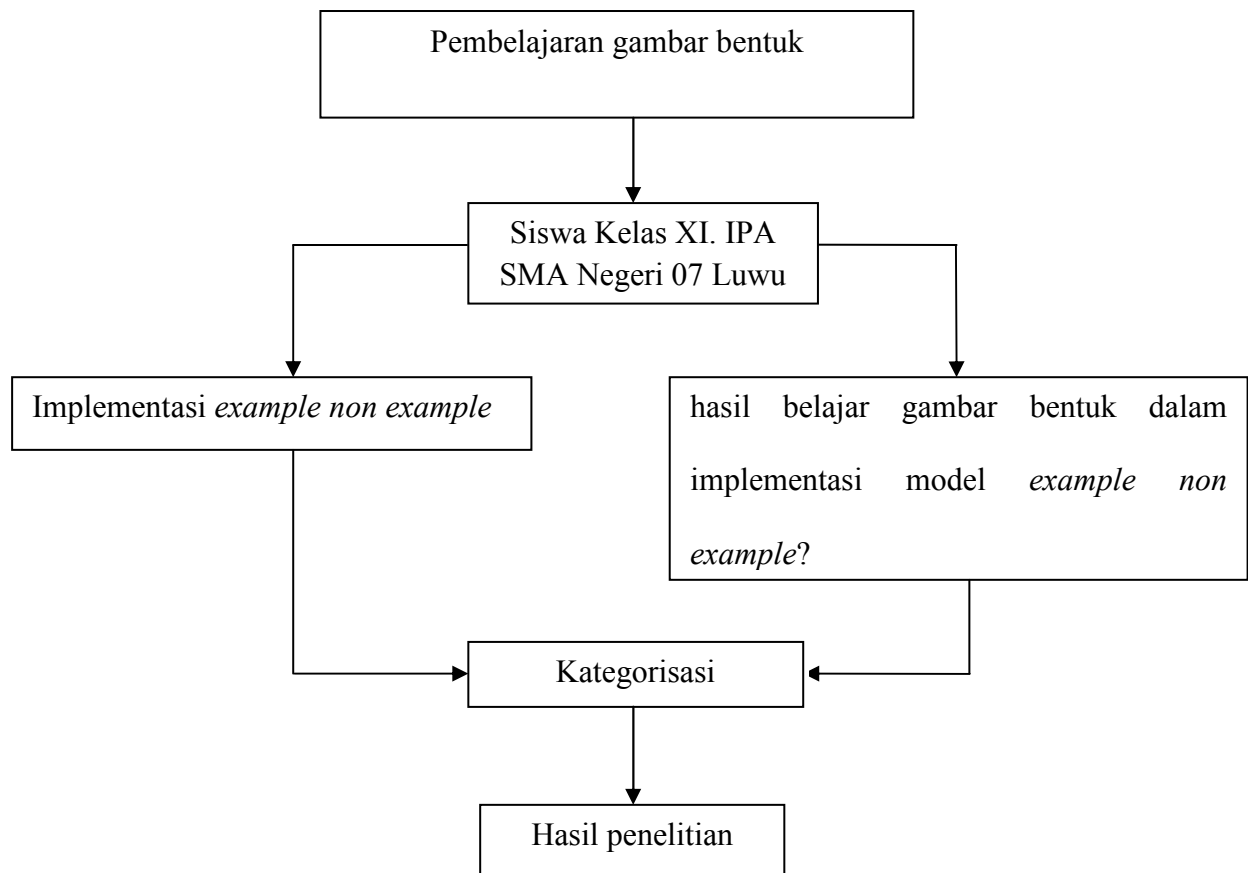
D. Kerangka Pikir

pembelajaran gambar bentuk dilakukan dengan metode ceramah dan penugasan yang baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran gambar bentuk tersebut bersifat membosankan, dan menyebabkan siswa mengantuk, tidak berminat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa malas mengerjakan tugas dari guru. Selama proses pembelajara siswa lebih banyak pasif. Kondisi tersebut

menunjukkan siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran gambar bentuk.

Oleh karena itu diperlukan proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan minat siswa dan mengurangi keengganan siswa dalam belajar. Pembelajaran gambar bentuk dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *example non example* proses ini lebih menyenangkan dan lebih menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Dengan melihat beberapa konsep atau teori yang telah diuraikan pada kajian pustaka, maka dapat dibuat kerangka atau skema yang dapat dijadikan sebagai acuan konsep berfikir tentang, implementasi model pembelajaran *example non example* dalam meningkatkan hasil belajar gambar bentuk pada siswa kelas XI.IPA SMA Negeri 07 Luwu. Berdasarkan skema yang telah digambarkan dibawah maka dapat diuraikan hubungan masing-masing bagian antara satu dengan yang lain. Dengan melihat konsep yang telah disebutkan di atas maka skema kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Skema 2. 2 : Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang dihubungkan dengan penelitian kualitatif (*mixed*), Penelitian *Mixed Methods Research* (Creswell, John W : 2008) adalah suatu desain penelitian yang didasari asumsi seperti halnya metode inkuiri. Metode ini memberikan asumsi bahwa dalam menunjukkan arah atau memberi petunjuk tentang cara pengumpulan dan menganalisis data serta perpaduan pendekatan kuantitatif dan kualitatif melalui beberapa fase proses penelitian. *Mixed methods research* berfokus pada pengumpulan dan analisis data serta memadukan antara data kuantitatif dan data kualitatif, baik dalam *single study* (penelitian tunggal) maupun *series study* (penelitian berseri).

Penelitian kuantitatif ini bagaimana siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya, terutama pada pembelajaran gambar bentuk, perlu peningkatan dalam belajar, baik dari imajinasi maupun perasaan dalam menuangkan hasil karya yang baik dan mempunyai nilai estetika yang dapat dinilai oleh guru ataupun peneliti. Sedangkan penelitian kualitatif digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran *example non example* dalam meningkatkan hasil belajar gambar bentuk pada siswa.

Menurut para ahli banyak macamnya, sesuai dari sudut mana mereka memandang. Pernyataannya bahwa mengelompokkan jenis penelitian berdasarkan derajat kepastian jawabannya. W. Sukarman (1980)

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 07 Luwu yang beralamat di Jl. Sungai Paremang Kecamatan Belopa Utara Kabupaten Luwu.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini :

B. Populasi dan Sampel

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 SMA Negeri 07 Luwu. Dalam lingkup sekolah ini terdapat sejumlah siswa 108 orang. Pengertian populasi dalam statistik tidak terbatas pada sekelompok/kumpulan orang-orang, namun

mengacu pada seluruh ukuran, hitungan, atau kualitas yang menjadi fokus perhatian suatu kajian. Suatu pengamatan/survey terhadap seluruh anggota populasi disebut sensus. Populasi sering juga disebut *universe* atau sekelompok individu atau objek yang memiliki karakteristik yang sama, misalnya status sosial sama, atau obyek lain yang mempunyai karakteristik sama seperti golongan darah

b. Sampel

Sampel adalah sebagian, atau subset (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 pengkajian dilakukan terhadap sampelnya saja. Jadi, sampel merupakan bagian dari populasi, data yang diperoleh tidaklah lengkap. Namun jika pengambilan sampel dilakukan dengan mengikuti kaidah-kaidah ilmiah, maka biasanya sangat mungkin diperoleh hasil-hasil dari sampel cukup akurat untuk menggambarkan populasi yang diperlukan dalam kajian yang dilakukan. Penelitian ini pada diambil sampel pada kelas XI IPA 5 yang berjumlah 20 orang siswa

C. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel (setyosari, 2010:108) adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Melihat judul tersebut maka variabel penelitian ini adalah “kemampuan berkarya gambar bentuk dengan tema implementasi model

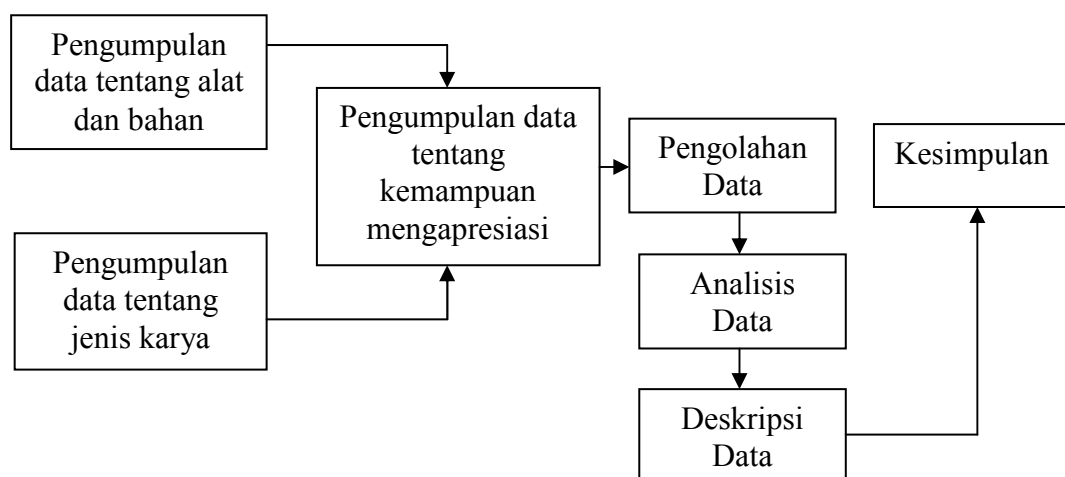
pembelajaran *example non example* dalam meningkatkan hasil belajar gambar bentuk pada siswa kelas XI.IPA SMA Negeri 07 Luwu”. Adapun variabel penelitian sebagai berikut adalah:

1. Implementasi *example non example* pada pembelajaran gambar bentuk pada siswa kelas XI. IPA SMA Negeri 07 Luwu.
2. Peningkatan hasil belajar gambar bentuk dalam implrnrntasi model *example non example* pada siswa kelas XI. IPA SMA Negero 07 Luwu.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian (Setyosari, 2010 : 148) merupakan rencana atau struktur yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan penelitian.

Adapun bentuk desain penelitian ini digambarkan dalam skema seperti di bawah ini:



Skema 3. 4: Desain Penelitian
(Setyosari, 2010 : 148)

Untuk menghindari terjadinya kesalah penafsiran mengenai variabel dalam penelitian ini, maka peneliti memperjelas defenisi operasional variabel, Desain penelitian dapat diterangkan sebagai berikut:

Pertama-tama peneliti membuat rancangan peneliti kemudian ke lapangan dengan mengadakan observasi bagaimana peningkatan hasil belajar gambar bentuk pada siswa kemudian peneliti mengadakan wawancara terhadap guru mengenai pembelajaran yang membutuhkan penjelasan dari pengamatan yang dilakukan.

Disamping itu peneliti juga mengumpulkan data sesuai dengan data-data yang di butuhkan peneliti. Setelah data yang dikumpulkan terkumpul maka peneliti memproses, dan menganalisis data sampai pada kesimpulan.

D. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan variabel di atas maka perlu dilakukan pendefinisian operasional variabel guna dan menghindari terjadinya suatu kesalahan. Serta memudahkan sasaran penelitian hingga berjalan dengan baik. Adapun defenisi operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut:

1. Implementasi dalam penelitian ini adalah penerapan pelaksanaan pembelajaran gambar bentuk yang menggunakan metode *example non example*. Sedangkan metode *example non example* dalam penelitian ini adalah pembelajaran gambar bentuk sebagai rancangan pemberian contoh dan bukan contoh yang mengajarkan pada siswa untuk belajar mengerti dan menganalisis sebuah konsep. Konsep pada umumnya dipelajari melalui dua cara. Paling banyak konsep yang kita pelajari di luar sekolah melalui pengamatan dan juga dipelajari melalui definisi konsep itu sendiri. Cara dalam berkarya gambar

bentuk dengan tema gambar bentuk yaitu tahapan yang dinilai, dalam upaya menghasilkan karya gambar bentuk yang baik sehingga tercipta kesan keindahan dalam karya tersebut. Alat-alat dan bahan yang digunakan yaitu kertas gambar, pensil biasa, dan pensil warna.

2. Peningkatan merupakan kemajuan hasil belajar siswa, kemajuan atau peningkatan penting karena ia dapat menjadi umpan balik kepada siswa yang bersangkutan sampai sejauh mana penguasaan mereka terhadap suatu materi belajar. Informasi tentang sejauh mana hasil belajar yang telah mereka peroleh akan menjadi umpan balik yang efektif agar mereka dapat membenahi bagian-bagian tertentu yang masih belum atau kurang dikuasai. Siswa menjadi mempunyai peta kekuatan dan kelemahan hasil belajar mereka sehingga mereka dapat memperbaiki atau memperkayanya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu ;

1. Observasi

Menurut Arikunto, (2010:45), Observasi atau pengamatan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Teknik pengumpulan data dengan observasi merupakan pengamatan terhadap aktivitas guru maupun siswa dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi siswa dan respon siswa terhadap pembelajaran seni gambar bentuk.

Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran mengapresiasi karya seni gambar bentuk yang menjadi sasaran adalah guru dan siswa bagaimana perkembangan dalam indikator untuk memperoleh data mengenai kemampuan siswa dalam berkarya dan mengelola pembelajaran berikut:

a. Kegiatan pendahuluan

- 1) Membuka pertemuan dengan ucapan salam
- 2) Melakukan apersepsi
- 3) Mengecek kehadiran siswa
- 4) Menyampaikan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan inti

1. Pertemuan pertama

- a) Menjelaskan materi tentang seni gambar bentuk dengan tema gambar bentuk.
- b) Menunjukkan contoh seni gambar bentuk dengan tema gambar bentuk.
- c) Mengarahkan siswa untuk membuat sketsa gambar dengan teknik perspektif.

2. Pertemuan kedua

- a) Menjelaskan materi yang berkaitan dengan prinsip-prinsip seni gambar bentuk dengan tema gambar bentuk.
- b) Memberi contoh seni gambar bentuk dengan tema gambar bentuk
- c) Mengarahkan siswa untuk membuat seni gambar bentuk sesuai dengan bentuk yang sudah disiapkan dengan memperhatikan kriteria penilaian yang sudah disampaikan.

3. Kegiatan akhir

- a) Mengumpulkan hasil tugas karya siswa
- b) Guru memberi apresiasi.

2. Wawancara

Arikunto, (2010: 44). Wawancara adalah “suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan cara tanya jawab sepihak. Dikatakan sepihak karena dalam wawancara ini responden sama sekali tidak diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan”.

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dimaksudkan untuk memverifikasi, mengubah dan memperluas informasi yang diperoleh dari pengamatan mengenai kejadian.

Untuk menguatkan data yang diperoleh melalui pengamatan observasi, maka diadakan teknik wawancara dengan guru seni budaya dan siswa pada sekolah, yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengapresiasi seni gambar bentuk dengan tema gambar bentuk. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data tentang pemilihan bahan pendukung pembelajaran, dan hambatan-hambatan yang dialami oleh guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data pula dikatakan sebagai “pembelian atau pengumpulan bukti-bukti dan keterangan seperti gambar-gambar dan sebagainya”.Seperti profil sekolah dan sebagainya.(Tim penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990:211).Teknik ini dilakukan untuk memperkuat

data-data sebelumnya. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data dan dokumentasi atau catatan dengan menggunakan kamera foto untuk pengambilan gambar yang dapat dilakukan sewaktu pembuatan desain yang sedang berlangsung.

4. Tes Praktik

Tes praktik dilakukan dengan cara pembuatan seni gambar bentuk dengan tema gambar bentuk. Adapun proses pembuatan seni peserta didik:

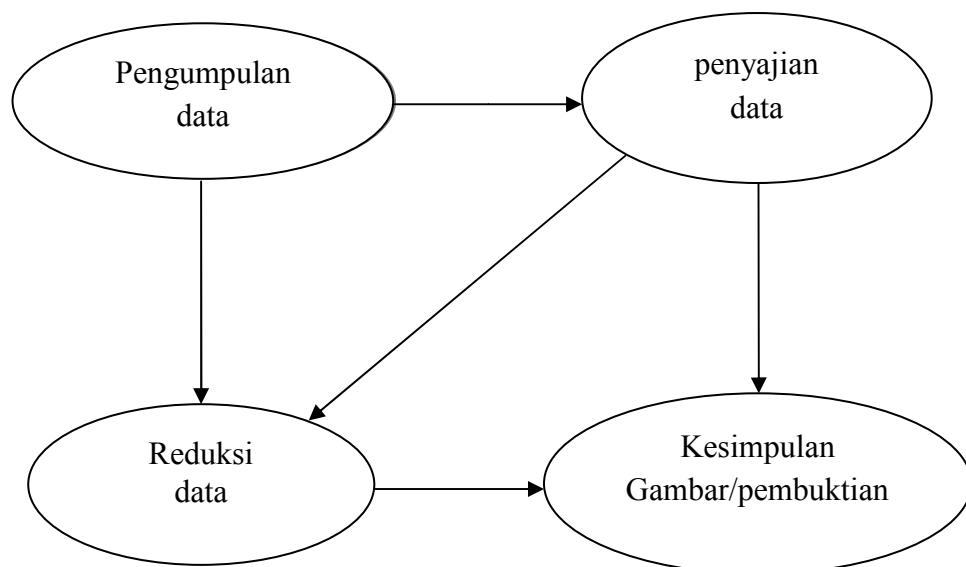
- a. Penyediaan Alat dan Bahan (kertas, pensil biasa, dan pensil warna)
- b. Proses pembuatan seni (menggambar skertsa pada kertas, lalu di beri warna pada gambar yang sudah d buat).

F. Teknik Analisis Data

Menurut Milles dan Huberman, (2007), analisis data tertata dalam situs ditegaskan bahwa kolom pada sebuah matriks tata waktu disusun dengan 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 tahap ini cara yang mudah bergerak maju adalah memecah-mecah inovasi ke dalam komponen-komponen atau aspek-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 dapat memasukkan deskripsi singkat dari perubahan itu (Miles dan Huberman, 2007)

Setelah data yang dibutuhkan telah terkumpul, maka selanjutnya penulis mengolah data secara terpisah dengan teknik sebagai berikut:

1. Proses analisa ini dimulai dengan membaca, mempelajari, dan menelaah seluruh data dari hasil observasi, tes praktik, wawancara dan dokumentasi kemudian diperiksa kembali sehingga lengkap dan benar.
2. Kategorisasi data dan membuat rangkuman dari data - data yang dianggap penting yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.
3. Data-data tersebut di atas disusun menjadi bagian serta menyusun uraian-uraian dengan struktur data yang diperoleh.
4. Pemeriksaan kebenaran data, kemudian diadakan penghalusan data dari responden untuk kemudian diadakan penafsiran.
5. Kemudian hasil tes praktik peserta didik dinilai dengan instumern penilaian yang ada yaitu; Kerapian, Bentuk gambar, Kesatuan.



Skema . 3. 5. Teknik analisis data
(Milles dan Huberman, 2007)

Setelah pengumpulan data dari hasil observasi, dokumentasi dan wawancara maka selanjutnya di lakukan 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.

Instrumen Penilaian

No.	Indikator Kemampuan	Hasil Penilaian				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1.	Ide/gagasan					
2.	Kreativitas					
3.	Komposisi					
4.	Gaya Perseorangan					
5.	Teknik dan Wujud					
Hasil Penilaian						

a. Gagasan/Ide

Gagasan/ide adalah konsep fikir yang mewujudkan (visualisasi) tanggapan atas objek alam menjadi bentuk karya seni

b. Kreativitas

Kreativitas yang dimaksud adalah penciptaan karya seni gambar bentuk dengan mewujudkan sesuatu yang belum pernah ada, mempunyai arti dan nilai

baru. Daya kreasi yang kuat berarti kekuatan menciptakan hal-hal yang baru. Dalam karya seni rupa yang baik akan terkandung unsure kreativitas yang kuat terutama pada bentuk.

c. Komposisi

Komposisi adalah susunan bentuk yang kadar nilai seninya tinggi.

d. Gaya Perseorangan

Gaya seseorang berhubungan erat dengan kreativitas setiap karya seni. Karya perseorangan harus menunjukkan pencerminan kejujuran, ciri-ciri khas yang menjadi latar belakang pribadi. Cita/visi (pandangan pribadi), dan interpretasi (pemahaman terhadap karya seni rupa yang khas). Gaya perseorangan berupa pemilihan pengolahan bahan, dan bentuk teknik berkarya.

e. Teknik dan Wujud

Teknik adalah cara seseorang mewujudkan gagasan/ide menjadi sesuatu yang menarik sehingga mempunyai nilai perwujudan dengan penggunaan media seni rupa yang berupa alat dan bahan seni rupa. Teknik yang digunakan akan memberi bentuk atau wujud yang berbeda-beda.

I. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan											
		September				Oktober				November			
		Minggu				Minggu				Minggu			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pembuatan Proposal		■	■	■								
2	Konsultasi Proposal				■	■	■						
3	Pengumpulan Data						■	■	■				
4	Pengolahan dan Analisis Data								■	■	■		
5	Penulisan Skripsi											■	■
6	Persiapan Ujian												■

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan siswa kelas XI IPA.5 SMA NEGERI 7 LUWU, maka ditemukan data sebagai berikut:

1. Tahap Awal Sebelum Melakukan Implementasi Model *Example Non Example* Pada Pembelajaran Gambar Bentuk

Model Pembelajaran *Example non Example* menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Media gambar merupakan salah satu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu mendorong siswa lebih melatih diri dalam mengembangkan pola pikirnya. Dengan menerapkan media gambar diharapkan dalam pembelajaran dapat bermanfaat secara fungsional bagi semua siswa. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa diharapkan akan aktif dan semangat untuk belajar. Model *Example non Example* adalah salah satu model yang dapat di gunakan untuk membuat siswa lebih leluasa, lebih bebas, lebih mandiri, lebih menyenangkan, lebih semangat dalam mengerjakan tugas sebab kalau siswa senang mereka tidak akan merasa memiliki beban untuk mengerjakan tugas. Pembelajaran gambar bentuk pada siswa kelas XI IPA 5, sebelum masuk dalam materi praktik penugasan, guru terlebih dahulu memberikan contoh kepada siswa yang relevan melau LCD, yang berkaitan dengan gambar bentuk, baik dari macam-macam gambar bentuk hingga teknik dalam membuat gambar sehingga siswa lebih cepat mencernah atau lebih cepat memahami.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *example non example* antara guru dan siswa terjalin hubungan yang terbina secara dialogis, hal ini terbukti dari sikap guru yang selalu mendekati tiap-tiap individu saat kerja tugas sedang berlangsung serta mengajak mereka untuk berdiskusi apa ada kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu, hal tersebut adalah untuk membangun kedekatan antara guru dan siswa sehingga tidak hanya siswa yang belajar dari guru, guru juga dapat belajar dari siswa. Aspek disiplin diterapkan didalam kelas, dalam kelas siswa dituntut untuk masuk ke dalam kelas tepat waktu. Pada saat pelajaran diberlangsung siswa dituntut untuk tidak membuat keributan didalam kelas dengan berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Aspek semangat dan tanggung jawab diterapkan siswa dituntut aktif dalam mengikuti pelajaran.

Berkarya dengan menggunakan kertas dan pensil adalah salah satu cara untuk menghasilkan karya seni yang memiliki nilai seni yang unik seperti yang dihasilkan oleh siswa kelas XI. IPA 5 SMA NEGERI 7 LUWU. Dimana kertas dan pensil adalah salah satu dari bahan utama yang digunakan untuk menghasilkan suatu karya.

Keadaan pembelajaran seni budaya pada siswa kelas XI. IPA 5 SMA NEGERI 7 LUWU sebelumnya terlihat monoton, siswa tidak merasa antusias dikarenakan pelajaran yang didapatkan terus berulang seperti: menggambar batik yang terus menerus dilakukan selama dua kali pertemuan yang mengakibatkan tidak adanya kreativitas yang muncul pada siswa.

Setelah dilakukannya penelitian, muncul keinginan peneliti untuk memberikan metode pembelajaran eksperimental dimana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya. Adapun materi pembelajaran yang diberikan pada siswa yaitu: “Implementasi Model Kooperatif *Example Non Example* pada pembelajaran Gambar Bentuk Pada Siswa Kelas XI. IPA 5 SMA NEGERI 7 LUWU”, yang penjelasannya sebagai berikut:

2. Implementasi Model *Example Non Example* Pada Pembelajaran Gambar Bentuk

Dalam pembelajaran seni budaya khususnya pada proses penciptaan karya seni rupa, begitu banyak cara yang dapat dilakukan oleh siswa untuk menyalurkan ide dan gagasannya, salah satunya adalah menggambar bentuk yang diproyeksikan melalui objek langsung dengan menggunakan botol dan penghapus dengan alat/bahan yaitu pensil dan kertas.

Dalam menggambar bentuk, siswa berusaha menampilkan hasil gambar yang nyata sesuai dengan bentuk objeknya. Setelah mendapatkan posisi yang nyaman, siswa kemudian menggambar objek yang disediakan sesuai dengan apa yang mereka lihat, dan menggambar di atas media kertas dengan menggunakan pensil. Pemanfaatan pensil dalam membuat gambar bentuk adalah salah satu cara untuk menghasilkan karya seni rupa yang memiliki nilai seni seperti yang dihasilkan oleh siswa kelas XI IPA 5 SMA NEGERI 7 LUWU. Dimana pensil adalah salah satu dari bahan

utama yang di gunakan untuk menghasilkan suatu gambar khususnya gambar bentuk.

Ada beberapa proses serta tahapan penting yang harus dilaksanakan yaitu:

a. Menyiapkan alat dan bahan

Menyiapkan alat dan bahan merupakan tahap awal dalam membuat gambar dalam menggambar bentuk, ada pun alat dan bahan yang digunakan dalam menggambar bentuk melalui objek penglihatan karya siswa kelas XI. IPA 5 SMA NEGERI 7 LUWU antara lain:

1). Alat:

a. Pensil 2B

Pensil adalah perangkat keras yang di gunakan untuk mengimplementasikan tulisan atau medium seni yang biasanya dibangun dari grafi dan tanah liat padat.



Gambar 4. 4. Pensil 2B
(<https://www.google.com>)

b. Penghapus

Penghapus merupakan salah satu perlengkapan alat tulis yang merupakan karet lembut yang mampu menghilangkan tanda yang dihasilkan dengan pensil.



Gambar 4. 5. Penghapus
(<https://www.google.com>)

c. Buku gambar A3

buku gambar A3 merupakan buku gambar dengan kertas yang halus kut dan memiliki serat yang pas untuk menggambar.



Gambar 4. 6. Buku gambar A3
(<https://www.google.com>)

b. Memberikan contoh cara membuat gambar sesuai dengan bentuk

Setelah menyiapkan alat dan bahan, selanjutnya siswa di berikan contoh cara membuat gambar sesuai dengan bentuk.



Gambar 4. 7: Siswa diberi contoh tentang cara membuat gambar bentuk melalui LCD
(Dokumentasi: Mulia Mahsar, 15 oktober 2018)



Gambar 4.8. Siswa diberi contoh tentang cara membuat gambar bentuk melalui LCD
(Dokumentasi: Mulia Mahsar, 15 oktober 2018)



Gambar 4. 9. Siswa diberi contoh tentang cara membuat gambar bentuk melalui LCD
(Dokumentasi: M. arfan syafri, 15 oktober 2018)

c. Membuat gambar sketsa sesuai dengan bentuk

Pada tahap ini sudah mulai memasuki tahap inti dimana siswa mulai menggambar sketsa terlebih dahulu sebelum masuk tahap terakhir atau pengarsiran



Gambar 4.10. Proses membuat gambar sketsa
(Dokumentasi: Mulia Mahsar, 5 oktober 2018)



Gambar 4.11. Proses membuat gambar sketsa
(Dokumentasi: Mulia Mahsar, 5 oktober 2018)



Gambar 4.12. Proses membuat gambar sketsa
(Dokumentasi: Mulia Mahsar, 5 oktober 2018)



Gambar 4.13. Proses membuat gambar sketsa
(Dokumentasi: Mulia Mahsar, 5 oktober 2018)

d. Proses pengarsiran

Pada tahap ini sudah mulai memasuki tahap akhir dimana tahap pengarsiran ini memberikan arsiran sesuai dengan gelap terang arah cahaya sesuai dengan penglihatan masing-masing siswa.



Gambar 4.14. Proses mengarsir gambar
(Dokumentasi:Mulia Mahsar, 22 oktober)



Gambar 4.15. Proses mengarsir gambar
(Dokumentasi:Mulia Mahsar, 22 oktober)



Gambar 4.16. Proses mengarsir gambar
(Dokumentasi:Mulia Mahsar, 22 oktober)



Gambar 4.17. Proses mengarsir gambar
(Dokumentasi:Mulia Mahsar, 22 oktober)

Dari materi gambar bentuk yang telah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan hasil dari masing-masing individu. Penilaian akan hasil karya seni gambar bentuk ini pun akan dipaparkan dalam bentuk penjabaran angka-angka yang berpatokan pada penilaian yang telah mereka dapatkan berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang terdiri atas penilaian integritas atau kelengkapan (*integrity*), keseimbangan, kesungguhan. Untuk mengetahui pembuatan karya seni

gambar bentuk siswa kelas XI IPA 5 SMA Negeri 7 Luwu kualitas penjelasannya dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Integritas atau kelengkapan (integrity)

Berdasarkan hasil dari proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siswa kelas XI IPA 5 SMA Negeri 7 Luwu sudah dapat dinyatakan berhasil, hal ini dapat terlihat dari apa yang dituangkan ke dalam karya. Dimana masing-masing individu, mampu membuat karya seni gambar bentuk sesuai tema yang ditentukan. Dilihat dari karya seni gambar bentuk yang dihasilkan oleh individu secara keseluruhan berdasarkan integritasnya sekitar 75% siswa kelas XI IPA 5 SMA Negeri 7 Luwu sudah memiliki tingkat integritas yang baik dalam berkarya dan 25% diantaranya tingkat integritas yang dimiliki berada pada kisaran nilai-nilai standar.

b. Keseimbangan (parity)

Dengan melihat dan mengamati hasil karya dari siswa kelas XI IPA 5 SMA Negeri 7 Luwu dengan cukup baik, dimana 75% individu siswa kelas XI IP 5 SMA Negeri 7 Luwu sudah mampu menghasilkan karya yang selaras dan proporsional baik itu dari segi keselarasan bentuk dan warna dan proporsional karya yang dihasilkan. Dan 25% diantaranya masih ada individu yang mengalami sedikit kesulitan untuk menentukan bentuk yang proporsional dan keselarasan baik itu dari segi bentuk dan arsiran yang dituangkan pada objek.

c. Kesungguhan (sincerity)

Berdasarkan pengamatan pada karya siswa dengan mengukur tingkat keberhasilan aspek kesungguhan, karya yang dihasilkan oleh siswa kelas XI IPA 5 SMA Negeri 7 Luwu menghasilkan karya yang sangat baik memiliki tingkat kualitas yang baik dari aspek ini.

3. Hasil karya gambar bentuk pada siswa kelas XI IPA 5 SMA Negeri 7

Luwu

1. Muh. Aidil Amir



karya Muh. Aidil Amir menggunakan teknik arsir tegak dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga. adapun objek yang di gambar gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

2. Hamsidar



Karya Hamsidar tersebut menggunakan teknik dusel dimana pada teknik arsir tersebut cara penggunaan pensil dengan cara rebah sehingga terlihat

gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

3. Khusnul Khatimah



Karya Khusnul Khatimah tersebut menggunakan teknik arsir dan dusel dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di

gambar gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

4. Adriyan Hasan



Karya Adriyan Hasan tersebut menggunakan teknik arsir dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

5. Amrul



Karya Amrul tersebut menggunakan teknik arsir dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

6. Ilham



Karya Ilham tersebut menggunakan teknik arsir dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

7. Ardi



Karya Ardi tersebut menggunakan teknik arsir dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

8. Irawati



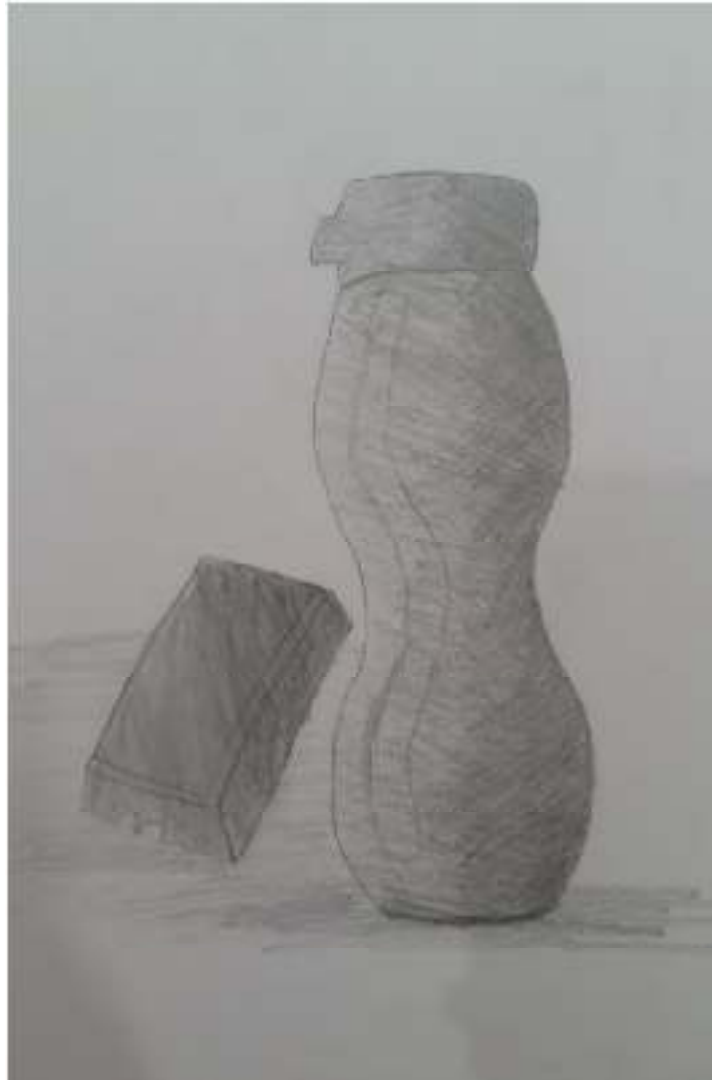
Karya Irawati tersebut menggunakan teknik arsir dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, namun pemberian arsiran pada gambar masih jelas garis sketnya. adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

9. Dewi Puspita



Karya Dewi Puspita tersebut menggunakan teknik arsir dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

10. Tamara Salsabila



Karya Tamara Salsabila tersebut menggunakan teknik arsir dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

11. Muh. Hikmah Haerul



Karya Muh. Hikmah Haerul tersebut menggunakan teknik arsir dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

12. Wisra Arjuna



Karya Wisra Arjuna tersebut menggunakan teknik arsir dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

13. Rospiana



Karya Rospiana tersebut menggunakan teknik arsir dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

14. Tasya Amelia



Karya Tasya Amelia tersebut menggunakan teknik arsir dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

15. Wahyuni Binti Mashuda



Karya Wahyuni Binti Mashuda tersebut menggunakan teknik arsir dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

16. Oktaviani



Karya Oktaviani tersebut menggunakan teknik arsir dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

17. Nurhalima Nasir



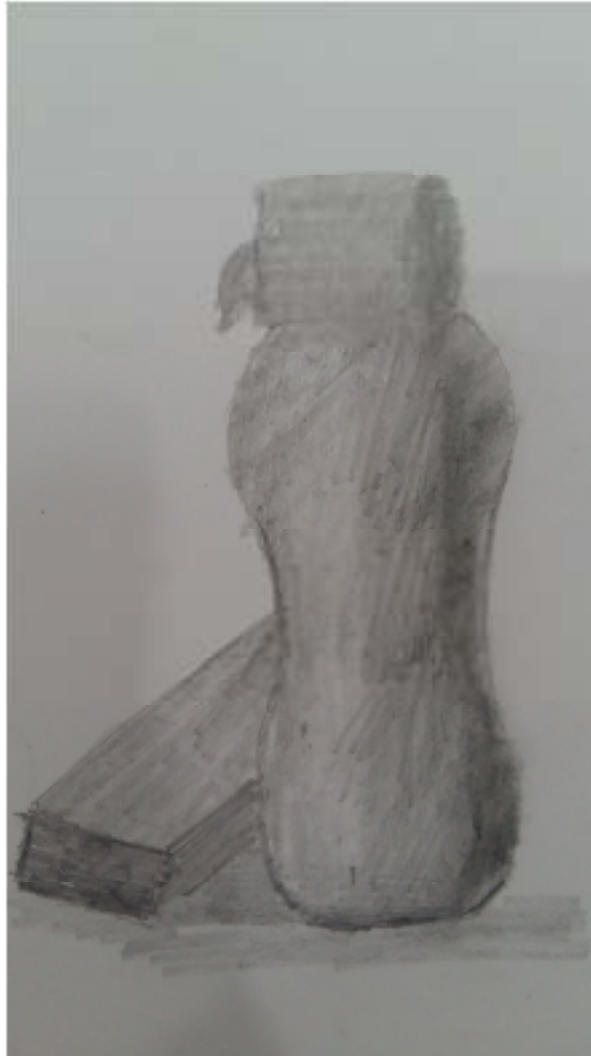
Karya Nurhalima Nasir tersebut menggunakan teknik arsir dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

18. Herna Putri Pratiwi Basri



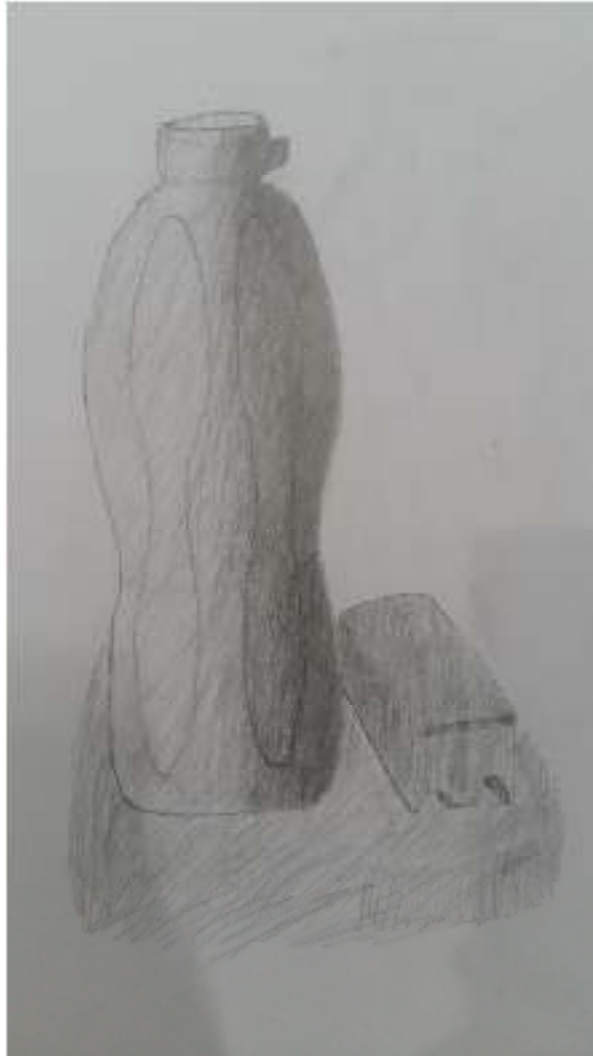
Karya Herna Putri Pratiwi Basri tersebut menggunakan teknik arsir dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

19. Aesya Aziza



Karya Aesya Aziza tersebut menggunakan teknik arsir dan dusel dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.

20. Arjuna Hamka






Karya Arjuna Hamka tersebut menggunakan teknik arsir dimana pada teknik arsir tersebut saling sejajar atau saling menyilang sehingga tampak terlihat gelap terang pada gambar, adapun objek yang di gambar adalah gabungan dari bentuk kubisti dan silindris yaitu botol dan penghapus.





Dalam pembelajaran ini setiap siswa pada prinsipnya tentu berhak memperoleh peluang untuk mencapai kinerja akademik yang memuaskan.





Namun dari kenyataan sehari-hari tampak jelas bahwa siswa itu memiliki perbedaan dalam hal kemampuan intelektual, kemampuan fisik, latar belakang keluarga, kebiasaan dan pendekatan belajar yang terkadang sangat mencolok antara seseorang siswa satu dengan siswa lainnya. Dari sinilah kemudian timbul apa yang disebut dengan kesulitan belajar yang disebabkan oleh faktor-faktor tertentu yang menghambat tercapainya kinerja akademik yang sesuai dengan harapan. Namun dengan pembelajaran gambar bentuk siswa kadang kesulitan dengan pencahayaan pada gambarnya, tapi dengan adanya arahan dari guru siswa tidak terlalu kesulitan dalam berkarya. Karya gambar bentuk tentu berbeda dengan karya seni rupa lainnya, siswa didorong untuk bisa lebih mempertajam pemikiran mereka, dengan menggunakan model





1. Hasil Belajar Siswa melalui Implementasi Pembelajaran model *example non example*. Berdasarkan hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar gambar bentuk siswa dengan implementasi model pembelajaran *example non example*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa dengan menggambar bentuk dari hasil yang terlihat pada tabel indikator penilaian kualitas gambar siswa, dari kelengkapan, keseimbangan, dan kesungguhan siswa adalah sebagai berikut:





**Tabel 4.1. Hasil Belajar Gambar Bentuk Pada Siswa Kelas XI. IPA 5
SMA Negeri 7 Luwu**


No	Nama Siswa/Hasil Karya	Indikator Penilaian Kualitas Karya Siswa			Rata-rata	Kategori
		Kelengkapan (integrity)	Keseimbangan (parity)	Kesungguhan (sincerity)		
1	Muh. Aidil Amir 	80	90	85	85	Baik
2	Hamsidar 	80	85	90	85	Baik
3	Khusnul Khatimah 	85	75	80	80	Cukup

4	Adriyan Hasan 	95	90	90	91	Sangat Baik
5	Amrul 	90	85	85	86	Baik
6	Ilham 	85	85	90	86	Baik
7	Ardi 	90	85	95	90	Baik

8	<p>Irawati</p> 	90	85	80	85	Baik
9	<p>Dewi Puspita</p> 	90	80	80	83	Baik
10	<p>Tamara Salsabila</p> 	90	80	85	85	Baik
11	<p>Muh. Hikma Haerul</p> 	90	80	85	85	Baik

12	Wisra Arjuna 	90	85	80	85	Baik
13	Rospiana 	90	80	85	85	Baik
14	Tasya Amalia 	90	90	85	88	Baik
15	Wahyuni Binti Mas Huda 	90	85	80	85	Baik

16	Oktaviani 	90	80	80	83	Baik
17	Nurhalima Nasir 	90	85	87	87	Baik
18	Herna Putri Pratiwi Basri 	85	80	80	81	Baik
19	Aesya Aziza 	85	80	80	81	Baik

20	Arjuna Hamka 	90	87	85	87	Sangat Baik
-----------	--	-----------	-----------	-----------	-----------	--------------------

**Tabel 4.2. Penilaian hasil belajar gambar bentuk pada siswa kelas XI.
IPA 5 SMA NEGERI 7 LUWU oleh guru mata pelajaran**

No	Nomor Induk	Nama Siswa	L/P	Nilai Rata-Rata	Kategori
1		Muh. Aidil Amir	L	85	Baik
2	0021574985	Hamsidar	P	85	Baik
3	0017342759	Khusnul Khatimah	P	80	Baik
4	0000145835	Adriyan Hasan	L	91	Sangat Baik
5		Amrul	L	86	Baik
6	0039887911	Ilham	L	86	Baik
7	0015474610	Ardi	L	90	Baik
8	0021852506	Irawati	P	85	Baik
9	0026887508	Dewi Puspita	P	83	Baik
10	0015716306	Tamara Salsabila	P	85	Baik
11	0000145757	Muh. Hikma Haerul	L	85	Baik
12	0021575004	Wisra Arjuna	P	85	Baik
13	0021852528	Rospiana	P	85	Baik
14		Tasya Amelia	P	88	Baik
15		Wahyuni Binti Mashuda	P	85	Baik
16	0017132035	Oktaviani	P	83	Baik
17	0020714112	Nur Halima Nasir	P	88	Baik
18	0023371953	Herna Putri Pratiwi Basri	P	81	Baik
19	0021859957	Aesya azizah	P	81	Baik
20	0000145757	Arjuna Hamka	L	87	Baik

Kriteria penilaian :

Kriteria		
Indicator	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
Pencapaian		
Kompetensi		
91-100	Sangat Baik	4
81-90	Baik	3
75-80	Cukup	2
60-74	Kurang	1

B. PEMBAHASAN

Secara keseluruhan hasil penelitian ini dengan model *example non example*. Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA 5 SMA Negeri 7 Luwu Tahun Ajaran 2018/2019 melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Example non example*.

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, nampak bahwa dari 20 siswa, 0 siswa atau 0% yang memperoleh hasil belajar gambar bentuk dalam kategori sangat rendah ataupun cukup, 1 siswa atau 5% yang memperoleh hasil belajar gambar bentuk dalam kategori sangat baik, 19 siswa atau 95% yang memperoleh hasil belajar gambar bentuk dalam kategori baik. Hasil penelitian di atas sangat relevan dengan pendapat Karli, H. dan Yuliariatiningsih, M.S. 2002 yang mengatakan bahwa, agar siswa dapat belajar dengan baik, maka model mengajar harus diusahakan

secara efektif dan efisien, karena model mengajar mempengaruhi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran gambar bentuk, maka guru harus menggunakan model pembelajaran secara efektif, salah satu diantaranya Model *example non example* yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pembelajaran gambar bentuk siswa di kelas XI IPA 5 SMA Negeri 7 Luwu.

Dalam pembelajaran ini setiap siswa pada prinsipnya tentu berhak memperoleh peluang untuk mencapai kinerja akademik yang memuaskan. Namun dari kenyataan sehari-hari tampak jelas bahwa siswa itu memiliki perbedaan dalam hal kemampuan intelektual, kemampuan fisik, latar belakang keluarga, kebiasaan dan pendekatan belajar yang terkadang sangat mencolok antara seseorang siswa satu dengan siswa lainnya. Dari sinilah kemudian timbul apa yang disebut dengan kesulitan belajar yang disebabkan oleh faktor-faktor tertentu yang menghambat tercapainya kinerja akademik yang sesuai dengan harapan.

Ada beberapa proses yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan materi pembelajaran yaitu:

a. Analisis

Pada tahap ini dicoba untuk mengenali siapa peserta didik di kelas XI IPA 5 SMA NEGERI 7 LUWU, dengan perilaku awal dan karakteristik yang dimiliki setiap peserta didik tanpa terkecuali. Dan untuk mengenali semua peserta didik peneliti melakukan absensi atau pengenalan awal kepada setiap peserta didik, mulai dari nama peserta didik sampai informasi sederhana tentang pribadi peserta

didik. Setelah mengetahui nama dan beberapa informasi tambahan mengenai peserta didik dilanjutkan mengetahui bagaimana perilaku awal berkenaan dengan penguasaan dan kemampuan bidang ilmu atau mata tataran yang sudah dimiliki peserta didik. Di sini sebagai peneliti harus mengetahui Seberapa jauh peserta didik sudah menguasai mata tataran yang disampaikan. Dan yang terakhir harus mengetahui karakteristik memberikan informasi peserta didik yang ada di kelas XI IPA 5 SMA NEGERI 7 LUWU. Karakteristik yang dimaksud di sini adalah bagaimana ciri, sifat yang dimiliki setiap peserta didik, sehingga sebagai peneliti harus mengetahui perbedaan dari setiap peserta didik.

b. Perancangan

Dalam tahap perancangan, dijelaskan tujuan dari pembelajaran seni menggambar bentuk. Jadi pada tahap ini sebagai peserta didik di kelas XI IPA 5 SMA NEGERI 7 LUWU harus mengetahui tujuan yang akan dicapai setelah pembelajaran seni quilling paper, baik itu berupa tujuan khusus atau tujuan umum. Jadi sebelum memasuki topik materi pembelajaran terlebih dahulu peneliti menjelaskan tujuan dari pembelajaran seni menggambar bentuk, misalnya: untuk memahami dan menciptakan sebuah karya seni gambar bentuk. Selanjutnya setelah peserta didik mengetahui tujuan yang ingin dicapai barulah sebagai peneliti memaparkan apa saja topik, tema yang akan disajikan dalam pembelajaran seni menggambar bentuk.

setelah peserta didik mengetahui topik pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai, selanjutnya adalah pengenalan media atau sumber belajar. Jadi peserta didik disarankan untuk mencari referensi melalui sumber-sumber atau

media yang mereka ketahui. Dan yang terakhir adalah Strategi pembelajaran yang sesuai digunakan dikelas XI IPA 5 SMA NEGERI 7 LUWU. Karena tujuan yang ingin dicapai salah satunya adalah penciptaan karya seni gambar bentuk maka strategi pembelajaran yang akan di terapkan adalah individu atau tidak berkelompok.

c. Pengembangan

Pengembangan pembelajaran memaparkan tentang bagaimana pemberian pembelajaran tentang seni menggambar bentuk pada kelas XI IPA 5 SMA NEGERI 7 LUWU. Pada tahap pengembangan peserta didik harus menyelesaikan proses kegiatan belajar dengan sistematis sesuai arahan dari peneliti. Dalam pembelajaran seni menggambar bentuk pada kelas XI IPA 5 SMA NEGERI 7 LUWU ada beberapa proses kegiatan belajar, antara lain:

1. Membuat sketsa
2. Membuat arsiran
3. Hasil karya dan finishing

d. Evaluasi dan revisi

Menurut Arikunto terdapat dua alat evaluasi, yakni teknik tes dan nontes. Dan pada pembelajaran seni menggambar bentuk kelas XI IPA 5 SMA NEGERI 7 LUWU digunakan teknik evaluasi tes dimana peserta didik dievaluasi tentang bagaimana cara atau langkah dalam membuat gambar bentuk sesuai dengan objeknya. Teknik evaluasi tes dilakukan pada setiap individu. Evaluasi merupakan proses untuk memperoleh beragam reaksi dari berbagai pihak terhadap bahan ajar yang akan dikembangkan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Cara siswa dalam berkarya seni gambar bentuk terdiri dari beberapa tahapan penting yaitu menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, membuat sketsa, dan pengarsiran. Dimana proses berkarya dengan menggunakan pensil dan kertas ini memerlukan kecakapan, kesabaran, ketekunan serta kreatifitas yang baik.

B. Saran

Setelah menguraikan tentang memanfaatkan botol air dan penghapus sebagai objek dalam berkarya seni sebagai materi seni rupa maka penulis menyarankan beberapa hal:

1. Perlu penggunaan media berkarya yang sesuai dengan keadaan siswa yang mudah diperoleh siswa dan ekonomis.
2. Kurangnya kemampuan siswa dalam menentukan ide dan mengembangkan kreativitas, hendaknya guru lebih memotivasi baik itu secara visual maupun verbal, dan memberikan penjelasan tentang kreativitas sehingga ide siswa mampu berkembang dengan baik.
3. Diharapkan kepada pemerintah maupun pihak sekolah untuk lebih memberikan perhatian terkhusus pada mata pelajaran seni budaya dimana

mata pelajaran seni budaya memadukan antara teori dan praktik yang memerlukan beberapa fasilitas pendukung di dalam proses pembelajarannya agar siswa dapat merasa aman dan lebih nyaman dalam mengespresikan kreatifitas-kreatifitas mereka.

4. Bagaimana mengukur pengetahuan terhadap cara berkarya yaitu untuk mengetahui bagaimana cara siswa dalam berkarya seni gambar bentuk dengan melalui beberapa tahapan penting yaitu menyiapkan alat dan bahan yang di perlukan, membuat sketsa, kemudian pengarsiran gambar. Dimana proses berkarya dengan menggunakan kertas dan pensil ini memerlukan kecakapan, kesabaran, ketekunan serta kreatifitas yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bambang Sugiharto, 2014. *Untuk Apa Seni*. Bandung: Matahari.
- Beni Pujiyanto, 2010. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Dalam E. Mulyasa (Ed), *Pembelajaran Exspresi Pada Siswa Kelas Rendah* (him. 2002: 25). Skripsi. Jakarta: Depdikbud.
- Creswell, John. 2009. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darsono, Max, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Depdikbud, 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : PT Panataran Jaya permai.
- Djelantik dan Rebowo, 2011. *mari belajar seni rupa*. Jakarta. Pustaka.
- Dyah Suryani, 2011. Dalam Mclaughin (Ed.), *Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Example non Example untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA*. Skripsi. Yogyakarta: FEUNY.
- Ismiyanto, 2009. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Karli, H. dan Yuliariatiningsih, M.S. 2002. *Implementasi Kurikulum Berbasis Komptensi, metode-metode pengajaran*. Jakarta: Bina Media Informasi.
- Kiranawati, 2007. *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Malang: Pustaka Pelajar.
- Nurul Astuty Yensi B, 2012. *Desain Penelitian*. Dalam Setyosari (Ed), *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. (him, 2010 : 148).
- Oemar Hamalik, 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang.
- Putrid suyanti, 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Examples Non Examples Pada Materi Tokoh-Tokoh Sejarah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal pena ilmiah: vol 2, No 1.
- Setyawan, 2011. *Model model pembelajaran*. Bandung: PT Raja GrafindoPersada.

Sudjana, 2000. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sunaryo, 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suwarno Wisetrotomo, 2017. *Seni=Sains*. Yogyakarta: Karpindo.

Utomo dan Gagne, 2009. *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Utri A, 2012. Penerapan Model Pembelajaran *Example non example* untuk Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Siswa di SMP N 6 Seluma. *Jurnal Exacta*, Vol. X No. 1.

W. Surakhmad, 1980. *Jenis penelitian kuantitatif*. Bandung: Sinar Baru.

Sumber Internet:

<http://fiza-tok.blogspot.com/2011/12/gambar-bentuk.html>.

<https://alfianti41.blogspot.com/2014/06/fashion-gambar-bentuk.html>.

<https://blogwowkita.blogspot.com/2013//03/pengertian-seni-gambar-bentuk.html>.

<https://gambarhidup.blogspot.com/2009/03/ide-adalah-sebuah-rancangan-.html>.

https://id.wikipedia.org/wiki/gambar_bentuk.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Seni>.

<https://walpaperhd99.blogsop.com/2015/01/jenis-jenis-gambar-bentuk.html>.

Majone, 2002. Pengertian Implementasi. Diambil dari: <http://ringkas-teori-implementasi.blogspot.co.id>. Diakses 14 mei 2018.

Huberman dan Miles, 2007, <http://google.co.id.miles-dan-huberman>.

Setyosari, 2010. Pengertian variabel. Diambil dari: <http://vkkanamekuran01.blogspot.co.id> Diakses 17 mei 2018.

Schubert, (Nurdin dan Usman, 2002:70). Implementasi. Diambil dari: <http://dokumen.Tips1>. Diakses 14 mei 2018.

Sukimin, (2003:66). *Apresiasi Seni*. (OnLine), (www.anakciremai.com, di akses mei 2018).

Watson, (Hamzah Uno,7:2006), <http://biologi-lestari.blogspot.com/2013/03/teori-teori-belajar-dan-pembelajaran.html>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

DOKUMENTASI



Gambar 1. Siswa diperlihatkan contoh gambar bentuk melalui LCD



Gambar 2. Siswa membuat sketsa gambar bentuk



Gambar 3. Siswa membuat sketsa gambar bentuk



Gambar 4. Membuat sketsa sesuai dengan objek yang disiapkan



Gambar 5. Membuat sketsa gambar bentuk sesuai dengan objek



Gambar 6. Membuat sketsa gambar bentuk



Gambar 7. Membuat sketsa gambar bentuk



Gambar 8. Membuat arsiran pada gambar



Gambar 9. Membuat arsiran pada gambar



Gambar 10. Membuat arsiran pada gambar



Gambar 11. Membuat arsiran pada gambar



Gambar 12. Foto bersama siswa kelas XI. IPA 5 SMA Negeri 7 Luwu



Gambar 13. Galeri SMA Negeri 7 Luwu



Gambar 14. Foto bersama kepala sekolah SMA Negeri 7 luwu



Gambar 15. Foto bersama kepala sekolah SMA Negeri 7 luwu



Gambar 16. Foto bersama kepala sekolah dan guru mata pelajaran seni budaya SMA Negeri 7 luwu



Gambar 16. Foto bersama kepala sekolah dan guru mata pelajaran seni budaya SMA Negeri 7 luwu

LAMPIRAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA Negeri 7 Luwu
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
 Kelas/Semester : XI IPA 5/1
 Standar Kompetensi : Membuat karya gambar bentuk
 Alokasi waktu : 4 X 45 menit

Kompetensi Dasar:

- 2.1 Mengidentifikasi cara atau teknik gambar dalam menggambar bentuk
- 2.2 Membuat gambar sesuai dengan objek yang ingin digambarkan di atas kertas.

Indikator Pencapaian Kompetensi:

- Siswa mampu memahami teknik dalam pembuatan gambar bentuk sesuai yang ditentukan
- Siswa mampu Menciptakan sebuah gambar bentuk
- Siswa mampu Menciptakan sebuah karya gambar bentuk sesuai yang ditentukan

A. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat:

- Mendefinisikan pengertian gambar bentuk
- Merancang sketsa untuk gambar bentuk yang ditentukan
- Membuat arsiran pada sketsa gambar bentuk yang telah dibuat

B. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Gambar Bentuk

Menggambar bentuk adalah suatu proses pernyataan kembali hasil pengamatan suatu objek gambar yang indah pada bidang gambar.

Menggambar bentuk secara umum merupakan kegiatan menggambar yang objek gambarnya berupa bentuk benda. Dalam penggambarannya, objek benda tersebut hendaklah digambar subjektif mungkin. Dalam artian, bentuk benda digambarkan secara tepat sesuai dengan keadaannya baik bentuk ataupun warnanya.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa gambar bentuk adalah gagasan bentuk yang diwujudkan di atas bidang gambar melalui kemahiran tangan dengan media titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang dibuat dengan memerhatikan ketepatan bentuk dan perspektif, proporsi, serta komposisi sehingga menghasilkan karya yang indah. Dengan perkataan lain, menggambar bentuk sama halnya dengan memotret bentuk benda dengan kemampuan penglihatan dan kemahiran tangan

2. Langkah Menggambar Bentuk

a. Pengamatan

Merupakan kegiatan mengenali objek yang akan di gambar. Objek gambar harus diamati berulang-ulang dan lebih baik dilakukan dengan bingkai (frame)

b. Membuat sket

Merupakan pindahan hasil pengamatan di atas bidang gambar dengan cara mensketsa objek gambar secara tipis-tipis (membayang).

c. Menentukan gelap terang

Dalam menentukan gelap terang di dalam menggambar bentuk ada beberapa macam teknik, yaitu:

1) Teknik linear

Merupakan cara menggambar objek gambar dengan garis sebagai unsur yang paling menentukan baik garis lurus maupun lengkung.

2) Teknik blok

Merupakan cara menggambar dengan menutup objek gambar menggunakan satu warna sehingga hanya terlihat bentuk blobalnya (siluet)

3) Teknik arsir

Merupakan cara menggambar dengan garis saling menyilang atau sejajar untuk menentukan gelap terang objek gambar sehingga tampak tiga dimensi

4) Teknik pointilis

Merupakan cara menggambar menggunakan titik-titik untuk menentukan gelap terang.

5) Teknik dusel

Merupakan cara menggambar yang dalam menentukan gelap terang objek menggunakan pensil yang digoreskan secara miring (rebah)

C. Metode Pembelajaran

Tanya jawab, praktik, dan penugasan.

Strategi Pembelajaran

TatapMuka	Terstruktur	Mandiri
<ul style="list-style-type: none"> Membuat gambar bentuk sesuai dengan yang ditentukan 	<ul style="list-style-type: none"> Cara-cara membuat gambar sketsa sesuai dengan objek Membuat gambar bentuk sesuai dengan objek 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu membuat gambar sketsa sesuai dengan objek Siswa dapat mengetahui fungsi dari alat dan bahan yang digunakan dalam membuat gambar bentuk Siswa mampu membuat gambar bentuk sesuai dengan objek

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Penutup:

- Siswa dan guru melakukan refleksi (*nilai yang ditanamkan: Disiplin, Kerjakeras, Kreatif, Rasa ingintahu, Cinta Tanah air.*);
- Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari materi pada pertemuan selanjutnya
- Guru menutup proses belajar mengajar

E. Alat dan Bahan

- Pensil
- Kertas A3
- Penghapus

Kelas : XI. IPA 5
 Tahun Pelajaran : 2018/2019

No		Nama Siswa	L/P	Pertemuan	
Urut	NISN			Pertama	kedua
1		Muh. Aidil Amir	L	✓	✓
2	0021574985	Hamsidar	P	✓	✓
3	0017342759	Khusnul Khatimah	P	✓	✓
4	0000145835	Adriyan hasan	L	✓	✓
5		Amrul	L	✓	✓
6	0039887911	Ilham	L	✓	✓
7	0015474610	Ardi	L	✓	✓
8	0021852506	Irawati	P	✓	✓
9	0026887508	Dewi Puspita	P	✓	✓
10	0015716306	Tamara Salsabila	P	✓	✓
11	0000145757	Muh. Hikma Haerul	L	✓	✓
12	0021575004	Wisra Arjuna	P	✓	✓
13	0021852528	Rospiana	P	✓	✓
14		Tasya Amelia	P	✓	✓
15		Wahyuni Binti Mashuda	P	✓	✓
16	0017132035	Oktaviani	P	✓	✓
17	0020714112	Nur Halima Nasir	P	✓	✓
18	0023371953	Herna Putri Pratiwi Basri	P	✓	✓
19	0021859957	Aesya azizah	P	✓	✓
20	0000145757	Arjuna Hamka	L	✓	✓

Materi Ajar

1. Pengertian Menggambar bentuk

Menggambar bentuk adalah suatu proses pernyataan kembali hasil pengamatan suatu objek gambar yang indah pada bidang gambar. Menggambar bentuk secara umum merupakan kegiatan menggambar yang objek gambarnya berupa bentuk benda. Di dalam penggambarannya, objek benda tersebut hendaklah digambar seobjektif mungkin. Dalam artian, bentukbenda digambarkan secara tepat sesuai dengan keadaannya baik bentuk ataupun warnanya.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa gambar bentuk adalah gagasan bentuk yang diwujudkan diatas bidang gambar melalui kemahiran tangan dengan media titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang yang dibuat denganmemerhatikan ketepatan bentuk dan perspektif, proporsi, serta komposisi sehingga menghasilkan karya yang indah. Dengan perkataan lain, menggambar bentuk sama halnya dengan memotret bentuk benda dengan kemampuan pengelihatan dan kemahiran tangan.

2. Alat dan Bahan

1). Alat:

a. Pensil 2B

Pensil adalah perangkat keras yang di gunakan untuk mengimplementasikan tulisan atau medium seni yang biasanya dibangun dari grafi dan tanah liat padat.



Gambar 17. Pensil 2B
(<https://www.google.com>)

b. Penghapus

Penghapus merupakan salah satu perlengkapan alat tulis yang merupakan karet lembut yang mampu menghilangkan tanda yang dihasilkan dengan pensil.



Gambar 18. Penghapus
(<https://www.google.com>)

c. Buku gambar A3

buku gambar A3 merupakan buku gambar dengan kertas yang halus kut dan memiliki serat yang pas untuk menggambar.



Gambar 19. Kertas A3
(<https://www.google.com>)

3. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran yang saya pakai yaitu metode eksperimental dimana pengertian dari metode pembelajaran eksperimental adalah suatu pengelolaan pembelajaran dimana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya. Dalam metode ini siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri dengan mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang objek yang dipelajari.

RIWAYAT HIDUP



MULIA MAHSAR. Lahir di Rantelajang pada tanggal 28 Desember 1995. Penulis merupakan anak keenam dari sepuluh bersaudara, dari pasangan Mahmuddin dan Sarah. Penulis memulai jenjang pendidikan pada tahun 2002 di SDN 362 Parigusi, selesai pada tahun 2008, tahun 2008 penulis melanjutkan pendidikan di MTs.N Belopa dan tahun 2011 penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2 Belopa, tamat pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis tercatat sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Muhammadiyah Makassar. Atas dasar keyakinan yang kuat kepada sang pencipta serta do'a dan restu ayah dan ibu yang tercinta bersama,saudara, keluarga, teman-teman, penulis dapat berkarya dalam bentuk tulisan yakni: menyusun skripsi yang berjudul “implementasi model pembelajaran *example non example* dalam meningkatkan hasil belajar gambar bentuk pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 7 Luwu”.