

**CERITA SEBAGAI STIMULUS DALAM PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
ILUSTRASI KELAS V SDN PEKUNCEN 01 DI KECAMATAN KROYA
KABUPATEN CILACAP**

Fery Setyaningrum

Abstract

The method used as a means in conveying a message or the subject matter to the students. To learning can be optimal method of learning proper, required a method of learning proper one of them is to use the story. Draft of the problem is :(1) use of the method tells the story as a stimulus in learning drawing illustrations for students of class fifth in public elementary pekuncen 01?. (2) How a result of learning draw an illustration by using the method tell you a student fifth in public elementary pekuncen 01?. (3) What advantages and disadvantages of the use of methods tell a story as a stimulus in learning draw an illustration of a fifth grade students in public elementary pekuncen 01?. While the goal of his research is to know, get an overview, and explains the above issue 3. This research using descriptive qualitative approach to the location of research in public elementary pekuncen 01 located in the way of mataram no.369, village pekuncen, sub-district kroya, district cilacap. The target of this research is the three issues at the top. The subject of this research is a student fifth, students range of 11 years old. Technical data research is interview observation, and study documentary. Engineering data analysis conducted through data, the reduction, presentation of data and withdrawal unverified or drawing conclusions. The result showed learning drawing illustration run well very enthusiastic, child and joy when listening to stories. overall illustration artwork in 5th grade Elementary School in character Pekuncen 01 child image type, which is a cross between a mix of haptik and visual. Second, the work of students as a whole has good value and quite alone, 12 students with good grades and 17 students with enough value. Third, excess usage confided method is every students the easier it will bring up ideas and expand the horizons of students on a wide variety of original folklore Cilacap. Then, the rest are on the process of drawing, students hard in drawing a human figure. Some suggestions that can be explained is as follows. First, the use of methods of storytelling, needs to be done with various preparations ripe.

Keywords: Story, Stimulus, Drawing Illustrations

Pendahuluan

Dalam praktik pembelajaran terdapat berbagai macam metode yang bisa digunakan sebagai cara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Setiap metode yang digunakan selain memiliki tujuan bagi terciptanya pembelajaran yang optimal di sekolah, juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Selain ada beberapa metode yang cocok dan bisa diterapkan dalam pembelajaran, ada juga yang kurang cocok. Oleh karena itu, menjadi sesuatu yang sangat penting variasi pemilihan metode yang tepat dalam pembelajaran, metode pembelajaran menjadi bagian yang penting dalam pengelolaan pembelajaran di sekolah.

Metode bercerita merupakan salah satu cara yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran yang disesuaikan dengan kondisi anak didik. Dalam hal ini pesan yang ingin disampaikan guru kepada anak didiknya melalui cerita tersebut sehingga anak didiknya dapat membayangkan alur cerita dan kemudian dapat mengembangkan bayangan yang ada di pikirannya untuk dituangkan dalam sebuah gambar ilustrasi. Melalui

metode bercerita anak dapat mengembangkan imajinasinya dalam menggambar, sehingga tanpa disadari anak dapat belajar memecahkan persoalan dalam menggambar, yang dimaksud dengan persoalan menggambar adalah bagaimana anak dapat mengubah ide yang diimajinasikannya menjadi sebuah gambar. Dengan menggambar anak dapat bermain dan berekspresi dengan sepuas-puasnya, yang dimaksud bermain di sini adalah dengan menggambar anak dapat menuangkan segala macam ide yang ada dipikirkannya secara bebas sehingga seakan-akan sedang berada pada dunianya, yaitu bermain, sedangkan yang dimaksud berekspresi di sini adalah anak dapat mengungkapkan imajinasinya dengan gaya dan cara sendiri.

Metode bercerita dalam pembelajaran menggambar ilustrasi, bertujuan agar siswa lebih kreatif dalam mengembangkan daya fantasi dan imajinasi, kemampuan berfantasi di sini adalah kemampuan anak dalam berkhayal berbagai macam hal apa saja yang ada dipikirkannya, sedangkan kemampuan berimajinasi adalah kemampuan anak dalam berkhayal mengenai ide yang dimiliki yang kemudian akan dikembangkan atau bisa juga dinyatakan menjadi sebuah karya, Dalam hal ini guru mengupayakan bercerita dengan baik kepada anak didiknya sehingga siswa dapat mudah mengikuti alur cerita. Stimulus dilakukan guru untuk merangsang kemampuan anak didiknya salah satunya dengan menggunakan metode bercerita, metode bercerita sebagai salah satu stimulus dalam pembelajaran dilakukan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berfantasi, berimajinasi dan berkreasi secara maksimal dalam menggambar. Murid sekolah dasar adalah kelompok anak berusia sekitar 6 hingga 12 tahun. Anak dalam usia ini memiliki karya seni rupa yang bersifat khas sebagai cerminan dari tingkat kemampuan dan kesenangannya. Seorang guru yang akan membelajarkan anak usia sekolah dasar sangat perlu mengetahui hal ini.

Dengan memahami tahapan perkembangan anak diharapkan dalam menganalisis gambar tiap anak akan saling berbeda, karena karakteristik anak yang saling berbeda. Masalah tersebut menjadi penting untuk dikaji, mengingat bahwa anak-anak pada masa perkembangannya masih bisa dibentuk sejak dini dalam berbagai hal, salah satunya adalah membentuk dalam menggambar ilustrasi dengan baik menggunakan metode bercerita sebagai stimulus. Anak perlu dikondisikan dengan pembelajaran yang optimal. Agar pembelajaran dapat optimal diperlukan metode pembelajaran yang tepat, metode pembelajaran yang tepat salah satunya adalah metode bercerita. Diharapkan dengan menggunakan metode ini, anak dapat mengembangkan daya fantasi, imajinasi serta kreasi melalui pembelajaran menggambar ilustrasi, metode yang cocok untuk mendukung pembelajaran menggambar ilustrasi adalah metode bercerita, karena anak-anak pada umumnya masih sangat menyukai cerita ataupun dongeng sehingga metode bercerita sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi. Selain SD Negeri 01 Pekuncen memiliki prestasi yang baik khususnya dalam hal akademiknya, pembelajaran menggambar ilustrasi di SD Negeri 01 Pekuncen juga dirasa masih kurang maksimal oleh karena itu perlu diadakan variasi baru dalam pembelajarannya. Berdasarkan uraian tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan memilih judul “Metode Bercerita sebagai Stimulus dalam Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Di SD Negeri 1 Pekuncen.

Pembelajaran pada hakikatnya berintikan interaksi antara murid dengan guru dan lingkungannya. Dengan demikian pembelajaran mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan, yaitu belajar dan mengajar. Menurut Ismiyanto (2009: 1) belajar adalah mengalami, artinya dalam belajar murid menggunakan atau mengubah lingkungan tertentu dan ia belajar mengenai lingkungan tersebut melalui akibat tindakannya; tidak hanya sekadar berhubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu, dapat ditegaskan lingkungan sangat mempengaruhi hasil belajar murid, selain belajar dari akibat tindakannya murid juga belajar dari berbagai hal di dalam lingkungan tersebut dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan

mencapai tujuan pengajarannya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh guru dengan memilih unsur-unsur yang saling mempengaruhi serta mengajarkan sehingga anak didik mau belajar sistematis yang memungkinkan terciptanya pendidikan dan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dalam pembelajaran, guru mempunyai tugas-tugas pokok antara lain mampu dan cakap merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi dan membimbing dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, agar para guru mampu menunaikan tugasnya dengan sebaik-baiknya, guru terlebih dahulu memahami dengan seksama hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuannya. Menurut Ismiyanto (2009: 10-14) komponen pembelajaran meliputi beberapa unsur sebagai berikut : Tujuan Pembelajaran, Guru, Siswa, Bahan Ajar, Pendekatan, strategi, dan metode, Sumber dan Media Pembelajaran, Evaluasi Hasil Pembelajaran.

Menurut Ismiyanto (2010: 2) seni dalam pendidikan adalah penguasaan ketrampilan. Metode pembelajarannya adalah *drill* (latihan yang terus menerus). Hal ini ditegaskan oleh tesis Plato (dalam Ismiyanto 1970: 5) bahwa “seni seharusnya menjadi dasar pendidikan” ini menunjukkan betapa sesungguhnya seni atau pendidikan seni memiliki peran dan fungsi bagi pendidikan pada umumnya. Dalam perspektif pendidikan, seni dipandang sebagai alat atau sarana untuk mencapai sasaran pendidikan. Pendekatan ini dikenal dengan sebutan “pendidikan melalui seni”.

Dalam proses pembelajaran seni yang terpenting adalah mengupayakan terciptanya situasi dan kondisi yang kondusif bagi kegiatan belajar yang menyangkut ekspresi artistik dan menciptakan lingkungan yang dapat membantu perkembangan anak untuk menemukan sesuatu melalui eksplorasi dan eksperimentasi dalam belajar. Oleh karena itu ditegaskan bahwa situasi dan kondisi serta suasana lingkungan menjadi hal yang sangat dominan dalam proses pembelajaran seni (Ismiyanto, 2010: 22).

Fungsi pembelajaran seni rupa adalah untuk mendorong dan meningkatkan potensi pribadi siswa secara komprehensif meliputi kemampuan ekspresivitas, sensitivitas, dan kreativitas, serta berfungsi untuk mengkonservasi dan mengembangkan gagasan-gagasan nilai, pikiran tentang keindahan yang terdapat dalam masyarakat dan bangsa dari suatu generasi ke generasi berikutnya (Kurniawati, 2011: 22).

Stimulus dalam pembelajaran merupakan suatu rangsangan yang diberikan kepada siswa agar dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Stimulus yang dipilih harus tepat agar dalam proses pembelajaran siswa mampu menyerap dan diolah dengan maksimal sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Gage dan Berliner (dalam Anni 2007: 52) menyatakan bahwa stimulus yang berasal dari luar sebagian besar mampu membangkitkan respon seseorang. Respon ini terpusat pada stimulus, sehingga seseorang dapat memutuskan apakah ingin memperhatikan secara lebih dekat, atau menghindarinya. Respon atau perhatian terhadap stimulus ini dapat dikendalikan oleh proses kesadaran diri, namun sebaliknya juga dapat dikendalikan oleh stimulus dari luar sehingga seseorang akan memperhatikannya.

Stimulus yang dapat membangkitkan perhatian menurut Gage dan Berliner (dalam Anni 2007: 52), yakni stimulus psikofisik dan stimulus emosional. Agar stimulus dapat dipersepsi oleh individu, stimulus tersebut harus cukup kuat. Dengan demikian kekuatan stimulus akan turut menentukan dipersepsi atau tidaknya stimulus. Sehubungan dengan stimulus dapat dikemukakan bahwa pada umumnya stimulus yang kuat lebih menguntungkan dalam kemungkinannya untuk dipersepsi apabila dibandingkan dengan stimulus yang lemah.

Seperti yang dikemukakan oleh Branca (dalam Walgito 1980: 115) semakin sering sebuah stimulus diberikan kepada anak akan semakin besar kemungkinan stimulus itu akan direpson. Salah satu penelitian menunjukkan bahwa banyak orang berhenti melihat kedalam jendela toko ketika toko itu dihias dengan terang dari pada ketika toko itu tidak terang.

Menurut Anni (2007: 20) dijelaskan bahwa dalam hasil belajar terjadi perubahan perilaku dan perubahan itu terjadi tidak disebabkan oleh kemampuan insight (wawasan) internal manusia, tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respon, maka dapat ditegaskan bahwa stimulus berfungsi untuk menimbulkan respon yang kemudian menghasilkan kemampuan dan berakhir sebagai hasil belajar yang maksimal.

Fungsi stimulus dalam pembelajaran seni rupa sebagai suatu rangsangan yang diberikan guru kepada siswa agar dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan stimulus siswa dirangsang sedemikian rupa agar siswa mampu berimajinasi dan berkreasi secara maksimal sehingga tercapai karya seni yang maksimal pula dalam pembelajaran seni rupa di sekolah. stimulus yang dipilih harus tepat agar dalam proses pembelajaran siswa mampu menyerap dan diolah dengan maksimal sehingga menghasilkan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Susanto (1980: 34) menyimpulkan “menggambar” bisa disebut juga *drawing*. Menggambar pada tingkat paling sederhana adalah dasar bagi segala hal dalam seni rupa. Dalam menggambar perlu diperhatikan suasana cerita dalam gambar tersebut sehingga gambar yang dihasilkan lebih menarik. Apriyatno (2004: 80) menuturkan gambar suasana adalah bercerita lewat bahasa gambar. Menarik tidaknya sebuah gambar suasana selain dilihat dari hasil gambar juga tergantung dari ide cerita yang disampaikan. Untuk menuangkan gagasan dalam menggambar suasana, harus diperhatikan juga kreativitas dalam pengambilan sudut pandang yang menarik dan penokohan karakter yang tepat. Fungsi gambar ilustrasi menurut Kusmiati (dalam Muharrar 2003: 3) antara lain adalah sebagai berikut :

1. Menggambarkan kejadian atau peristiwa yang agak mustahil, misalnya gambar sebuah pohon yang memakai sepatu.
2. Mencoba menggambarkan ide abstrak, misalnya depresi
3. Memperjelas komentar, misalnya komentar editorial, dapat berbentuk kartun atau karikatur.
4. Membuat corak tertentu pada suatu tulisan yang menggambarkan masa atau zaman pada saat tulisan tersebut dibuat. Misalnya masa “Victorian” digambarkan dengan bentuk yang lembut dan garis berornamen.

Bisa disimpulkan bahwa gambar adalah penyajian suatu bentuk atau obyek yang bisa dari realita maupun imajinatif dengan menggunakan garis sebagai sarana utama, dan ada kertas. Dalam menggambar perlu diperhatikan suasana cerita dalam gambar tersebut sehingga gambar yang dihasilkan lebih menarik. Untuk membuat suasana dalam gambar dibuat ilustrasi yang menarik. Ilustrasi adalah gambar yang memperjelas isi buku, karangan dan gambar, desain ataupun diagram yang fungsinya untuk menghias, serta keterangan tambahan yang berupa sebuah contoh ataupun sebuah bandingan. Fungsi utama gambar ilustratif adalah memberikan kejelasan kepada suatu pernyataan yang disampaikan secara tertulis.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Ismiyanto (2003) penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendiskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah atau bidang-bidang tertentu.

Penelitian ini dilakukan di SDN Pekuncen 01 yang beralamatkan di Jalan Mataram No.369 Desa Pekuncen Kec. Kroya, Kab. Cilacap. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pekuncen 01. Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan/observasi terkendali, wawancara, dan dokumentasi foto. Data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan atau verifikasi.

Hasil dan Pembahasan

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SDN Pekuncen 01 merupakan sekolah dasar yang berada di Jalan Mataram No 369 Desa Pekuncen Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap. Karena posisinya yang berada di tepi Jalan Raya, maka sekolah ini cukup dikenal dan diketahui masyarakat. Sekolah yang berdiri sejak tahun 1957 ini telah mengalami banyak perkembangan dan perubahan, baik dari keadaan fisik sekolah, keadaan guru, siswa, serta keadaan pembelajaran di kelas. Pada tahun 1982 SDN Pekuncen 01 mendapatkan SK nomor 401027/VI/70 185 Tanggal 01 Januari 1982. Kepala sekolah yang pernah menjabat di SD ini sejumlah lima orang yaitu Rasudi, Umi, Sulastri, Lantarti, S.Pd dan Suparni, S. Pd sebagai kepala sekolah saat ini.

Jika dilihat dari luar wilayah sekolah, sekolah ini dikelilingi oleh pagar yang cukup rapat. Deretan pagar depan dan pintu gerbang ini menghadap ke arah utara, sedangkan bangunan sekolah secara keseluruhan menghadap ke arah timur. Oleh karena itu, saat masuk ke dalam wilayah sekolah, maka akan langsung berhadapan dengan lapangan utama sekolah yang luas dan terlihat langsung kantor guru yang bersebelahan dengan ruang kepala sekolah. Untuk menuju ke bangunan sekolah, perlu sedikit berjalan ke arah barat dari gerbang. Di halaman sekolah terdapat taman kecil dan beberapa pohon yang cukup besar, sehingga keadaan depan kelas terasa rindang.

Berdasarkan data yang diperoleh, SDN Pekuncen 01 terdiri dari ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang perpustakaan, ruang UKS, 6 ruang kelas, kantin sekolah, ruang dapur, 2 ruang toilet dan tempat parkir, serta lapangan olahraga.

Berdasarkan data dokumen sekolah, guru yang ada di SDN Pekuncen 01 ini berjumlah 10 orang, 8 guru sudah menjadi guru tetap dan 2 masih menjadi guru honorer. Sedang di bagian tenaga kependidikan hanya terdapat seorang penjaga.

Berdasarkan data yang diperoleh, jumlah keseluruhan siswa SDN Pekuncen 01 pada tahun 2012 yaitu 146 siswa. Dari jumlah tersebut, rata-rata jumlah siswa perkelas yaitu antara 29 hingga 34 siswa. Secara keseluruhan, jumlah siswa perempuan lebih banyak dari pada siswa laki-laki.

Keadaan Jumlah Siswa SDN Pekuncen 01

Tingkat	Jumlah Rombongan Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	1	18	17	35
2	1	14	13	27
3	1	19	10	29
4	1	15	13	27
5	1	17	12	29
6	1	18	16	34
Jumlah	6	101	81	181

(Sumber : data Dokumentasi Sekolah)

Dari segi sosial ekonomi, rata-rata siswa kelas 5 ini tergolong dalam keadaan ekonomi menengah ke bawah. Hal ini ditunjukkan oleh latar belakang pekerjaan orang tua siswa yang sebagian besar berprofesi sebagai petani pada tabel berikut.

Pekerjaan Orang Tua/ Wali Siswa Kelas 5

No	Pekerjaan	Jumlah (%)	Pendidikan	Jumlah (%)
1	PNS	2	S2	0
2	TNI/POLRI	0	S1	3
3	Wiraswasta	25	D3	0
4	Tani	70	D2	0
5	Nelayan	0	SLTA	20
6	Buruh	35	SLTP	32
7	Lain-lain	0	SD	133

(Sumber: Dokumentasi Sekolah)

Siswa kelas 5 berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Dari 29 siswa tersebut semuanya beragama Islam. Sebagian besar siswa di kelas ini berasal dari Desa Pekuncen, namun ada juga beberapa siswa yang berasal dari desa tetangga.

2. Situasi Pembelajaran Seni Rupa Kelas 5 di SDN Pekuncen 01.

Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas 5 terjadwal tiap hari Sabtu selama 2 jam pelajaran pada jam ke tiga dan ke empat, yaitu pukul 09.00-11.00 WIB. Dalam kegiatan pembelajaran setiap hari, kelas 5 diajar oleh guru kelas yang bernama Sukino.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran seni budaya dan ketrampilan di kelas 5 tersebut secara umum sudah berjalan dengan baik meskipun terdapat berbagai kekurangan, baik pada kemampuan guru dalam mengajar seni budaya ataupun pada ketersediaan media pembelajaran. Pada kemampuan guru ketika menjelaskan materi di kelas, dari intonasi dan bahasa dalam memberikan pemahaman mengenai isi materi terlihat kurang jelas, dan kurang diselingi tanya jawab. Selain itu dalam mengadakan variasi. Guru masih monoton dan juga kurang beragam ketika mengajar, misalnya saja guru hanya duduk dan tidak berdiri ketika melakukan pembelajaran. Kekurangan yang lain guru terlihat kurang memberikan penguatan kepada siswa, kurang merespon siswa ketika siswa menunjukkan tingkah laku belajar yang baik sehingga terkesan siswa kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian dalam hal ketersediaan media pembelajaran, terlihat masih kurang karena hanya terdapat media papan tulis saja di dalam kelas. Tidak ada LCD untuk membuat power point atau mempermudah guru dalam menunjukkan contoh referensi gambar kepada siswa, serta metode yang digunakan kurang menarik. Metode yang digunakan oleh guru hanya pemberian tugas. Guru jarang memberikan contoh cara menggambar secara langsung di depan kelas.

Oleh karena itu, dengan beberapa kekurangan yang terjadi ketika proses pembelajaran di kelas 5, dengan kriteria guru yang sudah bersertifikasi dan dengan gelar lulusan S1. Tetapi kemampuan guru tidak sebanding bahkan masih tampak kurang, terlihat dari beberapa kemampuan guru, yakni ketrampilan ketika menjelaskan, dalam mengadakan variasi, penguatan, serta penggunaan metode. Kemudian ditambah dengan ketersediaan media yang kurang. Sehingga perlu untuk dibenahi dan diperbaiki.

3. Pembelajaran Menggambar Ilustrasi bagi Siswa Kelas 5 SDN Pekuncen 01 melalui Metode Bercerita.

Sebelum bercerita dibuat rancangan sesuai dengan materi yang akan diajarkan dengan berpedoman pada Standar Kompetensi “mengekspresikan diri melalui karya seni rupa, dan Kompetensi Dasarnya “mengekspresikan diri melalui gambar manusia dan kehidupannya”.

Cerita dilakukan tiga sampai empat kali pertemuan di kelas dengan menggunakan 2 tema yaitu Legenda Bunga Wijaya Kusuma dan Zaman Keraton Noesatembini dengan alokasi waktu dilakukan selama 4 X 35 menit dan 3 x 35 menit tiap satu tema cerita.



Gambar di atas ketika peneliti sedang bercerita,

Usai menceritakan, peneliti menugasi siswa untuk membuat karya gambar ilustrasi sesuai dengan tema yang telah diceritakan di kelas sambil memberikan naskah cerita diselembur kertas yang sudah dipersiapkan untuk memudahkan siswa mengingat cerita. Kemudian siswa mulai menemukan gagasan atau ide untuk menggambar ilustrasi sesuai dengan tema yang diceritakan, dan mengembangkan gagasan atau ide tersebut untuk dituangkan dalam sebuah gambar ilustrasi dan siswa mulai berkreasi menggambar ilustrasi.

Adapun alat yang diperlukan adalah sebagai berikut :

- 1) Pensil
- 2) Pensil Warna
- 3) Penghapus
- 4) Penggaris

Tahapan dalam menggambar ilustrasi ada 5, dari yang pertama mempersiapkan bahan dan alat sampai dengan yang terakhir mewarnai gambar, tiap tahapan peneliti selalu memberikan penjelasan dan pengarahan kepada siswa, peneliti selalu menanyakan kesulitan siswa dan apabila siswa ada yang memiliki kesulitan maka peneliti senantiasa membantu membantu kesulitan siswa kelas 5 hingga siswa dapat menyelesaikan gambar ilustrasi dengan baik.

4. Hasil Karya Siswa Kelas 5 SDN Pekuncen 01 dalam Pembelajaran Menggambar Ilustrasi

Anak-anak memiliki tahapan dalam perkembangan menggambar yang membedakan anak satu dengan yang lain. Tahapan perkembangan anak memiliki ciri khas atau karakteristik yang saling berbeda satu sama lain. Begitu pula pada kelas 5 di SDN Pekuncen 01 tiap-tiap anak memiliki karakter yang berbeda dalam gambarnya, dilihat dari keseluruhan hasil karya siswa secara garis besar karya gambar siswa kelas 5 SDN Pekuncen dapat disimpulkan menjadi satu tipe.

Secara keseluruhan pola umum karya gambar ilustrasi di kelas 5 SDN Pekuncen 01 masuk dalam karakter gambar anak tipe campuran, yaitu haptik dan visual.

Bila dilihat dari umurnya siswa kelas 5 masuk dalam *early realism stage* (periode awal realisme), yang ditandai oleh besarnya perhatian anak terhadap obyek gambar yang dibuatnya. Bentuk-bentuk gambar mulai mengarah ke bentuk realistik, tetapi tampak lebih kaku, namun hasil karya siswa sedikit menunjukkan lain dari ciri perkembangan periode awal realisme, yaitu karyanya menunjukkan sedikit keterlambatan dalam perkembangan anak usia kelas 5. Sebagian besar siswa terlihat masih sangat sulit dalam menggambarkan cerita secara realistik. Hal ini terlihat dari beberapa hasil karya siswa yang seharusnya bisa jauh lebih baik tetapi kenyataannya justru sebaliknya. Dalam mengombinasikan unsur-unsur rupa dan mengomposisikan gambarnya masih terkesan kaku, dalam hal kesatuan, keserasian, irama, dominasi, keseimbangan dan kesebandingan siswa masih kesulitan dan kurang mengerti bagaimana cara menerapkannya dengan baik.

Contoh karya berkategori nilai baik.



**Karya 1 dan karya ke 2 Arif Saputra
(Sumber: hasil foto peneliti)**

Analisis Karya:

Karya gambar Arif Saputra dinilai 86, berdasarkan pedoman penilaian KKM berarti masuk dalam kategori nilai baik. Karakteristik bentuk yang dihasilkan antara lain memiliki garis lengkung dan garis lurus, menghasilkan raut organik serta raut tak beraturan. Hal ini terlihat pada gambar ke-1 di bagian sosok manusia, pohon, dan gambar gunung. Warna yang ada antara lain warna biru, kuning, dan orange. Tekstur yang ada adalah tekstur semu. Unsur gelap terang kurang terlihat karena warna yang dihasilkan kurang membuat kesan gelap terang. Sedangkan unsur ruang yang ada terjadi karena adanya penindihan bidang pada gambar ke-1 penggambaran bentuk gunung yang ditindih dengan gambar bentuk pohon, pada gambar ke dua terjadi unsur ruang karena penggunaan perspektif di bagian penggambaran jalan yang seakan-akan menjauh.

Mengenai kesatuan sudah baik, terlihat dari keseluruhan subyek yang memiliki pertalian antara satu dengan yang lain. Keserasian sudah cukup baik, terlihat dari ke-2 gambar yang membentuk keserasian bentuk, misalnya pada subyek manusia yang serasi dengan subyek gunung dan subyek lainnya. Irama yang dihasilkan hanya terlihat pada bagian penggambaran bentuk tanaman di atas pegunungan pada gambar ke-1. Dominasi bentuk terdapat pada gambar ke-1 di bagian sosok manusia yang sedang melambaikan tangan, sedangkan pada gambar ke-2 terdapat di bagian dua sosok manusia yang sudah meninggal karena dipanah. Keseimbangan serta kesebandingan sudah terlihat cukup baik, hanya saja siswa masih kesusahan untuk dapat menentukan keseimbangan subyek tetapi komposisi lainnya sudah cukup baik dibandingkan siswa yang lain.

Gambar ini sudah cukup mewakili dengan tema yang diceritakan oleh peneliti. Terlihat dari gambar ke-1 mengenai situasi subyek manusia, gunung sesuai dengan cerita legenda bunga wijayakusuma dan pada gambar ke-dua mengenai situasi penggambaran kerajaan yang sesuai dengan isi cerita zaman Keraton Noesatembini.

Contoh karya berkategori nilai cukup.



**Karya 1 dan karya ke 2 All Rizky Tegar Yuwanto
(Sumber: hasil foto peneliti)**

5. Hasil Skor Evaluasi Gambar Siswa melalui Metode Bercerita

ketuntasan minimal (KKM) SBK/Seni Budaya dan Ketrampilan adalah 70. Adapun pedoman penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.

No.	Nilai	Kategori
1.	90-100	Sangat Baik
2.	80-89	Baik
3.	70-79	Cukup
4.	0-69	Kurang

Aspek yang dinilai adalah proses, teknik, dan hasil. Pada penilaian proses terdiri dari tiga aspek yang akan dinilai yakni kesungguhan, kedisiplinan, dan ketekunan. Sedangkan untuk penilaian teknik terdiri dari penilaian penggunaan alat, penggunaan bahan dan pendekatannya. Untuk penilaian hasil terdiri dari penilaian pada keaslian gagasan siswa, kesesuaian dengan tema cerita, dan kualitas visual gambar dan yang terakhir adalah kreativitas.

Ketiga aspek penilaian dilakukan agar hasil skor yang didapatkan lebih obyektif dan maksimal.

Kemudian untuk skor penilaian ketiga dilakukan oleh pengawas budaya, yang bernama Pak Mukhorobin, berumur 50 tahun. Alamat rumah Desa Sirau, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap. Pak Mukhorobin ini seorang penilik luar sekolah di Kecamatan Nusawungu. Memiliki pekerjaan tambahan sebagai pembina seni lukis di Kabupaten Cilacap. Membina SD dan SMP seluruh Kabupaten Cilacap.

Kemudian, dibawah ini akan disajikan tabel pedoman penilaian dari keseluruhan penilai. Dilihat dari tabel skor evaluasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari ketiga aspek oleh penilai yaitu peneliti, guru kelas dan pengawas budaya adalah sebesar 79. Berdasarkan Kriteria ketuntasan minimal (KKM) SBK/Seni Budaya dan Ketrampilan untuk siswa kelas 5 SDN Pekuncen 01 dengan skor 76 masuk dalam kategori cukup.

6. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Menggambar Ilustrasi bagi Siswa Kelas 5 SDN Pekuncen 01 Melalui Cerita sebagai Metode

Rata-rata dari siswa mengaku sangat senang mengikuti pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan cerita sebagai metode karena siswa pada dasarnya suka mendengarkan cerita, yang membuat semakin menarik mengenai cerita yang dipaparkan di kelas adalah cerita-cerita yang dipaparkan peneliti terkait cerita-cerita asli dari daerah Cilacap. Siswa biasanya hanya mengetahui cerita dari daerah lain seperti malin kundang, pengetahuan mengenai cerita rakyat asli Cilacap justru sangat kurang.

Kelebihan lain dalam menggunakan cerita sebagai metode antara lain membantu siswa dalam memunculkan ide karena siswa kelas 5 di SDN Pekuncen 01 sangat senang

mendengarkan cerita maka ketika siswa menggambar, ide yang dihasilkan lebih banyak dan bervariasi.

Kekurangan dari penggunaan cerita sebagai metode terdapat dalam proses menggambar, siswa cenderung kesulitan ketika menggambar sosok manusia. Hal ini terjadi karena siswa Kelas 5. selama proses pembelajaran jarang dilatih menggambar sosok manusia seutuhnya. Hampir semua siswa kelas 5 bila menggambarkan sosok manusia masih cenderung kurang maksimal dan masih jauh dari sempurna. Selain itu keahlian guru dalam bercerita juga sangat mempengaruhi ide yang dihasilkan oleh siswa dan hasil karya siswa. Hal tersebut dipertegas oleh siswa bernama Riski Sudarsono seperti berikut ini.

“Rata-rata kanca-kanca pada kangelen gambar bentuke uwong soale ora tau latian sih. Pak Kino be jarang ngajari nggambar bentuk uwong Bu. Biasane be malah kur kon nggambar bebas” (Rata-rata teman-teman susah dalam membuat gambar orang, karena jarang latihan. Pak Kino juga jarang mengajarkan cara membuat gambar bentuk orang Bu. Biasanya hanya disuruh menggambar bebas). Kata salah satu siswa dengan logat asli Cilacap.

Keterangan salah satu siswa kelas 5 di atas juga dipertegas oleh keterangan dari guru kelas yang menyatakan kesulitan siswa seperti berikut.

“Anak sulit menggambar bentuk manusia, apalagi bentuk manusia seutuhnya siswa masih kesulitan. Mungkin karena siswa belum mampu menggambar bentuk manusia seutuhnya. Kesulitan yang lain pada pewarnaan, anak masih kurang berani dalam mewarnai dan masih ragu-ragu”.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut. Pertama, penggunaan cerita sebagai metode sebagai stimulus dalam pembelajaran menggambar ilustrasi berjalan dengan baik, anak sangat antusias, dan senang ketika mendengarkan cerita. Dimulai dari peneliti bercerita di kelas, kemudian siswa mulai berimajinasi. Selanjutnya tahap proses pembuatan gambar ilustrasi dengan mempersiapkan alat dan bahan, kemudian proses membuat sket hingga selesai yaitu mewarnai gambar. Tiap tahapan peneliti selalu memberikan penjelasan dan pengarahan kepada siswa, peneliti selalu menanyakan kesulitan siswa dan apabila siswa ada yang memiliki kesulitan maka peneliti senantiasa membantu kesulitan siswa Kelas 5 hingga siswa dapat menyelesaikan gambar ilustrasi dengan baik. Kedua, hasil pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan metode bercerita bagi siswa Kelas V di SD Negeri Pekuncen 01, memperlihatkan bahwa tiap-tiap anak memiliki karakter yang berbeda dalam gambarnya. Dilihat dari keseluruhan hasil karya siswa, secara garis besar, karya gambar siswa kelas 5 SDN Pekuncen dapat disimpulkan menjadi satu tipe. Yakni tipe campuran, yang merupakan perpaduan antara tipe haptik dan visual. Ketiga, dilihat dari hasil penelitian gambar ilustrasi siswa kelas 5 rata-rata memiliki nilai baik dan cukup, sedangkan kategori yang lain tidak di dapatkan pada hasil penelitian. 12 Siswa memiliki kategori nilai yang baik sedangkan 17 siswa memiliki nilai cukup. Keempat, metode bercerita memiliki kelebihan dan kekurangan. kelebihan menggunakan metode bercerita siswa semakin mudah berimajinasi sehingga dalam memunculkan ide lebih banyak dan memperluas wawasan siswa mengenai berbagai macam cerita rakyat asli Cilacap. Kemudian kekurangannya terdapat pada proses menggambar, siswa kesulitan dalam menggambar sosok manusia.

Daftar Pustaka

Anni, Catharina Tri. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes.

- Apriyatno, Veri. 2004. *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka
- Anni, Catharina Tri. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes.
- Apriyatno, Veri. 2004. *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka
- Garha, Oho. 1980. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa Program Spesialisasi II*. Jakarta: Gramedia.
- Ismiyanto. 2009. “GBPP-Silabus RPP dan Handout Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa”. *Handout Mata Kuliah Perencanaan*. Jurusan Seni Rupa. UNNES.
- Ismiyanto. 2010. “Strategi dan Model Pembelajaran Seni”. *Bahan ajar*. Jurusan Seni Rupa. UNNES.
- Anni, Catharina Tri. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes.
- Apriyatno, Veri. 2004. *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka
- Koentjaraningrat. 1985. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT Gramedia.
- Kurniawati, Dwi Wahyuni. 2011. “Pembelajaran Seni Rupa Di SD: Studi Eksploratif Pemanfaatan Grajen Warna Sebagai Media Pengembangan Kreativitas dalam Berkarya Seni Membentuk Bagi Siswa Kelas 5 SDN Jepon 2 Blora”. *Skripsi*. UNNES. Semarang
- Muharrar, Syakir. 2003. “Seni Ilustrasi”. *Bahan Ajar*. Semarang: Unnes.
- Muharrar, Syakir. 2009. “Pengembangan Model Pembelajaran Outdoor dalam Mata Kuliah Gambar pada Jurusan Seni Rupa FBS UNNES”. dalam *Jurnal Imajinasi* vol 5 no.1. Semarang: FBS UNNES. Hal 165-176.
- Retnowati, Hartiti dan Bambang Prihadi. 2010. *Modul Pembelajaran Seni Rupa*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/modul%20pembelajaran%20seni%20rupa.pdf> (19 Jan.2012).
- Romawati, Novi. 2011. *Pengertian Metode Bercerita*. <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2118020-pengertian-metode-bercerita/> (16 jan. 2012).
- Sobandi, Bandi. 2008. *Karakteristik Lukisan/Gambar Anak*. Solo: Maulana Offset.
- Soegiarty, Tity. 2007. “Karakteristik Gambar Anak”. *Makalah*. disajikan dalam Ceramah Lomba Menggambar Bentuk Geometris Tingkat Kecamatan se-Kecamatan Sumedang Utara. Indonesia, Sumedang 25 April.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Mikke. 1980. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.

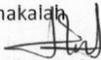
PANITIA SEMINAR NASIONAL EVALUASI PENDIDIKAN (SNEP II)
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
SABTU 22 NOVEMBER 2014

CATATAN PRESENTASI MAKALAH

Ruang : ~~E 25~~ E 25.
Moderator : Sri Ambarwangi
Nama Penyaji : Fery setyaningrum.
Instansi/Asal PT : Universitas Negeri Semarang
Judul : Metode bercerita sebagai stimulus dalam pembelajaran menggambar ilustrasi siswa kelas V di SDN Pelumken 01.
Nama Penannya : Yunita Tri Hastuti
Instansi/Asal PT : Universitas Negeri Semarang.

Pertanyaan : Bagaimana kalau anak kurang imajinasi?
Bagaimana meningkatkan daya imajinasinya?

Jawaban : berdasarkan perkembangan kelompok anak usia 6-12 tahun anak usia ini memiliki karya seni rupa yg bersifat lebih cerminan dari tingkat kemampuan & kesenangannya.
• metode bercerita disini bertujuan y/ menstimulus daya imajinasi anak & di pancing dengan contoh " karya gambar secara langsung kepada anak.
sehingga bila anak kurang imajinasi metode bercerita sangat bisa digunakan y/ merangsang & daya khayalan / imajinasi siswa melalui cerita anak akan distimulus y/ menyalurkan ide/gagasan.
rangangan tersebut & diharapkan mampu membuat anak sdik bisa mengembangkan kemampuan dalam menggambar.

Pemakalah

Fery. S.