

**KEMAMPUAN MENGGAMBAR DESAIN RAGAM HIAS DENGAN
PENSIL WARNA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3
BONTONOMPO KABUPATEN GOWA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2017**

**KEMAMPUAN MENGGAMBAR DESAIN RAGAM HIAS DENGAN
PENSIL WARNA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3
BONTONOMPO KABUPATEN GOWA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Mengikuti Ujian Skripsi pada
Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar



Oleh :
NUR FAIDAH ARHAM
10541058012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2017**



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **NUR FAIDAH ARHAM NIM: 10541058012** diterima dan disahkan oleh panitia Ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 121 tahun 1438 H/2017 M, pada Tanggal 19 juni 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Seni Rupa S1** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa 25 Juli 2017.

24 Ramadhan 1438 H

Makassar,

25 Juli 2017 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Dr. H. Abd. Rahman Bahim, SE, MM (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D (.....)
3. Sekretaris : Khairuddin S.Pd., M.Pd (.....)
4. Penguji : 1. Andi Baerai Mukaddas, S. Pd. M.Sr (.....)
2. Maesar Ashari S. Pd. M.Sr (.....)
3. Muh Faisal, S.Pd., M.Pd (.....)
4. Drs. Tangsi, M., M.Sr (.....)

Disahkan oleh :

Dekan FKIP Unismuh Makassar,



Erwin Akib, S. Pd., M. Pd., Ph.D
NBM. 860934



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **NUR FAIDAH ARHAM**

NIM : 10541058012

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Kemampuan Menggambar Desain Ragam Hias dengan Pencil Warna pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Bontomatene Kabupaten Gowa.

Setelah diperiksa dan diteliti secara seksama, maka skripsi ini sudah layak memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian skripsi.

Makassar, 7 Agustus, 2017

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Ali Ahmad Muhyi, S.Pd.
NIP. : 19560504 198303 1 003


Drs. Tangsi M., M.Sn
NIP. : 19641231 199103 1 030

Diketahui :

Dekan FKIP
UNISMUH Makassar

Ketua Prodi
Pendidikan Seni Rupa


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd Ph.D
NBM. 860934


A. Baeta Mukaddas, S.Pd., M.Sn.
NBM. 431 879



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Faidah Arham
Stambuk : 105 410580 12
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi : Kemampuan Hasil Belajar Menggambar Desain Ragam Hias
Dengan Pensil Warna Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3
Bontonompo Kabupaten Gowa

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 2017
Yang Membuat Pernyataan

Nur Faidah Arham
NIM : 105 4105 80 12



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Faidah Arham
Stambuk : 105 410580 12
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian surat perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 2017

Yang Membuat Perjanjian

Nur Faidah Arham
NIM : 105 410580 12

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Melangkah lah lebih banyak dari orang lain

Lelahlah lebih sering dari orang lain

Sakit dan terhina lah lebih perih orang lain

*Hingga engkau lelah dan ingin mundur dan mengiklaskan segalanya
maka pertolongan terbaik akan datang dari tuhan*

Bahwa dirimu pantas berhasil dan lebih baik dari manusia yang lain

Sebab tuhan tidak akan salah memberikan hasil bagi orang yang berusaha

Sehingga pertolongan terindah ada dibatas keikhlasan maka melangkah....



Kupersembahkan karya ini untuk:

Kedua orang tuaku, kakek dan nenekku, saudaraku,

dan sahabatku, atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung

penulis Mewujudkan harapan menjadi kenyataan

ABSTRAK

Hasnawati, 2015. *Kemampuan Melukis Realisme Menggunakan Teknik Cat Air pada Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Ereng-ereng Kecamatan Tompobulu Kabupaten Bantaeng*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Baetal Mukaddas, dan pembimbing II Sri Satriani.

Permasalahan dalam skripsi ini adalah bagaimanakah kemampuan siswa dalam melukis realisme menggunakan teknik cat air, bagaimanakah tingkat pemahaman siswa menggunakan alat dan bahan dalam melukis realisme menggunakan teknik cat air dan kesulitan apa yang dihadapi siswa dalam melukis realisme. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa dalam melukis realisme menggunakan teknik cat air, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa menggunakan alat bahan dan untuk mengetahui kesulitan apa yang dihadapi siswa dalam melukis realisme. Sasaran Penelitian ini adalah Pendidik dan semua peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Ereng-ereng kabupaten bantaeng tahun ajaran 2015/2016 yang jumlahnya 17 orang. Teknik pengumpulan data adalah wawancara, tes praktik, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yakni pada umumnya siswa kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Ereng-ereng belum mampu melukis realisme menggunakan teknik cat air. Faktor penghambat dalam kegiatan ekstrakurikuler teknik cat air ialah, kondisi peserta didik yang sudah lelah saat mengikuti kelas. Faktor pendukung dalam kegiatan ekstrakurikuler teknik cat air ialah tersedianya studio atau ruang khusus untuk kelas ini dan tersedianya alat dan bahan di studio tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tes pertama tidak ada yang tuntas secara individual ketuntasan minimal (KKM) atau berada pada kategori sangat rendah mulai dari cara membuat sket awal, percampuran warna, teknik mengaplikasikan warna dan hasil karya sedangkan pada tes kedua hasil rekapitulasi keseluruhan tes paraktik mencapai nilai 80 (baik). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Ereng-ereng kecamatan tompobulu kabupaten bantaeng menunjukkan bahwa pada tes satu siswa masih kurang memahami tata cara melukis dan langkah-langkah melukis menggunakan teknik cat air dan pada tes dua menunjukkan bahwa sudah ada peningkatan kemampuan dari siswa kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Ereng-ereng Kecamatan Tompobulu Kabupaten bantaeng.

KATA PENGANTAR



Segala puji milik Allah SWT. Yang Maha Mengatur lagi Maha bijaksana, Yang Maha Penyayang lagi Maha dermawan, Tuhan Semesta Alam. Shalawat dan salam tetap terlantun bagi kekasih-Nya Muhammad SAW. serta keluarga yang mulia, sahabatnya tercinta, dan pengikutnya yang setia hingga akhir zaman memberi rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi, yang berjudul “Kemampuan Melukis Realisme Menggunakan Teknik Cat Air pada Siswa Kelas X Madrasah ALiyah Muhammadiyah Ereng-ereng Kecamatan Tompobulu Kabupaten Bantaeng” dapat diselesaikan dengan baik. Tulisan ini diajukan sebagai syarat yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua seiring sujud dan terima kasih, kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Andi Sigit dan Ibunda tersayang Hj. Yuniar yang tidak pernah sedikitpun melewatkan hidupnya untuk mencurahkan pikiran, semangat, kasih sayang dan do'anya yang begitu tulus selama ini hingga selesainya studi. Serta yang sangat berjasa dalam kehidupan penulis yang tidak dapat diuraikan satu persatu dan senantiasa menyertai dengan do'a.

Sepenuhnya penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak yang tulus dan ikhlas memberi motivasi kendala namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT. sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi dengan baik

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Dr. H. Irwan Akib, M.Pd., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum, Selaku Dekan Fakultas Keguruan Universitas Muhammadiyah Makassar. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd,M.Sn., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Makassar, Muhammad Thahir, S.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Andi Baetal Mukaddas, S.Pd,M.Sn., Selaku Pembimbing I, Ibu Sri Satriani, S.Pd., M.Pd. Selaku Pembimbing II, Wahyudin S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Muhammadiyah Ereng-ereng Kota Bantaeng yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian. Keluarga besar yang selama ini menyayangi, mendukung dan memotifasi saya untuk menjadi yang terbaik dan jadi kebanggaan keluarga dan Teman-teman seperjuangan angkatan 2010 Program Studi Pendidikan Seni Rupa.

Sege nap kemampuan, tenaga dan daya pikir telah tercurahkan dalam merampungkan penulisan ini untuk mencapai hasil yang maksimal. Namun kesempurnaannya manusia adalah ketika ia melakukan kesalahan, oleh karena itu penulis memohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan yang terdapat dalam tulisan ini dan semoga tulisan ini bermanfaat bagi siapa saja yang sempat membacanya.

Wahai Rab, terimalah segala usaha Hamba engkau lah Maha mendengar dan Maha mengetahui. Semoga Allah SWT. membalas dengan pahala yang belipat ganda kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tulisan ini.

Makassar, 16 Februari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Pengertian Kemampuan	8
2. Pengertian Melukis	10
3. Pengertian Kesulitan Belajar	19
4. Pengertian Berkarya	20

B. Kerangka Pikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	23
B. Variabel dan Desain Penelitian	24
1. Variabel Penelitian	24
2. Desain Penelitian	24
C. Definisi Operasional Variabel	26
D. Sasaran Penelitian	26
E. Teknik Pengumpulan Data	26
1. Wawancara	27
2. Dokumentasi	27
3. Tes Praktik	27
F. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
A. Hasil Penelitian	30
1. Data Hasil Tes Praktik Teknik Cat Air	31
a. Hasil Tes Pertama	32
b. Hasil Tes Kedua	34
2. Hasil Rekapitulasi Keseluruhan Tes Praktik	37
a. Rekapitulasi Skor Mengolah Cat	37
b. Rekapitulasi Skor Mengaplikasikan Warna	38
c. Rekapitulasi Skor Hasil Karya	39

3. Data Hasil Non Tes	42
a. Hasil Wawancara	41
b. Hasil Dokumentasi	42
B. Pembahasan	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	59



DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 2.1	Lukisan Aliran Romantisme	12
Gambar 2.2	Lukisan Aliran Realisme	12
Gambar 2.3	Lukisan Aliran Naturalisme	13
Gambar 2.4	Lukisan Aliran Ekspresionisme	13
Gambar 2.5	Lukisan Aliran Impresionisme	14
Gambar 2.6	Lukisan Aliran Abstrak	15
Gambar 2.7	Lukisan Aliran Dadaisme	15
Gambar 2.8	Skema Kerangka Pikir Penelitian	22
Gambar 3.1	Lokasi Penelitian	23
Gambar 3.1	Skema Desain Penelitian	25
Gambar 4.1	Persiapan Alat dan Bahan	42
Gambar 4.2	Siswa Membuat Desain	43
Gambar 4.3	Siswa Mengolah Cat	43
Gambar 4.4	Siswa Mengaplikasikan Warna	44
Gambar 4.5	Siswa Menunjukkan Hasil Karyanya	44
Gambar 4.6	Hasil Karya Asrawati	45
Gambar 4.7	Hasil Karya Nurul Afifah	46
Gambar 4.8	Hasil Karya Inrdri Raskiyawati	46
Gambar 4.9	Hasil Karya Husnul Khatimah	47
Gambar 4.10	Hasil Karya Muhammad Alimuddin	48
Gambar 4.11	Hasil Karya Syarif Hidayatullah	48

Gambar 4.12	Hasil Karya Andrei	49
Gambar 4.13	Hasil Karya Mauida	50
Gambar 4.14	Hasil Karya Amraeni	50
Gambar 4.15	Hasil Karya Renaldi	51
Gambar 4.16	Hasil Karya Irawati	52
Gambar 4.17	Hasil Karya Ika	52
Gambar 4.18	Hasil Karya Riskayanti Pratiwi	53
Gambar 4.19	Hasil Karya Fajrul Ikhsan	53



DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel. 1	Jadwal Penelitian	30
Tabel 4.1	Hasil Penilaian Kemampuan Teknik Cat Air	32
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Melukis Realisme pada Tes Pertama	33
Tabel 4.3	Hasil Penilaian Melukis Realisme pada Tes Kedua	34
Tabel 4.4	Hasil Akumulasi Melukis Realisme pada Tes Kedua	36
Tabel 4.5	Rekapitulasi Tes Pertama dan Kedua Aspek Mengolah Cat	37
Tabel 4.6	Rekapitulasi Aspek Mengaplikasikan Warna	38
Tabel 4.7	Rekapitulasi Tes Pertama dan Kedua Aspek Hasil Karya	39
Tabel 4.8	Rubrik Penilaian Teknik Cat Air	39



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ragam hias juga biasa disebut Ornamen berasal dari bahasa Yunani "*ornare*" yang artinya hiasan atau menghias. Menghias berarti mengisi kekosongan suatu permukaan bahan dengan hiasan, sehingga permukaan yang semula kosong menjadi tidak kosong lagi karena terisi oleh hiasan. Ragam hias disebut juga ornamen, merupakan salah satu bentuk karya seni rupa yang sudah berkembang sejak zaman prasejarah. Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki banyak ragam hias. Ragam hias di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu lingkungan alam, *flora* dan *fauna* serta manusia yang hidup di dalamnya. Keinginan untuk menghias merupakan naluri atau insting manusia.

Dalam proses mengasah kemampuan berkarya, hendaknya kita membiasakan melatih diri dalam menggambar objek –objek yang ada disekitar kita, banyaknya karya yang kita temukan, membuktikan kepada kita akan pentingnya mempelajari dan menguasai kemampuan menggambar sejak dini.

Proses belajar dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa dengan baik apabila seorang guru profesional dalam mengajar. Bagi seorang guru memberikan pelajaran dalam kelas bukan hanya sekedar memindahkan apa yang guru ketahui ke siswa, tetapi guru juga harus kreatif dalam memberikan mata pelajaran agar suasana dalam kelas lebih hidup dan tidak membuat siswa itu menjadi bosan, selain itu siswa juga lebih cenderung menyukai saat proses pembelajaran itu berlangsung dengan menghadirkan langsung contoh nyata

bahwa dengan menghadirkan atau mengkaitkan pelajaran dengan apa yang ada di lingkungan sekitarnya.

Permasalahan yang sering dialami siswa dalam kegiatan menggambar ragam hias adalah mereka belum memahami secara matang tentang teknik dalam menggambar ragam hias, maka dari itu guru sebagai pendidik diwajibkan untuk menyampaikan materi tentang menggambar ragam hias secara manual.

Berdasarkan permasalahan tersebut kiranya perlu dilakukan suatu proses pembelajaran yang inovatif untuk mengasah kemampuan siswa dalam berkarya, khususnya dalam menggambar ragam hias dengan memanfaatkan objek yang ada di sekitarnya. Objek yang dapat dijadikan acuan salah satunya yaitu objek-objek hewan, dengan menggunakan pensil warna, karena hewan termasuk ke dalam objek yang lebih sering kita jumpai di lingkungan sekitar kita dan dengan menggunakan pensil warna akan lebih menggali kreativitas siswa dalam proses berkarya, baik itu dari segi teknik mengarsir maupun dalam proses pemilihan warna.

Diharapkan dengan adanya kegiatan menggambar, siswa dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreativitasnya untuk lebih tumbuh dan berkembang, sehingga dengan berkembangnya kemampuan dan pemahaman siswa dalam hal menggambar, akan merangsang kemampuan berpikir siswa menjadi lebih terampil dan dapat membantunya dalam proses pemecahan dalam suatu masalah baik dalam bidang pelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan fenomena tersebut penulis merasa tertarik dan menganggap penting untuk mengadakan penelitian tentang. “Kemampuan Hasil Belajar

Menggambar Desain Ragam Hias dengan menggunakan pensil warna pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar desain Ragam Hias dengan pensil warna?
2. Bagaimana kesulitan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dengan pensil warna?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh gambaran tentang bagaimana kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar ragam hias *fauna* dengan pensil warna.
2. Untuk memperoleh gambaran tentang kesulitan dan hasil karya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar ragam hias dengan pensil warna.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Akademik

1. Menjadi masukan bagi Sekolah dalam upaya mengetahui kemampuan kualitas pengetahuan dan keterampilan peserta didik terutama dalam menggambar desain ragam hias dengan menggunakan pensil warna.

2. Secara Praktis

Dapat memberikan masukan dan informasi yang berarti bagi siswa SMP Negeri 3 Bontonompo tentang kemampuan peserta didik kelas VII dalam menggambar desain ragam hias.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan landasan teoritis dan teknik literatur yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu beberapa hal yang merupakan data ilmiah yang dijadikan sebagai bahan penunjang dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan

Kemampuan adalah kecakapan atau potensi seorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan dalam beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seorang.

Pada dasarnya kemampuan terdiri atas dua kelompok faktor yaitu:

1. Kemampuan intelektual yaitu kemampuan yang dibutuhkan untuk berbagai aktivitas mental berfikir, menalar dan memecahkan masalah.
2. Kemampuan fisik yaitu kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan dan karakteristik serupa.

Untuk mengukur kemampuan siswa dalam menggambar dapat dilihat dari aspek tema, kreativitas, teknik, bahan, proporsi, karakter/gaya perseorangan (Solo, 2008: 4)

1. Tema

Tema adalah pokok pikiran, Gagasan atau ide dasar. Tema tergantung kepada hal-hal yang menarik minat perupa kemudian

diciptakan menjadi karya seni. Karya seni rupa dapat diwujudkan berdasarkan suatu tema.

2. Teknik

Teknik adalah cara seseorang menciptakan karya seni. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media seni rupa. Teknik di gunakan untuk mengelolah unsur-unsur seni rupa seperti garis, tekstur, dan gelap terang yang mempunyai efek psikologis. Oleh karna itu penggunaan teknik yang baik akan mempengaruhi mutu karya seni.

3. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan yang ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi objek gambar, atau istilah lainnya seimbang dan sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari seperti antara berat badan dan tingginya sangat proporsional.

2. Pengertian menggambar

Salah satu cabang keilmuan dalam seni rupa yang berorientasi untuk membentuk imajinasi, keterampilan serta penguasaan teknik menggunakan alat pada ruang dan bidang dua dimensi adalah menggambar. Untuk itu, pada tujuan penciptaan seni, menggambar di sebut sebagai (1) ekspresi pribadi: sebagai upaya untuk rupa, (2) aktualisasi diri: usaha atau upaya untuk membangun eksistensi pribadi melalui ungkapan estetis, (3) rekaman peristiwa: merupakan proses penciptaan karya seni dengan alasan merekam suatu peristiwa tertentu yang menyentuh dan bermakna, dan (4) alat komunikasi: upaya untuk

membangun berbagai gagasan atau imajinasi pencipta sehingga dapat dipahami oleh masyarakat penikmatnya. (Ashari. 2016 : 1).

Gambar juga merupakan bahasa yang universal dan telah berkembang sebelum ditemukannya bahan tulisan. Sejak zaman prasejarah manusia primitive telah mengenal gambar sebagai bahasa rupa. Hal ini dibuktikan dengan banyak ditemukannya gambar dan lukisan di goa-goa tempat manusia tinggal pada masa itu. Dan gambar-gambar tersebut terdapat beberapa kesamaan tema dan objek gambar.

Pada umumnya tema yang diangkat adalah seputar kehidupan manusia sehari-hari pada zaman itu, seperti berburu binatang, benda-benda langit, dan ritual keagamaan yang berkembang saat itu (animisme dan dinamisme).

Seiring dengan berkembangnya zaman dan peradaban manusia, seni menggambar juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Tiap suku dan etnis mempunyai ciri khas sendiri dalam hal motif atau gayanya. Gambar tidak hanya berfungsi sebagai hiasan semata tetapi lebih sarat dengan isi dan muatan filosofis yang dianggap memiliki kekuatan magis dan melukiskan mitologi yang dipercaya manusia beribu-ribu tahun lamanya.

Dewasa ini, seni menggambar tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang sakral. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Menggambar adalah induk dari segala ilmu seni rupa. Baik itu seni rupa murni (seni lukis, seni patung, seni grafis dan seni keramik) maupun seni rupa terapan (desain dan arsitektur).

Sebenarnya menggambar adalah keterampilan yang bisa dipelajari oleh setiap orang, terutama untuk orang yang mempunyai minat untuk belajar.

Menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif dan terus menerus. Menggambar merupakan wujud pengeksplorasian teknik dan gaya, karena selain memiliki fungsi praktis, menggambar juga mempunyai fungsi untuk terapi secara psikologi.

Bagi perupa seperti seniman, desainer, arsitek, komikus, kortinus, ilustrator, dan drafter, keterampilan, pengetahuan, dan wawasan dalam menggambar teknik dasar mutlak yang harus dikuasai sebagai *basic* proses kreasinya.

Pada intinya menggambar adalah perpaduan keterampilan, kepekaan rasa, kreativitas, ide, pengetahuan dan wawasan. (Apriyatno: 2003)

Media yang digunakan dalam menggambar yang secara umum di butuhkan :

1. Kertas.

Menggambar dengan menggunakan pensil ataupun pensil warna di atas kertas, secara teknis merupakan teknik gambar yang paling sederhana dan praktis. Media yang digunakan adalah kertas dan pensil atau pensil warna. Jenis kertas untuk teknik ini adalah tidak licin, tidak mengkilat, tidak terlalu tipis. Di samping itu sebaiknya menggunakan kertas yang permukaannya kasar atau bertekstur sehingga kualitas goresan bisa lebih optimal, akan tetapi bisa juga menggunakan kertas HVS.



gambar 2.1: Kertas

Sumber: (Nur Faidah: Mei 2017)

2. Pensil.

Jenis pensil H merupakan pensil dengan intensitas kehitaman paling rendah. Pensil jenis EB adalah pensil dengan intensitas kehitaman paling tinggi, yang paling sering digunakan oleh siswa-siswa sebagai pemula yaitu pensil 2B.



Gambar 2.2: Pensil

Sumber: (Nur Faidah: Mei 2017)

3. Pensil warna.

Kegunaan dari pensil warna yang praktis memudahkan dalam membuat karya seni seperti desain ragam hias.

Memilih pensil warna adalah elemen penting sebelum memulai menggambar. Karena kualitas pensil warna menentukan hasil karya.



Gambar 2.3: Pensil Warna

Sumber: (Nur Faidah, Mei 2017)

4. Penggaris.

Digunakan sebagai alat bantu untuk menggambar objek yang memerlukan tingkat akurasi tinggi. Seperti menggambar teknik geometris dan perspektif.



Gambar 2.4: Penggaris

Sumber: (Nur Faidah, Mei 2017)

3. Prinsip- prinsip dalam menggambar

Menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif dan terus menerus. Menggambar juga merupakan wujud pengeksplorasian tehnik dan gaya, karena selain memiliki fungsi praktis, menggambar juga mempunyai fungsi untuk terapi secara psikologi.

Pada pembahasan ini, tidak terlalu dibahas secara lebih rinci tentang pengertian menggambar karena pada pembahasan di atas atau pada poin ke-2 telah dijelaskan lebih rinci tentang menggambar.

Ada beberapa prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dan sangat penting dalam menggambar yang terkadang dianggap mudah dan dilupakan dalam menggambar, dan prinsip ini dapat dikatakan sebagai penunjang dalam teknik menggambar yaitu:

1. Ketepatan bentuk atau Proporsi adalah perbandingan yang ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi objek.
2. Komposisi dalam seni rupa merupakan salah satu kaidah tentang tata letak atau cara menyusun objek dalam sebuah seni rupa atau dengan kata lain komposisi ialah pembentukan atau penggunaan apa saja yang mungkin dibentuk sehingga menjadi satu kesatuan yang harmoni atau serasi.
3. Bayang-bayang atau gelap terang dalam seni rupa gelap terang sangatlah penting dalam menggambar karena dengan adanya teknik gelap terang membuat karya menjadi berdimensi serta memberikan nilai estetika dalam karya tersebut.

Prinsip-prinsip dalam menggambar sama halnya dengan prinsip-prinsip di dalam dunia desain yaitu:

1. Keselarasan (*harmony*) adalah keteraturan tatanan di antara bagian-bagian desain, yaitu susunan desain yang seimbang dan menjadi satu kesatuan yang utuh.
2. Kesebandingan (*proportion*) adalah perbandingan antar satu bagian dengan bagian lainnya artinya tidak memperlihatkan ketimpangan atau kejanggalan dari segi bentuk ataupun warna.
3. Irama (*rhythme*) dalam pengertian visual dapat dirasakan karena ada faktor pengulangan di atas bidang atau dalam ruang yang dapat menimbulkan efek getaran. Faktor irama ini kerap kali dapat memandu mata manusia mengikuti arah gerakan dalam karya desain.
4. Keseimbangan (*balance*) harus ada pada unsur dan bagian desain maupun pada keindahan dan fungsi desain. Keseimbangan dapat memberikan efek formal (*simetri*), informal (*asimetri*), atau efek static (*pyramid*) serta dinamik (*bola*).
5. Penekanan, prinsip penekanan dapat dilakukan dengan distorsi ukuran, bentuk, arah, irama, warna kontras, dan lain-lain.

4. Belajar

Belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya. Pengetahuan perlu dipelajari dalam tahap-tahap tertentu agar pengetahuan itu dapat diinternalisasi dalam pikiran manusia yang mempelajarinya.

Proses internalisasi akan terjadi secara sungguh-sungguh (yang berarti proses belajar mengajar terjadi secara optimal) jika pengetahuan itu dipelajari dalam tahap-tahap sebagai berikut:

1. Tahap Enaktif, suatu tahap pembelajaran di mana pengetahuan dipelajari secara aktif dengan menggunakan benda-benda konkret atau situasi yang nyata.
2. Tahap Ikonik, suatu tahap pembelajaran di mana pengetahuan direpresentasikan (diwujudkan) dalam bentuk bayangan visual (*visual imagery*), atau gambar yang menggambarkan kegiatan konkret atau situasi konkret yang terdapat pada tahap enaktif.
3. Tahap Simbolik, suatu tahap pembelajaran di mana pengetahuan itu direpresentasikan dalam bentuk simbol-simbol abstrak, baik simbol-simbol verbal (misalkan huruf-huruf, kata-kata atau kalimat-kalimat), lambang-lambang Seni maupun lambang-lambang abstrak lainnya (Hidayat, 2004:9).

Suatu proses belajar akan berlangsung secara optimal jika pembelajaran diawali dengan tahap enaktif, dan kemudian jika tahap belajar yang pertama ini dirasa cukup, siswa beralih ke tahap belajar yang kedua, yaitu tahap belajar dengan menggunakan modus representasi ikonik. Selanjutnya kegiatan belajar

itu dilanjutkan pada tahap ketiga, yaitu tahap belajar dengan menggunakan modus representasi simbolik.

Pengertian belajar dapat diartikan sebagai aktivitas mental atau (psikis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif. Perubahan tersebut dapat berubah sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan/peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya.

Pengertian belajar merupakan proses perolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman. Pengertian belajar juga merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku.

5. Pengertian desain

Sachari (2008:3) menyatakan bahwa pada awalnya desain merupakan kata baru berupa peng-Indonesiaan dari kata *design* (bahasa Inggris), istilah ini melengkapi kata "rancang/rancangan/merancang" yang dinilai kurang mengekspresikan keilmuan, keluasan dan kewibawaan profesi. Kalangan Insinyur menggunakan istilah rancang bangun, sebagai pengganti istilah desain. Namun dikalangan keilmuan seni rupa istilah "*desain*" tetap secara konsisten dan formal digunakan.

Prinsip-prinsip Desain Seni Rupa

Secara garis besar, ada beberapa prinsip di dalam dunia desain dan prinsip ini sama halnya dengan prinsip-prinsip dalam menggambar yaitu:

6. Keselarasan (*harmony*) adalah keteraturan tatanan di antara bagian-bagian desain, yaitu susunan desain yang seimbang dan menjadi satu kesatuan yang utuh.
7. Kesebandingan (*proportion*) adalah perbandingan antar satu bagian dengan bagian lainnya artinya tidak memperlihatkan ketimpangan atau kejanggalan dari segi bentuk ataupun warna
8. Irama (*rhythme*) dalam pengertian visual dapat dirasakan karena ada faktor pengulangan di atas bidang atau dalam ruang yang dapat menimbulkan efek getaran. Faktor irama ini kerap kali dapat memandu mata manusia mengikuti arah gerakan dalam karya desain.
9. Keseimbangan (*balance*) harus ada pada unsur dan bagian desain maupun pada keindahan dan fungsi desain. keseimbangan dapat memberikan efek formal (*simetri*), informal (*asimetri*), atau efek static (pyramid) serta dinamik (bola)
10. Penekanan, prinsip penekanan dapat dilakukan dengan distorsi ukuran, bentuk, arah, irama, warna kontras, dan lain-lain.

6. Motif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:719), motif diartikan pola; corak. Corak itu sendiri: (a) bunga atau gambar (ada yang berwarna-warna), (b) berjenis-jenis warna pada warna dasar. Sedangkan, Menurut Poerwadarminta (1984:655) dalam uraian tentang motif diartikan: (a) sebab yang menjadi dorongan dan tindakan seseorang, (b) dasar pikiran atau pendapat, (c) sesuatu yang menjadi pokok dalam cerita, dan gambaran. Jadi motif bermakna pola atau corak yang terdapat pada pokok atau inti suatu benda.

Jika sebuah motif misalnya berupa sebuah garis lengkung, kemudian diatur dalam ulangan tertentu, maka susunannya akan menghasilkan suatu pola, pola yang mengukur penyebaran garis dan warna dalam ulangan tertentu

Motif hias hadir di dalam kehidupan masyarakat sebagai media ungkapan yang dihadirkan dalam bentuk visual, bahwa pada masyarakat tertentu ragam hias mempunyai arti simbolik. Masa lampau telah memberi kita suatu gambaran tentang apa dan di mana karya-karya itu berada serta dibuat secara pribadi atau oleh masyarakat (Kemdikbud, 2014)

Dengan demikian, motif dapat diartikan sebagai elemen pokok dalam seni ornamen, motif merupakan bentuk dasar dalam penciptaan atau perwujudan bentuk ragam hias. seperti misalnya: motif binatang, tumbuh-tumbuhan, motif kaligrafi, motif alam dan sebagainya.

7. Pengertian Ragam Hias

Secara etimologis ragam hias dibagi mejadi dua kata yaitu “ragam” yang artinya macam, jenis, corak, dan “hias” yang artinya segala macam sesuatu yang memperelok benda dan orang dengan yang indah- indah. (S. Wojowasito; 1999).

Banyak pakar yang mencoba untuk memberikan definisi secara rinci tentang ragam hias menurut pandangan masing-masing. Berikut dikemukakan beberapa pakar tentang ragam hias ini di antaranya :

Gustami, SP (1980: 19) berpendapat bahwa : "Ragam hias adalah tiap bentuk yang merupakan komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan atau untuk menambah keindahan suatu barang sehingga lebih bagus dan menarik.

Yosef Gareng (1983:96) menyatakan bahwa : Ragam hias disebut juga ornament, kata ornament dari bahasa Latin "*Ornamentum*" yang berarti menambah keindahan. Sesuai dengan artinya maka ragam hias berfungsi secara umum sebagai penambah keindahan di mana bentuk itu ditempatkan.

J.F Maurice dalam (Gareng, 1983:11) mengatakan bahwa ragam hias mengandung pengertian sesuatu yang ditambahkan secara estetis pada bentuk atau fungsi suatu objek. Arti simbolis atau makna yang terdapat dalam suatu ragam hias sangat erat kaitannya dengan unsur kejiwaan atau kepercayaan dari masyarakat pemangkunya. Oleh sebab itu suatu ragam hias yang sama wujudnya secara visual belum tentu mempunyai makna yang sama untuk suatu golongan masyarakat atau daerah yang berbeda. Setiap bangsa atau golongan masyarakat tertentu mempunyai unsur-unsur simbolis yang relatif berbeda dengan masyarakat lainnya. Selain itu bukan tidak mungkin bila terdapat kesamaan baik ditinjau dari wujud pengungkapannya maupun dari segi makna atau simbolisnya.

Dalam kehidupan sehari-hari begitu banyak yang dijadikan sebagai acuan pembuatan ukiran atau ragam hias, misalnya motif tumbuhan, hewan dan bahkan gejala alam yang terjadi di keseharian yang diungkapkan dalam bentuk ragam hias pada benda-benda kehidupan sehari-hari. Dalam perkembangannya ragam hias banyak mengalami pergeseran nilai, yang pada mula kelahirannya merupakan ungkapan makna simbolis pada masyarakat tertentu. Tapi kini lebih banyak berfungsi sebagai hiasan bahkan media ekspresi. Dalam perkembangan pada masyarakat masa lampau fungsi ragam hias adalah sebagai media untuk menunjukkan pengabdian, persembahan, penghormatan, dan kebaktian terhadap nenek moyang dan dewata yang dihormati. Dengan kata lain ragam hias diciptakan selain mempunyai fungsi menghias juga memiliki nilai simbolis, salah satu contoh masyarakat Toraja masih ada beberapa ragam hias yang memiliki sifat simbolis untuk status sosial. Dalam ragam hias itu sendiri terpatri sistem budaya yang dominan dalam masyarakat tersebut

Jenis motif hias adalah semua bentuk dekorasi yang dipakai untuk menghias. Pada dasarnya motif hias nusantara masing-masing diciptakan dengan mewakili simbol atau makna tertentu. Contohnya motif ragam hias ular naga dari Provinsi Jawa Timur yang bermakna sebagai penolak bala atau ilmu hitam, motif ragam hias sigar dari Provinsi Lampung yang mewakili makna rasa saling menghormati, berikut ragam hias yang ada di Nusantara yaitu, *flora*, *fauna*, *geometris*, dan *figuratif* seperti.

1. Ragam hias motif flora

Ragam hias motif tumbuhan-tumbuhan ini sudah dikenal sejak lama, merupakan objek inspirasi bagi para seniman. Dengan beberapa bentuk penggambaran yang dapat diwujudkan dengan pengalihan dari wujud semula yang dikreasikan.

Tumbuhan berperan dalam menentukan kelangsungan dari kelanjutan hidup mahluk lain juga berperan mengisi perjalanan budaya manusia. Alam yang demikian kaya telah banyak memberikan sumber ilham yang dapat dituangkan kedalam karya seni (Amran, E. 1992:18).



Gambar 2.5: Ragam hias motif flora.
Sumber (Amran, E. 1992).

2. Ragam hias fauna

Ragam hias motif *fauna* digambarkan mempunyai nilai-nilai simbolis tertentu.

Ragam hias *fauna* (animal) merupakan bentuk gambar motif yang diambil dari hewan tertentu. Hewan sebagai wujud ragam hias pada umumnya telah mengalami perubahan bentuk atau gaya. Beberapa hewan yang biasa dipakai sebagai objek ragam hias adalah kupu-kupu, burung, kadal, gajah, ikan. Ragam hias motif *fauna* telah mengalami deformasi namun tidak meninggalkan bentuk aslinya. Ragam hias *fauna* dapat dikombinasikan dengan motif *flora* dengan bentuk yang diinginkan. (Amran, E. 1992:18).

Motif ragam hias daerah di Indonesia banyak menggunakan hewan sebagai objek ragam hias, di daerah-daerah tersebut seperti Yogyakarta, Bali, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Motif ragam hias *fauna* tersebut dapat dijumpai pada hasil karya batik, ukiran, sulaman, bentuk fauna dapat dijadikan sarana untuk memperkenalkan kearifan lokal daerah tertentu di Indonesia seperti kupu-kupu yang dilestarikan diberberapa daerah.



Gambar 2.6: Ragam hias motif fauna.

Sumber, (Amran, E. 1992:18).

3. Ragam hias motif geometris

Ragam hias motif geometris ini merupakan seni ornamen yang telah lama di kenal oleh masyarakat pada jaman dahulu, yang dikenal sejak manusia mengenal kehidupan ini. Hal ini dapat dilihat dari berbagai peninggalan yang ada, seperti pada hiasan haluan perahu terdapat ragam hias geometris, ungkapan ini terlihat pada gaya seni Teluk Tanah Merah (Irian Jaya) umumnya ragam hias geometris berupa pilin berganda.

Juga dari hasil penemuan benda purbakala bahwa ragam hiasnya bermotifkan geometris berupa pola anyaman, garis sejajar, tangga dan sebagainya. Dimana semua di ungkapkan dengan cara penyusunan berulang-ulang.

Ragam hias geometris merupakan motif hias yang dikembangkan dari bentuk-bentuk geometris dan kemudian digayakan sesuai dengan selera dan imajinasi pembuatnya. Gaya ragam hias geometris dapat dijumpai di seluruh Indonesia, seperti, Sulawesi, Kalimantan, Toraja



Gambar 2.7: Ragam hias motif geometris.
Sumber (Amran, E. 1992).

4. Ragam hias motif figuratif

Untuk hiasan dengan figur manusia ini menampilkan bentuk patung nenek moyang, totem, yang kehadirannya erat dengan unsur kekuatan *magis*. Seperti patung nenek moyang pada masyarakat Batak, Nias, Nusa Tenggara Barat, Irian Jaya. Dan motif figuratif manusia ini biasanya dipergunakan dalam kegiatan keagamaan yang sifatnya ritual. Ungkapan bentuk dibentuk sedemikian rupa dengan pendeformasi bentuk yang mempesona tetapi di dalamnya terkandung nilai *magis* dengan simbolik keagungan tertentu (Amran, E. 1992:48).

Bentuk ragam hias figuratif berupa objek manusia yang digambar dengan mendapatkan pengayaan bentuk. Ragam hias figuratif biasanya terdapat pada bahan tekstil maupun bahan kayu, yang proses pembuatannya dapat dilakukan dengan cara menggambar, atau ukir.



Gambar 2.8: Ragam hias Figuratif.
Sumber (Amran, E. 1992).

8. Pensil warna

Pensil warna adalah perkembangan dari pensil hitam, di mana untuk memenuhi kebutuhan para seniman atau ilustrator. Kegunaan dari pensil warna yang praktis memudahkan dalam membuat karya seni seperti desain ragam hias dan desain gambar ilustrasi serta *drawing*. (<http://alixbumiartyou.blogspot.ae/2013/04>)

Memilih pensil adalah elemen penting sebelum memulai menggambar. Karena kualitas pensil menentukan hasil karya. Beberapa pensil warna yang dapat dipilih :

Jenis pensil warna

Dipasaran ada beberapa jenis pensil warna, berikut adalah jenis pensil warna.

1. Pensil warna klasik

Kebanyakan orang-orang sering menggambar menggunakan pensil jenis ini. Sifat dari pensil ini murni untuk menggambar teknik arsir dan tidak bisa dipadukan dengan medium lain. Contohnya tidak bisa dicampurkan dengan air.

2. Pensil warna cat air (water colours)

Pensil jenis ini kebalikan dari pensil klasik yaitu bisa dicampur dengan air. Fungsi jenis pensil ini memberikan teknik *aquarel* adalah teknik yang biasa digunakan melukis menggunakan sapuan warna yang tipis biasanya dengan kuas, dan warna ditumpuk dengan beberapa warna sehingga bisa terlihat artistik.

3. Pensil warna pastel

Fungsi dari pensil yang berbahan seperti alat lukis pastel ini adalah untuk memberikan detail khusus untuk menggambar karena jenis pensil ini bisa diraut (ditajamkan dengan rautan).

B. Kerangka Pikir

Kegiatan belajar mengajar dipandang berkualitas jika berlangsung efektif, bermakna dan ditunjang oleh sumber daya yang wajar. Dikatakan berhasil jika siswa menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap tugas-tugas belajar yang harus dikuasai dan dengan sasaran dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik dan pengajar bertanggung jawab merencanakan dan mengolah kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tuntunan pembelajaran yang ingin dicapai pada setiap mata pelajaran. Proses belajar mengajar bukanlah hal yang sederhana, karena siswa tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi melibatkan berbagai kegiatan maupun tindakan yang harus dilaksanakan terutama bila diinginkan hasil yang lebih baik.

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 Kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar desain Ragam hias. Berdasarkan skema yang telah digambarkan di bawah maka dapat diuraikan hubungan masing-masing bagian antara satu dengan yang lain. Dengan melihat konsep yang telah disebutkan di atas maka skema kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Hasil

Gambar skema 2.9: Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis penelitian

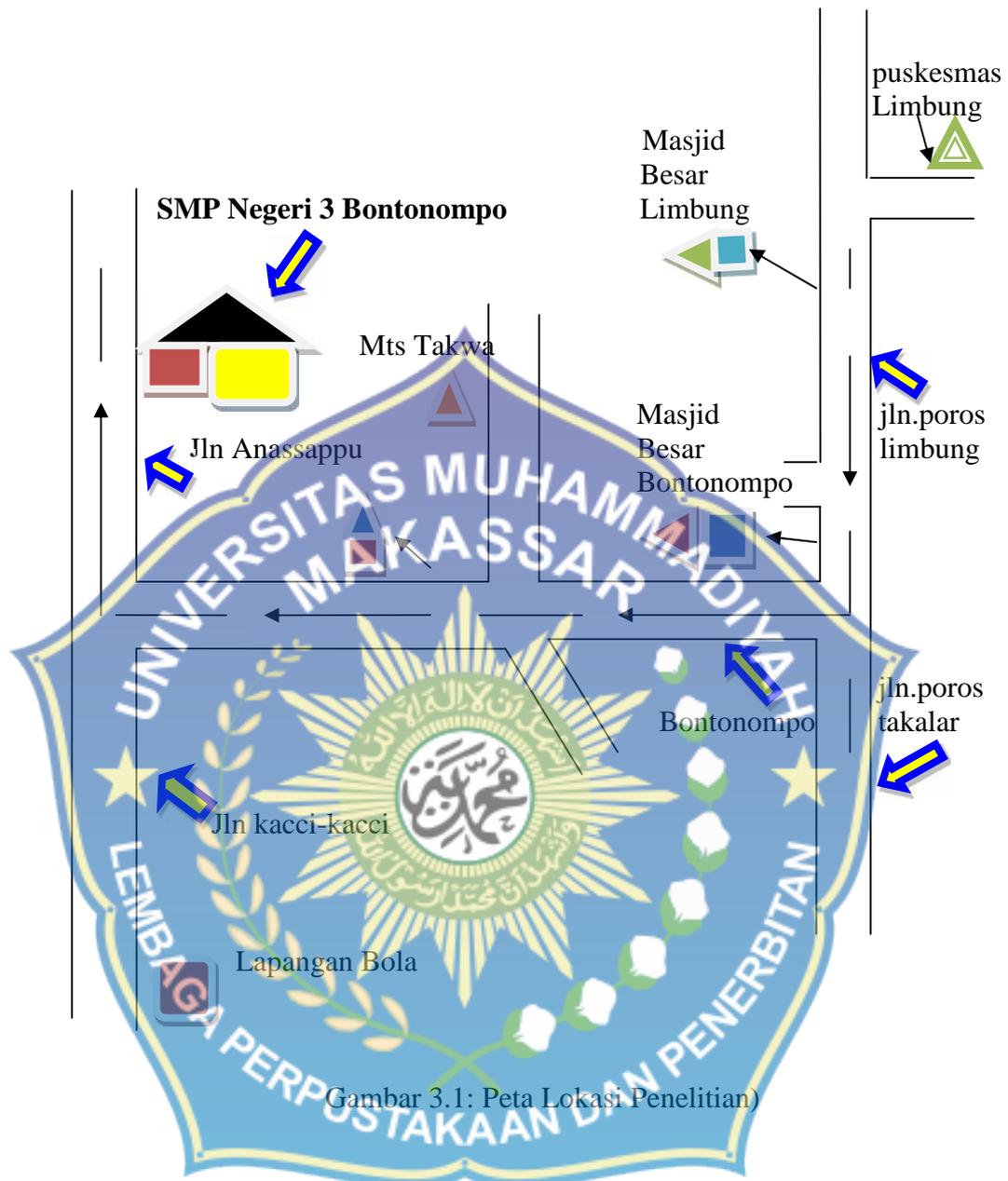
Rancangan penelitian diartikan sebagai strategi mengatur latar penelitian agar peneliti memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian (Syamsuri, 2012)

Jenis penelitian ini termasuk metode “deskriptif kualitatif”, yang artinya metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang biasanya digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alami, yang mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Dalam arti lain deskriptif kualitatif ialah berusaha mengungkapkan suatu atau memberi gambaran secara objektif sesuatu dengan kenyataan sesungguhnya.

Erat kaitannya dalam proses penelitian, yaitu bagaimana cara menyajikan data berdasarkan kenyataan yang ada dengan proses pengamatan dan wawancara mengenai kemampuan menggambar desain Ragam hias dengan pensil warna pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo.

2. Lokasi penelitian

Penelitian ini adalah dilaksanakan: Anassappu, Desa Bontobiraeng Selatan, Kecamatan Bontonompo, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Hal ini dianggap relevan dengan judul dan tujuan penelitian sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian.



Gambar 3.1: Peta Lokasi Penelitian)

B. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo, kelas yang diteliti disini hanya satu kelas yaitu kelas VII.3. Dengan jumlah 32 orang siswa,. Sampel yang di ambil hanya 23 orang.

C. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel atau faktor secara umum adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian dan jika diukur memiliki variasi. (Setyosari, 2010:49). Melihat judul tersebut maka variabel penelitian ini adalah Kemampuan Menggambar Desain Ragam Hias menggunakan pensil warna pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo

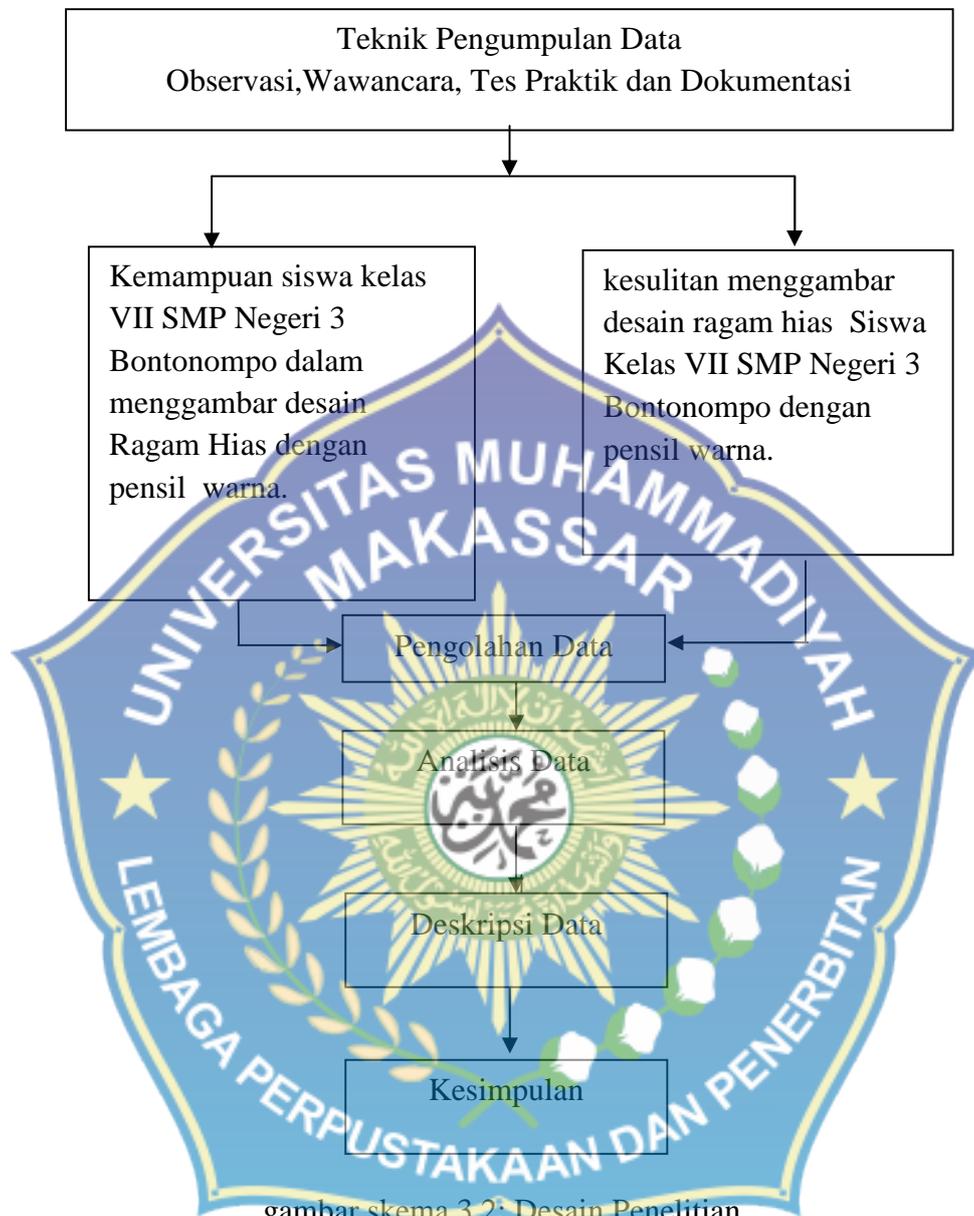
Adapun situasi atau bentuk keadaan variabel-variabel penelitian ini tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan menggambar desain ragam hias dengan pensil warna pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo.
2. Kesulitan siswa dalam menggambar desain Ragam Hias dengan pensil warna.

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 dari desain penelitian ini, digambarkan dalam skema seperti di bawah ini.

Desain penelitian ini digambarkan dalam skema seperti berikut:



gambar skema 3.2: Desain Penelitian.

D. Definisi Operasional Variabel

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

1. Kemampuan siswa dalam menggambar desain ragam hias dengan pensil warna. Dimana yang dimaksud disini kemampuan adalah bagaimana usaha siswa dalam membuat sesuatu atau pelajaran menjadi lebih baik dari hasil yang sebelumnya dan bagaimana individu dalam menguasai keahlian melakukan atau mengerjakan dalam beragam tugas dalam suatu pekerjaan seperti: Tema, Teknik dan Proporsi.
2. Kesulitan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo. Dalam menggambar ragam hias yang di maksud kesulitan adalah suatu gejala yang nampak dalam berbagai masalah yang sering dialami siswa dalam kegiatan menggambar ilustrasi maka dari itu kriteria tingkat kesulitan antara lain: Tema, Teknik dan Proporsi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Observasi

Observasi yaitu dengan mengamati secara langsung bagaimana Kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar ragam hias dengan menggunakan pensil warna untuk memperoleh data tentang kemampuan siswa dalam menggambar pada media yang telah ditentukan, dan observasi yang digunakan yaitu sebagai berikut:

Teknik observasi ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek.

Dalam penelitian ini, peneliti memperhatikan proses pembelajaran secara langsung dalam proses menggambar desain ragam hias dengan menggunakan pensil warna pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo.

- a. Berkonsultasi dengan guru mata pelajaran seni budaya tentang model pembelajaran yang digunakan.
- b. Ikut serta dalam kelas untuk mengamati proses kemampuan menggambar ilustrasi hewan dengan pensil warna pada siswa
- c. Mengamati siswa dalam menerima materi Kemampuan menggambar ragam hias dengan pensil warna.
- d. Mendokumentasikan proses pembelajaran siswa dengan kamera.
- e. Mengamati siswa dalam menggambar ragam hias dan kerumitan yang dihadapi siswa selama proses menggambar.

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dimaksudkan untuk memverifikasi, mengubah dan memperluas informasi yang diperoleh dari pengamatan mengenai kejadian. Teknik wawancara dilakukan untuk menguatkan data yang diperoleh dilapangan melalui pengamatan observasi, wawancara dengan guru seni budaya dan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran menggambar desain ragam hias. Hal ini bertujuan untuk

memperoleh data tentang pemilihan bahan pendukung proses pembelajaran dan hambatan-hambatan yang dialami oleh guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa (seni budaya).

3. Tes Praktik

Praktik pelaksanaan dilakukan dengan cara menggambar desain ragam hias dengan pensil warna. Adapun proses menggambar pada peserta didik:

1. Penyediaan alat dan bahan (buku gambar/kertas hvs, pensil, pensil warna)
2. Proses (menggambar desain ragam hias *Flora* dan *Fauna* pada kertas dengan pensil 2B, dan diwarnai permukaan yang harus di warnai)

4. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini dilakukan untuk memperkuat data-data sebelumnya. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data-data dan dokumen atau catatan dengan menggunakan kamera foto untuk pengambilan gambar yang dapat dilakukan pada saat kegiatan awal berlangsung.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dianggap tepat dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu dengan menggunakan fakta (menguarikan data) yang ada di lapangan, untuk memberikan gambaran tentang permasalahan yang dibahas dalam penelitian serta dikembangkan berdasarkan teori yang ada.

Setelah semua data terkumpul, maka langkah berikutnya adalah pengolahan data. Yang dimaksud dengan pengolahan data pada penelitian ini adalah proses mencari dan menyusun sistematis data yang diperoleh dari hasil

penelitian (observasi, wawancara, dan dokumentasi) dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, memilih mana yang penting dan akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh dirinya sendiri atau orang lain.

G. Instrumen Penelitian

No.	Indikator Kemampuan	Hasil Penilaian				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1.	Tema					
2.	Teknik					
3.	Proporsi					
4.	Finishing					
Hasil Penilaian						

Kategori Penilaian Gambar ragam hias

Kriteria Indikator Pencapaian Kompetensi	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
91- 100	Sangat Baik	4
81-90	Baik	3
71-80	Cukup	2
61-70	Kurang	1

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini disajikan tentang kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar ragam hias (*flora* dan *fauna*) dengan pensil warna pada peserta didik atau penelitian yang diperoleh di lapangan melalui prosedur yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan data kualitatif yaitu data yang telah diolah dan disajikan dalam bentuk deskriptif, sesuai dengan indikator dalam fokus penelitian.

1. Kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam Menggambar desain ragam hias menggunakan pensil warna.

Pada bagian ini akan diuraikan tentang hasil yang diperoleh peneliti selama penelitian berlangsung, yaitu kemampuan menggunakan pensil warna dalam menggambar desain ragam hias pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo Kabupaten Gowa melalui teknik pengumpulan data.

Langkah-langkah terpenting dalam proses menggambar ragam hias menggunakan pensil warna:

1. Tahap yang pertama yang dilakukan yaitu memberikan penjelasan secara terperinci tentang bagaimana teknik yang digunakan dalam menggambar ragam hias karena hampir semua siswa masih belum memahami tentang menggambar ragam hias, pada tahap ini, pengajar benar-benar memberikan penjelasan hingga semua siswa-siswi benar-

benar memahami serta memberikan penjelasan tentang pengertian Tema, Proporsi, dan teknik yang menjadi aspek penilaian.



Gambar 4.1: Proses memulai kegiatan
Sumber: (Herlisa: Mei 2017)

2. Sketsa, dalam pembuatan sketsa yang paling penting adalah Menyediakan contoh-contoh ragam hias baik itu *flora* maupun *fauna* sehingga, dalam pembuatan sketsa yang akan dilakukan oleh siswa lebih gampang dan lebih terarah, karena mendapatkan acuan dalam menggambar desain ragam hias, dalam pembuatan sketsa sangatlah penting untuk menentukan hasil akhir dari gambar tersebut.



Gambar 4.2: Proses Pembuatan Sketsa
Sumber: (Nur Faidah: Mei 2017)

3. Pewarnaan, Dalam proses ini bisa dikatakan sebagai proses yang sulit karena, siswa harus mempunyai kreativitas dalam memberikan warna yang sesuai dengan gambar yang telah dibuat karena proses ini juga

sangat menentukan hasil dari gambar tersebut atau bisa dikatakan sebagai proses akhir dalam menggambar ragam hias.



Gambar 4.3: Hasil Akhir (*Finishing*)
Sumber: (Nur Faidah: Mei 2017)

Dari tahap-tahap atau proses pembelajaran menggambar ragam hias inilah kita bisa mendapatkan tentang hasil kemampuan siswa-siswi kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar ragam hias.

Sehingga dalam penelitian ini kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar ragam hias (*flora* dan *fauna*) dengan menggunakan pensil warna, harus memperhatikan beberapa aspek yang harus dipenuhi sebagai dasar penilaian, adapun hasil karya siswa tersebut dinilai berdasarkan empat aspek penting yaitu kesesuaian tema, penggunaan teknik, proporsi dan penyelesaian akhir.

Dengan melihat secara keseluruhan karya yang dihasilkan oleh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo berdasarkan indikator kemampuan yang ingin dicapai, diperoleh hasil yang berbeda-beda di antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Dari 32 siswa, 23 siswa dijadikan sampel dalam penelitian ini untuk memperoleh data mengenai kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar ragam hias (*flora* dan *fauna*), hal tersebut

dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi kehadiran siswa, yang mana dari data 32 siswa hanya 23 hadir atau aktif dalam proses belajar mengajar.

Dari 23 siswa secara keseluruhan, 86% siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal dari 4 aspek yang dijadikan indikator penilaian yang telah ditentukan. Sementara 14% lainnya belum bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Dari 86% siswa, keseluruhan memiliki tingkat pencapaian kemampuan yang berbeda-beda yaitu 52% di antaranya memiliki standar nilai kumulatif yang dikategorikan baik, sementara 34% di antaranya hanya mampu mencapai nilai kumulatif yang masih dikategorikan nilai standar atau cukup

Berdasarkan indikator pencapaian kemampuan yang telah dinilai pada karya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo, hasil penilaian akan kemampuan siswa dengan berpatokan pada indikator pencapaian kompetensi dapat dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:



Tabel 4.1 Daftar Nilai kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar ragam hias (*fauna* dan *flora*) dengan menggunakan pensil warna.

No	Nama Siswa	JK	Aspek Penilaian					Ket
			Tem a	Tek nik	Prop orsi	Finis hing	Rata- rata	
1.	Abd, Rahman	L	70	65	70	70	69	Kurang Baik
2.	Abd, Rahman k	L	85	78	83	85	82	Baik
3.	Arista W	P	77	75	80	83	78	Cukup
4.	Fahrul Fajar	L	70	70	70	73	70	Kurang Baik
5.	Jumriani	P	75	72	78	76	75	Cukup
6.	Kiki A	P	82	80	75	85	80	Cukup
7.	Muh Ilham	L	85	80	75	85	81	Baik
8.	Muh Ilham lutfi	L	75	76	78	76	76	Cukup
9.	Nur Hikma	P	85	83	80	85	83	Baik
10.	Nur Indah	P	80	80	77	85	80	Cukup
11.	Nur Salam	L	70	65	70	70	68	Kurang Baik
12.	Putri Muhtar	P	80	82	80	85	81	Baik
13.	Rabiul Sani	P	83	80	85	88	84	Baik
14.	Ratnasari	P	72	73	75	77	74	Cukup
15.	Ramadani	P	75	80	85	85	81	Baik
16.	Saiful	L	75	75	73	75	75	Cukup
17.	Rendi	L	80	82	84	85	82	Baik
18.	Riskayanti	P	85	80	85	88	84	Baik
19.	Salmawati	P	80	76	85	90	82	Baik
20.	Satria	P	80	77	83	85	81	Baik
21.	Nurhadija	P	85	80	85	85	83	Baik
22.	Sulvina	P	65	70	70	75	70	Cukup
23.	Sunarti	P	85	80	80	85	82	Baik

Keterangan

- a. 91-100 : Sangat Baik
- b. 81-90 : Baik
- c. 71-80 : Cukup
- d. 61-70 : Kurang
- e. 0-60 : Sangat Kurang

Rata - rata siswa dengan jumlah 23 orang memiliki kemampuan menggambar Ragam Hias dengan menggunakan pensil warna dan kemampuan menggambar siswa sudah terbilang baik karena setengah dari siswa sudah mendapat nilai baik, namun masih banyak kendala yang dihadapi siswa dalam proses menggambar. Baik itu dalam menentukan tema, proporsi, penerapan teknik serta proses *finishing* karya.

2. Kesulitan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar ragam hias (*fauna* dan *flora*) dengan menggunakan pensil warna.

Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh siswa dalam menggambar ragam hias (*fauna* dan *flora*) dengan menggunakan pensil warna yaitu dilakukan wawancara secara langsung terhadap siswa kelas VII sesuai indikator pencapaian kemampuan yang telah ditentukan. Hasil wawancara tersebut dipaparkan sebagai berikut:

a) Tema

Tema merupakan idea tau gagasan dan menjadi landasan terhadap suatu objek.

Di dalam proses menggambar ragam hias menggunakan pensil warna, hambatan awal yang terjadi pada siswa di kelas VII SMP Negeri 3

Bontonompo adalah dimana siswa masih susah menentukan/ menyesuaikan tema awal yang akan mereka buat misalnya dari sisi karakter *fauna*, bentuk ragam hias apa yang harus mereka ciptakan, hal inilah yang membuat proses penentuan tema harus berlangsung cukup lama dalam menemukan bentuk yang benar-benar mereka tentukan sebelumnya berdasarkan referensi yang telah disediakan, sehingga proses pengerjaan ketahap selanjutnya menjadi tertunda. Seperti terlihat pada gambar dibawah, ada yang sudah paham akan ragam hias akan tetapi masih ada beberapa siswa yang benar-benar belum memahami gambar ragam hias tersebut.



Gambar 4.4 : Tema sudah sesuai gambar 4.5: Tema belum sesuai
 Sumber: (Nur Faidah Mei 2017) Sumber: (Nur Faidah Mei 2017)

b) Teknik

Siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang berbeda didukung dengan sifat dan karakter yang berbeda pula membuat proses pembelajaran menjadi begitu menarik walaupun demikian hal ini dapat menjadi suatu faktor yang menghambat di dalam proses pembelajaran, terkhusus dalam penciptaan sebuah karya seni rupa, di mana sebagian siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo masih kurang memperhatikan aturan yang tepat

di dalam proses menggambar. Siswa yang memiliki tingkat pemahaman berbeda mencoba mencari alternatif lain di dalam proses pembuatan sketsa dan pewarnaan, sehingga karya yang dihasilkan juga tidak terlalu baik dibandingkan siswa yang mengikuti tahapan dan arahan yang benar karena siswa diberikan penjelasan begitu detail agar bisa benar-benar memahami.



Gambar 4.6: Teknik sudah bagus

Gambar 4.7: Teknik belum sesuai

Sumber: (Nur Faidah, Mei 2017)

Sumber: (Nur Faidah, Mei 2017)

c) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan yang ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi objek. Aspek proporsi sangat berhubungan dengan prinsip-prinsip komposisi di mana aspek ini sangat memfokuskan pada bentuk keindahan luar dari sebuah karya seni. Hambatan yang terjadi dalam proses penentuan proporsi biasanya terjadi diawal proses pengerjaan dimana saat membuat sketsa, bentuk yang digambar tidak sesuai dengan referensi sehingga bentuk gambar menjadi tidak sesuai. Hal inilah yang terjadi pada beberapa siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dikarenakan proses pengerjaan awal yang kurang tepat.



Gambar 4.8: Proporsi hampir sesuai
Sumber: (Nur Faidah, Mei 2017)



Gambar 4.9: Proporsi belum sesuai
Sumber: (Nur Faidah, Mei 2017)

d) Penyelesaian akhir (*Finishing*)

Dalam aspek ini beberapa siswa masih sulit untuk menyelesaikan gambar secara sempurna, diakibatkan kesalahan ataupun ketidak-sungguhan dalam proses-proses menggambar sebelumnya, baik itu dari aspek penentuan tema, penerapan teknik, dan penentuan proporsi. Akan tetapi kita sebagai pengajar harus benar-benar tegas agar siswa bisa menyelesaikan karyanya sesuai dengan referensi yang dilihat sebagai acuan.



Gambar 4.10: Finishing sesuai
Sumber: (Nur Faidah, Mei 2017)



Gambar 4.11: Finishing belum bagus
Sumber: (Nur Faidah, Mei 2017)

B. Pembahasan

1. Kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar ragam hias (*flora* dan *fauna*) dengan pensil warna.

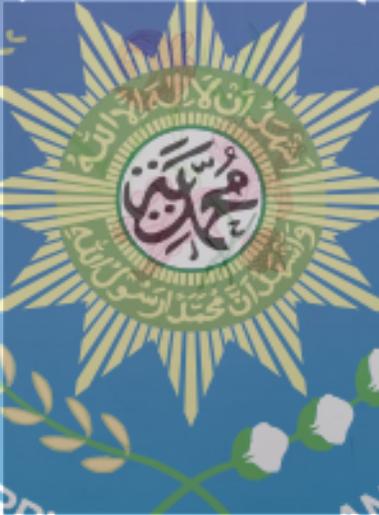
Pada pembahasan ini akan diuraikan kemampuan berkarya seni kriya siswa berdasarkan penyajian hasil analisa data yang telah dikemukakan sebelumnya. Untuk mengukur kemampuan berkarya seni siswa dapat dilihat dari indikator penilaian yaitu Tema adalah pokok pikiran, gagasan atau ide dasar. Tema tergantung kepada hal-hal yang menarik minat perupa kemudian diciptakan menjadi karya seni. Karya seni rupa dapat diwujudkan berdasarkan suatu tema. Teknik adalah cara seseorang menciptakan karya seni. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media seni rupa. Teknik digunakan untuk mengelolah unsur-unsur seni rupa seperti garis, tekstur, dan gelap terang. Oleh karena itu penggunaan teknik yang baik akan mempengaruhi mutu karya seni. Proporsi adalah perbandingan yang ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi objek gambar, atau istilah lainya seimbang. Serta karakter yaitu setiap karya seni antara siswa yang satu dengan siswa yang lain pasti berbeda dalam pembuatan karya. Hal-hal itulah yang menyebabkan adanya karakter/gaya perseorangan di dalam berkarya seni.

Berikut adalah karya – karya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar ragam hias (*fauna* dan *flora*) kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar ragam hias dengan pensil warna.

Pada proses pembelajaran dapat disajikan pada tabel 4.2

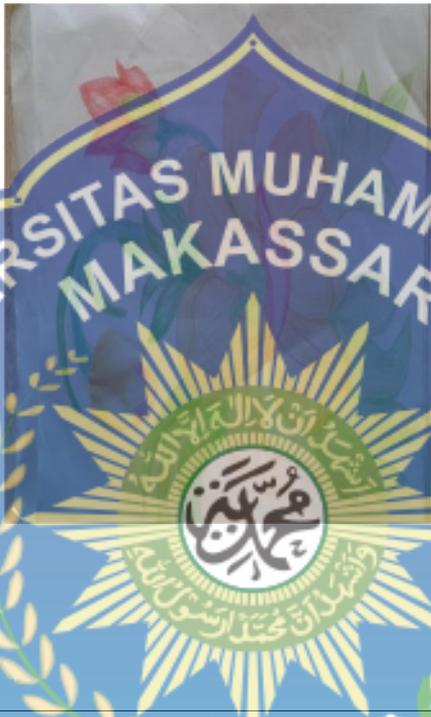
No	Nama	Hasil karya	Indikator Penilaian
1	Abd Rahman	Ragam Hias <i>Fauna</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian pada tema belum tepat dan belum sesuai dengan referensi. • Teknik, dari segi teknik dalam pewarnaan sudah menggunakan keterampilan mewarnai hanya saja belum menguasai warna dalam mewarnai. • Dalam hal proporsi masih kurang serasi karena pada gambar lebih banyak ke sebelah kanan dan bentuknya juga tidak sesuai.. • Penyelesaian akhir sudah bagus tapi masih perlu ditingkatkan lagi.
2.	Abd Rahman Khaerul	Ragam Hias <i>Flora</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah sesuai dengan referensi acuan yang dilihat. • Teknik, dari segi teknik sudah bagus dalam pewarnaan sudah menggunakan teknik yang bagus karena objek warna terlihat halus. • Proporsi, dalam hal proporsi dilihat dari gambar sudah serasi. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah cukup baik.

3.	Arista Widya	<p>Ragam Hias <i>Flora</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah sesuai dengan referensi. • Teknik, dalam segi teknik pewarnaan dan penggambaran sudah sesuai tapi masih perlu ditingkatkan lagi. • Proporsi sudah hampir sesuai. • Penilaian akhir (<i>finishing</i>) sudah lumayan bagus.
4.	Fahrul Fajar	<p>Ragam hias <i>Fauna</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah hampir sesuai dengan referensi yang menjadi acuan. • Teknik, dalam penguasaan teknik masih kurang dan dalam mencampurkan warna juga masih sangat kurang. • Proporsi masih belum sesuai. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) masih sangat kurang dan masih perlu ditingkatkan.
5.	Jumriani	<p>Ragam Hias <i>Flora</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah bagus tapi masih perlu diperhatikan lagi. • Teknik, dalam teknik menggambar sudah lumayan bagus dan dalam teknik mewarnai juga sudah lumayan bagus tapi masih perlu di tingkatkan. • Proporsi sudah hampir sesuai. • penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) masih perlu di tingkatkan lagi masih kurang pewarnaan.

6.	Kiki Aprianti	Ragam Hias <i>Fauna</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah sesuai dengan yang ada direferensi. • Teknik, dalam penguasaan teknik sudah memperlihatkan keterampilan mewarnai dalam percampuran warna. • Proporsi belum terlalu sesuai karena belum seimbang. • penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah cukup baik.
7.	Muh Ilham	Ragam Hias <i>Flora</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah hampir sesuai dengan referensi yang ada. • Teknik, pada segi teknik dalam menggambar sudah bagus dan dalam teknik pewarnaan juga sudah hampir bagus. • Proporsi, hampir sesuai. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah bagus tapi masih perlu ditingkatkan.
8	Muh Ilham Lutfi	Ragam Hias <i>Fauna</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah sesuai dengan referensi yang ada. • Teknik, dalam pewarnaan dan dalam menggambar sudah bagus dan dalam pewarnaan sudah menggunakan warna yang bagus tapi masih perlu ditingkatkan. • proporsi, belum hampir sesuai tapi masih belum

			<p>sempurna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah bagus tapi masih harus belajar lagi.
9	Nur Hikmah	<p>Ragam Hias <i>Flora</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah sangat sesuai dengan referensi yang menjadi acuan. • Teknik, dalam pewarnaan sudah memperlihatkan teknik yang bagus dan dalam menggambar juga sudah sangat bagus • Proporsi, sudah hampir sesuai. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah sangat bagus dan harus lebih belajar lagi agar lebih bagus lagi kedepannya.
10	Nur Indah Ayu	<p>Ragam Hias <i>Fauna</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah sesuai dengan referensi. • Teknik, dalam teknik mewarnai sudah memperlihatkan keterampilan mewarnai tetapi masih belum

			<p>terlalu menguasai dalam percampuran warna.dan dalam menggambar teknik yang digunakan juga sudah bagus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporsi sudah sesuai. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah bagus tapi masih harus ditingkatkan.
11	Nur Salam	Ragam Hias <i>Flora</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema masih belum sesuai dengan yang ada direferensi. • Teknik, dari segi teknik mewarnai dan teknik menggambar masih belum bagus dan harus berlatih lagi. • Proporsi, belum sesuai masih banyak yang kosong di bagian samping. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) belum sesuai harus lebih giat lagi.
12	Putri Muhtar	Ragam Hias <i>Fauna</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah sesuai dengan referensi yang ada. • Teknik, dari segi teknik mewarnai sudah bagus terutama dalam percampuran warnanya dan teknik itu sendiri dan teknik menggambar juga sudah bagus. • Proporsi, sudah hampir sesuai perlu

			<p>ditingkatkan lagi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah bagus tapi perlu ditingkatkan lagi.
13	Rabiul Sani	<p>Ragam Hias Flora</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah sangat sesuai dengan referensi yang menjadi acuan. • Teknik, dari segi mewarnai teknik yang digunakan sudah bagus mampu mengaplikasikan warna dengan baik dan dan teknik menggambar juga sudah bagus karena sudah sesuai dengan referensi. • Proporsi, sudah bagus, sudah mempunyai keseimbangan yang bagus. • penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah sangat bagus hasil akhirnya.
14.	Ratnasari	<p>Ragam Hias Fauna</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah sesuai. • Teknik, dari segi teknik dalam pewarnaan sudah memperlihatkan keterampilan mewarnai hanya saja belum terlalu menguasai warna atau percampuran warna. • proporsi, belum terlalu sesuai. • penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah cukup baik tapi masih perlu ditingkatkan.

15.	Ramadani	<p>Ragam Hias <i>Flora</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah hampir sesuai dengan referensi yang ada sebagai acuan. • Teknik, dari pewarnaan teknik yang digunakan sudah lumayan bagus tapi masih harus berlatih sama halnya pada teknik menggambar masih kaku. • proporsi, hampir sesuai atau hampir seimbang, • penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah lumayan bagus tapi masih perlu ditingkatkan.
16.	Saiful	<p>Ragam Hias <i>Fauna</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema, sudah hampir sesuai dengan referensi. • Teknik, dari segi teknik dalam mewarna sudah ada keterampilan tapi belum menguasai semua warna dan pada teknik menggambar juga sudah lumayan bagus tapi masih perlu belajar lagi. • Proporsi belum sesuai terlihat pada gambar yang disamping. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah lumayan bagus tapi harus diperbaiki lagi.
17.	Rendi	<p>Ragam Hias <i>Fauna</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah hampir sesuai dengan referensi yang ada. • Teknik, dalam penguasaan teknik masih kurang perlu belajar lagi dalam mencampurkan warna.

			<ul style="list-style-type: none"> • Proporsi, sudah sesuai, sudah hampir seimbang dan gambar juga sudah bagus. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah bagus,
18.	Riskayanti	Ragam Hias <i>Flora</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah sangat sesuai dengan referensi yang dijadikan sebagai acuan. • Teknik, dari teknik pewarnaan sudah sangat dikuasai dan dalam teknik menggambar juga sudah sangat bagus. • Proporsi sudah bagus, sudah seimbang. • penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah sangat bagus tapi lebih giat lagi dalam belajar.
19.	Salmawati	Ragam Hias <i>Flora</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema, sudah sesuai dengan referensi yang ada. • Teknik, dalam teknik mewarnai masih kurang belum bisa memberikan efek kepada gambar dan pada teknik menggambar sudah lumayan bagus. • Proporsi, sudah hampir sesuai. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah cukup baik tapi masih perlu ditingkatkan.

20.	Satria	Ragam Hias <i>Fauna</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema, sudah hampir sesuai dengan referensi. • Teknik, dari segi teknik mewarnai sudah ada keterampilan tapi masih perlu ditingkatkan lagi. • Proporsi tidak sesuai masih perlu ditingkatkan. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah lumayan bagus tapi masih perlu ditingkatkan lagi.
21.	St,Nur hadija	Ragam Hias <i>Flora</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah sangat sesuai dengan referensi. • Teknik, dari segi warna sudah ada keterampilan dalam mewarnai dan dari segi teknik menggambar juga sudah bagus. • Proporsi sudah sesuai sudah ada keseimbangan di dalamnya. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah sangat bagus tapi masih perlu ditingkatkan lagi agar lebih baik lagi.

22.	Sulvina	<p>Ragam Hias <i>Fauna</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema, tidak sesuai dengan referensi yang ada. • Teknik, dari segi teknik menggambar belum sesuai dan pada teknik mewarnai tidak sesuai dengan teknik yang diberikan. • Proporsi, belum sesuai. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) masih sangat kurang perlu ditingkatkan lagi.
23.	Sunarti	<p>Ragam Hias <i>Flora</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema sudah sesuai dengan referensi yang dijadikan acuan. • Teknik, dari segi teknik dalam mewarnai sudah ada keterampilan dan bakat begitu pula dengan teknik menggambar. • Proporsi, sudah sesuai, sudah ada keseimbangan objek. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah sangat bagus.

2. Kesulitan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar desain ragam hias (*flora dan fauna*) dengan menggunakan pensil warna.

Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh siswa dalam menggambar ragam hias *flora dan fauna* dengan menggunakan pensil warna yaitu dilakukan pengamatan secara langsung terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo. Dan dibahas lebih rinci pada pembahasan tentang kesulitan dengan mempertimbangkan beberapa aspek yang menjadi penilaian sebagai berikut:

a. Aspek Tema

Pada gambar 4.5, terlihat siswa masih ada yang menggambar hewan, tapi tidak menggunakan unsur ragam hias didalamnya sehingga pada pembuatan sketsa dan penyelesaian akhir tidak sesuai dengan apa yang telah di jelaskan sebelumnya, walaupun gambar yang dihasilkan begitu bagus akan tetapi tetap saja mengurangi nilai siswa tersebut, hal inilah yang menjadi hambatan awal di dalam proses menggambar ragam hias menggunakan pensil warna. Dan pada gambar 4.4 terlihat gambar siswa yang sudah paham akan tema yang diberikan, sudah memasukkan unsur ragam hias.

Tema merupakan acuan dasar sebelum seseorang menciptakan sebuah karya seni dimana tema telah mencakup hal-hal apa saja yang harus dipersiapkan serta langkah-langkah yang harus ditempuh di dalam membuat sebuah karya, oleh sebab itu tema sangat diperlukan untuk menciptakan sebuah karya seni karena dengan tema inilah yang akan menentukan ke tahap selanjutnya. Awal dari menggambar ragam hias yang sangat perlu diperhatikan sebelum melangkah ke tahap selanjutnya yaitu menentukan

tema lebih awal. Proses menggambar ragam hias *flora* dan *fauna* yang terjadi di kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo sebagian kecil siswa masih sulit untuk menentukan bentuk atau karakter ragam hias apa yang akan mereka buat karena selain menggambar bunga atau *flora* harus ada aspek ragam hias di dalamnya.

b. Aspek penguasaan teknis

Sebagian siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar ragam hias *flora* dan *fauna* menggunakan pensil warna dengan tidak memperhatikan tahapan atau aturan pembuatan yang benar siswa sebagian besar sering menggambar dengan sesuka hatinya tanpa mendengarkan aturan yang telah dibuat sebelumnya karena sebelum memulai tes praktek ini siswa di beri penjelasan terlebih dahulu., hal ini mengakibatkan karya yang mereka buat menjadi tidak rapi serta mengurangi tingkat estetikanya. Cara ini dilakukan karena menurut mereka alternatif ini dianggap lebih mudah dan tidak memerlukan waktu yang cukup lama dibandingkan tahapan pembuatan yang sebenarnya namun kesalahan menggunakan teknik akan berdampak pada hasil akhir karya yang dibuat. Salah satu kesalahan teknik yang dilakukan oleh siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo adalah disaat proses pemilihan warna masih tidak sinkron dengan referensi selalu mewarnai sesuka hatinya tanpa mempertimbangkan aspek keindahan, dan pada saat pewarnaan seharusnya pewarnaan dilakukan dengan menggunakan teknik arsir yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu teknik arsir miring, dan satu arah, tetapi kebanyakan siswa

kelas VII. 3 melakukan pewarnaan dengan teknik menekan pensil warna dan melakukan pewarnaan keberbagai arah serta menggunakan teknik dussel yang pada dasarnya belum dikuasai. Teknik yang seperti ini kurang memberikan efek yang baik disaat proses *finishing* karya terlihat pada gambar 4.7 yang penguasaan tekniknya sangat kurang tidak mengikuti aturan yang telah dijelaskan.

c. Aspek Proporsi

Pada gambar 4.9, Dalam proses pembuatan sketsa, siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo masih banyak yang membuat sketsa dengan cara memulai pada bagian samping sehingga sulit untuk menyesuaikan dengan bentuk pada objek yang digambar. Sehingga hasilnya menjadi tidak proporsi, kadang hasilnya lebih banyak di bagian kanan dari pada di kiri, proporsi sangat dipengerahui berdasarkan proses awal pengerjaannya dimana proses awal inilah yang menentukan baik tidaknya bentuk proporsi gambar yang akan dihasilkan misalnya kesalahan dalam proses sketsa dengan tidak mengikuti tahapan pembuatan yang benar mengakibatkan bentuk proporsi kurang baik sehingga objek gambar juga tidak sesuai saat finishing.. Tetapi pada gambar 4.8 proporsi sudah hampir sesuai sudah menggunakan aturan-aturan yang telah dijelaskan sebelumnya sehingga gambar yang dihasilkan sudah masuk criteria.

d. Penyelesaian akhir (*finishing*)

Kesulitan dalam proses penyelesaian karya dipengaruhi oleh beberapa faktor baik itu faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor

internal di antaranya pada tahap-tahap sebelumnya siswa tidak mengikuti aturan yang telah ditetapkan, baik itu dari segi penentuan tema dan penggunaan teknik serta penentuan proporsi dan faktor eksternal di antaranya akibat waktu yang terbatas sehingga membuat siswa terburu-buru dalam proses menggambar dan siswa lebih banyak bermain sehingga pada saat waktu habis dan siswa harus mengumpulkan karya mereka terkadang beberapa siswa yang belum selesai terburu-buru dan mengakibatkan hasilnya kurang bagus atau tidak sesuai seperti pada gambar 4.11.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan siswa menggambar desain ragam hias *flora* dan *fauna* dalam menggunakan pensil warna sudah dikategorikan cukup baik secara keseluruhan. Hal tersebut dapat kita lihat berdasarkan indikator kemampuan yang telah ditentukan baik itu dari segi tema, teknik, dan proporsi serta penyelesaian akhir. Dari 23 siswa secara keseluruhan, 86% siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal dari 4 aspek yang dijadikan indikator penilaian yang telah ditentukan. Sementara 14% lainnya belum bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Dari 86% siswa, keseluruhan memiliki tingkat pencapaian kemampuan yang berbeda-beda yaitu 52% di antaranya memiliki standar nilai kumulatif yang dikategorikan baik, sementara 34% di antaranya hanya mampu mencapai nilai kumulatif yang masih dikategorikan nilai standar atau cukup
2. Faktor kesulitan yang dialami oleh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar ragam hias menggunakan pensil warna melihat hasil dari proses yang telah dilakukan oleh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar flora dengan menggunakan pensil warna yaitu pada penguasaan teknik. Yang mana

rata-rata kemampuan siswa dalam melakukan teknik pewarnaan pada objek dengan menggunakan pensil warna sudah cukup baik indikator pencapaian kemampuan dari segi teknik. Selain itu siswa juga mengalami kesulitan dalam menentukan proporsi gambar namun hal tersebut tidak menjadi sesuatu yang sangat mendasar karena melihat dari keseluruhan karya yang dihasilkan oleh siswa sudah termasuk baik atau sudah mencapai standar indikator penyampaian kemampuan dari segi penentuan proporsi.

B. Saran

Untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo dalam menggambar ragam hias flora dengan menggunakan pensil warna disarankan untuk :

1. Kepada kepala sekolah, tenaga pengajar, dan pihak-pihak terkait di lingkungan SMP Negeri 3 Bontonompo dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan sangat perlu memperhatikan kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan dalam menggambar, maka pihak sekolah dan guru perlu memberikan motivasi kepada siswa untuk banyak berlatih dalam menggambar dan memberikan bimbingan dan latihan khususnya kepada siswa yang berbakat maupun yang tidak berbakat.
2. Hendaknya semua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa itu dapat diketahui oleh guru seberapa besar pengaruh faktor tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dan sebaiknya guru memberikan bimbingan khusus atau melatih peserta didik dalam menggambar khususnya

menggambar menggunakan pensil warna agar peserta didik dapat berkarya lebih baik.

3. Kepada peneliti yang akan mengadakan penelitian lanjutan, agar penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya guna meningkatkan kualitas pembelajaran menggambar menggunakan pensil warna ataupun menggambar menggunakan media lainnya dalam pembelajaran seni budaya.



DAFTAR PUSTAKA

- Amran Ekoprawoto, 1992. *Ragam Hias Sebagai Media Ungkapan Simbolik: Medan: Widhy Vidya.*
- Apriyatno, S.Sn, 2003. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*, Jakarta: Kawan Pustaka
- Gareng, Yosef. 1983. *Pengetahuan Ragam Hias Minangkabau*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Gustami SP. 1980. *Ragam Hias Animal Yang Dibuat Dengan Media Kayu Dari Jepara: Jawa Tengah*, Kementrian Pendidkan Dan Kebudayaan (Kemdikbud).2014. *Seni Budaya*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Solo Makmur, 2008 *Seni Budaya*. Intensif penunjang cita ci-cita siswa kreatif
- Ashari Meisar, 2016 *Anatomi Plastis*, Metode Menggambar Struktur Tubuh Manusia, Media qita Fondation Makassar.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1990 (Edisi Revisi), Jakarta Pustaka: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Poerwadarminta, 1984. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sachari, Agus, 2008. *Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Erlangga.
- Setyosari, Punaji, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Syamsuri, Sukri. A. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*, Makassar: Panrita Press Unismuh Makassar.
- Wojowasito S.1999. "*Kamus Bahasa Indonesia* (Edisi Revisi), Malang: C.V. Pengarang.

Sumber dari Internet

<http://alixbumiartyou.blogspot.ae/2013/04>

www.duniapelajar.com/2014/08/08

A. Format Observasi

Teknik observasi ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek.

Dalam penelitian ini, peneliti memperhatikan proses pembelajaran secara langsung dalam proses menggambar desain ragam hias dengan menggunakan pensil warna pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo.

No	<p>Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Menggambar Desain Ragam Hias Menggunakan Pensil Warna</p>	<p>Deskripsi</p>
1	<p>Menyiapkan bahan dan peralatan</p>	<p>Menyediakan kertas, pensil, dan pensil warna untuk mewarnai objek yang telah di gambar di atas kertas serta penggaris.</p>
2	<p>Membuat desain gambar ragam hias (sketsa)</p>	<p>Setelah tahap persiapan bahan dan alat maka selanjutnya yaitu proses membuat desain berdasarkan gagasan yang telah ditentukan. Dengan membuat gambar</p>

		pada media kertas.
--	--	--------------------

3	Mewarnai objek gambar/ finishing	setelah alat dan bahan di siapkan dan setelah menggambar objek di atas kertas maka selanjutnya masuk tahap terakhir yaitu mewarnai objek sesuai dengan yang di inginkan dengan memperhatikan aspek-aspek yang telah ditentukan.
---	-------------------------------------	---

B. Format Wawancara

Format wawancara diajukan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo, untuk mengetahui hambatan-hambatan apa saja yang mereka rasakan dalam membuat gambar ragam hias dengan menggunakan pensil warna. Dimana pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Menurut Anda apakah sulit menentukan tema dalam menggambar desain ragam hias ?
2. Kesulitan apa yang Anda alami sehubungan dengan penguasaan teknik?
3. Menurut Anda apakah sulit menentukan proporsi dalam menggambar desain ragam hias?
4. Hal-hal apa saja yang menghambat Anda dalam proses menggambar ragam hias dengan menggunakan pensil warna?

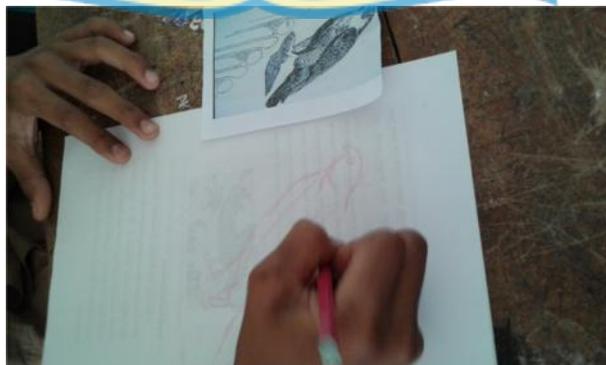
C. Dokumentasi



Gambar 01: Proses memulai kegiatan
Sumber: (Herlisa: Mei 2017)



Gambar 02: Proses Pembuatan Sketsa
Sumber: (Nur Faidah: Mei 2017)



Gambar 03: Hasil Sketsa
Sumber: (Nur Faidah: Mei 2017)



Gambar 04: Proses mewarnai dengan pensil warna
Sumber: (Nur Faidah: Mei 2017)



Gambar 05: Hasil Akhir (*Finishing*)
Sumber: (Nur Faidah: Mei 2017)



Gambar 06: Pertemuan dengan Kepala Sekolah SMP Negeri 3Bontonompo (Bapak: H. Danial, S.Pd., M.Si)
Sumber: (Herlisa: Mei 2017)



Gambar 07: Wawancara Guru Seni Budaya (Ibu: Irawati, S.Pd)
Sumber: (Herlisa: Mei 2017)

Gambar 08: Alat dan Bahan
Sumber: (Nur Faidah Arham: Mei 2017)

VIII. SENI BUDAYA

Aspek : Seni Rupa
 Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 BONTONOMPO
 Kelas/Semester : VII / Ganjil
 Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menanggapi, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menghargai perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, rasa ingin tahu, percaya diri, dan motivasi internal, toleransi, pola hidup sehat, ramah lingkungan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.
 KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan 2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian 2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab,		Pembelajaran KI 1 dan KI 2 dilakukan secara tidak langsung (terintegrasi) dalam pembelajaran KI 3 dan KI 4	Penilaian KI 1 dan KI 2 dilakukan melalui : <ul style="list-style-type: none"> • Observasi, • Penilaian diri, • Penilaian teman sejawat oleh peserta didik, • Jurnal 		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>peduli, dan santun terhadap karya seni rupa dan pembuatnya</p> <p>2.3 Menunjukkan sikap percaya diri , motivasi internal , kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni</p>					
<p>3.1. Memahami konsep dan prosedur menggambar flora, fauna dan benda alam</p> <p>4.1. Menggambar flora, fauna dan benda alam</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar flora • Gambar fauna • Gambar benda alam 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melihat gambar flora, fauna dan benda alam • Membaca buku tentang konsep dan prosedur menggambar flora, fauna dan benda alam <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan cara menggambar flora, fauna dan benda alam • Menanyakan makna gambar flora, fauna dan benda alam di masyarakat <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan antara konsep dan prosedur menggambar flora, fauna, benda alam dengan budaya setempat • Mencari konsep dan prosedur menggambar flora, fauna dan benda alam dalam kehidupan sosial budaya di masyarakat 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi tentang perilaku peserta didik dalam hal kerjasama, kedisiplinan, kebersihan, penuh perhatian dalam menggambar flora, fauna, dan alam. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penugasan membuat ringkasan tentang prosedur menggambar flora, fauna dan benda alam 	<p>12 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Pelajaran Seni Budaya Kelas VII • Buku-buku lain yang relevan • Informasi melalui internet • Pameran karya seni rupa

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Menalar/Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan makna yang terkandung pada gambar flora, fauna dan benda alam dalam kehidupan sosial budaya di masyarakat • Membandingkan konsep dan prosedur menggambar flora, fauna dan benda alam yang berkembang dalam kehidupan sosial budaya di masyarakat <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat gambar flora, fauna dan benda alam • Menyampaikan hasil pengumpulan dan simpulan informasi yang diperoleh • Mempresentasikan secara lisan atau tulisan mengenai karya yang dikerjakan 	<p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projek Membuat gambar flora, fauna dan benda alam 		
<p>3.2. Memahami konsep dan prosedur menggambar gubahan flora dan fauna serta geometrik menjadi ragam hias</p> <p>4.2. Menggambar gubahan flora dan fauna serta geometrik menjadi ragam hias</p>	<p>Ragam hias flora dan fauna serta geometrik</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melihat gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik • Membaca buku tentang konsep dan prosedur menggambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan cara menggambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi. Tentang perilaku peserta didik dalam hal kerjasama, kedisiplinan, kebersihan, penuh perhatian dalam menggambar 	<p>12 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Pelajaran Seni Budaya Kelas VII • Buku-buku lain yang relevan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan makna gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan konsep dan prosedur menggambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik • Mencari makna ragam hias flora dan fauna serta geometrik <p>Menalar/Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan antara konsep dan prosedur gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik dengan budaya setempat • Membandingkan konsep dan prosedur gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik yang berkembang dalam kehidupan sosial budaya di masyarakat <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik • Menyampaikan hasil pengumpulan dan simpulan informasi yang diperoleh • Mempresentasikan secara lisan atau tulisan mengenai karya yang dikerjakan 	<p>gubahan flora dan fauna.</p> <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penugasan. Membuat kritik seni secara sederhana minimum 100 kata tentang gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik <p>Ketrampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projek Membuat gambar ragam hias flora dan fauna serta geometrik 		<ul style="list-style-type: none"> • Informasi melalui internet • Pameran karya seni rupa



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 3 Bontonompo
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Kelas / Semester	: VII / Ganjil
Materi Pokok	: Menggambar Ragam Hias
Alokasi Waktu	: 2 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI

KI 1: Menerima, menanggapi, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghargai perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, rasa ingin tahu, percaya diri, dan motivasi internal, toleransi, pola hidup sehat, ramah lingkungan dalam, berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: Memahami pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural, dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora, dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait, fenomena dan kejadian yang terjadi yang tampak mata.

KI 4 : Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori

KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	1.1 Menerima, menanggapi, dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan	1.1.1 Menerima keragaman dan keunikan karya ragam hias sebagai anugerah Tuhan 1.1.2 Menanggapi keragaman dan keunikan ragam hias sebagai anugerah Tuhan 1.1.3 Menghargai keragaman dan keunikan ragam hias sebagai anugerah Tuhan
2	2.1 Menunjukkan sikap menghargai jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian	2.1.1 Menghargai orang lain dalam mengapresiasi dan berkarya gambar ragam hias flora, fauna. 2.1.2 Bersikap jujur dalam mengapresiasi dan berkarya gambar ragam hias flora, fauna. 2.1.3 Bersikap disiplin dalam mengapresiasi dan berkarya gambar ragam hias flora, fauna.

3	3.1 Memahami konsep dan prosedur menggambar gubahan flora dan fauna. menjadi ragam hias	3.1.1 Mengidentifikasi konsep menggambar gubahan flora, fauna menjadi ragam hias 3.1.2 Mengidentifikasi prosedur berkarya menggambar gubahan flora, fauna. menjadi ragam hias
4	4.1 Menggambar gubahan flora dan fauna. menjadi ragam hias	4.1.1 Menggambar gubahan flora dan fauna. menjadi ragam hias

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

1. Menerima dengan baik keragaman dan keunikan ragam hias sebagai anugerah Tuhan
2. Menghargai keragaman dan keunikan ragam hias sebagai anugerah Tuhan
3. Menghargai orang lain dalam menanggapi gambar ragam hias flora, fauna dan geometris
4. Bersikap jujur dalam menanggapi gambar ragam hias flora, fauna dan geometris
5. Bersikap disiplin dalam menanggapi gambar ragam hias flora, fauna dan geometris
6. Mengidentifikasi konsep menggambar gubahan flora, fauna dan geometris menjadi ragam hias dengan benar
7. Mengidentifikasi prosedur berkarya menggambar gubahan flora, fauna dan geometris menjadi ragam hias dengan benar

Pertemuan 2

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

1. Menggambar objek flora dan fauna serta geometris menjadi ragam hias
2. Menghargai orang lain dalam menggambar flora dan fauna serta geometris menjadi ragam hias
3. Bersikap disiplin dalam menggambar ragam hias dengan motif flora dan fauna serta geometris

C. MATERI PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

1. Pengertian ragam hias
2. Motif ragam hias
3. Pola ragam hias
4. Teknik menggambar ragam hias flora, fauna dan geometris

Pertemuan 2

1. Praktek menggambar ragam hias objek flora, fauna dan geometris
2. Penyajian hasil gambar ragam hias objek flora, fauna dan geometris

D. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode Scientific
2. Pembelajaran berbasis masalah

E. SUMBER BELAJAR

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013).Seni Budaya. Buku Guru. Jakarta :Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Hal)
2. Kementerian Pendidikan danKebudayaan (2013).Seni Budaya. Buku Siswa. Jakarta :Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Hal 13 – 24)

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media :Contoh karya gambar ragam hias flora, fauna dan geometris
2. Alat dan bahan :Kertas gambar, pensil, penghapus, pensil warna/crayon.

G. LANGKAH – LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- Memeriksa kehadiran dan kesiapan peserta didik
- Apersepsi : menunjukkan contoh karya gambar flora, fauna dan geometris
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

3. Kegiatan Inti (100 menit)

Mengamati

- Mengamati melalui media dan sumber belajar baik berupa visual maupun audio visual tentang flora, fauna dan geometris.

Menanya

- Saling menanyakan tentang pengertian ragam hias flora, fauna dan geometris.

Mengeksplorasi

- Mengumpulkan data tentang pengertian, konsep dan prosedur menggambar flora, fauna dan geometris dalam bentuk ragam hias.

Mengasosiasi

- Membuat laporan tentang pengertian, konsep dan prosedur menggambar flora, fauna dan geometris dalam bentuk ragam hias untuk dipresentasikan didepan kelas.

Mengomunikasikan

- Menyajikan laporan tersebut untuk ditanggapi dari peserta didik dan guru.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru dan peserta didik menyimpulkan pemahaman tentang pengertian, konsep dan prosedur menggambar flora, fauna dan geometris dalam bentuk ragam hias
- Guru dan peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran
- Guru memberi tugas individual untuk menyiapkan bahan dan alat menggambar untuk pertemuan berikutnya

Pertemuan 2

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- Memeriksa kehadiran dan kesiapan peserta didik
- Apersepsi : menunjukkan contoh karya gambar flora, fauna dan geometris
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (100 menit)

Mengamati

- Mengamati melalui media dan sumber belajar baik berupa visual maupun audio visual tentang flora, fauna dan geometris dalam bentuk ragam hias.

Menanya

- Merumuskan bagaimana penerapan teknik dan prosedur dalam menggambar ragam hias flora, fauna dan geometris.

Mengeksplorasi

- Mengumpulkan data tentang teknik dan prosedur pembuatan ragam hias gambar flora, fauna dan geometris

Mengasosiasi

- Menganalisis ciri-ciri teknik dan prosedur dalam pembuatan ragam hias flora, fauna dan geometris

- Membuat gambar ragam hias flora, fauna dan geometris menggunakan alat dan bahan yang dipersiapkan oleh peserta didik

Mengomunikasikan



- Menyajikan hasil karya peserta didik untuk mendapatkan penilaian atau tanggapan

4. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru dan peserta didik menyimpulkan pemahaman tentang pengertian, konsep dan prosedur menggambar flora, fauna dan geometris dalam bentuk ragam hias.
- Guru dan peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran.

H. PENILAIAN

PENILAIAN SIKAP

NO	NILAI	DESKRIPSI	KET
1	Menghargai orang lain	Menghargai pendapat orang lain dalam menanggapi karya gambar ragam hias	
2	Jujur	Mengekspresikan gagasan dengan jujur	
3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi dengan disiplin	

Lembar Pengamatan Sikap

Nama

Kelas :

Petunjuk :

Berilah tanda (X) sesuai dengan kondisi peserta didik

NO	PERNYATAAN	PILIHAN	
		YA	TIDAK
1	Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi		
2	Mengungkapkan gagasannya secara jujur dalam diskusi		
3	Mengikuti kegiatan diskusi secara disiplin		

Keterangan :

A = SangatBaik

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang

PENILAIAN KETERAMPILAN

- a. Teknik Penilaian :Tes Praktek
b. Bentuk Instrumen :Tes Unjuk Kerja

NO	INDIKATOR	KET
1	Menggambar ragam hias flora, fauna dan geometris dengan baik	
2	Menyajikan gambar ragam hias flora, fauna dan geometris dengan baik	

INSTRUMEN PENILAIAN

Nama :

Kelas :

SOAL :

- Gambarlah sebuah ragam hias objek flora, fauna atau alam benda dengan ketentuan sebagai berikut :

Bahan / alat : Pensil warna, crayon,

Ukuran Kertas : A4



RUBRIK PENILAIAN

NO	ASPEK YANG DINILAI	KRITERIA			
		1	2	3	4
1	Tema				
2	Proporsi				
3	Teknik				
4	Finishing				

Keterangan :

A = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang



H Danial, S.Pd., M.Si
NIP : 19650804 198903 1 016

Irawati, S.Pd

RIWAYAT HIDUP



Nur Faidah Arham, lahir di Sungguminasa pada tanggal 15 juli 1994, penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara anak dari Ayahanda Muh Arsyad dan Ibu Hamsiah. Penulis menamatkan pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Kacci-Kacci

pada tahun 2006, pada tahun yang sama

melanjutkan pendidikan di MTS Muhammadiyah Takwa dan tamat pada tahun

2009, melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Bontonompo tamat pada tahun

2012. Di tahun yang sama melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah

Makassar pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Berkat lindungan Allah

SWT, dan iringan Do'a kedua orang tua serta saudaraku, juga berkat bimbingan

para dosen dan support dari teman-teman seperjuangan, sehingga dalam

mengikuti pendidikan di perguruan tinggi berhasil menyusun skripsi yang

berjudul: "Kemampuan Hasil Belajar Menggambar Desain Ragam Hias

Menggunakan Pensil Warna Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Bontonompo

Kabupaten Gowa".





UNIVERSITAS

MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

MAKASSAR