

**MENDESAIN BAJU *LONG DRESS* MENGGUNAKAN DAUN NANGKA  
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL PADA KELAS IX  
B1 SMP UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**



**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana studi  
Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar**

**Oleh:**

**MUSDALIFAH**

**NIM 10541 0797 14**

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





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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul Skripsi : **Mendesain Baju *Long Dress* Menggunakan Daun Nangka dengan Model Pembelajaran Kontekstual pada Kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar**

Mahasiswa yang Bersangkutan:

Nama : **MUSDALIFAH**  
NIM : 10541 0797 14  
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, Juni 2019

Disetujui Oleh.

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Drs. Benny Suliantoro, M.Sn.  
NIP : 19540525 198203 1 002

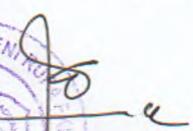
  
Nurul Inayah Anis Kamah, S.Pd., M.Sn.  
NIDN : 0909078804

Mengetahui:

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Jurusan  
Pendidikan Seni Rupa

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

  
Dr. Andi Baedat Mukaddas, M.Sn.  
NBM : 431 879



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

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUSDALIFAH

Stambuk : 105 410 797 14

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Judul Skripsi : “ Mendesain Baju *Long Dress* Menggunakan Daun Nangka Dengan Model Pembelajaran Kontekstual Pada Kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar”.”.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan didepan tim pengaji adalah asli karya saya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuatkan oleh siapapun.

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

Makassar, April 2019  
Yang Membuat Pernyataan

  
MUSDALIFAH

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*"Jika Anda ingin mengetahui kedalaman agama seseorang, janganlah lihat dari betapa banyaknya ia shalat dan puasa, melainkan lihatlah bagaimana ia memperlakukan orang lain"*  
(Imam Ja'far ash-shadiq ra)

*"Karena sesungguhnya di dalam setiap kesulitan itu ada kemudahan.  
Sesungguhnya dalam setiap kesulitan itu ada kemudahan."*  
(QS. Al Insyirah: 5-6)

*"Berbuatlah dengan hati, tidak berbuat sesuka hati."*



*Kupersembahkan karya ini buat*

*kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,*

*atas keikhlasan dan doa alam mendukung penulis*

*menwujudkan harapan menjadi kenyataan.*

## ABSTRAK

**MUSDALIFAH 2019. Mendesain Baju Long Dress Menggunakan Daun Nangka Dengan Model Pembelajaran Kontekstual Pada Siswa Kelas Ix Smp Universitas Muhammadiyah Makassar** Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Penelitian ini tujuan yang hendak di capai adalah untuk mengetahui, (1) bagaimana proses pembelajar mendesain *long dress* dengan menggunakan bahan utama daun nangka pada siswa Kelas IX SMP Universitas Muhammadiyah Makassar melalui model pembelajaran *kontekstual*, (2) Untuk mengetahui kualitas hasil karya desain dengan menggunakan daun nangka pada siswa Kelas IX SMP Universitas Muhammadiyah Makassar melalui model pembelajarn kontekstual. Dan adapun model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *kontekstual* merupakan salah satu model dari beberapa model metode pembelajaran kooperatif yang banyak dipraktekkan para guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas. Dari langkah-langkahnya, model ini dipandang sebagai model yang paling sederhana dan langsung dari pendekatan pembelajaran kooperatif. Meskipun sederhana, model ini mempunyai banyak kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran secara konvensional yang memfokuskan guru sebagai pelaku utamanya. Tinjauan dari beberapa contoh penelitian berkaitan dengan model pembelajaran kontekstual menambah bukti empiris akan kelebihan dari penerapan model pembelajaran kontekstual terhadap peningkatan motivasi belajar, aktifitas belajar, dan prestasi belajar siswa. Faktor-faktor penting yang sangat erat hubungannya dengan proses belajar adalah: kematangan, penyesuain diri /adaptasi, menghafal/mengingat, pengertian, berpikir, dan latihan. Bahwa nilai rata-rata hasil belajar mendesain setelah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe kontekstual adalah 90 nilai maksimum dan 65 nilai minimum dari 25 siswa dan di peroleh nilai rata-rata 7.75.

diperoleh bahwa dari 25 siswa kelas XI B1 yang mengikuti praktek terdapat 0 siswa (0%) masuk dalam kategori rendah, 7 (35%) masuk kategori sedang, dan 11 siswa (55%) masuk kategori tinggi, dan 2 siswa (10) masuk kategori sangat tinggi. Jika nilai rata-rata tersebut dikonsultasikan dengan pengkategorisasian sesuai dengan tabel 2, maka hasil belajar siswamasuk pada kategori berhasil.dari 25 siswa yang mengikuti tes dinyatakan tuntas atau memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan 65 ( $N \geq 65$ ). Berdasarkan hasil survei yang dilaksanakan, dapat disimpulkan:

1. Model pembelajaran kontekstual dapat menumbuhkan minat belajar Seni mendesain dengan menggunakan daun nangka pada siswa Kelas IX SMP Universitas Muhammadiyah Makassar melalui diamati dari kerja kolektif dan nilai rata-rata siswa.
2. Model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keaktifan siswa, baik dalam hal kehadiran maupun partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.

## KATA PENGANTAR



*AssalamuAlaikumWarahmatullahiWabarakatuh*

Puji dan syukur saya sampaikan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya jiwa ini takkan henti berthamid atas anugerah pada setiap detik waktu, gerak langkah, serta rasa dan rasio kepada-Mu sang Khalik.

Salam dan shalawat senantiasa tercurahkan kepada Nabiullah Muhammad SAW. sang revolusioner sejati sepanjang masa, juga kepada seluruh umat beliau yang tetap istiqamah di jalan-Nya dalam mengarungi bahtera kehidupan dan melaksanakan tugas kemanusiaan ini hingga hari akhir.

Sepenuhnya penulis menyadari bahwa sejak penyusunan proposal sampai penulisan skripsi ini takkan terwujud tanpa adanya ulur tangan dari orang-orang yang telah digerakkan hatinya oleh Sang Khalik untuk memberikan dukungan, bantuan, bimbingan baik secara langsung maupun tidak langsung bagi penulis. Olehnya itu, penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada pihak yang selama ini memberikan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis haturkan kepada:

1. Bapak Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE. MM. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak Prof. Dr. H. Erwin Akib, M.Pd. Ph.D. Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Bapak Dr. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn. Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa, FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.

4. Bapak Makmun, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Program Studi Pendidikan Seni Rupa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Kepada para dosen-dosen yang selalu membimbing dan mengarahkan kami selama proses perkuliahan.
6. Bapak Drs. Benny Subiantoro, M.Sn. selaku pembimbing I
7. Ibu Nurul Inayah Anis Kamah, S.Pd.,M.Sn. selaku pembimbing II
8. Kepada kedua orang tua Ayahanda A Bakar M Saleh, Ibunda tercinta Darmin yang selalu memberikan dukungan moril serta material sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini rekan-rekan seni rupa angkatan yang selalu berkomitmen untuk menjaga solidaritas persaudaraan..
9. Bapak Prof. Dr. H. Erwin Akib, M.Pd. Ph.D.,Kepala Sekolah SMP Universitas Muhammadiyah Makassar .
10. Ibu Suhaena, S.Pd, guru mata pelajaran Seni Budaya, staf , guru dan siswa kelas IX B1 SMP Universits Muhammadiyah Makassar.
11. Kepada teman-teman seperjuangan angkatan 2014 atas segala bantuan, motivasi, saran dan kerjasamanya selama penulis menjalani perkuliahan.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun serta menyempurnakan tulisan ini. Akhir kata semoga penelitian ini dapat membawa manfaat yang berarti bagi pembaca.

Makassar, Februari 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERSURATAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
SURAT PERJANJIAN .....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR .....	6
A. Tinjauan Pustaka .....	6
1. Model Pembelajaran.....	6
2. Pengertian Desain .....	6
3. Pengertian baju <i>long dress</i> .....	9
4. Pengertian kolase.....	9
5. Srategi pembelajaran kontekstual.....	12
B. Kerangka Pikir .....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
A. Jenis dan Lokasi Penelitian .....	14
B. Variabel dan Desain Penelitian .....	14
C. Desain Penelitian.....	15

D. Desain Penelitian	15
E. Definisi Operasional Variabel .....	16
F. Populasi dan Sampel .....	16
G. Teknik Pengumpulan Data .....	17
H. Teknik Analisis Data .....	17

#### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Hasil Penelitian .....	21
B. Pembahasan .....	34

#### BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan .....	46
B. Saran .....	47

#### DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPIRAN

#### RIWAYAT HIDUP



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Statistik hasil belajar .....	35
Tabel 2.2 : Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Siswa .....	35
Tabel 2.3 : Data Hasil Belajar Kelompok Siswa.....	47
Tabel 2.4 : Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan.....	48
Tabel 3.1 : Kategori Nilai Dalam Pembelajaran.....	49



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Contoh <i>long dress</i> dari daun.....	9
Gambar 2.2 : Contoh sketsa gaun dengan teknik kolase.....	13
Gambar 2.3 : Skema kerangka pikir.....	17
Gambar 2.4 : Skema desai penelitian.....	20
Gambar 3.1 : Daun nangka kering .....	37
Gambar 3.2 : Kertas gambar A4.....	37
Gambar 3.3 : Lem fox.....	38
Gambar 3.4 : Cat air.....	38
Gambar 3.5 : Pensil, penghapus, penggaris dan peraut .....	39
Gambar 3.6 : Kuas.....	39
Gambar 3.7 : Gunting.....	40
Gambar 3.8 : Tisu.....	40
Gambar 4.1 : Guru menyampaikan materi pembelajaran.....	41
Gambar 4.2 : Pembagian kelompok pembelajaran.....	42
Gambar 4.3 : Proses berkarya desai <i>long dress</i> .....	42
Gambar 4.4 : Proses finising karya desain <i>long dress</i> .....	43
Gambar 4.5 : Hasil karya kelompok I.....	44
Gambar 4.6 : Hasil karya kelompok II.....	45
Gambar 4.7 : Hasil karya kelompok III.....	46
Gambar 4.8 : Hasil karya kelompok IV.....	47

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal penting yang bertujuan untuk meningkatkan taraf hidup keluarga maupun untuk memajukan kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan yang bermutu lahir dari proses pembelajaran yang berkualitas. Apalagi pada era globalisasi seperti saat ini, pendidikan menjadi suatu kebutuhan dan menjadi suatu tuntutan zaman bagi kita untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri kita. Sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Salah satu faktor terlaksananya proses pembelajaran adalah pembelajaran siswa yang aktif. Dalam hal ini, peran guru sangat diharapkan bisa menciptakan situasi pendidikan atau pengajaran yang menstimulasi siswa aktif belajar, bukan hanya sekedar menjadi pihak pasif (penerima) belajar saja. Perbaikan metode yang digunakan juga mendorong terciptanya proses pembelajaran yang bermutu dengan siswanya yang aktif.

Dunia seni dianggap merupakan suatu alam tersendiri, suatu kawasan yang diisi hanya oleh aroma kebebasan, tempat para seniman melakukan proses penciptaan (*creation*) sesuai daya cipta (*creativity*) masing-masing, baik penciptaan seni visual maupun non-visual. Salah satu matra (*dimension*) di dalam dunia seni itu diisi oleh seni rupa. Dan seni rupa sendiri mencakup bentangan luas yang terbagi atas bermacam-macam cabang, mulai dari seni rupa murni, desain, teater dan bidang-bidang lainnya. Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

★ Seni, termasuk seni rupa, mencakup proses produksi suatu karya yang menyangkut daya, cipta dan karsa seseorang. Pendidikan seni rupa di Sekolah umum menawarkan beragam tujuan. Salah satu tujuan pendidikan seni rupa adalah mengembangkan keterampilan menggambar, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa, menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa, dan mempromosikan gagasan multikultural (Asselbergs dan Knoop, 1995: 3).

Dalam teori-teori di atas salah satu tujuan pendidikan seni rupa adalah mengembangkan keterampilan menggambar. Tujuan pengajaran menggambar di Sekolah tidak hanya untuk menjadikan anak pintar menggambar melalui latihan koordinasi mata dan tangan yang amat ketat,

tetapi menanamkan kesadaran budaya, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu pendidikan seni rupa, menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri, dan mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa.

Pada Kelas IX SMP Universitas Muhammadiyah Makassar, Mata Pelajaran seni desain (kerajinan tangan) adalah salah satu mata pelajaran dari empat mata pelajaran yang diajarkan pada Bidang Studi Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), mata pelajaran lainnya yaitu Seni Rupa, Seni Tari, Seni Musik, Seni Teater (Drama) dan sastra. mengutamakan pengembangan kemampuan siswa sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan yang selanjutnya. Sehubungan dengan hal di atas, dalam hal mata pelajaran seni budaya Kelas IX SMP Universitas Muhammadiyah Makassar, bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa Kelas IX SMP Universitas Muhammadiyah Makassar, adalah Seni Budaya (Subiantoro 2014; 21)

Salah satu aspek yang menunjang dalam pelajaran seni budaya adalah model pembelajaran yang digunakan saat melakukan aktivitas belajar. Model pembelajaran kontekstual menarik sekali untuk diterapkan guna meningkatkan kemampuan siswa dalam berkarya atau mendesain. Di mana siswa diarahkan untuk belajar secara aktif dan bersentuhan langsung dengan alat dan media yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dan hasil wawancara pada siswa Kelas IX SMP Universitas Muhammadiyah Makassar, dan guru

mata pelajaran seni budaya di Sekolah tersebut, ditemui berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa dalam mengikuti pelajaran seni budaya antara lain, sebagian dari siswa itu kurang dalam hal kemampuan teknik dari proses menyeket, dan kurang memahami teknik kolase, kurang berminatnya siswa dalam mengikuti pelajaran seni budaya sehingga siswa malas mengerjakan tugas teori maupun tugas praktik, yang diberikan oleh guru tidak dapat diselesaikan dengan baik dan maksimal.

Oleh sebab itu penulis tertarik meneliti tentang pemanfaatan daun nangka menggunakan teknik kolase dengan model pembelajaran kontekstual (pembelajaran aktif) pada siswa Kelas IX SMP Universitas Muhammadiyah Makassar, Karena peneliti menemukan adanya ketertarikan dari sebagian besar siswa untuk mencoba membuat desain baju dengan memanfaatkan daun nangka sebagai bahan utamanya. Peneliti memilih menggunakan daun nangka, karna daun nangka adalah bahan alam yang sangat mudah didapatkan dan peneliti ingin agar siswa tahu bahwa untuk membuat sebuah karya seni bukan hanya menggunakan bahan- bahan yang mahal melainkan memanfaatkan lingkungan atau bahan alam pun bisa contohnya daun nangka kering, dalam proses mendesain *long dress* daun nangka yang digunakan adalah daun nangka kering, karena daun nangka kering memiliki warna yang alami dan berbeda.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pemanfaatan daun nangka dalam mendesain baju *Long Dress* menggunakan teknik kolase dengan model pembelajaran kontekstual (pembelajaran aktif) pada Siswa Kelas IX SMP Universitas Muhammadiyah Makassar?
2. Bagaimanakah hasil karya dalam mendesain baju *Long Dress* menggunakan daun nangka dengan teknik kolase?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pemanfaatan daun nangka dalam mendesain baju *Long Dress* menggunakan teknik kolase dengan model pembelajaran (pembelajaran aktif) kontekstual pada Siswa Kelas IX SMP Universitas Muhammadiyah Makassar?
2. Untuk mengetahui hasil karya dalam mendesain baju *Long Dress* menggunakan daun nangka dengan teknik kolase.

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui proses pemanfaatan daun nangka menggunakan teknik kolase dengan model pembelajaran kontekstual (pembelajaran aktif) pada siswa Kelas IX SMP Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Dapat mengetahui hasil karya yang dicapai pada pemanfaatan daun nangka menggunakan teknik kolase dengan model pembelajaran kontekstual (pembelajaran aktif) pada siswa Kelas IX SMP Universitas Muhammadiyah Makassar.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model Pembelajaran

###### a. Pengertian Desain

Menurut Arianto (2003: 28) desain adalah elemen desain busana secara lengkap yang terdiri atas garis arah, bentuk, ukuran, warna, nilai, dan tekstur. Menurut Sawitri (1994: 18) desain adalah gabungan unsur-unsur garis, bentuk, warna, dan ukuran yang disusun menurut prinsip-prinsip desain dan menghasilkan benda atau karya yang indah dan menarik. Sedangkan menurut Widarwati (1993: 2) desain adalah suatu rancangan atau gambaran objek suatu benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan gambaran awal yang terdiri atas beberapa unsur yaitu garis, bentuk, warna dan tekstur untuk membuat suatu karya.

Pembuatan desain mencakup unsur-unsur dan prinsip-prinsip yang meliputi:

- 1). Garis dan arah; garis adalah kumpulan titik yang mempunyai tujuan dan arah untuk mengungkapkan emosi, perasaan, dan ekspresi.
- 2). Bentuk; bentuk dibedakan menjadi dua, yaitu: (a) bentuk geometris, seperti segi tiga, segi empat, kerucut, lingkaran, trapesium, dan silinder; (b). bentuk bebas, seperti bentuk daun, bunga, dan titik air. Bentuk-bentuk pada busana dapat berupa bentuk lengan, krah, garis leher, motif, bentuk rok, dan saku.

- 3). Ukuran; ukuran menentukan panjang pendeknya garis dan besar-kecilnya bentuk menjadi berbeda. Ukuran pada busana digunakan untuk menentukan panjang rok, yaitu rok mini, kini, midi, *maxi*, dan *long dress*.
- 4). Nilai gelap terang; nilai ini menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih. Nilai ini menunjukkan terang gelapnya corak warna yang digunakan dalam busana. Busana pesta misalnya, pada umumnya menggunakan warna gelap atau warna mencolok.
- 5). Warna; pemilihan warna yang tidak tepat akan tampak tidak serasi. Kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan indah dan menarik. Untuk busana pesta misalnya, agar berkesan lebih hidup, warna yang digunakan adalah warna yang cerah.
- 6). Tekstur; tekstur adalah permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dapat dirasakan. Pada bahan busana, sifat permukaan kain dapat pula dilihat dan dirasakan, di antaranya lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang. Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur, sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.

Adapun prinsip-prinsip desain meliputi:

- a. Keselarasan merupakan kesatuan di antara macam-macam unsur desain, walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian kelihatan bersatu.
- b. Proporsi (perbandingan) adalah perbandingan antara satu dan yang lain dalam satu susunan berbeda, sehingga tercapai keselarasan
- c. Keseimbangan adalah penyusunan unsur-unsur desain secara baik.
- d. sehingga tampak serasi pada pemakai. Keseimbangan sangat menentukan nilai artistik dari kombinasi yang dibuat. Hal itu merupakan prinsip desain yang paling banyak menuntut kepekaan perasaan.
- e. Irama adalah keselarasan yang baik dapat menimbulkan kesan gerak yang menyambung dari bagian satu ke bagian yang lain, sehingga dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian yang lain. Contoh: pengulangan motif, renda, peralihan ukuran besar ke kecil atau sebaliknya.
- f. Pusat perhatian dalam suatu desain busana harus ada bagian yang lebih.

Menurut Kamil (1996: 9) desain busana adalah mencipta model pakaian. Yang dimaksud mencipta adalah mengeluarkan perasaan yang kuat didorong oleh emosi, sehingga menimbulkan atau membentuk sesuatu yang baru. Jadi, mencipta mode atau *fashion design* adalah membuat sesuatu yang baru tentang mode pakaian. Orang yang pekerjaannya mencipta mode disebut pencipta mode atau perancang mode.

Tahapan atau langkah pembuatan desain busana seperti dikemukakan oleh Widarwati (1994: 64) sebagai berikut.

- 1). Menetapkan sumber ide yang akan dijadikan dasar pembuatan desain busana.
- 2). Menggambar perbandingan tubuh, posisi tubuh, sesuai model busana yang akan dibuat. Tentukan garis keseimbangan, garis pinggang, garis panggul, dan garis lutut tepat pada tempatnya.
- 3). Menggambar bagianbagian busana sesuai dengan ide atau gagasan.
- 4). Menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan, sehinggatinggal garis desain yang diperlukan.
- 5). Memberi tekstur pada desain, sehingga gambar kelihatan lebih hidup dan memberikan gambaran mengenai bahan yang digunakan.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa desain busana adalah rancangan busana yang dibuat berdasarkan unsur dan prinsip desain, dibuat berdasarkan langkah-langkah yang benar.

Hal penting yang dijadikan pedoman dalam mendesain busana adalah sumber ide. Sumber ide menurut Widarwati (1996: 58) adalah segala sesuatu yang menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan suatu desain busana yang baru atau sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi baru. Namun, sumber ide dapat diambil dari bagian tertentu yang dianggap paling menarik dari suatu (Widarwati, 2007: 178-179).

**b. Pengertian Baju *Long Dress***

Wardhatul (2016: 42) menjelaskan bahwa *Long Dress* adalah pakaian wanita yang memiliki karakter feminim lebih memilih mode pakaian terusan. Model *long dress* ini memiliki karakter feminim, anggun, dan elegan karena bentuknya yang jatuh ke bawah dan tidak terlalu ketat sehingga tidak terlihat bentuk lekukan tubuhnya.



Gambar 2.1. *long dress* dari daun

### c. Pengertian Kolase

Menurut para ahli kegiatan ini diperkirakan bermula di Venice, Italia, kira-kira pada abad 17 ketika kota Venice menjadi yang terdepan dalam hal percetakan di Eropa. Sejak saat itu, seni kolase berkembang pesat di Prancis, Inggris, Jerman, dan kota-kota lain di Eropa. Dalam perkembangannya, kolase secara kreatif dimanfaatkan sebagai unsure estetis yang personal dalam sebuah karya lukis, baik dipadukan dengan cat ataupun murni kolase. Kolase menjadi media yang digemari oleh kalangan seniman dunia. Pablo Picasso, Georges Braque, dan Max Ernst terkenal dengan karya-karya lukis mereka yang memanfaatkan kolase kertas, kain, dan berbagai media lainnya.

Selain beberapa tokoh tersebut, seniman besar lain yang terkenal dengan kolasenya adalah Kurt Schwitters. Kurt Schwitters merupakan seorang pelukis kelahiran Hanover, Jerman, pada 20 Juni 1887. Selain sebagai seniman lukis, puisi, patung, desain grafis, tipografi, dan apa yang kemudian dikenal sebagai seni instalasi, Schwitters juga sangat terkenal dengan karya-karya kolasenya. Sebagian besar karya kolasenya koheren dengan dunia sekitarnya. Dia menggunakan fragmen benda-benda yang ditemukannya dan membuat sendiri cerdas untuk suatu peristiwa aktual.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar (Depdiknas 2001, 580). Dari

definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kolase yaitu merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya utuh dan dapat mewakili perasaan estetis orang yang membuatnya.

Agar dapat memahami tentang seni kolase terlebih dahulu, kita perlu mengetahui apa sebenarnya arti kolase. Kata kolase, yang dalam bahasa Inggris disebut *„collage*’ berasal dari kata *„coller*’ dalam bahasa Prancis, yang berarti *„merekat*’. Selanjutnya kolase dipahami sebagai sebuah teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam, dan lain sebagainya, atau dikombinasikan dengan penggunaan cat atau teknik lainnya. Dalam kamus modern *Art A Collins Larouse Concise Encyclopedia* dikatakan bahwa semua kegiatan “perakitan” beraneka bahan dasar menjadi sebuah karya seni. Misalnya, merakit dan merekatkan kertas, kayu, metal, barang-barang bekas, bahkan sampah ke dalam media hiasan dinding.

Dari beberapa istilah tersebut kolase adalah karya seni rupa yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apa saja ke dalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi satu kesatuan karya. Kata kunci yang menjadi esensi dari kolase adalah “menempel atau merekatkan” bahan apa saja yang serasi.

Alat dan bahan yang digunakan dalam pemanfaatan daun kering dengan seni kolase :

1. Potongan daun kering/papan, kertas, bahan bekas dan lainnya
2. Lem fox, pensil, penghapus, pisau, gunting, penggaris, lakban hitam, lakban kertas.
3. Pensil warna untuk menggambar sketsa yang akan dibuat.

Kolase (*collage*) adalah sebuah cabang dari seni rupa yang meliputi kegiatan menempel potongan-potongan kertas, kayu atau material lainnya untuk membentuk suatu desain atau rancangan tertentu. (Kamus *Modern Art, A Collins-Larousse Concise Encyclopedia*) semua kegiatan adalah merupakan “perakitan” beraneka bahan dasar menjadi sebuah karya seni. Misalnya, merakit dan merekatkan kertas, kayu, metal, barang-barang bekas, bahkan sampah ke dalam media hiasan dinding. Begitu pula, semua media lukisan yang ditambahi dan ditemeli asesoris berbagai bentuk benda sesuai aslinya.

Kolase dan Seni Rupa, kendati seni kolase berlawanan arah sifatnya dengan seni lukis, pahat, atau cetak dan seni kriya lainnya, yakni berupa karya yang dihasilkan tidak lagi memperlihatkan bentuk asal material yang dipakai seni lukis, dari kanvas putih menjadi lukisan berwarna-warni. Dalam teknik kolase material yang digunakan harus tetap terlihat, seperti menggunakan kerang-kerangan atau potongan-potongan kayu, benda bekas, material tersebut harus masih dapat dikenali bentuk aslinya walau sudah dirakit menjadi satu kesatuan.



Gambar 2.2. sketsa gaun dengan teknik kolase

#### d. Model Pembelajaran Kontekstual

Pendefinisian pembelajaran dengan pendekatan kontekstual yang dikemukakan oleh ahli sangatlah beragam, namun pada dasarnya memuat faktor-faktor yang sama. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning, CTL*) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan mengambil, mensimulasikan, menceritakan, berdialog, bertanya jawab atau berdiskusi pada kejadian dunia nyata kehidupan sehari-hari yang dialami siswa, kemudian diangkat kedalam konsep yang akan dipelajari dan dibahas. Melalui pendekatan ini, memungkinkan terjadinya proses belajar yang di dalamnya siswa mengeksplorasi pemahaman serta

kemampuan akademiknya dalam berbagai variasi konteks, di dalam ataupun di luar kelas, untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya baik secara mandiri ataupun berkelompok.

Model pembelajaran kontekstual merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Suprijono 2013: 98).

Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan Berns dan Ericson (2001), yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kontekstual adalah suatu konsep pembelajaran yang dapat membantu guru menghubungkan materi pelajaran dengan situasi nyata, dan memotivasi siswa untuk membuat koneksi antara pengetahuan dan penerapannya dikehidupan sehari-hari dalam peran mereka sebagai anggota keluarga, warga negara dan pekerja, sehingga mendorong motivasi mereka untuk bekerja keras dalam menerapkan hasil belajarnya. Dengan demikian pembelajaran kontekstual merupakan suatu sistem pembelajaran yang didasarkan pada penelitian *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*, sehingga guru harus merencanakan pengajaran yang cocok dengan tahap perkembangan siswa.

#### e. Strategi Pembelajaran Kontekstual

Strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang di pilih yang dapat yang memberkan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan *Center For Occupational Research And Development* (CORD) Penerapan strategi pembelajaran kontekstual digambarkan sebagai berikut:

1. *Relating*, belajar dikaitkan dengan konteks penyalaman kehidupan nyata. Konteks merupakan kerangka kerja yang dirancang guru untuk membantu peserta didik agar yang dipelajari bermakna.
2. *Experiencing*, belajar adalah kegiatan “ mengalami “, peserta didik berproses secara aktif dengan hal yang dipelajari dan berupaya melakukan eksplorasi terhadap hal yang dikaji, berusaha menemukan dan menciptakan hal baru dari apa yang dipelajari.
3. *Applying*, belajar menekankan pada proses mendemonstrasikan pengetahuan yang dimiliki dalam konteks dalam pemanfaatannya.
4. *Cooperative*, belajar merupakan proses kolaboratif dan kooperatif melalui belajar berkelompok, komunikasi interpersonal.
5. *Transferring*, belajar menekankan pada terwujudnya kemampuan memanfaatkan pengetahuan dalam situasi .

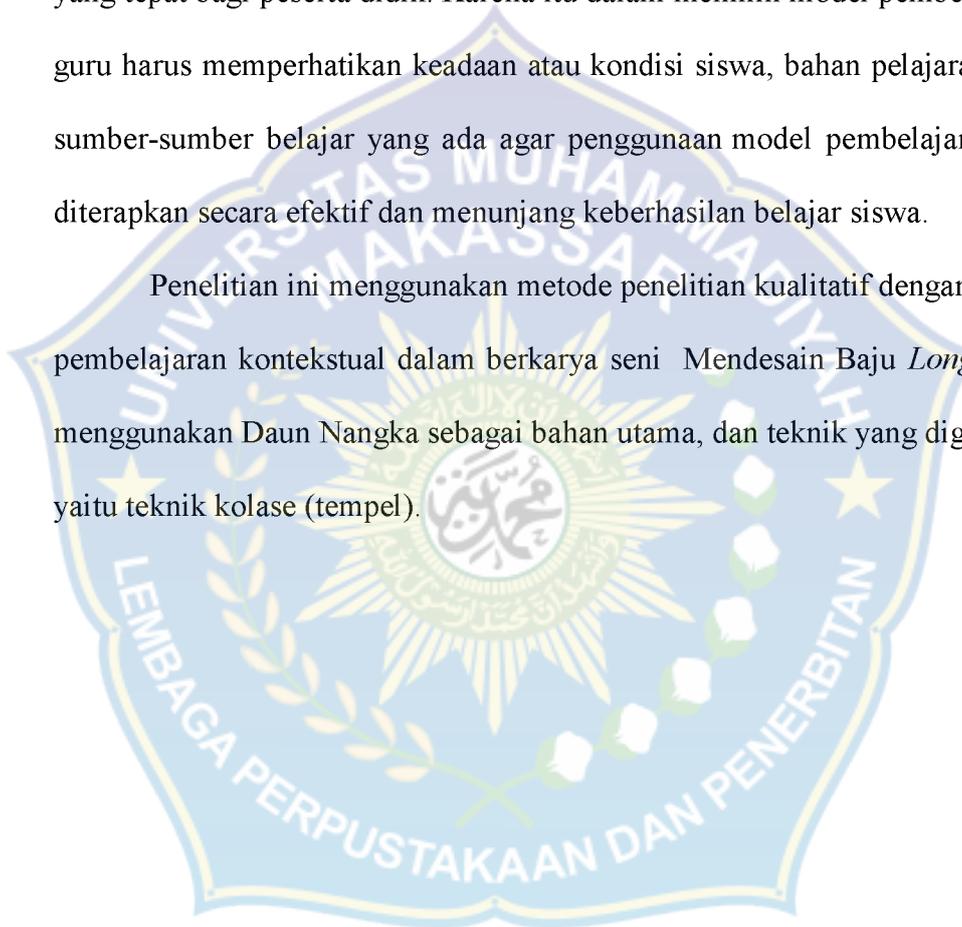
Menurut Zahorik (dalam Suprijono, 2013: 103) urutan-urutan pembelajaran kontekstual adalah *activating knowledge, acquiring knowledge, under standing knowledge, applying knowledge, dan*

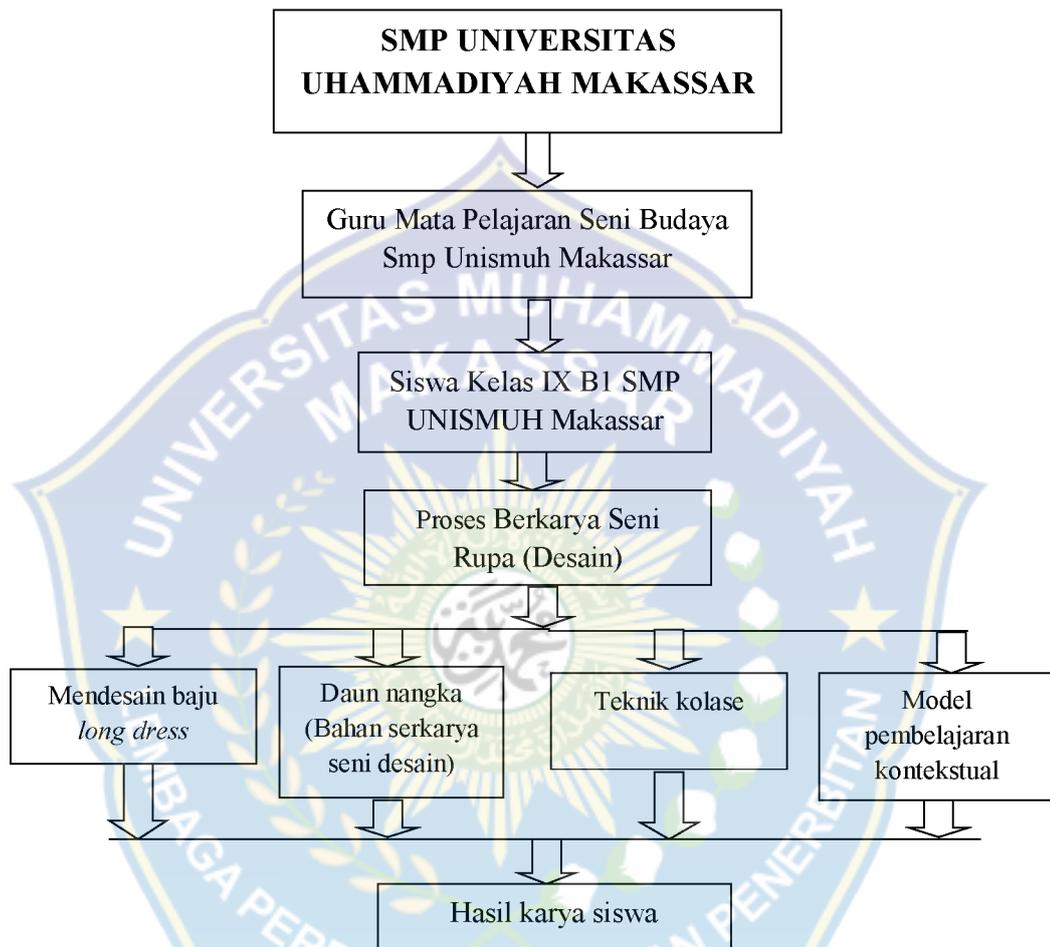
*reflecting knowledge*. pembelajaran kontekstual diawali dengan pengaktifan pengetahuan yang sudah ada.

## **B. Kerangka Pikir**

Sebagai seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Karena itu dalam memilih model pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajara dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan model pembelajaran kontekstual dalam berkarya seni Mendesain Baju *Long Dress* menggunakan Daun Nangka sebagai bahan utama, dan teknik yang digunakan yaitu teknik kolase (tempel).





**Gambar 2.3. Skema Kerangka Pikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Lokasi Penelitian**

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

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2011: 73). Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yakni untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena yang ada, baik bersifat alami maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas. Selain itu penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi, dan perubahan pada variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

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

Penelitian ini berlokasi di kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar, Jalan. Talasapang No. 40 D, Kelurahan. Gunuungsari, Kecamatan. Rappocini Kota. Makassar, Provinsi. Sulawesi Selatan.

#### **B. Variabel dan Desain Penelitian**

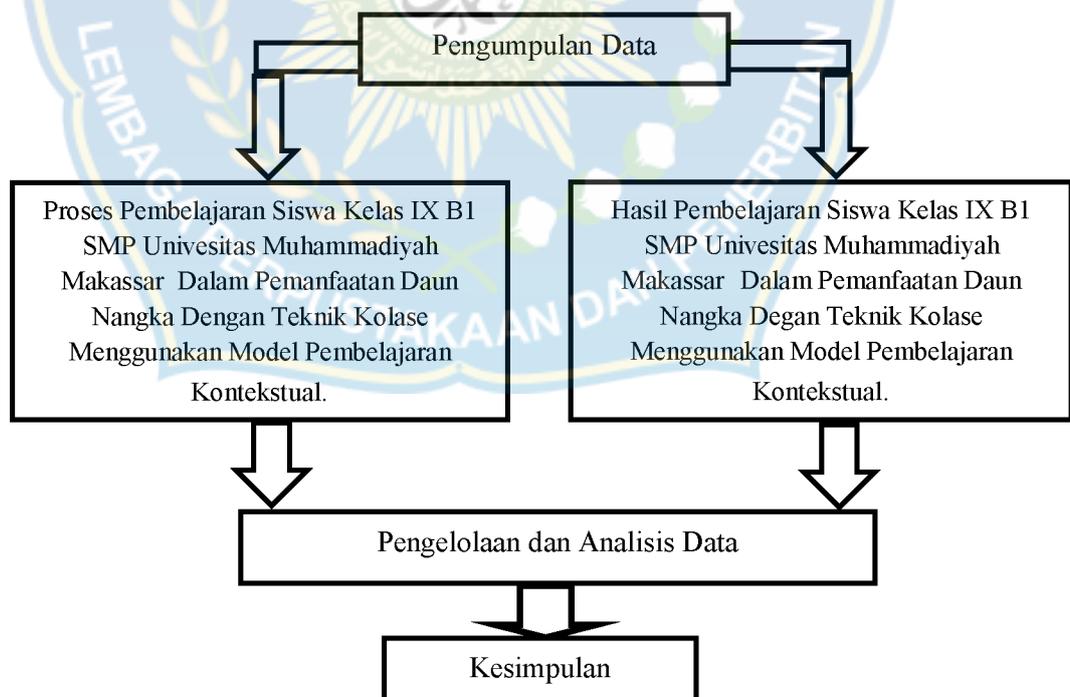
##### **1. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2016: 3) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat /nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik

kesimpulannya. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah proses pemanfaatan daun nangka menggunakan teknik kolase dengan model pembelajaran kontekstual. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil karya dalam mendesain baju *Long Dress*.

## 2. Desain Penelitian

Desain penelitian pada dasarnya merupakan strategi untuk mengatur acuan dalam penelitian. Penelitian ini bersifat deskriptif yakni berusaha mengungkapkan atau menggambarkan apa adanya tentang tingkat kemampuan siswa kelas IX B1 SMP Univesitas Muhammadiyah Makassar dalam mendesain *long dress* menggunakan daun nangka dengan teknik kolase. Berdasarkan variabel di atas maka desain penelitian dapat dijelaskan dalam bentuk skema sebagai berikut.



**Gambar 2.4. Skema desain penelitian**

### C. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari perbedaan penafsiran tentang variabel dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan secara operasional. Definisi operasional penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa dalam mendesain *long dress* dengan teknik kolase yaitu segala usaha yang dilakukan oleh siswa terkait dengan pemanfaatan daun angka sebagai media utama dalam berkarya.

### D. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017: 117) populasi merupakan wilayah regeneralisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX B1 SMP Univesitas Muhammadiyah Makassar yang terdaftar pada tahun ajaran.

#### 2. Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut sugiyono (2017: 124) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Jadi, sampel diambil tidak secara acak, tapi ditentukan sendiri oleh peneliti. Jadi, yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah semua siswa kelas IX B1 SMP Univesitas Muhammadiyah Makassar

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Penelitian Lapangan**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data primer tentang hasil belajar siswa dalam teknik kolase. Untuk memperoleh data tersebut peneliti menggunakan instrumen sebagai berikut:

#### **a. Lembar Observasi**

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dengan cara melakukan observasi langsung ketempat pembuatan karya seni pada kelas yang diajarkan. Disamping itu, observasi dilakukan juga pada karya-karya siswa yang telah dipamerkan atau karya yang telah dinilai oleh pendidik.

#### **b. Format Wawancara**

Teknik wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan orang yang dijadikan sasaran penilaian.

#### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi yakni teknik yang dilakukan dengan cara pengambilan data dari dokumen yang ada serta pengambilan gambar melalui kamera atau foto pada karya sebagai salah satu objek penelitian.

## **F. Teknik Analisis Data**

Teknik Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif merupakan metode untuk menggambarkan obyek berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana dengan

kenyataannya. Jadi selama di lapangan peneliti menggunakan deskriptif kuantitatif, setelah semua data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah pengolahan data. Di mana hasil dari wawancara, observasi dan dokumentasi dijabarkan dan memilih mana yang penting akan dipelajari. Analisis ini berdasarkan pada data prestasi siswa yang diperoleh melalui nilai pelajaran seni budaya. Pada bagian ini peneliti akan menganalisa data tersebut satu persatu yang didasarkan pada nilai siswa permasing-masing mata pelajaran tersebut. Adapun berdasarkan kriteria yang dipakai pada kategori dalam penelitian ini, maka untuk lebih memudahkan digunakan 3 kategori yaitu: baik, cukup, dan kurang Azwar (2009: 108).



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas hasil-hasil penelitian mengenai proses Pembelajaran seni mendesain *long dress* pada siswa kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran seni budaya (kriya kolase) di Sekolah tersebut, penulis memperoleh data sebagai berikut:

1. Kurikulum Yang Digunakan dalam Pelaksanaan Pembelajaran seni mendesain *long dress* di kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar.

Salah satu faktor yang paling menentukan adalah sistem yang digunakan, sebagai penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran di Sekolah-Sekolah. Untuk diketahui bersama bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, guru, materi, dan metode tidak akan berjalan dengan lancar tanpa ada sistem yang mengatur secara struktur. Dengan demikian maka penulis sangat mengedepankan permasalahan tentang kurikulum sebagai sistem yang menjadi salah satu faktor penentu dalam keberhasilan suatu proses pelaksanaan pembelajaran disebuah instansi atau Sekolah, maka kurikulum dalam hal ini merupakan sistem yang digunakan di Sekolah untuk dipahami oleh guru dalam menyampaikan materi secara struktur baik teoritis maupun praktis. Dengan demikian maka akan lebih mudah guru menekuninya secara totalitas.

Adanya kurikulum di Sekolah memiliki arti yang penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran, karna dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas, dengan ketidak jelasan. Maka kurikulum sebagai pedoman dalam pelaksanaannya.

2. Keadaan Sarana dan Prasarana dalam Pelaksanaan Pembelajaran Seni mendesain *long dress* di kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar

Pelaksanaan proses belajar mengajar, salah satu faktor yang paling menentukan adalah keadaan sarana dan prasarana yang menjadi penunjang dalam kegiatan pembelajaran seni mendesain *long dress*. Sudah diketahui bersama bahwa mendesain *long dress*, terlebih khusus seni kriya tidak hanya terfokus pada suatu ruang keadaan yang disebut teori tetapi seni kriya secara esensial adalah kemampuan secara teknis. Untuk mengukur suatu keberhasilan proses pembelajaran mendesain yaitu dengan mengacu kepada suatu indikator bagi kemampuan siswa yang belajar dari tidak tahu menjadi tahu, sarana sangat menentukan dalam proses pembelajaran apalagi kemampuan siswa belajar dalam kemampuan secara teknis, sarana dalam hal ini adalah alat penunjang atau pendukung proses belajar mengajar adalah alat dan bahan seni kriya yang harus siswa ketahui dan pahami baik secara teoritis maupun praktis. Alat dan bahan itu sendiri haruslah siswa ketahui secara keseluruhan mulai dari penamaan, jenis dan penggunaannya, dengan demikian akan lebih mudah siswa untuk menekuninya secara totalitas.

Adanya sarana pembelajaran mempunyai arti yang penting bagi guru, karena dalam kegiatan proses belajar mengajar, ketidak jelasan materi pengajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan sarana sebagai perantara. Kerumitan bahan ajar yang disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan sarana sehingga kemungkinan siswa akan jauh lebih mengerti. Sarana dapat mewakili hal yang kurang mampu

guru utarakan melalui penjelasan secara teoritis, bahkan keabstrakan bahan dapat dikongkritkan dengan menghadirkan sarana yang dimaksud, dengan demikian siswa dapat dengan mudah mencerna materi pengajaran.

Daftar materi yang di sampaikan kepada siswa kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar Tahun ajaran 2019.

NO	Langkah-langka	Materi Pembelajaran
1	Menyampaikan materi ajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian <i>long dress</i></li> <li>• Fungsi mendesain <i>long dress</i></li> <li>• Cara mendesain <i>long dress</i></li> </ul>
2	Pelaksanaan membuat desain <i>long dress</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat desain <i>long dress</i> kertas A4</li> </ul>
3	Pelaksanaan praktek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggambar desain <i>long dress</i> di atas kertas A4</li> </ul>
4	Pelaksanaan mengerjakan soal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan soal SBK tentang <i>long dress</i></li> </ul>

3. Metode yang Digunakan dalam Pembelajaran mendesain *long dress* di kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar.
- a. Analisis Data Kuantitatif

Setelah melaksanakan proses belajar mengajar selama 2 kali pertemuan kemudian pada pertemuan ke-3 dilaksanakan penilaian praktik, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2.1. Statistik Hasil Belajar Siswa kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar.

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah siswa	25
Nilai maksimum	90
Nilai minimum	65
Nilai Rentang	25
Nilai rata-rata	7.75

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar seni budaya (mendesain *long dress*) dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual adalah 90 nilai maksimum dan 65 nilai minimum dari 25 siswa dan di peroleh nilai rata-rata 7,75.

Apabila nilai hasil belajar siswa dikelompokkan kedalam 4 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi nilai seperti yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 2.2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Siswa kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar.

Skor	Frekuensi	Persen	Kategori
0 – 39	0	0%	Rendah sekali
40 – 54	0	0%	Rendah
55 – 74	5	25%	Sedang
75 – 89	17	65%	Tinggi
90 – 100	2	100%	Tinggi sekali
Jumlah	25	100	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa dari 25 siswa yang mengikuti praktik terdapat 0 siswa (0%) masuk dalam kategori rendah, 5 (25%) masuk kategori sedang, dan 17 siswa (65%) masuk kategori tinggi, dan 2 siswa (100%) masuk kategori sangat tinggi.

Berdasarkan tabel 1 nilai rata-rata siswa adalah 7,75. Jika nilai rata-rata tersebut dikonsultasikan dengan kategori sesuai dengan tabel 2, maka hasil belajar siswa pada masuk kategori berhasil.

Jumlah siswa yang tuntas atau memperoleh nilai diatas atau sama dengan KKM adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3. Data Hasil Belajar Kelompok Siswa kelas IX B1 SMP Muhammadiyah Makassar.

NO	Nama Kelompok	Aspek yang dinilai			Jumlah nilai	Nilai Rata-Rata	ket
		komposisi	proporsi	Kerapian			
1	Kelompok I	85	65	80	230	76,6	Baik
2	Kelompok II	85	85	85	255	85	Baik
3	Kelompok III	80	65	65	210	70	Baik
4	Kelompok IV	80	70	70	220	70	Baik

Berdasarkan klasifikasi nilai di atas tabel maka dapat dideskripsikan bahwa yang mendapat nilai 76,6 kelompok I, 85 Kelompok II, 70 Kelompok III, dan 70 kelompok IV semua kelompok masuk dalam kategori baik.

Tabel 2.4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Berdasarkan KKM Hasil Belajar Siswa kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar.

Skor	Frekuensi	Persen	Kategori
0-35	0	0%	Sangat Kurang
35-55	0	0%	Kurang
55-65	0	0%	Cukup
65-85	3	100%	Baik
85-100	1	-	SangatBaik
Jumlah 4 Kelompok		100%	

Berdasarkan tabel frekuensi dan persentase hasil belajar siswa kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar di atas diperoleh dari siswa 25 dan dibagi kelompok menjadi 4 kelompok dikategorikan baik dalam kegiatan praktik berkreasi dalam proses pembelajaran mendesain *long dress* melalui model pembelajaran kontekstual.

Tabel 3.1. Kategori Nilai dalam pembelajaran Seni desain dengan teknik kolase.

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

Berdasarkan klasifikasi nilai di atas maka dapat dideskripsikan bahwa siswa yang mendapat nilai 0 – 35 dikategorikan sangat kurang, nilai 35 – 55 dikategorikan sedang, nilai 55 – 65 dikategorikan cukup, nilai 65 – 85 dikategorikan baik, kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar 85 – 100 dikategorikan sangat baik.

a. Daftar nilai karya kelompok siswa Berkreasi Dalam Mendesain Menggunakan Teknik kolase Dengan Model Pembelajaran kontekstual Pada siswa kelas IX B1 SMP Muhammadiyah Makassar.

No	Karya kelompok	Nilai	Keterangan
1		86	Baik
2		75	Baik

3		80	Baik
4		80	Baik

4. Sistem Penilaian Hasil Belajar mendesain *long dress* di kelas IX B1 SMP Muhammadiyah Makassar.

Keberhasilan suatu pembelajaran mendesain *long dress* pada suatu Sekolah tidak akan diketahui tanpa adanya suatu sistem penilaian dalam proses belajar mengajar. Adapun sistem penilaian hasil belajar desain *long dress* di kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar yaitu : tes praktik dan penugasan. Bahkan yang perlu dilihat dan nilai dari siswa dalam pembelajaran seni kriya adalah:

- 1) Aspek kognitif ( kemampuan menganalisa)
- 2) Aspek afektif (kemampuan mengapresiasi)
- 3) Aspek psikomotorik (kemampuan daya cipta)

5. Latar Belakang Pendidikan Guru Seni Budaya (Seni Kriya) di kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar.

Berbicara masalah pendidikan dan pengajaran tidak lepas pula dari proses belajar mengajar yang merupakan inti dari pelaksanaan pendidikan dan pengajaran, yang menjadi pemeran utama dalam pelaksanaan tersebut adalah guru, oleh karena itu pelaksanaan proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil apabila ditunjang dengan mutu, artinya bahwa seorang guru haruslah benar-benar mampu dalam penguasaan materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Tetapi sebaliknya seorang yang mengajarkan mata pelajaran yang dibawakan kemudian materi tersebut tidak dikuasai maka yang akan terjadi adalah kesimpangsiuran akibat tidak ada relevansi antara kemampuan guru dengan tujuan utama pembelajaran tersebut. Hal ini akan menimbulkan dampak negatif pada siswa dalam hal pemahaman materi pembelajaran sampai kepada tahap penguasaan materi pembelajaran itu sendiri. Seperti juga yang dialami oleh guru yang selama ini bertugas sebagai guru bidang studi Seni Budaya di kelas IX B1 SMP Muhammadiyah Makassar, sebagai guru yang hanya memiliki latar belakang seni dan desain S1 Universitas Negeri Makassar, maka hal ini sangatlah memberikan efek minim pada proses belajar mengajar bidang studi seni budaya khususnya mendesain *long dress*.

## Daftar kehadiran siswa kelas IX B1 SMP Muhammadiyah Makassar

No	Nama siswa	P/L	Nilai
1.	A. ALFIKAR TAURISYAH	L	75
2.	A.M.NURRAFFAH	L	80
3.	ANDI ABD. RAZAK	L	85
4.	AZRIRUDDIN	L	75
5.	MUHAMMAD EMILSYALIM	L	80
6.	MUHAMMAD FADHEL	L	80
7.	MUHAMMAD RAFIANSYAH	L	70
8.	MUHAMMAD RIANDHY	L	70
9.	MUHAMMAD REZA AKBAR	L	80
10.	QURAN	L	95
11.	SALIM MAULANA ARDAN	L	80
12.	SYAIFUL ARIF	L	80
13.	ARYA ADITYA	L	70
14.	AHMAD FAWZY KARIM	L	70
15.	RIFALDI	L	75
16.	MUH. ASRI NURHIDAYAHTULLAH	L	70
17.	IBNU HASIM	L	80
18.	A. RAIHAN DWI PUTRA	L	75
19.	AHMAD FAQIH ZAUHARI	L	80
20.	ANDI MUHAMMAD AKBAR	L	85
21.	ANDI MUHAMMAD MUFLI	L	75
22.	ANDI MUHAMMAD ABYAN	L	80
23.	ANDI RAIS	L	80
24.	ASRULLAH	L	70
25.	FATUR TOLIB	L	70

## **B. Pembahasan**

Pembelajaran mendesain *long dress* dengan Menggunakan daun nangka Melalui Model Pembelajaran kontekstual pada Siswa kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar. Pada penyajian hasil penelitian di atas, peneliti telah mengungkapkan analisis dan penelitian yang pada prinsipnya mencakup lima persoalan pokok, yaitu: Kurikulum yang digunakan, keadaan sarana dan prasarana sebagai faktor pendukung dan penghambat, metode yang digunakan, sistem penilaian hasil belajar, latar belakang pendidikan guru dan akan terurai sebagai berikut:

### **1. Proses Belajar Siswa**

Dalam kerangka pendidikan formal minat belajar siswa menjadi salah satu faktor penyebab keberhasilan suatu program pendidikan. Dengan tindakan tentang persiapan mengajar, pelaksanaan belajar mengajar, maka guru menguatkan motivasi belajar siswa. Di samping itu dukungan kondisi lingkungan yang nyaman yang ditandai dengan kondisi kelas yang tertata rapi, bersih sehingga nyaman untuk belajar. Dalam kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar ini juga disediakan fasilitas-fasilitas belajar sehingga dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar siswa, namun fasilitas yang ada hanya terbatas. Selain itu, di kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar guru melakukan sesuatu yang menimbulkan kekaguman kepada siswa untuk merangsang dorong ingin tahu misalnya dengan cara memperkenalkan contoh-contoh. Siswa juga berusaha untuk menggunakan pengetahuan atau keterampilan dan

pengalaman yang telah mereka pelajari dari materi sebelumnya. Dari adanya proses belajar dari siswa-siswa nyalah yang merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran mendesain *long dress* di kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar, karena berhasilnya tujuan pembelajaran yang merupakan tujuan dari pendidikan di kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar.

## 2. Kualitas Hasil Belajar

Berdasarkan kualitas hasil pembelajaran mendesain *long dress* dengan model pembelajaran kontekstual maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar secara keseluruhan dikategorikan cukup dalam mempelajari mendesain *long dress* dengan mudah, tercermin pada perolehan nilai/skor yang dicapai, meskipun ada beberapa siswa yang dikategorikan baik. Dari hasil tes tersebut dapat ditemukan beberapa kesulitan siswa dalam membuat gambar di kertas HVS A4 maka dari itu saya menyediakan pola gambar desain *long dress* untuk dijadikan sebagai referensi, pemberian pola desain, siswa masih terpaku pada objek tertentu saja, dan sebagainya. Ini disebabkan karena pengetahuan siswa tentang fasilitas seperti internet dan buku-buku cara menggambar untuk dijadikan acuan dalam mempelajari tentang pelajaran mendesain *long dress*.

Hal ini juga menunjukkan bahwa perolehan nilai/skor yang dihasilkan memang sangat dipengaruhi oleh kurangnya motivasi dan

latihan siswa kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar dalam pembelajaran mendesain. Motivasi yang kurang serta kurangnya fasilitas pendukung dalam menggambar, mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa dalam menggambar.

Selain itu ada kendala yang dihadapi siswa dalam mendesain *long dress* Untuk melihat kendala siswa dalam membuat *long dress* dilakukan dengan wawancara langsung kepada beberapa orang siswa kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar. Dari hasil wawancara tersebut sebagian besar siswa mengatakan bahwa mereka kurang memiliki motivasi dalam mendesain *long dress*, secara internal seperti dorongan untuk berkarya dalam diri mereka sendiri memang sangat kurang, di lingkungan keluarga mereka tidak begitu tertarik untuk mempelajari tantangan mendesain *long dress*. Secara eksternal, seperti di lingkungan Sekolah, pelajaran seni budaya tidak begitu populer sehingga mereka kurang meminatinya. Selain itu, mereka juga kurang memiliki ide atau inspirasi dalam mendesain *long dress*. Keterbatasan fasilitas seni budaya yang disediakan oleh Sekolah, pembelian alat dan bahan untuk digunakan dalam pelajaran seni budaya dalam mendesain *long dress* maupun seni yang lainnya, Dapat disimpulkan bahwa memang tidak ada faktor yang lain selain kelengkapan dari Sekolah. Fasilitas Sekolah harus memadai supaya dapat mengembangkan bakat siswa-siswi di Sekolah tersebut.

Begitu juga hasil wawancara yang dilakukan secara langsung kepada Ibu Suhaena S.Pd guru bidang studi Seni budaya di kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar menjelaskan bahwa kesulitan yang dihadapi siswa dalam mendesain *long dress* adalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar, fasilitas alat dan bahan yang digunakan oleh siswa kelas IX B1 SMP Universitas Muhammadiyah Makassar, apa lagi mengenai faktor tempat, karena itu sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil dari mendesain *long dress*.



## DOKUMENTASI BELAJAR MENGAJAR

Alat dan bahan yang digunakan dalam proses mendesain *long dress* dengan teknik kolase

Bahan:



Gambar 3.1.  
Daun angka kering  
(Dokumentasi Foto : Musdalifah, 8 April 2019)



Gambar 3.2.  
Kertas gambar A4  
(Dokumentasi Foto : Musdalifah, 8 April 2019)



Gambar 3.3.  
Lem Fox  
(Dokumentasi Foto : Musdalifah, 8 April 2019)



Gambar 3.4.  
Cat Air  
(Dokumentasi Foto : Musdalifah, 8 April 2019)

Alat :



Gambar 3.5.  
Pensil, penghapus, penggaris dan peraut  
(Dokumentasi Foto : Musdalifah, 8 April 2019)



Gambar 3.6.  
Kuas  
(Dokumentasi Foto : Musdalifah, 8 April 2019)



Gambar 3.7.  
Gunting  
(Dokumentasi Foto : Musdalifah, 8 April 2019)



Gambar 3.8.  
Tisu  
(Dokumentasi Foto : Musdalifah, 8 April 2019)

## Proses pembuatan karya mendesain *long dress*



Gambar 4.1.  
Menyampaikan materi mendesain *long dress* menggunakan daun nangka  
(Dokumentasi Foto : Musdalifah, 16 Januari 2019)



Gambar 4.2.  
Pembagian kelompok mendesain *long dress* menggunakan daun nangka  
(Dokumentasi Foto : Musdalifah, 16 Januari 2019)



Gambar 4.3.  
Proses berkarya desain *long dress*  
(Dokumentasi Foto : Musdalifah, 23 Januari 2019)



Gambar 4.4.  
Proses *finising* karya desain *long dress* dengan teknik kolase  
(Dokumentasi Foto : Musdalifah, 30 Januari 2019)



Gambar 4.5.  
“ROYAL DRESS”

(Dokumentasi Foto : Musdalifah, 31 Januari 2019)

Hasil karya kelompok I

- 1) Muhammad Reza Akbar
- 2) Quran
- 3) Muhammad Faqih Zauhari
- 4) Andi Muhammad Akbar
- 5) Fatur Tolib
- 6) Muhammad Fadhel



Gambar 4.6.  
“BALOON DRESS”  
(Dokumentasi Foto : Musdalifah, 31 Januari 2019)

Hasil karya kelompok II

- 1) Aziruddin
- 2) Muhammad Riandhy
- 3) Salim Maulana Ardan
- 4) Rifaldi
- 5) MUH. Asri Nurhidayahtillah
- 6) Andi Muhammad Abyan



Hasil karya kelompok III

- 1) A. Alfikar Taurisyah
- 2) A. M. Nurraffah
- 3) Andi Abdul Razak
- 4) Ahmad Fawzy Karim
- 5) Ibnu Hasim
- 6) Andi Rais



Gambar 4.8.  
"PARTY DRESS"  
(Dokumentasi Foto : Musdalifah, 31 Januari 2019)

Hasil karya kelompok IV

- 1) Muhammad Emilsyalim
- 2) Muhammad Rafiansyah
- 3) Syaiful Arif
- 4) Arya Aditya
- 5) A. Raihan Dwi Putra
- 6) Andi Muhammad Mufli
- 7) Asrullah

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil survei yang dilaksanakan, dapat disimpulkan:

1. Proses pembelajaran seni kolase dengan menggunakan media kertas ini dapat meningkatkan semangat berkarya siswa SMP Muhammadiyah Makassar dalam ruang lingkup seni budaya pada umumnya, karena proses pembuatan seni kolase dengan menggunakan daun nangka ini sangat menarik dan banyak diminati oleh siswa siswi disebabkan karya kolase menggunakan daun kering ini hal yang baru bagi mereka karena belum di terapkannya pembelaran kolase yang apalagi di Sekolah ini adalah merupakan salah satu Sekolah Muhammadiyah yang memang kalau kita pikir proses pembelajaran seperti ini harus tumbuh kembangkan.
2. Kualitas hasil yang diraih oleh siswa ini cukup memuaskan, apalagi dalam kalangan pelajar SMP ini sangatlah minim dengan pahaman ilmu tentang pembelajaran seni kolase ini, sehingga dalam waktu penelitian yang sesingkat ini merekapun mendapatkan pengalaman menarik tentang pembelajaran seni kolase ini.

#### B. Saran.

Model pembelajaran kontekstual ini mudah-mudahan dapat meningkatkan lagi hasil belajar siswa terkhusus mendesain *long dress* pada SMP Muhammadiyah Makassar, dalam proses berkarya selanjutnya.

1. Untuk Peneliti: diharapkan hasil penelitian ini dikaji lebih lanjut dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian yang relevan.
2. Untuk Guru: diharapkan guru menjadikan model pembelajaran kontekstual ini sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk Sekolah: pembelajaran mendesain *long dress* yang menggunakan daun nangka ini sangatlah dibutuhkan ruangan permanen untuk kelangsungan belajar siswa..



## DAFTAR PUSTAKA

- A.M., Sardiman , 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Enget, Ddk. 2008. *Kriya Kayu Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Depdiknas.
- Nasution, Hakim, Arman, 2008. *Perencanaan dan Pengendalian Produksi*. Yogyakarta: Graham Ilmu.
- Marsh, Colin, 1996. *Handbook For Beginning Teacher*. Sydney: Addison Wasley Longman Australia Pty Limited.
- Kardi, S dan Nur, M. 2000. *Pengajaran Langsung. Dalam Trianto, . 2011. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Rayond Charmet, 1972. *Modern Art, A Collins-Larousse Concise Encyclopedia*. Glasgo: Scotland Collins.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2016. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuri. Sukri. A, dkk., 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: FKIP UNISMUH Makassar
- Sukmadinata, Syaodih, Nana. 2011, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus, 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto, 2007. *Estetika Barat*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
- Trianto, 2011. *Model-Odel Embelajaran Inovatif Berorintasi Konstruktivitis*. Jakarta: Prestasi Pusaka.
- Widianingsih, Dedeh. 2010. *Perencanaan Pembelajaran Matematika*. Bandung: Rizqi Press.
- ([http://repository.unair.ac.id/56389/12/KKB\\_KK-2\\_FS\\_SEJ\\_29\\_16\\_Umm\\_m.pdf](http://repository.unair.ac.id/56389/12/KKB_KK-2_FS_SEJ_29_16_Umm_m.pdf), diakses 2 agustus 2018). Umma, Wardhatul, 2016. *Mode Pakean Wanita Di Surabaya Tahun 1970-1990*,( online).

(<http://dx.doi.org/10.21831imaji.v5i1.6681>, diakses 2 agustus 2018). Yuliati, Asri, Nanie.2007.*Peningkatan Kreativitas Seni Dalam Desain Busana. Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*,(online), Vol.5, No. 2.

(<http://eprints.uny.ac.id/19540/1/Dimas%20Rifan%20Arumbinang%2009208244010.pdf>, diakses 12 agustus 2018). Arumbinang, Rifan, Dimas. 2014. *Kolerasi Antara Prestasi Hasil Belajar Seni Musik dan Seni Rupa Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 14 Yogyakarta*, (online).

(<http://etheses.iaiponorogo.ac.id/3587/1/SKRIPSI%20MAULIDA%20ILHAM%20SHOLIKAH%20210614146.pdf>, diakses 27 februari 2019). Sholikah, Ilham, Maulida. 2018. *Penerapan Media Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Kelas Iii Sdn 2 Tonatan Ponorogo*, (online).

Wawancara:

Suhaena S.Pd.” Minat siswa terhadap mata pelajaran Seni Budaya, sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan proses belajar dan mengajarkan seni budaya pada SMP Universitas Muhammadiyah Makassar” 30 Januari 2019.



## RIWAYAT HIDUP



Musdalifah, lahir di Desa Kore Kecamatan Sanggar Kabupaten Bima Propinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) pada tanggal 15 April 1995, anak ke 4 dari 4 bersaudara dari pasangan A. Bakar M Saleh dan Darmi. Penulis menghabiskan masa kecil di Kampung halaman dan pertama kali mengikuti pendidikan formal pada tahun 2002 di Sekolah Dasar SD Negeri 03 Kore, tamat pada tahun 2008, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Sanggar dan tamat pada tahun 2011. Dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah SMA Negeri 1 Sanggar, dan tamat pada tahun 2014. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke Universitas Muhammadiyah Makassar (UMM) dan diterima di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP).

Diakhir studinya Penulis menyusun Skripsi dengan judul **“Mendesain Baju Long Dress Menggunakan Daun Nangka Dengan Model Pembelajaran Kontekstual Pada Kelas Ix B1 Smp Universitas Muhammadiyah Makassar”**.