

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar seringkali diartikan sebagai aktivitas untuk memperoleh pengetahuan, dengan belajar dapat mengetahui suatu pengetahuan yang tidak diketahui. Belajar menurut Aunurrahman (2010: 35) bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian, atau suatu pengertian. Pengertian belajar juga dikemukakan oleh Anthony Robbins dalam Trianto (2009: 15) belajar adalah proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan yang baru). Menurut Slameto (2010: 2) belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan atau tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamatan sendiri dalam interaksi dengan dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan kepribadian untuk menciptakan sebuah hubungan antara pengetahuan yang sudah dipahami dan pengetahuan yang baru, sebagai hasil pengamatan sendiri

dalam interaksi dengan lingkungannya. Seseorang melakukan aktivitas belajar akan mendapatkan pengetahuan dan juga pengalaman yang dapat digunakan untuk berinteraksi di lingkungan sekitar.

Perubahan yang akan muncul yaitu seperti perubahan dalam tingkah laku, mendapatkan pengetahuan baru, mengetahui keterampilan yang dimiliki dan menambah kecakapan.

b. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Ada tujuh prinsip-prinsip belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 42-49) yaitu:

1) Perhatian dan Motivasi

Mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tidak akan terjadi belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa jika bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya, jika bahan pelajaran itu dirasakan sebagai sesuatu yang dibutuhkan, diperlukan untuk belajar lebih lanjut atau diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, akan membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya.

2) Keaktifan

Kecenderungan psikologi menganggap bahwa anak adalah makhluk yang aktif. Anak mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemampuan dan aspirasinya sendiri.

Belajar tidak dapat dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak dapat dilimpahkan kepada orang lain. Belajar akan terjadi jika anak aktif mengalami sendiri.

3) Keterlibatan Langsung/ Berpengalaman

Penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Belajar melalui pengalaman langsung, siswa tidak sekedar mengamati secara langsung tetapi siswa harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, bertanggung jawab terhadap hasilnya.

4) Pengulangan

Prinsip belajar yang menekankan perlunya pengulangan yang paling tua adalah yang dikemukakan oleh teori Psikologi Daya. Menurut teori ini adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir dan sebagainya. Adanya pengulangan maka daya-daya akan berkembang. Seperti halnya pisau yang selalu diasah akan menjadi tajam, maka daya-daya yang dilatih dengan pengulangan-pengulangan akan menjadi sempurna.

5) Tantangan

Teori medan (*field theory*) mengemukakan bahwa siswa dalam situasi belajar berada dalam suatu medan atau lapangan psikologis. situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan belajar, maka timbulah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut.

6) Balikan atau Penguatan

Siswa akan belajar lebih semangat, jika mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Dorongan tidak saja oleh penguatan yang menyenangkan tetapi juga yang tidak menyenangkan.

7) Perbedaan Individual

Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya.

Pendapat mengenai prinsip-prinsip belajar maka dapat disimpulkan bahwa membagi prinsip-prinsip belajar dilihat dari siswa sebagai subyek atau seseorang yang melakukan kegiatan belajar, prinsip belajar berasal dari dalam diri siswa. Prinsip tersebut juga menjelaskan bahwa sebagai siswa membutuhkan dukungan dari luar atau orang-orang di sekitarnya sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar, fasilitator dapat disebut juga sebagai guru. Guru memberikan suatu tindakan atau langkah dalam proses pembelajaran agar prinsip belajar siswa terpenuhi dan siswa dapat dikatakan telah melakukan kegiatan belajar yang maksimal.

c. Pengertian Hasil Belajar

Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran di kelas tidak hanya dilihat dari segi pemahaman ilmu pengetahuan yang diajarkan tetapi juga dilihat dari segi sikap dan keterampilan. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat Susanto (2013: 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 3) hasil belajar merupakan hasil interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri siswa menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang berkaitan dengan hasil interaksi tindak mengajar dan tindak belajar.

d. Tipe Hasil Belajar

Ada beberapa tipe hasil belajar yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli, salah satunya tipe hasil belajar menurut Benyamin Bloom dalam Sudjana (2012: 22-23) menggolongkan tipe hasil belajar sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Menurut Sudjana (2012: 23-29) kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan penguasaan intelektual. Ada 6 tingkatan dalam ranah kognitif yaitu

a) Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (*knowledge*)

Cakupan dalam pengetahuan hafalan termasuk pola pengetahuan yang sifatnya faktual, selain pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti batasan, penilaian, pasal, hukum, bab, ayat, rumus, dan lain-lain.

b) Tipe hasil belajar pemahaman (*comprehention*)

Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep, maka diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep.

c) Tipe hasil belajar penerapan (aplikasi)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan, dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi baru.

d) Tipe hasil belajar analisis

Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurai suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti, atau mempunyai tingkatan/ hierarki.

Analisis merupakan tipe hasil belajar yang kompleks, yang memanfaatkan unsur tipe hasil belajar sebelumnya, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi.

e) Tipe hasil belajar sintesis

Sintesis adalah lawan analisis. Jika pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, ada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi suatu integritas.

f) Tipe hasil belajar evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan *judgement* yang dimiliki dan kriteria yang dipakainya. Dalam tipe hasil belajar evaluasi, lebih ditekankan pada pertimbangan sesuatu nilai, mengenai baik dan tepat atau tidak, dengan menggunakan kriteria tertentu.

2) Tipe hasil belajar bidang afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa tingkatan bidang sebagai tujuan dan tipe hasil belajar. Tingkatan tersebut dimulai tingkat dasar/ sederhana sampai tingkatan yang kompleks.

- a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi, gejala.
- b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk dalam ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- c) *Valuing* (penilaian), yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
- d) Organisasi, yakni pengembangan nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai yang lain dan kemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimiliki.
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan dari semua sistem yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Nilai pendidikan karakter yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sikap kedisiplinan. Pendidikan karakter menurut Samani (2012: 43) ada ranah kognitif dan hal positif yang dilakukan guru dan berpengaruh kepada karakter siswa yang diajarnya. Pendidikan karakter telah menjadi sebuah pergerakan pendidikan yang mendukung pengembangan sosial, pengembangan emosional

dan pengembangan etik para siswa. Pendidikan karakter merupakan upaya proaktif yang dilakukan oleh sekolah atau pemerintah untuk membantu siswa mengembangkan inti pokok dan nilai-nilai etik dan nilai-nilai kinerja, seperti kepedulian, kejujuran, kerajinan, *fairness*, keuletan dan ketabahan (*fortitude*), tanggung jawab, menghargai diri sendiri dan orang lain.

Pendidikan karakter juga memiliki fungsi yang penting untuk membangun sebuah karakter dan kepribadian siswa. menurut Samani (2012: 9) pendidikan karakter berfungsi untuk:

- a) Mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik dan berperilaku baik;
- b) Memperkuat dan membangun bangsa yang multikultur;
- c) Meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia.

Tujuan dari pendidikan karakter menurut Muslich (2011: 81) adalah untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan karakter dan akhlak mulia siswa secara utuh, terpadu dan seimbang. Melalui pendidikan karakter diharapkan siswa dapat secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi, serta mempersomalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Kedisiplinan siswa sangatlah diperlukan di sekolah terutama dalam proses pembelajaran. Kedisiplinan memiliki tujuan untuk siswa dapat memiliki sikap yang mampu mencerminkan ketaatan

dan ketepatan terhadap aturan-aturan yang berlaku, dan proses belajar mengajar dapat berjalan secara kondusif. Disiplin menurut Mulyasa (2010: 191) adalah suatu keadaan tertib pada saat orang-orang yang tergabung dalam suatu sistem tunduk pada peraturan-peraturan yang ada dengan senang hati.

Kedisiplinan berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan bahwa disiplin merupakan kepatuhan pada aturan, yang berarti bahwa seseorang harus menurut dan patuh terhadap aturan yang ada dalam lingkungannya tanpa adanya paksaan. Unsur kedisiplinan pada dasarnya merupakan sikap taat dan tertib serta adanya peraturan. Kedisiplinan siswa merupakan melatih kepribadian siswa untuk mentaati tata tertib dan peraturan yang ada di sekolah atau di kelas.

Untuk menilai keberhasilan pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah, menurut Menurut Hasan dalam Fitri (2012: 39) menyebutkan bahwa ada dua jenis indikator yang dikembangkan dalam pendidikan karakter. Pertama yaitu indikator untuk kelas dan untuk sekolah, dan yang kedua yaitu indikator untuk mata pelajaran. Indikator sekolah dan guru kelas adalah penanda yang digunakan oleh kepala sekolah dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi sekolah sebagai lembaga pelaksana pendidikan budaya dan karakter bangsa. Masing-masing indikator berbeda-beda sesuai dengan sekolah masing-masing.

Perincian indikator kedisiplinan yang dapat diterapkan di kelas antara lain:

- a) Guru dan siswa datang tepat waktu
- b) Menegakan prinsip dengan memberikan *punishment* bagi yang melanggar dan reward bagi yang berprestasi
- c) Menjalankan tata tertib sekolah

Indikator pendidikan karakter mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya menggambar yang berhubungan dengan kedisiplinan dapat dilakukan dengan:

- a) Penanaman kebersihan dan kerapihan dalam menggambar.
 - b) Pembinaan tanggung jawab melalui pengembalian alat-alat yang dipakai untuk menggambar
 - c) Pembinaan kedisiplinan melalui pemanfaatan waktu dalam menggambar.
- 3) Tipe hasil belajar bidang psikomotor

Tipe hasil belajar bidang psikomotor berkenaan dengan keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Menurut Sudjana (2012: 30-31) ada enam tingkatan keterampilan yakni:

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan)
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan perseptual termasuk membedakan visual, membedakan auditif motorik dan lain-lain.
- d) Kemampuan bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, ketepatan.

2. Seni Rupa dalam Menggambar

a. Definisi Seni

Definisi seni mempunyai arti yang luas, banyak definisi seni yang tidak sehat) yang sederhana sampai dengan definisi yang sangat mengerucut ke definisi seni. Menurut Erlita (2017) dalam diksi rupa banyak dijelaskan pengertian-pengertian seni menurut ahli seperti Aristoteles yang berpendapat penciptaan seni berasal dari dorongan pemberian bentuk dan hasrat. Berbeda dengan seni menurut Ki Hajar Dewantara adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaan dan sifat indah dan dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Berdasarkan pendapat tersebut, definisi seni dapat disimpulkan bahwa seni merupakan segala perbuatan manusia yang mendorong jiwa manusia untuk menimbulkan perasaan dan sifat indah untuk menggerakkan jiwa manusia. .

b. Definisi Menggambar

Gambar mempunyai definisi yang sangat luas, Kemampuan menggambar anak adalah kecakapan anak dalam mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan imajinasi, menyajikan kemiripan secara grafis unsur faktual menjadi unsur lambang visual dalam bidang datar dua dimensi dan menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni gambar. Menurut Pamadhi (Pratiwi: 2017) menggambar adalah membuat gambar, kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret, menggoes, menorehkan benda tajam ke benda

lain dan memberi warna. Dapat disimpulkan bahwa menggambar adalah kegiatan membentuk imajinasi, dengan menggunakan benda tajam dan digoreskan, dicoret atau ditorehkan pada benda lain untuk menimbulkan sebuah gambar.

3. Media Video

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran akan berjalan lancar dengan dukungan dari media pembelajaran, media pembelajaran digunakan sebagai perantara guru dengan siswa. Sanaky (2013:3) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Daryanto (2012: 4) media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Kesimpulan dari definisi media pembelajaran segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam penyampaian pesan. Pesan yang sulit dijelaskan secara verbal dalam pembelajaran dapat dipermudah dengan menggunakan media pembelajaran.

b. Pengertian Video

Video dalam media pembelajaran termasuk dalam kategori media *audio-visual*. Menurut Sanaky (2013: 119) menyatakan media audio-visual adalah alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya. Alat yang termasuk dalam kategori media *audio-visual*, adalah: televisi, video-VCD, *sound slide*, dan film. Definisi

video menurut Daryanto (2012: 86) video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, yaitu pembelajaran masal, individual, dan berkelompok. Daryanto (2012: 87) mengungkapkan bahwa media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara tetap. Kesimpulan dari beberapa pendapat tersebut yaitu, video sangat baik digunakan sebagai media dalam pembelajaran, dengan menggunakan video dapat menyampaikan pesan berupa gambar bergerak dan suara secara langsung yang menyerupai objek aslinya, video juga dapat menggambarkan sesuatu yang abstrak yang sulit untuk diterangkan guru menjadi suatu benda yang nyata, dan siswa akan lebih mudah untuk memahami materi.

c. Kelebihan Video

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar dan tujuan pendidikan sesuai dengan indikator yang sudah ditentukan akan lebih mudah tercapai. Media pembelajaran seperti video memiliki kelebihan dan juga kekurangan.

Keuntungan menggunakan video menurut Anitah (2008: 49-50) yaitu:

- 1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa saat membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain,
- 2) Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan berulang-ulang,
- 3) Video dapat mendorong dan meningkatkan motivasi serta menanamkan sikap dari segi afektif,

- 4) Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok,
- 5) Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun kelompok perorangan.

d. Kekurangan Video Pembelajaran

Media yang digunakan oleh guru memiliki keuntungan dan juga keterbatasan. Media pembelajaran khususnya video juga memiliki keterbatasan yaitu menurut Smaldino, dkk (2011:412):

- 1) Program ditayangkan dalam kecepatan yang tetap, seseorang yang tidak fokus akan tertinggal dalam melihat video,
- 2) Video bukan merupakan sarana lisan yang hebat melainkan sarana visual.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa video merupakan sarana visual dan ditayangkan dalam kecepatan yang tetap, video pembelajaran juga memiliki kelemahan-kelemahan yang kurang mendukung bagi pengguna pada umumnya, diantaranya:

- 1) Video pembelajaran memerlukan banyak biaya, tenaga, pikiran dan waktu dalam pembuatannya,
- 2) Tidak semua mata pelajaran dapat dituangkan ke dalam bentuk *video* pembelajaran, video hanya dapat mencakup mata pelajaran yang konkrit.
- 3) Video pembelajaran memerlukan fasilitas pendukung untuk persiapan pemutaran, seperti layar *background*, laptop, *sound system* dan LCD.
- 4) Tidak semua orang dapat membuat video pembelajaran dengan kualitas yang baik.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dapat mendukung penelitian ini, penelitian yang dilakukan oleh:

1. Berk, R.A. (2009) dengan penelitian yang berjudul *Multimedia Teaching with Video Clips: TV, Movies, YouTube, and mtvU in the College Classroom*, penelitian yang berjudul *Pengajaran Multimedia dengan Klip Video: TV, Film, YouTube, dan mtvU di Kelas*, penelitian ini mengungkapkan bahwa potensi penggunaan klip video di kelas. Penelitian ini menjelaskan bahwa klip video adalah dapat menjadi sumber utama untuk mengajarkan beberapa materi dan gaya belajar untuk meningkatkan kesuksesan setiap siswa.

Penelitian tentang pembelajaran video dan multimedia memberikan landasan empiris untuk penggunaannya dalam pengajaran, terutama pada pelajar pemula, klip video dapat meningkatkan daya ingat, pemahaman, dan pembelajaran yang lebih rinci. Penelitian ini juga menjelaskan persyaratan teknologi dan sumber untuk memilih video yang sesuai. Penggunaan video juga harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Menciptakan kreativitas, imajinasi, dan pemberian artistik dengan menggunakan video sebagai alat bantu. Hal tersebut akan membuat suasana kelas yang berbeda.

2. Li Ming Liu (2007) dengan penelitian yang berjudul *The Relationships between Creativity, Drawing Ability, and Visual/ Spatial Intelligence: A Study of Taiwan's Third-Grade Children*, penelitian yang berjudul

Hubungan antara Kreativitas, Kemampuan Menggambar, dan Kecerdasan Visual / Spasial: Studi tentang Anak-anak Kelas Tiga di Taiwan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji hubungan antara kualitas kreativitas, kemampuan menggambar, dan kecerdasan visual / spasial dari siswa kelas tiga terpilih di daerah Hsinchu di Taiwan, Republik China.

Populasi untuk penelitian ini mencakup sekitar 11.653 siswa kelas tiga dari 99 sekolah dasar negeri. Subjek dipilih secara acak dari 16 dari 99 sekolah dasar. Penelitian ini mengungkapkan bahwa ada hubungan positif antara potensi kreativitas siswa dan citra diri dari kemampuan artistik seni siswa dan observasi guru kelas tentang perilaku terkait seni siswa. Ada perbedaan tanggapan yang signifikan berdasarkan faktor demografi jenis kelamin, komunitas, usia, dan waktu pengambilan sampel. Temuan ini seharusnya berdampak pada penyampaian pendidikan kesenian kepada siswa-siswi di tingkat sekolah dasar. Hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan kurikulum pendidikan seni rupa di Taiwan.

3. Tri Hartiti Retnowati (2009) penelitian yang berjudul *“The Development Of Assessment Instrument For Elementary School Student Painting”* penelitian yang berjudul, “Pengembangan Instrumen Penilaian Karya Seni Lukis Siswa Di Sekolah Dasar” memiliki tujuan untuk mengembangkan instrumen penilaian yang sah dan andal untuk mengukur hasil belajar seni lukis siswa. Melalui instrumen tersebut para guru seni lukis pada pendidikan dasar dapat melakukan penilaian secara objektif. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penetapan konstruk

instrumen penilaian proses dan produk dilakukan melalui pendapat pakar pendidikan seni, pakar seni lukis anak, pakar pengukuran, dan praktisi. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas satu, dua, dan tiga dan guru seni lukis di SD Muhammadiyah Sapen Yogyakarta, MIN Tempel, dan SDN Langen Sari Yogyakarta.

Penentuan koefisien reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan paket program genova berdasarkan teori Generalizability yang dikembangkan oleh Crick dan Brennan yang terdiri atas teori G (*Generalized study*) dan D (*Decision study*) yang komponen variansinya adalah *person*, *rater*, *item*, interaksi *person* dan *rater*, dan kesalahan, serta dengan koefisien interrater Cohen's Kappa. Validitas instrumen penilaian seni lukis anak di sekolah dasar telah teruji melalui focus group discussion sebanyak 3 kali dan sekali seminar. Reliabilitas instrumen diukur menggunakan koefisien genova dan koefisien cohen's kappa. Rata-rata koefisien Genova secara keseluruhan adalah 0,71. Adapun rata-rata koefisien Cohen's Kappa yaitu 0,82. Kedua nilai rata-rata ini telah memenuhi kriteria minimum yang disyaratkan yaitu 0,70.

Penelitian yang dilakukan Tri hartati juga akan mendukung penelitian yang akan dilakukan. Pada penelitian Tri Hartati membahas mengenai cara menilai hasil gambar siswa, hal tersebut akan menunjukkan penelitian yang akan dilakukan pada aspek psikomotor. Apek psikomotor pada penelitian yang akan dilakukan mencakup proses dan hasil

menggambar siswa, dan dibutuhkan cara penilaian proses dan juga cara menilai hasil gambar.

4. Penelitian menurut Pramudya Ikranagara (2014) yang berjudul “Pemberian *Reward* dan *Punishment* Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Sd Negeri 1 Kejobong Purbalingga”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kedisiplinan siswa dengan pemberian reward dan punishment dalam pembelajaran IPS kelas kelas V SD Negeri 1 Kejobong Purbalingga. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Model penelitian yang digunakan adalah model siklus Kemmis-Taggart. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 1 Kejobong Purbalingga, berjumlah 31 siswa, terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Objek penelitian adalah kedisiplinan siswa dalam pembelajaran IPS. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedisiplinan siswa dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 1 Kejobong Purbalingga meningkat setelah diberikan tindakan dengan pemberian *reward* dan *punishment*. Pemberian *reward* berupa pujian, penghormatan, pemberian hadiah, dan tanda penghargaan. Pemberian *punishment* berupa *punishment preventif* dan *punishment represif*. Rata-rata kedisiplinan siswa setelah diberikan tindakan pada siklus I 74,52% dan pada siklus II 87,62%. Rata-rata kedisiplinan tersebut sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti.

Penelitian yang telah dilaksanakan dapat mendukung penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti dengan perbedaan dalam beberapa aspek, meliputi penelitian yang akan dilakukan menggunakan video. Video yang digunakan berupa klip video dengan masing-masing tema yang berbeda. Video tersebut akan menampilkan langkah-langkah menggambar melalui huruf abjad. Penelitian ini juga menggunakan kreativitas menggambar dengan melalui huruf abjad dalam memulai membuat konsep gambar dengan tema yang telah ditentukan.

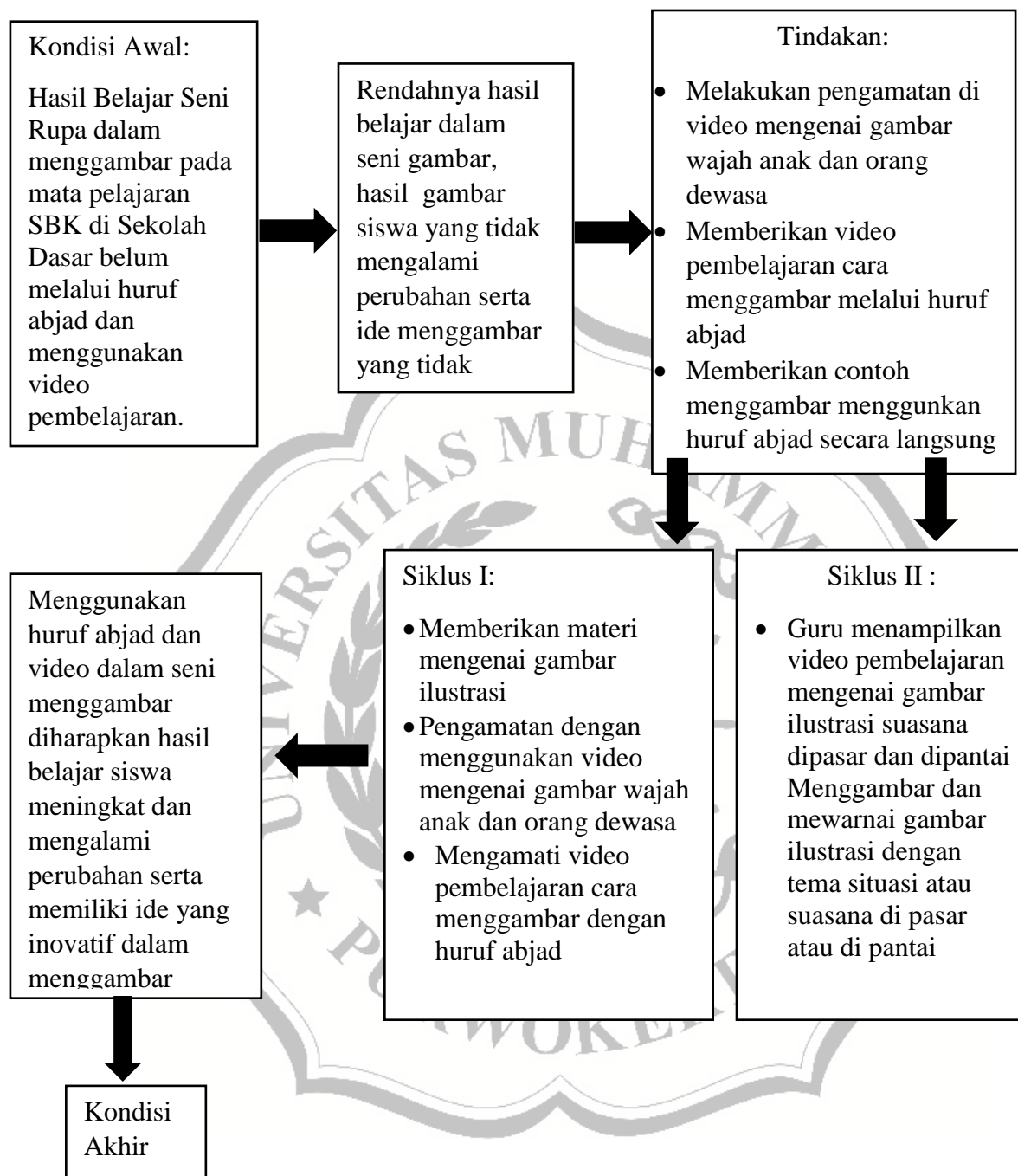
Penelitian yang dilakukan Tri Hartati juga akan mendukung penelitian yang akan dilakukan. Pada penelitian Tri Hartati membahas mengenai cara menilai hasil gambar siswa, hal tersebut akan menunjukkan penelitian yang akan dilakukan pada aspek psikomotor. Aspek psikomotor pada penelitian yang akan dilakukan mencakup proses dan hasil menggambar siswa, dan dibutuhkan cara penilaian proses dan juga cara menilai hasil gambar. Pada penelitian yang akan dilakukan juga mencakup kedisiplinan menggambar dalam aspek kebersihan menggambar, kerapian menggambar, dan juga tanggung jawab dalam menggunakan peralatan menggambar dan pemberian *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

Hasil belajar yang dicapai oleh masing-masing siswa berbeda. Hasil belajar yang belum dicapai dengan baik tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal, baik yang berasal dari diri siswa maupun lingkungan sekitar siswa. permasalahan yang terjadi di kelas V SD Negeri 2 Sokaraja Kulon,

siswa belum dapat mencapai hasil belajar dengan baik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yaitu dari aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Permasalahan yang terjadi terdapat pada materi Gambar Ilustrasi. Siswa merasa kesulitan untuk mengawali kegiatan menggambar karena siswa merasa sulit untuk menggambar gambar ilustrasi. Pembelajaran yang inovatif akan membuat siswa lebih mudah memahami materi.

Guru mendemonstrasikan pembelajaran SBK gambar ilustrasi, kemudian guru menampilkan tayangan video mengenai cara menggambar menggunakan huruf abjad membentuk sebuah objek gambar yang indah dan lebih bervariasi dan juga menampilkan video yang menggambarkan situasi atau suasana di pasar ataupun di pantai, serta guru memberikan contoh secara langsung kepada siswa mengenai cara menggambar yang sudah ditampilkan di *video*, serta guru membimbing siswa untuk melakukan proses pembelajaran. Guru juga memberikan contoh cara menggambar secara langsung kepada siswa. Secara perlahan siswa akan mengikuti contoh yang diberikan guru dengan menambahkan kreativitas yang dimiliki oleh masing-masing siswa dan menghasilkan gambar yang berbeda-beda dengan tema yang sama. Melalui huruf abjad dan menggunakan *video*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa dalam menggambar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan skema kerangka berpikir pada gambar sebagai berikut



Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir

Berdasarkan skema kerangka berpikir di atas dapat di deskripsikan sebagai berikut: pada kondisi awal sebelum seni gambar melalui huruf abjad dan menggunakan video, hasil belajar seni rupa dalam menggambar rendah dan gambar yang dihasilkan tidak bervariasi, serta siswa tidak memiliki ide menggambar yang inovatif. Pada siklus I dan siklus II peneliti melakukan tindakan dengan menggunakan video pembelajaran mengenai cara menggambar dengan melalui huruf abjad sebagai awal menggambar dan video yang menggambarkan suasana di pasar atau di pantai dan guru memberikan contoh secara langsung kepada siswa cara menggambar dengan awalan huruf abjad maka hasil belajar siswa dalam seni gambar pada kelas V SD Negeri 2 Sokaraja Kulon meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir maka hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan:

1. Melalui huruf abjad menggunakan video dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa dalam menggambar pada aspek kognitif mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan materi gambar ilustrasi di kelas V SDN 2 Sokara Kulon.
2. Melalui huruf abjad menggunakan video dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa dalam menggambar pada aspek afektif mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan materi gambar ilustrasi di kelas V SDN 2 Sokara Kulon.

3. Melalui huruf abjad menggunakan video dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa dalam menggambar pada aspek psikomotor mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan materi gambar ilustrasi di kelas V SDN 2 Sokara Kulon.

