

**PENGARUH METODE APRESIASI TOKOH
LEGENDA LUTUNG KASARUNG TERHADAP
HASIL BELAJAR PEMBUATAN RELIEF DI
KELAS XI IPS SMA NEGERI 19 JAKARTA**



Nadia Rachmasari

2415092025

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2015**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Nadia Rachmasari
No Reg : 2415092025
Program Studi : Seni Rupa
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Apresiasi Tokoh Legenda Lutung
Kasarung Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Relief
Di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Jakarta.

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Dewan Penguji

Dosen Pembimbing

Dosen Penguji

Drs. Eddy Fauzi Effendy, M.Sn
NIP. 195405031980031002NIP

Dra. Ataswarin Oetopo, M.Pd
19590102 199203 2002

Ketua Jurusan

Koordinator Skripsi

Drs. I Wayan Djana, M.SnDra.
NIP. 19550318 198503 1 002

Caecilia Tridjata, M.Sn
NIP. 196206301989032002

Jakarta, 23 Juli 2015
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Aceng Rahmat, M.Pd
NIP. 1957124 199003 1 001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nadia Rachmasari
Nomor Registrasi : 2415092025
Program Studi : S1
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Pengaruh Metode Apresiasi Tokoh Legenda
Lutung Kasarung Terhadap Hasil Belajar
Pembuatan Relief Di Kelas XI IPS SMA
Negeri 19 Jakarta.

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 23 Juli 2015
Materai Rp.6000,-

Nadia Rachmasari
2415092025

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Jakarta saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadia Rachmasari
Nomor Registrasi : 2415092025
Fakultas : Bahasa dan Seni
Jenis Karya : Skripsi
Judul : Pengaruh Metode Apresiasi Tokoh Legenda Lutung
Kasarung Terhadap Hasil Belajar Pembuatan
Relief Di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Jakarta.

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti *Non-Exclusive (Non-exclusive Royalti Free Right)* atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekklusif ini, Universitas Negeri Jakarta ini berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lainnya untuk **kepentingan akademis** tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 24 Juli 2015

Yang menyatakan,

Nadia Rachmasari
2415092025

ABSTRAK

Nadia Rachmasari. 2015. *Pengaruh Metode Apresiasi Tokoh Legenda Lutung Kasarung Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Relief Di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Jakarta.* Skripsi, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Pembimbing : Drs. Eddy Fauzi Effendy M.Sn

Metode yang diterapkan guru di dalam pembelajaran merupakan faktor penting yang dapat menentukan keberhasilan, proses belajar mengajar yang dilakukan dan hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa. Metode yang baik adalah metode yang mampu menunjang proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mengoptimalkan kemampuannya, baik kognitif maupun psikomotorik. Pada proses pembelajaran membuat relief dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung, siswa tidak dapat hanya mengandalkan keterampilan saja untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik, karena keterampilan tersebut juga harus didukung oleh kreativitas yang baik pula. Kreativitas dalam berkarya, dapat tercipta apabila di dasari dengan pengetahuan yang tepat (terkonsep).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya, pengaruh metode apresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung terhadap hasil belajar pembuatan relief di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Jakarta pada semester ganjil di tahun ajaran 2014/2015. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *True Experimental Design*, dengan sampel 30 siswadi kelas XI IPS II sebagai kelompok kontrol dan 30 siswa di kelas XI IPS I sebagai kelompok eksperimen. Instrumen dalam penelitian ini berupa instrumen pengumpulan data (tes praktek, kuesioner, dan wawancara), instrumen perlakuan (mengapresiasi tokoh, silabus, RPP dan LKS), serta instrumen penilaian yang dimodifikasi berdasarkan konsep penilaian Brent G. Wilson.

Pelaksanaan uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan berdasar pada, hasil pengujian reliabilitas uji instrumen menggunakan rumus *Product Moment Pearson*. Hasil perhitungan statistik (r_{xy}) dengan korelasi rata-rata nilai dari dua penilai, maka diperoleh indeks reliabilitas sebesar 0,683. Berdasarkan interpretasi nilai r pada tabel Guilford dengan rentang hasil antara 0,400-0,700 yang berada dalam korelasi sedang, sehingga instrumen ini dinyatakan reliabel. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus uji-t, dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai tes pada perhitungan uji-t lebih tinggi dari nilai tabel, yaitu hasil nilai uji-t sebesar 2,76 dan nilai tabel sebesar 1,67 ($t_{hitung} 2,76 > t_{tabel} 1,67$). Dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis penelitian (H_1) dapat diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode apresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung berpengaruh terhadap hasil belajar pembuatan relief di kelas XI SMA Negeri 19 Jakarta.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran Apresiasi, Tokoh Legenda Lutung Kasarung, Hasil Belajar, Relief

ABSTRACT

Nadia Rachmasari. 2015. *The Influence of Appreciation Method about Figure Lutung Kasarung Legend of making relief In ClassXI IPS SMAN 19 Jakarta. Final Project, Department of Arts, Faculty of Languages and Arts, University State of Jakarta. Lecturer: Drs. Eddy Fauzi Effendy M.Sn*

The method applied in teacher learning is an important factor that can determine the success, of the learning process is done and the learning outcomes to be achieved by the students. A good method is the method that is able to support the learning process, so that students can optimize its capabilities, both cognitive and psychomotor. In the learning process making relief with the theme legend Kasarung, students can not only rely on skill alone to achieve good learning outcomes, since such skills should also be supported by the creativity that good anyway. Creativity in the work, can be created if the underlying with the proper knowledge (conceptual).

The purpose of this study was to investigate the influence of appreciation methods about figure Lutung Kasarung legend of making relief in class XI IPS SMA Negeri 19 Jakarta on odd semester in the academic year 2014/2015. The research design used in this study is True Experimental Design, with a sample of 30 students in class XI IPS II as a control group and 30 students in class XI IPS I as the experimental group. Instruments in this study a data collection instrument (practice tests, questionnaires, and interviews), an instrument treatment (appreciate figures, syllabus, lesson plans and worksheets), as well as assessment instruments are modified based on the concept of assessment Brent G. Wilson.

Implementation of test the hypothesis in this study is done on the basis of, the results of testing the reliability of the test instrument using the formula Pearson Product Moment. Results of statistical calculations (r_{xy}) with an average correlation value of the two assessors, then obtained a reliability index of 0.683. Based on the interpretation of the value of r in the table with the range of results Guilford between 0.400 to 0.700 which are in moderate correlation, so that this instrument is declared reliable. Testing the hypothesis in this study using the formula t -test, with significance level of 0.05.

The results showed that the test scores in the calculation of the t -test is higher than the value of the table, that the results of t -test value by 2.76 and table values of 1.67 ($2.76 t_{count} > t_{table} 1.67$). Thus the null hypothesis (H_0) is rejected and the research hypothesis (H_1) is acceptable. The results showed that the application of the method of appreciation legend Kasarung effect on learning outcomes in the manufacture of relief class XI SMA Negeri 19 Jakarta

Keywords: The Method of Appreciation, bassoon, figure of Lutung Kasarung Legend, Results Learning, Relief

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi, dengan judul *“Pengaruh Metode Apresiasi Tokoh Legenda Lutung Kasarung Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Relief Di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Jakarta”*.

Pada penulisan skripsi ini, penulis telah mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu menyelesaikan penulisan. Oleh karenanya, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Eddy Fauzi Effendy M.Sn selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar memberikan arahan serta saran yang membangun mulai dari awal hingga selesainya penulisan skripsi ini. Kepada Ibu Dra. Caecilia Tridjata, M.Sn selaku Dosen Koordinator Skripsi yang sudah kooperatif di dalam mengkoordinasikan tata cara yang harus dilakukan, untuk dapat melaksanakan sidang dengan baik dan benar. Serta Ibu Dra. Ataswarin Oetopo, M.Pd selaku Dosen Pengujian kepada Bapak Drs. I Wayan Djana M.Sn selaku Ketua Jurusan Seni Rupa. Kemudian kepada Bapak Rizki Taufik Rakhman S.Sn, M.Si selaku Penasehat Akademik yang selalu memberikan nasehat selama masa perkuliahan.

Kepada Mamah dan Ayah yang selalu memberikan dukungan yang tidak terhingga kepada penulis. Terakhir tidak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada bapak Lukman Effendy S.Pd selaku Wakil Kepala Sekolah dan Ibu Tri Rahmi S.Pd selaku guru bidang studi Seni Budaya di SMA N 19 Jakarta, yang telah mengizinkan diadakannya penelitian ini. Serta sudah dengan sabar membantu dan membimbing penulis baik di dalam pelaksanaan kegiatan penelitian maupun dalam menghadapi siswa di kelas. Akhir kata Semoga penulisan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, sehingga dapat bermanfaat bagi pembaca dan penelitian selanjutnya.

Jakarta, 25 Juli 2015

Penulis

N R

DAFTAR ISI

| | |
|---|--------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 4 |
| C. Pembatasan Masalah | 4 |
| D. Perumusan Masalah | 5 |
| E. Kegunaan Penelitian..... | 5 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Penelitian Yang Relevan..... | 7 |
| B. Deskriptis Teoritis..... | 8 |
| 1. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar | 9 |
| a. Belajar | 9 |
| b. Pembelajaran | 15 |
| c. Pembelajaran Membuat Relief..... | 16 |
| d. Hasil Belajar..... | 22 |
| 2. Metode Apresiasi | 30 |
| a. Jenis Metode Pembelajaran..... | 31 |
| b. Penerapan Metode Apresiasi di Dalam Pembelajaran | 32 |
| c. Pendekatan dalam Apresiasi..... | 34 |
| 3. Seni Relief..... | 35 |
| a. Pengertian Seni Relief..... | 35 |
| b. Jenis Relief | 36 |
| c. Unsur-Unsur Seni Rupa Pada Relief..... | 38 |
| d. Prinsip-Prinsip Seni Rupa Pada Relief..... | 44 |
| e. Bahan Pembuatan Karya Seni Relief | 47 |
| f. Alat Pembuatan Karya Seni Relief..... | 49 |

| | |
|--|----|
| g. Teknik Pembuatan Karya Seni Relief | 49 |
| 4. Cerita Rakyat Lutung Kasarung..... | 53 |
| a. Jenis Cerita Rakyat..... | 53 |
| b. Legenda Lutung Kasarung | 56 |
| 5. Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) | 64 |
| a. Pengertian Pembelajaran CTL..... | 64 |
| b. Konsep Dalam Pembelajaran CTL..... | 66 |
| 6. Karakteristik Siswa di Kelas XI SMA | 61 |
| a. Periodisasi Siswa Kelas XI SMA..... | 68 |
| b. Psikologi Perkembangan Remaja..... | 69 |
| 7. Sekolah SMA Negeri 19 Jakarta..... | 70 |
| a. Sejarah Sekolah SMAN 19 Jakarta | 72 |
| b. Profil Sekolah..... | 64 |
| c. Kegiatan Pembelajaran..... | 74 |
| C. Kerangka Berpikir..... | 75 |
| D. Hipotesis Penelitian..... | 80 |

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

| | |
|---|-----|
| A. Tujuan Penelitian | 81 |
| B. Lingkup Penelitian | 82 |
| C. Waktu dan Tempat Penelitian | 85 |
| D. Metode dan Desain..... | 86 |
| E. Populasi dan Sampel | 88 |
| F. Variabel Penelitian | 89 |
| G. Definisi Konseptual..... | 90 |
| H. Definisi Operasional..... | 91 |
| I. Instrumen Penelitian..... | 93 |
| 1. Instrumen Pengumpulan Data..... | 94 |
| 2. Instrumen Perlakuan | 95 |
| 3. Instrumen Pengukuran | 98 |
| J. Validitas dan Reliabilitas | 125 |
| 1. Uji Validitas | 125 |
| 2. Uji Reliabilitas Instrumen | 126 |
| 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen..... | 127 |
| K. Teknik Analisis Data..... | 130 |
| 1. Analisis Data Statistik..... | 130 |
| 2. Hipotesis Statistik | 131 |
| 3. Kriteria Penolakan H_0 /Penerimaan H_1 | 132 |
| L. Prosedur Penelitian..... | 133 |

| | | |
|---------------|---|-----|
| BAB IV | HASIL PENELITIAN | |
| | A. Deskripsi Data..... | 134 |
| | 1. Proses Pembelajaran | 135 |
| | a. Tahap <i>Pretest</i> (Nilai dan Hasil Karya)..... | 136 |
| | b. Tahap <i>Treatment</i> /Perlakuan(Nilai dan Hasil Karya) | 173 |
| | c. Tahap <i>Posttest</i> (Nilai dan Hasil Karya) | 199 |
| | B. Pengujian Hipotesis..... | 228 |
| | C. Keterbatasan Penelitian..... | 232 |
| | | |
| BAB V | PENUTUP | |
| | A. Kesimpulan | 233 |
| | B. Implikasi..... | 234 |
| | C. Saran..... | 235 |
| | | |
| | DAFTAR PUSTAKA | 238 |
| | LAMPIRAN-LAMPIRAN | 241 |
| | RIWAYAT HIDUP | 342 |

DAFTAR TABEL

Tabel BAB II

| | | |
|-----------|---|----|
| Tabel 2.1 | Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar | 17 |
|-----------|---|----|

Tabel BAB III

| | | |
|------------|---|-----|
| Tabel 3.1 | Waktu Kegiatan Observasi dan Pra-Penelitian | 85 |
| Tabel 3.2 | Pola Penelitian..... | 87 |
| Tabel 3.3 | Modifikasi Penilaian Berdasarkan Klasifikasi Brent G Wilson.... | 100 |
| Tabel 3.4 | Penilaian pada Tahapan Apresiasi..... | 102 |
| Tabel 3.5 | Penilaian Kreativitas dan Keterampilan pada Tahapan Kreasi | 105 |
| Tabel 3.6 | Indikator Mengamati Tokoh (Apresiasi)..... | 108 |
| Tabel 3.7 | Indikator Menghayati Unsur Legenda dan Karakter Tokoh (Apresiasi) | 113 |
| Tabel 3.8 | Indikator Mengkaji Tokoh (Apresiasi | 114 |
| Tabel 3.9 | Indikator Penilaian Kreativitas keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh..... | 115 |
| Tabel 3.10 | Indikator Penilaian Kreativitas keluwesan ide dalam ekspresi wajah tokoh | 117 |
| Tabel 3.11 | Indikator Penilaian Kreativitas, kerincian ide dalam menggambarkan <i>background</i> | 118 |
| Tabel 3.12 | Indikator Penilaian Keterampilan, penguasaan proses membuat gambar <i>sketch</i> | 119 |
| Tabel 3.13 | Indikator Penilaian Keterampilan, penguasaan proses membuat bentuk relief..... | 120 |
| Tabel 3.14 | Indikator Penilaian Keterampilan, penguasaan proses Mewarnai | 122 |
| Tabel 3.15 | Aspek Penilaian..... | 124 |
| Tabel 3.16 | Rentang Nilai..... | 124 |
| Tabel 3.17 | Klasifikasi Guilford..... | 127 |
| Tabel 3.18 | Perhitungan Uji Coba Reliabilitas Instrumen | 128 |

Tabel BAB IV

| | | |
|-----------|--|-----|
| Tabel 4.1 | Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> pada Kelompok Kontrol..... | 143 |
| Tabel 4.2 | Hasil Karya <i>Pretest</i> pada kelompok Kontrol | 144 |
| Tabel 4.3 | Penilaian Relief Kategori Sangat Baik (<i>pretest</i>) | 146 |
| Tabel 4.4 | Penilaian Relief Kategori Baik (<i>pretest</i>) | 149 |
| Tabel 4.5 | Penilaian Relief Kategori Cukup Baik (<i>pretest</i>) | 151 |
| Tabel 4.6 | Penilaian Relief Kategori Kurang Baik (<i>pretest</i>). | 153 |
| Tabel 4.7 | Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> pada kelompok Eksperimen | 155 |
| Tabel 4.8 | Hasil Karya <i>Pretest</i> Pada Kelompok Eksperimen..... | 156 |

| | | |
|------------|--|-----|
| Tabel 4.9 | Penilaian Relief Kategori Sangat Baik (<i>pretest</i>) | 159 |
| Tabel 4.10 | Penilaian Relief Kategori Baik (<i>pretest</i>) | 161 |
| Tabel 4.11 | Penilaian Relief Kategori Cukup Baik (<i>pretest</i>) | 163 |
| Tabel 4.12 | Penilaian Relief Kategori Kurang Baik (<i>pretest</i>) | 165 |
| Tabel 4.13 | Perbandingan Persentase Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen | 169 |
| Tabel 4.14 | Hasil Kuesioner Siswa | 171 |
| Tabel 4.15 | Persentase Hasil Kuesioner | 172 |
| Tabel 4.16 | Penilaian Mind Map Kategori Sangat Baik..... | 178 |
| Tabel 4.17 | Penilaian <i>Mind Map</i> Kategori Baik | 181 |
| Tabel 4.18 | Penilaian Mind Map Kategori Cukup Baik..... | 183 |
| Tabel 4.19 | Penilaian Mind Map Kategori Kurang Baik | 185 |
| Tabel 4.20 | Hasil Pembuatan <i>Sketch</i> Kelompok Kontrol..... | 192 |
| Tabel 4.21 | Hasil Pembuatan <i>Sketch</i> Kelompok Eksperimen | 195 |
| Tabel 4.22 | Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> pada kelompok Kontrol. | 203 |
| Tabel 4.23 | Hasil Karya <i>Posttest</i> pada kelompok Kontrol..... | 204 |
| Tabel 4.24 | Penilaian Relief kategori Sangat Baik (<i>posttest</i>)..... | 206 |
| Tabel 4.25 | Penilaian Relief Kategori Baik(<i>posttest</i>)..... | 208 |
| Tabel 4.26 | Penilaian Relief Kategori Cukup Baik (<i>posttest</i>)..... | 209 |
| Tabel 4.27 | Penilaian Relief Kategori Kurang Baik | 211 |
| Tabel 4.28 | Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> pada kelompok Eksperimen | 213 |
| Tabel 4.29 | Hasil Karya <i>Posttest</i> pada kelompok Eksperimen | 214 |
| Tabel 4.30 | Penilaian Relief Kategori Sangat Baik..... | 217 |
| Tabel 4.31 | Penilaian Relief Kategori Baik | 218 |
| Tabel 4.32 | Penilaian Relief Kategori Cukup Baik..... | 220 |
| Tabel 4.33 | Penilaian Relief Kategori Kurang Baik | 222 |
| Tabel 4.34 | Perbandingan Persentase Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol | 224 |
| Tabel 4.35 | Perbandingan Persentase Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen | 225 |
| Tabel 4.36 | Perbandingan Persentase Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen..... | 227 |
| Tabel 4.37 | Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen..... | 229 |

DAFTAR GAMBAR

Gambar BAB II

| | | |
|--------------------|---|----|
| Gambar 2.1&2.2 | Relief jenis Tinggi (<i>high relief</i>)..... | 36 |
| Gambar 2.3&2.4 | Relief jenis Sedang (<i>middle relief</i>)..... | 37 |
| Gambar 2.5 | Relief jenis Datar (<i>crushed relief</i>)..... | 37 |
| Gambar 2.6&2.7 | Relief jenis Dalam (<i>low relief</i>)..... | 38 |
| Gambar 2.8&2.9 | Relief jenis Tembus (<i>hollow relief</i>)..... | 38 |
| Gambar 2.10 | Jenis-Jenis Garis..... | 39 |
| Gambar 2.11 | Jenis-Jenis Bidang..... | 40 |
| Gambar 2.12 - 2.14 | Jenis Bentuk Relief..... | 41 |
| Gambar 2.15 | Ruang pada Relief..... | 42 |
| Gambar 2.16&2.17 | Tekstur pada Relief..... | 42 |
| Gambar 2.18 | Volume pada Relief..... | 43 |
| Gambar 2.19 | Warna Primer dan Sekunder..... | 44 |
| Gambar 2.20 | Media Gypsum 11 x 11 cm..... | 48 |
| Gambar 2.21&2.22 | Bahan Pewarnaan Relief..... | 48 |
| Gambar 2.23&2.24 | Alat Pembuatan Relief..... | 49 |
| Gambar 2.25 | Proses Menggambar <i>Sketch</i> | 50 |
| Gambar 2.26 | Proses Menggurat Bentuk..... | 51 |
| Gambar 2.27 | Proses Mencukil Bentuk..... | 52 |
| Gambar 2.28&2.29 | Proses Mewarnai dan <i>Finishing</i> | 53 |
| Gambar 2.30&2.31 | Patung Legenda Lutung Kasarung..... | 57 |
| Gambar 2.32&2.33 | Tokoh Sanghyang Guruminda dan perubahannya..... | 59 |
| Gambar 2.34 | Tokoh Purbasari..... | 60 |
| Gambar 2.35 | Tokoh Purbararang..... | 60 |
| Gambar 2.36 | Tokoh Indrajaya..... | 60 |
| Gambar 2.37 | Tokoh Raja Prabu Tapa Agung..... | 61 |
| Gambar 2.38 | Tokoh Patih..... | 61 |
| Gambar 2.39 | Tokoh Penyihir..... | 61 |
| Gambar 2.40 | Suasana Lingkungan Sekolah..... | 73 |
| Gambar 2.41 | Suasana Lorong Kelas..... | 73 |
| Gambar 2.42 | Struktur Organisasi Sekolah..... | 74 |
| Gambar 2.43 | Suasana Belajar..... | 75 |
| Gambar 2.44 | Bagan Alur Pikir..... | 79 |

Gambar BAB III

| | | |
|------------|--|-----|
| Gambar 3.1 | Bagan Hubungan Variabel Independen-Dependen..... | 89 |
| Gambar 3.2 | Bagan Hubungan Antar Perlakuan dalam Pembelajaran..... | 96 |
| Gambar 3.3 | Grafik Uji Hipotesis..... | 132 |

| | | |
|----------------------|---|-----|
| Gambar 3.4 | Skema Prosedur Penelitian | 133 |
| Gambar BAB IV | | |
| Gambar 4.1& 4.2 | Suasana Kelas saat Observasi Pra-Penelitian dikelas XI IPS 1 dan 2 | 135 |
| Gambar 4.3 | Proses Penjelasan Materi saat <i>Preteest</i> | 137 |
| Gambar 4.4 | Kegiatan Siswa saat latihan Sebelum <i>Pretest</i> | 138 |
| Gambar 4.5 | Kegiatan Siswa saat Mengerjakan Kuesioner | 139 |
| Gambar 4.6 | Siswa saat Menjelaskan Karakter Tokoh yang Dipilih | 139 |
| Gambar 4.7 | Kegiatan Siswa saat Membuat <i>Sketch</i> Tokoh..... | 140 |
| Gambar 4.8 | Kegiatan Siswa saat Menerapkan <i>Sketch</i> pada Media Gypsum | 140 |
| Gambar 4.9 | Kegiatan Siswa saat Membuat Bentuk Relief (mencukil) | 141 |
| Gambar 4.10 | Kegiatan Siswa saat Mewarnai Relief | 141 |
| Gambar 4.11&4.12 | Karya <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol Kategori Sangat Baik | 146 |
| Gambar 4.13&4.14 | Karya <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol Kategori Baik | 148 |
| Gambar 4.15&4.16 | Karya <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol Kategori Cukup Baik | 150 |
| Gambar 4.17&4.18 | Karya <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol Kategori Kurang Baik | 152 |
| Gambar 4.19&4.20 | Karya <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen Kategori Sangat Baik | 159 |
| Gambar 4.21&4.22 | Karya <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen Kategori Baik.... | 161 |
| Gambar 4.23&4.24 | Karya <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen Kategori Cukup Baik | 163 |
| Gambar 4.25&4.26 | Karya <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen Kategori Kurang Baik..... | 165 |
| Gambar 4.27 | Diagram Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen | 168 |
| Gambar 4.28 | Kegiatan saat Guru Memperkenalkan Tokoh..... | 175 |
| Gambar 4.29 | Kegiatan saat Guru Memberikan Contoh | 175 |
| Gambar 4.30 | Kegiatan Siswa saat Membuat <i>Mind Map</i> | 176 |
| Gambar 4.31 | Siswa saat Menunjukkan Hasil Pembuatan <i>Mind Map</i> | 177 |
| Gambar 4.32 | Kegiatan Siswa saat Membuat <i>Sketch</i> Tokoh..... | 177 |
| Gambar 4.33 | Diagram Nilai <i>Mind Map</i> Siswa Kelompok Eksperimen | 187 |
| Gambar 4.34 | Kegiatan saat Pembagian <i>Mind Map</i> kepada Siswa | 189 |
| Gambar 4.35 | Penjelasan langkah-langkah Mengkreasikan <i>Sketch</i> Tokoh | 190 |
| Gambar 4.36 | Kegiatan Siswa saat Membuat <i>Sketch</i> Tokoh..... | 190 |
| Gambar 4.37 | Proses Pengembangan <i>Sketch</i> Tokoh..... | 191 |
| Gambar 4.38 | Siswa saat Membuat <i>Background</i> pada <i>Sketch</i> | 191 |

| | | |
|------------------|---|-----|
| Gambar 4.39 | Kegiatan Siswa Menerapkan Gambar pada Media Gypsum | 198 |
| Gambar 4.40 | Kegiatan Siswa saat Proses Menggurat Pola Gambar Tokoh | 199 |
| Gambar 4.41 | Kegiatan Siswa saat Mempersiapkan Alat | 200 |
| Gambar 4.42 | Kegiatan Siswa saat Membuat Bentuk Relief | 201 |
| Gambar 4.43 | Kegiatan Siswa saat proses pengukiran bentuk obyek . | 201 |
| Gambar 4.44 | Kegiatan siswa saat mewarnai obyek | 202 |
| Gambar 4.45&4.46 | Karya <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol Kategori Sangat Baik | 206 |
| Gambar 4.47&4.48 | Karya <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol Kategori Baik | 207 |
| Gambar 4.49&4.50 | Karya <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol Kategori Cukup Baik | 209 |
| Gambar 4.51&4.52 | Karya <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol Kategori Kurang Baik | 211 |
| Gambar 4.53&4.54 | Karya <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen Kategori Sangat Baik | 216 |
| Gambar 4.55&4.56 | Karya <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen Kategori Baik . | 218 |
| Gambar 4.57&4.58 | Karya <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen Kategori Cukup Baik | 220 |
| Gambar 4.59&4.60 | Karya <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen Kategori Kurang Baik | 221 |
| Gambar 4.61 | Diagram hasil Pencapaian Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Kontrol | 223 |
| Gambar 4.62 | Diagram hasil Pencapaian Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Eksperimen | 225 |
| Gambar 4.63 | Diagram Perbandingan Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen | 226 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Desain Pembelajaran

| | |
|-------------------------------|-----|
| RPP Kelompok Eksperimen | 242 |
| RPP Kelompok Kontrol..... | 258 |
| Lembar Kerja Siswa | 271 |
| Desain Perlakuan | 284 |
| Silabus | 289 |

Lampiran II Instrumen

| | |
|---|-----|
| Instrumen Penilaian | 292 |
| Contoh Penjabaran Hasil Karya Kelomok Eksperimen..... | 313 |
| Instrumen Pengumpulan Data | 314 |

Lampiran III Data Nilai

| | |
|--|-----|
| Tabel Penilaian <i>Pretest</i> oleh penilai 1,2, 3..... | 323 |
| Tabel Penilaian <i>Posttest</i> oleh peniali 1,2,3 | 329 |
| Tabel Harga r | 335 |
| Tabel Uji t..... | 336 |

Lampiran IV Surat Keterangan

| | |
|--|-----|
| Surat Bimbingan | 338 |
| Surat Permohonan Izin Penelitian..... | 339 |
| Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian..... | 340 |
| Kartu Bimbingan | 341 |

Lampiran V Daftar Riwayat Hidup

| | |
|---|-----|
| Daftar Riwayat Hidup Penulis (Penilai 1)..... | 344 |
| Daftar Riwayat Hidup Penilai 2 | 345 |
| Daftar Riwayat Hidup Penilai 3 | 346 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini, teknologi berkembang pesat hampir di seluruh dunia. Sehingga memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah, baik dari segi materi, alat, maupun media dalam proses belajar mengajar. Tapi pada kenyataannya pembelajaran Seni Budaya di sekolah tidak dapat terlepas dari kegiatan mengapresiasi dan mengekspresikan, terutama pada pembelajaran di tingkat SMA.

Rangkaian kegiatan dalam pembelajaran seni rupa hendaknya disusun berjenjang (sequential) dan berkesinambungan (kontinuitas). Berjenjang, maksudnya kegiatan pembelajaran itu harus disusun secara bertahap dari jenjang yang sederhana meningkat ke jenjang yang lebih kompleks. Berkesinambungan, jadi di dalam menyusun kegiatan pembelajaran hendaknya guru berusaha agar hasil belajar yang diperoleh siswa dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran berikutnya.

Namun, pada pembelajaran membuat relief di kelas XI IPS belum diterapkan kegiatan apresiasi yang terancang dan terstruktur dengan baik. Hal ini dilihat dari kegiatan apresiasi yang diberikan oleh guru kepada siswa baru sebatas memahami materi dan mengamati contoh karya. Tetapi belum menerapkan kegiatan apresiasi yang dapat mengarahkan dan menjembatani siswa untuk mempelajari dan mengkaji tema yang akan dibuat karya.

Belum diterapkannya kegiatan mengkaji tema pada tahapan apresiasi, menyebabkan siswa kurang mengenal dan memahami obyek yang akan dibuat pada proses pembuatan karya di tahapan ekspresi. Akibatnya siswa kurang tertarik terhadap tema pembelajaran, dan siswa kurang dapat mengekspresikan kreativitasnya pada proses pembuatan relief. Sehingga hasil karya siswa menjadi belum maksimal baik dari segi kreativitas maupun keterampilan.

Berdasarkan masalah tersebut, maka diberikan metode apresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung sebagai solusi pada pembelajaran membuat relief. Metode apresiasi dapat membuat siswa mempelajari tema tokoh legenda Lutung Kasarung dengan terstruktur dan menyeluruh melalui proses mengkaji. Pada penerapannya, siswa diarahkan untuk dapat mempelajari dan mengidentifikasi tema. Kemudian siswa dituntut untuk dapat mengekspresikan hasil identifikasi tersebut ke dalam pembuatan karya, melalui proses merancang dan membuat karya seni relief.

Kegiatan mengkaji tepat diterapkan pada pembelajaran membuat relief di kelas XI. Karena sesuai dengan masa periodisasi siswa usia 14 sampai 17 tahun yang berada pada masa penentuan, sehingga sangat membutuhkan arahan dan bimbingan yang tepat di dalam memahami tema/konsep pembelajaran. Serta berdasarkan pada tujuan pembelajaran membuat relief, di mana siswa tidak hanya dituntut dapat terampil dalam mengukir bentuk tetapi juga kreatif menerapkan tema tokoh legenda Lutung Kasarung ke dalam bentuk relief.

Pembelajaran membuat relief, dapat meningkatkan kecerdasan spasial dan keterampilan motorik siswa. Karena siswa belajar untuk dapat mengatur jarak kedalaman ruang dan membuat bentuk objek berdasarkan keterampilan mengukir. Pemilihan legenda Lutung Kasarung sebagai tema, dikarenakan karakter tokoh ceritanya kuat serta terdapat pesan moral yang bisa dijadikan pembelajaran dan contoh tauladan bagi siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 19 Jakarta, dengan menerapkan metode apresiasi pada pembelajaran membuat relief, pembelajaran diawali dengan kegiatan mengamati tokoh-tokoh, memahami isi cerita, dan mengkaji salah satu tokoh dalam legenda Lutung Kasarung. Kemudian menu-liskan hasil pemahaman (jenis cerita, alur, latar, tokoh, dan pesan) dan hasil mengkaji tokoh (identifikasi karakter, ciri khas dan visual tokoh) ke dalam bentuk *mind map*, lalu menerapkan hasil mengkaji tokoh sebagai acuan pada pembuatan *sketch* dan relief. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam membuat relief.

Metode apresiasi diharapkan dapat membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang terstruktur dan terkonsep dengan baik antara tema dengan hasil karya relief. Penggunaan tema tokoh legenda lutung kasarung diharapkan dapat membuat siswa lebih mengenal dan tertarik untuk mengidolakan tokoh legenda nusantara. Sehingga pencapaian nilai siswa pada pembuatan karya relief dapat meningkat dan siswa dapat mengenal sekaligus memperkenalkan kebudayaan tokoh legenda Indonesia melalui hasil karya relief.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka akan timbul beberapa masalah yang dapat diidentifikasi. Di mana identifikasi masalah ini bertujuan untuk merumuskan pokok-pokok permasalahan untuk ditemukan solusinya.

Identifikasi masalah pada penelitian antara lain:

1. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran Seni Budaya membuat relief ?
2. Mengapa siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran Seni Budaya membuat relief ?
3. Apakah penggunaan metode ceramah efektif dalam membuat relief bertema ?
4. Apakah penerapan metode apresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung dapat memengaruhi hasil belajar pembuatan relief pada pembelajaran Seni Budaya ?
5. Bagaimana efektivitas penerapan metode apresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung terhadap hasil belajar membuat relief di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Jakarta ?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan dari permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Jakarta.

2. Metode Apresiasi Seni di fokuskan pada legenda penokohan daerah Jawa Barat yaitu Lutung Kasarung.
3. Materi pembelajaran kreasi di fokuskan pada hasil belajar pembuatan relief berbahan dasar *gypsum*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka perumusan masalahnya dapat diuraikan sebagai berikut: *Apakah terdapat pengaruh metode apresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung terhadap hasil belajar pembuatan relief di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Jakarta ?*

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat dikemukakan bahwa hasil penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan antara lain:

1. Bagi Siswa, diharapkan dengan melakukan pembelajaran mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung (sebagai tema) sebelum pembelajaran kreasi membuat relief, dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap tema serta meningkatkan kreativitas siswa dalam ide/gagasan berkarya. Sehingga keterampilan pada hasil belajar pembuatan relief siswa dapat meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai harapan guru.
2. Bagi Guru, diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan mengelola kegiatan belajar mengajar khususnya dalam merancang

pembelajaran dengan menerapkan metode apresiasi. Serta diharapkan guru dapat termotivasi untuk mengangkat legenda daerah sebagai tema dalam pembelajaran kreasi khususnya pembuatan relief berbahan gypsum di kelas XI SMA. Sehingga rasa percaya diri guru dapat meningkat dan kinerja/performa guru dalam mengajar menjadi lebih baik lagi.

3. Bagi Sekolah, diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan positif khususnya bagi Kepala Sekolah untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan mendukung penerapan metode apresiasi khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya di tingkat SMA
4. Bagi Peneliti, melalui hasil dari penelitian ini diharapkan peneliti lain dapat memperoleh pengetahuan dan informasi yang tepat berdasarkan pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian dibidang ilmu pendidikan Seni Rupa khususnya seni relief dengan metode apresiasi. Sehingga lulusan sarjana Pendidikan Seni Rupa diharapkan mampu memberikan kontribusi yang maksimal dalam melakukan pengajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah beberapa judul penelitian yang pernah diteliti dan relevan terhadap penelitian "*Pengaruh Metode Apresiasi Tokoh Legenda Lutung Kasarung Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Relief di kelas XI IPS SMA Negeri 19*".

1. Penelitian yang dilakukan oleh Testi Bazarni Zebua 071188210017 dari Universitas Negeri Medan (2011) dalam skripsi dengan judul "*Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Apresiasi Terhadap Hasil Belajar Seni Musik Siswa SMA Negeri 1 Tarutung*". Penelitian oleh Testi Bazarni dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lanjutan oleh peneliti. Karena sama-sama meneliti pengaruh kegiatan apresiasi (variabel bebas) sebagai metode/strategi yang diandalkan di dalam pembelajaran, tetapi diaplikasikan terhadap hasil belajar pada bidang studi yang berbeda.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Lestari dari Universitas Riau (2011/2012) dalam skripsi dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Relief dari Bahan Plastisin*". Penelitian oleh Indah Lestari dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lanjutan oleh peneliti. Karena sama-sama melakukan penelitian terhadap pembelajaran membuat relief, tetapi

menggunakan metode penelitian yang berbeda yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Chassanah 3101408017 dari Universitas Negeri Semarang (2011/2012) dalam skripsi dengan judul *“Pengaruh Penggunaan Metode Penugasan Menggali Cerita Rakyat Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA N 2 Sukorejo Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2011/2012”* Penelitian oleh Nur Chassanah menjadi inspirasi peneliti untuk melakukan penelitian lanjutan. Karena mengangkat cerita rakyat/legenda sebagai inspirasi ataupun tema dalam pembelajaran. Tetapi berbeda pada hasil pencapaiannya, karena penelitian ini dilakukan untuk mengetahui minat belajar siswa bukan hasil belajar siswa .

Berdasarkan hasil penelitian di atas yang menunjukkan terdapat pengaruh dari penggunaan metode apresiasi dalam proses belajar mengajar maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut. Terutama, untuk diterapkan pada pembelajaran membuat relief dengan bertemakan legenda Lutung Kasarung.

B. Deskripsi Teoretis

Merupakan pemaparan kajian yang digunakan untuk mendapatkan gambaran yang tepat mengenai variabel penelitian Pengaruh Metode Apresiasi Tokoh Legenda Lutung Kasarung Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Relief Kelas XI IPS Di SMA Negeri 19 Jakarta, yaitu: Pengertian Belajar dan Hasil Belajar, Metode Apresiasi, Seni Relief, Legenda Lutung Kasarung, Kreati-

vitasi, Keterampilan, Karakteristik Siswa Kelas XI SMA, Profil Sekolah SMAN 19 Jakarta.

1. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar

Istilah pembelajaran sangat berhubungan erat dengan pengertian belajar dan hasil belajar. Belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang berlangsung/terjadi secara bersama-sama, namun pembelajaran dirancang dan dilaksanakan dengan terstruktur berdasar pada kurikulum. Sedangkan hasil belajar meliputi segala hal yang didapat/dihasilkan dari proses pembelajaran pada kegiatan belajar.

a. Belajar

Pengertian Belajar Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2013, para. 2), belajar adalah berusaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Pengertian belajar menurut beberapa ahli:

- 1) James O. Whittaker, belajar adalah proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.
- 2) Cronbach belajar adalah suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.
- 3) Howard L. Kingskey, belajar adalah proses tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.

“Menurut Djamarah belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik” (Djamarah, 2008, p. 12-13)

Berdasarkan pemaparan pengertian belajar menurut beberapa ahli, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan/aktivitas melingkupi jasmani dan rohani yang dapat membuat perubahan tingkah laku dalam diri seseorang berdasarkan dari hasil aktivitas berupa latihan pengalaman/pembelajaran yang telah dialami oleh individu tersebut. Dalam berinteraksi dengan individu lain maupun lingkungan sekitarnya, yang meliputi bidang pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).

Ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- 1) Adanya kemampuan baru atau perubahan, perubahan tingkah laku yang bersifat pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik).
- 2) Perubahan itu tidak berlangsung sesaat, melainkan menetap.
- 3) Perubahan tidak terjadi begitu saja dengan sendirinya melainkan dengan usaha individu itu sendiri, serta perubahan terjadi akibat interaksi dengan individu lain dan lingkungan sekitar.
- 4) Perubahan tidak semata disebabkan oleh pertumbuhan fisik kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit/pengaruh obat-obatan (Nara & Siregar, 2010, p. 3-4). Berikut faktor pendorong mengapa

manusia memiliki keinginan untuk belajar sesuai pada penelitian ini, yaitu:

- a) Adanya dorongan rasa ingin tahu dari dalam diri yang dipicu oleh interaksi baik secara verbal maupun visual dengan Individu lain maupun lingkungan sekitar.
- b) Adanya keinginan/minat untuk memperoleh dan menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sebagai tuntutan zaman dan lingkungan sekitarnya (seperti lembaga pendidikan)
- c) Melakukan penyempurnaan dari apa yang diketahuinya di mana manusia akan selalu menginginkan sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya seperti sifat manusia sebagai individu yang tidak pernah puas begitu pula dengan belajar.
- d) Mengutip istilah Abraham Maslow, segala aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri. Jadi, belajar merupakan bentuk aktualisasi diri manusia dalam lingkungannya. Jenis-jenis kebutuhan (Nara & Siregar, 2010, p. 34-35), yaitu:
 - (1) *Social needs* (kebutuhan social) merupakan kebutuhan manusia, agar ia dianggap sebagai warga komunitas sosialnya. Bagi siswa agar dapat belajar dengan baik, ia harus merasa diterima dengan baik oleh teman-temannya
 - (2) *Esteem needs* (kebutuhan ego) merupakan keinginan manusia untuk berprestasi dan memiliki prestise, seseorang

membutuhkan kepercayaan dan tanggung jawab dari orang lain. Dalam pembelajaran siswa diberikan tugas menantang, sehingga kebutuhan egonya terpenuhi.

- (3) *Self-actualization needs* atau kebutuhan aktualisasi adalah kebutuhan untuk membuktikan dan menunjukkan dirinya kepada orang lain, dengan mengembangkan semaksimal mungkin potensi diri yang dimiliki. Untuk mengaktualisasikan dirinya, siswa memerlukan suasana lingkungan yang kondusif.

Jenis-jenis belajar Menurut Robert M. Gagne

Menurut Gagne sistematika jenis belajar adalah mengelompokkan hasil-hasil belajar yang mempunyai ciri-ciri sama dalam lima kategori yang saling berkaitan dan disebut *the domains of learning* (Djamarah, 2008, p. 22). Kelima hal tersebut adalah:

- 1) Informasi verbal: seseorang belajar menyatakan atau menceritakan suatu fakta dan peristiwa secara lisan/tertulis, dan termasuk dengan menggambar. Dalam hal ini, diketahui bahwa untuk menyatakan/mengungkapkan sesuatu itu diperlukan intelegensi.
- 2) Keterampilan intelektual: kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan individu lain di dalam lingkungannya menggunakan symbol huruf, angka, kata atau gambar.

- 3) Strategi kognitif: kemampuan seseorang untuk mengatur proses belajarnya sendiri secara internal (*internal organized skill*), yang perlu untuk belajar mengingat dan berfikir. Kemampuan kognitif ini berbeda dengan kemampuan intelektual karena ditujukan ke dunia luar dan tidak dapat dipelajari hanya satu kali serta memerlukan perbaikan terus-menerus.
- 4) Keterampilan motorik: belajar melakukan gerakan secara teratur dalam urutan tertentu (*organized motor act*) dan memerlukan koordinasi dari berbagai gerakan badan. Ciri khasnya adalah otomatisisme yaitu gerakan berlangsung secara teratur, berjalan dengan lancar dan luwes. Seperti menari, menyetik dan melukis.
- 5) Sikap: merupakan keadaan mental yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan pilihan-pilihan dalam bertindak, di mana kemampuan ini tidak dapat dipelajari dengan ulangan-ulangan (tes) dan tidak tergantung/dipengaruhi oleh hubungan verbal. Namun sikap ini penting dalam proses belajar karena tanpa kemampuan ini belajar tidak akan berhasil dengan baik.

Taksonomi Belajar Menurut Bloom

Benyamin S. Bloom (1956) adalah ahli pendidikan yang terkenal sebagai pencetus konsep taksonomi belajar. Taksonomi belajar adalah pengelompokan tujuan berdasarkan domain atau kawasan

belajar (Nara & Siregar, 2010, p. 6-10), tiga domain belajar yaitu:

- 1) Cognitive Domain (kawasan Kognitif), adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang bisa diukur dengan pikiran atau nalar. Kawasan ini terdiri dari: Pengetahuan (*knowledge*), Pemahaman (*comprehension*), Penerapan (*aplication*), Penguraian (*analysis*), Memadukan (*synthesis*), Penilaian (*evaluation*)
- 2) Affective Domain (kawasan afektif), adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, dan kepatuhan terhadap moral. Terdiri dari Penerimaan (*receiving*), Sambutan (*responding*), Penilaian (*valuing*), Pengorganisasian (*organization*), Karakterisasi (*characterization*)
- 3) Psychomotor Domain (kawasan psikomotorik), adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan, dan merupakan hasil kerja tubuh manusia yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari: Kesiapan (*set*), Meniru (*imitation*), Membiasakan (*habitual*), Adaptasi (*adaption*).

Berdasarkan pemaparan teori belajar dapat disimpulkan belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kepandaian/ilmu, dengan cara memahami dan berlatih. Sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku (kognitif, afektif, dan psiko-

motorik) yang merupakan tanggapan/respon yang didapat sebagai hasil belajar dari penerimaan ilmu pada proses pembelajaran.

b. Pembelajaran

Pengertian Pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2013, para. 5) adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pengertian pembelajaran menurut beberapa ahli (Nara & Siregar, 2010, p. 10) yaitu:

- 1) Duffy dan Roehler (1989). Pembelajaran adalah usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan dari kurikulum.
- 2) Gagne (1985). Mendefinisikan pembelajaran: “*instruction is intended to promote learning, external situation need to be arranged to activate, support and maintain the internal processing that constitutes each learning event*”. Pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal dalam setiap peristiwa belajar.
- 3) Winkel (1991). Mendefinisikan sebagai pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa, sehingga dapat menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambatnya.

Ciri-ciri Pembelajaran

Pembelajaran memiliki ciri/tanda berupa aktifitas dan keadaan yang menjadikan suatu kegiatan dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran (Nara & Siregar, 2010, p. 11), yaitu sebagai berikut: 1) Pembelajaran merupakan upaya sadar dan disengaja, 2) Pembelajaran harus membuat siswa belajar, 3) Tujuan ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, 4) Pelaksanaannya terkendali baik isi, waktu, proses dan hasilnya.

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli maka dapat disimpulkan pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan/proses belajar yang sudah dirancang sedemikian rupa. Kegiatan melibatkan guru/pengajar, sesuai situasi dan kondisi pada pembelajar maupun tempat berlangsungnya pembelajaran. Pembelajaran direncanakan, guna mendukung/menunjang proses belajar agar dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kurikulum.

c. Pembelajaran membuat relief

Pembelajaran pada penelitian ini dirancang dan dilaksanakan dengan mengacu pada kurikulum KTSP pelajaran Seni Rupa di SMA, Standar Kompetensi yang diterapkan pada pembelajaran adalah mengekspresikan diri melalui karya seni kriya. Maka berdasarkan SK dan KD kelas XI IPS SMA pada semester I materi yang dipilih adalah pembelajaran membuat relief.

Tabel 2.1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

| Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar |
|--|---|
| 1. Mengapresiasi karya seni kriya | 1.1 Mengidentifikasi keunikan gagasan, teknik dan tema dalam pembuatan karya seni kriya relief 1.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan, teknik dan tema dalam pembuatan karya seni kriya relief |
| 2. Mengekspresikan diri melalui karya seni kriya | 2.1 Merancang karya seni kriya relief dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung 2.2 Membuat karya seni kriya relief dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung |

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran seni kriya dengan materi pembuatan relief, maka pembelajaran yang dilakukan oleh siswa adalah kegiatan berkreasi membuat relief dengan terlebih dulu melakukan proses apresiasi terhadap tema pembuatan relief. Namun hasil akhir dari pembelajaran ini, adalah tetap berupa karya seni relief karena kegiatan apresiasi disini hanya sebagai kegiatan siswa untuk memahami tema. Sehingga terdapat dua aspek pembelajaran yang dinilai pada kegiatan berkreasi yaitu aspek kreativitas dan keterampilan. Berikut penjelasan dari kedua aspek tersebut:

1) Kreativitas

Kreativitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu/memiliki daya cipta. Sedangkan kreativitas sendiri memiliki arti kemampuan untuk menciptakan atau me-

nemukan sesuatu yang baru, berbeda dari sebelumnya. Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri.

Menurut psikolog humanistik, Abraham Maslow dan Carl Rogers menyatakan bahwa seseorang dikatakan mengaktualisasikan dirinya apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu untuk menjadi, atau mewujudkan potensinya. Masih menurut Maslow aktualisasi diri merupakan karakteristik yang fundamental, suatu potensialitas yang ada pada semua manusia saat dilahirkan, akan tetapi yang sering hilang, terhambat atau terpendam dalam proses pembudayaan.

Kemudian menurut Clark seorang psikolog humanistik dalam Munandar menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain (Munandar, 2009, p. 18). Sedangkan, Utami Munandar mengemukakan kreativitas adalah:

“Hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga maupun dari lingkungan masyarakat” (Munandar, 2009, p. 12)

Kreativitas yang merupakan hasil dari berpikir kreatif sangat penting bagi kehidupan manusia. Utami Munandar mengatakan alasan mengapa kreativitas pada diri siswa perlu dikembangkan. Pertama, dengan berkreasi maka orang dapat mewujudkan dirinya (*self actualization*), dan ini merupakan kebutuhan setiap manusia untuk mewujudkannya. Kedua, sekalipun setiap orang menganggap bahwa kreativitas perlu dikembangkan, namun perhatian terhadap pengembangan kreativitas belum memadai khususnya dalam pendidikan formal.

Ketiga, menyibukkan diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tapi juga memberikan kepuasan tersendiri. Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Untuk hal ini perlu disadari bagaimana para pendahulu yang kreatif telah menolong manusia dalam memecahkan berbagai permasalahan yang menghimpit manusia.

Ciri-Ciri Kreativitas

Menurut Besemer dan Treffinger 1981 ciri-ciri kreativitas dalam produk kreatif ada 4 macam (Munandar, 2009, p. 41-42), yaitu:

- 1) Kebaruan, yaitu sejauh mana produk itu baru berkaitan dengan jumlah, ukuran, proses, teknik, bahan dan konsep yang baru dalam membuat produk tersebut. Penerapan penciptaan kebaruan, berdasar pengalaman si pencipta (siswa).

- 2) Orisinal, diartikan langka di antara produk yang ada dengan pengalaman dan pelatihan yang sama (lain dari yang lain).
- 3) Pemecahan (resolution), yaitu terkait dengan sejauh mana produk itu memenuhi kebutuhan dari suatu permasalahan. Pada penerapannya pemecahan/resolusi kegunaan sebuah produk dalam memenuhi kebutuhan bersifat fleksibel.
- 4) Elaborasi dan sintesis, sejauh mana produk menggabungkan unsur yang tidak sama menjadi keseluruhan yang harmonis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari sebelumnya, dengan menggabungkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya dengan hal baru. Hal baru di sini adalah sesuatu yang belum diketahui oleh yang bersangkutan dalam bidang seni biasa disebut bereksplorasi. Meskipun itu merupakan hal yang tidak asing lagi bagi orang lain, dan bukannya hanya dari yang tidak ada menjadi ada, tetapi juga kombinasi baru dari sesuatu yang sudah ada.

Aspek kreativitas pada pembelajaran membuat relief dalam penelitian ini adalah siswa mampu membuat karya relief yang elaborasi dan sintesis. Di mana siswa tidak menciptakan sesuatu yang baru (belum pernah ada sebelumnya). Karena karya relief merupakan hasil karya yang sudah ada.

Namun siswa dituntut untuk kreatif dalam menggabungkan dan menerapkan karakter dan unsur visual tokoh legenda Lutung Kasarung ke dalam unsur dan karakteristik pada seni relief. Serta kreatif dalam mengeksplorasi ekspresi tokoh, gerak/posisi obyek (tokoh dan *background*). Sehingga karakter tokoh dapat tergambarkan dengan baik ke dalam bentuk karya relief.

2) Keterampilan

Keterampilan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2013, para. 1) berasal dari kata dasar terampil, yaitu cakap, mampu, dan cekatan dalam menyelesaikan tugas. Keterampilan sendiri memiliki arti kecakapan atau kemampuan untuk menyelesaikan tugas. Sedangkan dalam kegiatan prakarya keterampilan adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat, dan tepat menghadapi permasalahan belajar (Kemdikbud, 2013, p. 4). Menurut Sudjana jenis-jenis Keterampilan terbagi menjadi lima, yakni:

- (1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan tidak sadar),
Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar (secara sadar)
- (2) Kemampuan perseptual termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif, motoris dan lain-lain.
- (3) Kemampuan fisik seperti keharmonisan dan ketepatan

- (4) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- (5) Kemampuan yang berkaitan komunikasi non-decursive yaitu gerak ekspresif dan interpretatif (Sudjana, 2009, p.30).

Tingkatan keterampilan tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dan terkait satu sama lain. Berdasarkan pengertian keterampilan, maka dapat disimpulkan keterampilan merupakan kemampuan/keahlian seseorang dalam mengerjakan suatu pekerjaan (praktek) dengan teliti, cekatan, cepat dan tepat. Pembelajaran membuat relief mencakup tingkatan keterampilan pada kemampuan perseptual, bidang fisik dan gerakan *skill*.

Siswa dituntut untuk terampil dalam membuat gambar *sketch*, membuat bentuk relief dan mewarnai obyek dengan proporsi serta komposisi yang tepat, seimbang dan harmonis. Dengan kemampuan keterampilan yang baik dalam penguasaan material, teknik, maupun proses pada pembelajaran membuat relief, maka akan membuat hasil belajar siswa meningkat.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tahapan dalam proses pembelajaran dan merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah berlangsungnya proses belajar dan dapat memberikan perubahan pengeta-

huan, tingkah laku maupun keterampilan siswa sehingga lebih baik dari sebelumnya. Seperti dikemukakan oleh Sudjana yaitu:

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku sebagai hasil belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009, p. 3).

Berdasarkan teori Bloom hasil belajar dalam rangka studi/pembelajaran dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain adalah ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor (Sudjana, 2009, p. 22). Penjelasannya adalah sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan/aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi/penilaian. Beberapa aspek dalam ranah kognitif yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

- a) Pengetahuan/ingatan yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya. Kata kerja operasional yang digunakan dalam pembelajaran membuat relief, diantaranya siswa mampu mendefinisikan seni relief, mengidentifikasi unsur dan prinsip rupa yang terdapat di dalam karya seni relief, dan menyebutkan contoh karya seni relief berdasarkan jenisnya.

- b) Pemahaman yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal lain. Kata kerja operasional yang digunakan dalam pembelajaran membuat relief di antaranya siswa mampu membedakan alat, bahan dan menjelaskan teknik yang digunakan dalam pembelajaran membuat relief. Serta siswa dapat menyimpulkan isi cerita dan membedakan tokoh-tokoh yang ada pada legenda Lutung Kasarung (sebagai tema pembelajaran).
- c) Penerapan/aplikasi yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa menggunakan ide umum, cara/metode, prinsip, serta teori dalam situasi baru dan konkret. Kata kerja operasional yang digunakan dalam pembelajaran membuat relief di antaranya siswa mampu mengaplikasikan tokoh legenda Lutung Kasarung sebagai tema pembuatan relief.
- d) Analisis yaitu jenjang kemampuan siswa untuk dapat menguraikan situasi tertentu ke dalam unsur pembentuknya atau usaha untuk memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur sehingga jelas hierarki/susunannya. Kata kerja operasional yang digunakan dalam pembelajaran membuat relief di antaranya siswa mampu mengurai kejadian/peristiwa yang terjadi dan pesan moral yang terdapat di dalam legenda

Lutung Kasarung, serta mengkaji salah satu tokoh dalam legenda Lutung Kasarung (berdasarkan karakter, ciri khas, dan visual tokoh).

- e) Sintesis yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggabungkan berbagai faktor atau menemukan hubungan antara unit yang tak berarti dengan menambahkan unsur tertentu, sehingga unit yang tak berharga menjadi sangat berharga. Kata kerja operasional yang digunakan dalam pembelajaran membuat relief di antaranya siswa mampu menggolongkan jenis, alur, latar, amanat, dan tokoh legenda Lutung Kasarung ke dalam bentuk pemetaan pemikiran siswa terhadap isi cerita dan tokoh pada legenda lutung kasarung sebagai pengaplikasian dari hasil apresiasi siswa pada tema (*Mind Map*).

2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai, ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima (*receiving*), menjawab/reaksi, penilaian/menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Beberapa aspek dalam ranah afektif yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

- a) Kemauan menerima (*receiving*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk peka terhadap eksistensi feno-

mena atau rangsangan tertentu dalam bentuk masalah, situasi, dan gejala dari luar yang datang kepada siswa. Kata operasional yang digunakan dalam pembelajaran membuat relief di antaranya siswa bersikap menerima pembelajaran dengan menggambarkan antusiasnya dalam memahami materi pembelajaran membuat relief, dan mengapresiasi isi cerita beserta tokoh/karakter dalam legenda Lutung Kasarung sebagai tema pembelajaran.

- b) Kemauan menjawab/reaksi yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa tidak hanya peka pada suatu fenomena, tetapi juga bereaksi terhadap stimulasi yang datang. Kata operasional yang digunakan dalam pembelajaran membuat relief di antaranya siswa menunjukkan respon dari pemberian materi seni relief dengan kegiatan tanya-jawab mengenai definisi, jenis, teknik, dan proses dalam membuat relief serta ikut berdiskusi dan mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung sebagai tema pembelajaran.
- c) Penilaian/menilai yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk menilai objek, fenomena/tingkah laku, dan gejala/stimulus secara konsisten. Kata operasional yang digunakan dalam pembelajaran membuat relief di antaranya siswa mampu menilai salah satu tokoh berdasarkan karak-

ter, ciri khas, dan visual tokoh dalam cerita legenda Lutung Kasarung. melengkapi, membentuk, dan memilih.

- d) Organisasi yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa memecahkan masalah, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya sehingga membentuk suatu sistem nilai. Kata operasional yang digunakan dalam pembelajaran membuat relief di antaranya siswa mampu membedakan, membandingkan kemudian memilih (melalui kegiatan apresiasi) tokoh dari berbagai karakter tokoh dalam legenda Lutung Kasarung untuk dijadikan objek pembuatan relief.

3) Ranah Psikomotorik

Berkenaan dengan kemampuan peserta didik yang berkaitan pada bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak. Terdapat enam tingkatan kemampuan yaitu gerakan refleks, gerakan dasar, perseptual, fisik, gerakan skill, dan komunikasi non deursive. Beberapa aspek dalam ranah psikomotorik yang berkaitan dengan penelitian ini, di antaranya:

- a) Kemampuan bidang perseptual yaitu tahap kemampuan di mana siswa mampu membedakan visual, auditif, dan motorik. Pada pembelajaran membuat relief yaitu, kemampuan siswa (ketelitian dan ketepatan) dalam menggambar *mind map* berdasarkan unsur-unsur (jenis, alur, latar, amanat, dan

tokoh) dalam legenda Lutung Kasarung dan *sketch* tokoh legenda Lutung Kasarung berdasarkan bentuk visual dari tokoh yang dipilih. Serta keterampilan siswa (kerapihan dan ketepatan) dalam mewarnai obyek tokoh sesuai dengan karakter tokoh (warna-warna mencolok).

- b) Kemampuan bidang fisik yaitu tahap kemampuan di mana siswa mampu dan terampil di bidang fisik seperti kekuatan, keharmonisan dan ketepatan. Pada pembelajaran membuat relief yaitu, keterampilan siswa (ketelitian, ketepatan dan harmonisasi) dalam menyusun/menata proporsi dan komposisi dari unsur-unsur rupa. Baik di dalam pembuatan *sketch* maupun bentuk relief tokoh.
- c) Kemampuan bidang gerakan *skill* yaitu tahap kemampuan di mana siswa mampu terampil dari bidang keterampilan sederhana sampai keterampilan yang kompleks. Pada pembelajaran membuat relief yaitu keterampilan siswa dalam menerapkan gambar *sketch* sebagai bentuk pola dari obyek relief tokoh. Serta keterampilan siswa di dalam menggunakan alat dengan teknik substraktif dan mengukir pada media gypsum untuk membuat bentuk relief.

Berdasarkan pemaparan teori dari berbagai ahli pendidikan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tahapan dalam proses pembelajaran. Sebagai pembuktian dari kemampuan

(kognitif, afektif, dan psikomotorik) siswa yang dilakukan agar dapat lebih baik dari sebelumnya dan diperoleh setelah berlangsungnya proses belajar mengajar. Hasil belajar pada pembelajaran membuat relief ini yaitu, meliputi ranah kognitif pada tahap apresiasi dan psikomotorik pada tahap kreasi. Penilaian hasil belajar (karya) siswa dinilai menggunakan instrumen pada tabel penilaian modifikasi Brent G. Wilson.

Instrumen penilaian dibuat dengan mengacu pada instrumen yang terdapat dalam tabel spesifikasi Brent G. Wilson, yang merupakan pedoman penilaian pada pembelajaran seni rupa. Hasil belajar Melalui kegiatan apresiasi, penilaian aspek kemampuan siswa diukur berdasarkan kemampuan *feeling*, *empathy*, dan *valuing* siswa dalam mengapresiasi tokoh (tema). Serta melalui kegiatan kreasi, yang penilaian aspek kemampuannya diukur berdasarkan kreativitas dan keterampilan siswa di dalam membuat karya seni relief.

Penilaian pada aspek kemampuan siswa dibuat sesuai dengan tiga aspek pada muatan pembelajaran membuat relief yaitu aspek material, struktur visual, dan tema. Aspek material meliputi alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam pembuatan relief. Aspek struktur visual meliputi unsur visual (garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, volume, dan warna) dalam membuat obyek relief dan prinsip seni (proporsi, komposisi: keseimbangan, kesatuan, berirama, selaras) dalam menempatkan obyek relief.

Sedangkan aspek tema (tokoh legenda lutung kasarung) merupakan hasil dari proses/kegiatan siswa dalam mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung yang kemudian hasil apresiasi diterapkan ke dalam kegiatan kreasi. Aspek yang dinilai meliputi karakter tokoh (raut wajah dan gerak tubuh), ciri khas tokoh (pakaian dan aksesoris), visual tokoh (wujud, proporsi, dan warna). Ketiga aspek tersebut merupakan faktor penting dalam proses pembuatan karya relief.

2. Metode Apresiasi

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan metode pembelajaran yang dipilih oleh guru sesuai dengan materi, kondisi, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pengertian dari metode itu sendiri adalah suatu cara teratur dan bersistem yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan sesuai dengan yang dikehendaki, sehingga dapat memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan (Hamayah & Jauhar, 2014, p. 16).

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah di susun, dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Hamayah & Jauhar, 2014, p. 49). Sedangkan apresiasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, merupakan suatu tindakan kesadaran terhadap seni dan budaya (KBBI, 2014, p. 1). Apresiasi seni adalah aktivitas peningkatan sensitivitas kemampuan merasakan, menik-

mati, menghayati, menghargai nilai keindahan dalam karya seni dan menghormati keberagaman konsep, *trend* dan variasi konvensi artistik eksistensi dunia seni dan sikap (Bangun, 2011, p. 7).

Menurut Brent G. Wilson apresiasi seni memiliki tiga domain, yaitu: 1) Perasaan (*feeling*): mengamati 2) Empati (*empathy*): memahami, menghayati, dan menanggapi. 3) Penilaian (*valuing*): mengidentifikasi, mengkaji dan menilai (Wilson, 1971, p. 522). Sedangkan apresiasi pada budaya visual merupakan wahana untuk mengkaji, mengkritisi, meninjau, dan membahas visual secara luas (Sachari, 2007, p. 145).

Maka dapat disimpulkan bahwa metode apresiasi merupakan cara yang dirancang teratur dan terstruktur dalam upaya mengamati, memahami, menanggapi, mengkaji, dan menilai baik visual karya maupun visual tokoh (tema obyek) secara luas. Kegiatan apresiasi ini dilakukan guna dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan terstruktur agar kualitas belajar siswa menjadi lebih baik. Kegiatan apresiasi dapat meningkatkan pengetahuan (kognitif) siswa akan unsur dan prinsip dalam seni rupa baik pada karya maupun obyek tokoh sebagai tema pembelajaran.

a. Jenis Metode Pembelajaran

Metode khusus yang dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran secara garis besar dibagi menjadi dua, yaitu pembelajaran teoritik dan pembelajaran praktek (Sukmadinata, 2004, p. 269-270)

1) Metode Pembelajaran Teori

- a) Pembelajaran ekspositorik: ceramah, tanya jawab, demonstrasi.
- b) Pembelajaran kelompok: diskusi, dan kerja kelompok.
- c) Pembelajaran berbuat: eksperimen, pengamatan, penelitian sederhana, dan pemecahan masalah.

2) Metode Pembelajaran Praktik

- a) Pembelajaran praktik di sekolah
- b) Pembelajaran praktik di lingkungan kerja

Berdasarkan jenis-jenis metode pembelajaran di atas, maka metode apresiasi termasuk ke dalam jenis metode pada pembelajaran teori dalam ranah berbuat (melakukan). Namun meskipun begitu, metode apresiasi tokoh legenda lutung kasarung dalam pembelajaran ini diterapkan guna dapat mendukung pembelajaran kreasi (praktek) membuat relief.

b. Penerapan Metode Apresiasi di dalam Pembelajaran

Metode apresiasi dalam pembelajaran Seni Budaya pada pembuatan relief adalah sebagai cara prosedural yang dirancang oleh guru untuk diterapkan pada siswa melalui pendekatan pembelajaran yang terkonsep, guna membantu mencapai tujuan pembelajaran. Pada pendekatan konsep siswa dibimbing untuk memahami suatu bahasan pembelajaran melalui pemahaman konsep yang terkandung di dalam-

nya. Pendekatan konsep pada pembelajaran membuat relief dilakukan dengan cara menerapkan metode mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung karena tokoh legenda Lutung Kasarung merupakan tema dari pembuatan relief.

Siswa melakukan kegiatan mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung berdasarkan unsur-unsur cerita seperti jenis, alur, latar, amanat, dan tokoh yang terdapat pada legenda Lutung Kasarung kemudian dijabarkan ke dalam bentuk *mind map*. Penerapannya sebagai berikut:

- 1) Mengamati (*feeling*), siswa melakukan pengamatan pada ciri khas, dan visual tokoh legenda Lutung Kasarung
- 2) Menghayati (*empathy*), siswa menghayati jenis, alur, latar, karakter tokoh, dan amanat yang terkandung di dalam legenda Lutung Kasarung.
- 3) Mengkaji (*valuing*), siswa mengkaji karakter, ciri khas, dan visual salah satu tokoh pada legenda Lutung Kasarung

Melakukan apresiasi melalui kegiatan mengamati tokoh, menghayati isi cerita dan karakter tokoh, serta mengkaji tokoh legenda Lutung Kasarung akan membuat siswa memiliki pengetahuan yang baik tentang unsur-unsur seni rupa yang terdapat pada obyek tokoh yang dipilih. Sehingga kemampuan kreasi siswa di dalam menerapkan tokoh legenda Lutung Kasarung sebagai tema pada pembuatan relief akan meningkat.

c. Pendekatan dalam Apresiasi

Terdapat berbagai pendekatan yang dapat dilakukan siswa dalam kegiatan mengapresiasi, yaitu:

- 1) Pendekatan deskriptif yaitu mengamati dan memaparkan karya secara apa adanya, seperti obyek gambar, warna, komposisi, tema, judul, dan berbagai hal yang ditampilkan pada obyek tersebut.
- 2) Pendekatan analitis yaitu mengamati karya berdasar kaidah estetika yang baku, seperti aspek tematik, teknik pengerjaan, penerapan kesenirupaan, dan makna yang terkandung di dalamnya.
- 3) Pendekatan interpretatif yaitu menginterpretasi karya berdasarkan sudut pandang pengamat, baik dari kesamaan pengalaman, kesamaan sudut pandang, unsur keindahan, atau pengetahuan pengamat.
- 4) Pendekatan penilaian yaitu proses memberi nilai, baik penilaian secara objektif maupun subjektif. Penilaian secara objektif didasarkan kepada pertimbangan teknis pengerjaan, sedangkan penilaian subjektif berdasar pada pertimbangan apresiasif pengamat, sehingga diperoleh kesimpulan karya itu baik atau buruk.
- 5) Pendekatan interdisiplin yaitu suatu karya dilihat dari berbagai disiplin keilmuan, seperti ilmu antropologi, psikologi, kebudayaan, filsafat, ekonomi, hingga ilmu kebahasaan. (Sachari, 2007, p. 146).

Pada pembelajaran membuat relief ini, kegiatan apresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung dilakukan melalui pendekatan deskriptif, analitis, dan penilaian. Dengan melakukan pendekatan tersebut pada kegiatan

tan mengapresiasi tokoh sebelum berkarya, dapat membuat siswa mengapresiasi tokoh secara lebih terukur dan terstruktur. Karena siswa dapat lebih mengeksplor karakteristik dan unsur-unsur visual yang terdapat pada tokoh. Sehingga kreativitas gagasan siswa dapat meningkat, karena siswa sudah memahami obyek tokoh legenda Lutung Kasarung yang akan dibuat relief.

3. Seni Relief

a. Pengertian Seni Relief

Seni relief dapat digolongkan ke dalam jenis karya seni patung, karena karya relief berada diantara patung dan lukisan. Secara pengolahan persepsi bentuk relief sama seperti patung karena keduanya mempunyai kepekaan terhadap bentuk yang menyangkut kepadatan, kebulatan, kelembutan lalu berubah dengan sifat-sifat yang keras, datar, dan stilistis namun secara bentuk fisik keseluruhan keduanya berbeda (Bangun, 2011, p. 50). Secara sudut pandang relief sama seperti lukisan hanya bisa dilihat satu arah, namun berbeda karena relief terdiri dari bagian yang timbul dan tenggelam pada bidang datar (Sakri, 1982, p. 14).

Dilihat dari segi wujud, proses pembuatan dan fungsinya relief merupakan karya seni kriya dua dimensi (Margono, 2010, p. 34). Sedangkan pengertian relief sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2013, para. 1), relief adalah karya seni dengan

teknik pahat yang menampilkan perbedaan bentuk dan gambar dari permukaan rata di sekitarnya yang merupakan gambar timbul pada candi dan sebagainya. Menurut Mikke relief adalah “peninggian” dalam arti kedudukannya lebih tinggi daripada latar belakangnya, karena peninggian ditempatkan pada dataran (Susanto, 2002, p. 96).

b. Jenis Relief

Menurut Mikke terdapat lima jenis relief berdasarkan tinggi rendahnya peninggian, yaitu:

- 1) *High relief* (relief tinggi) yaitu apabila tebal patung sangat menjol dengan kedalaman dimensi lebih 50 persen dari permukaan bidang dasarnya



Gambar 2.1 dan 2.2. *High Relief.* Sejarah Certosa di Pavia. Diadaptasi dari A Romeo Art Lover's oleh Roberto Piperno 2013, Diperoleh dari <http://www.romeartlover.it/Fuoriroma.html#Italy>, Hak Cipta (2012) oleh [romeartlover.it/Romeartlover.html](http://www.romeartlover.it/Romeartlover.html).

- 2) *Middle relief* (relief sedang) yaitu apabila tebal patung cukup menjol dengan kedalaman dimensi kurang 50 persen dari permukaan bidang dasarnya.



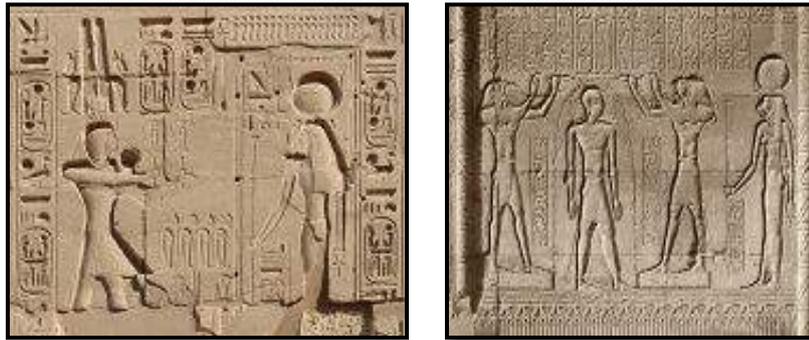
Gambar 2.3 dan 2.4. *Midle relief.* Relief brahmana, kepiting, angsa di candi Mendut. Diadaptasi dari kisah spiritual tak lekang zaman oleh Lalitha 2013, https://kisahspiritualtaklejang_zaman.wordpress.com/2013/08/page/3/, Hak Cipta (2013) oleh kisahspiritualtaklejangzaman.wordpress.com.

- 3) *Crushed relief* (Relief Datar) jenis relief yang lebih dangkal dari middle relief yaitu apabila tebal patung tidak begitu menonjol dari permukaan bidang dasarnya.



Gambar 2.5. *Crushed relief.* Uang koin Indonesia pecahan Rp.1000, Diadaptasi dari Koin Rupiah oleh Wikipedia Bahasa Indonesia 2013, https://id.wikipedia.org/wiki/Koin_Rupiah, Hak Cipta (2013) oleh <http://id.wikipedia.org/wiki>

- 4) *Low relief* yaitu jenis relief di mana latar permukaan dinding dibiarkan utuh dan rata, sementara ukiran figur digambarkan tenggelam dicukil dalam permukaan dinding.



Gambar 2.6 dan 2.7. *Low relief. Relief the precinct of amun and ancient*, Diadaptasi dari Bigstock 2013, <http://www.bigstockphoto.com/image-37282495/stock-photo-relief-at-the-precinct-of-amun-re-in-egypt>, Hak Cipta (2004) oleh <http://www.bigstockphoto.com>

- 5) *hollow relief* yaitu relief yang pada bagian tertentu dilubangi, hingga tembus sampai ke bagian belakang bidang dasarnya (Susanto, 2002, p. 97).



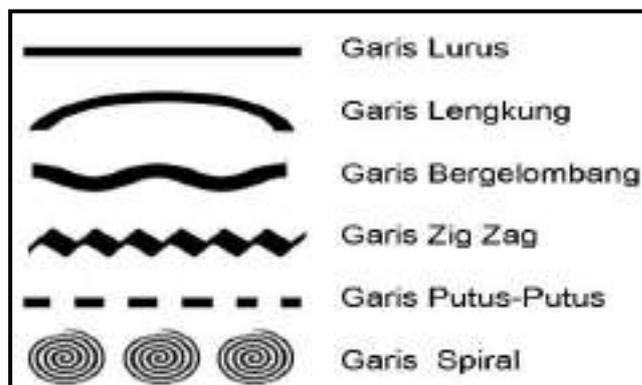
Gambar 2.8 dan 2.9. *hollow relief.* Relief pada masjid mantingan di jepara, Diadaptasi dari Wikipedia Bahasa Indonesia 2013, https://id.wikipedia.org/wiki/Mantingan,_Tahunan,_Jepara, Hak Cipta (2014) oleh <https://id.wikipedia.org>

c. Unsur-Unsur Seni Rupa Dalam Pembuatan Relief

Seni relief merupakan unsur-unsur rupa yang secara keseluruhan membentuk sebuah bentuk obyek. Pada penerapannya, proses

pembuatan relief yaitu melakukan penyatuan unsur-unsur tersebut dalam suatu susunan hingga dapat tampil sebagai suatu kesatuan yang utuh. Unsur-unsur rupa dalam seni relief adalah sebagai berikut:

- 1) Garis merupakan titik awalan yang bergerak menuju titik berikutnya, sehingga terbentuk goresan/tarikan maka jalan/alur yang dilaluinya itu disebut garis. Garis terdiri dari garis nyata yaitu garis yang dihasilkan dari goresan langsung dan garis semu yaitu garis yang muncul karena adanya kesan batas/kontur dari suatu bidang, warna/ruang. Kriteria garis adalah memiliki panjang tanpa lebar, mempunyai kedudukan dan arah, kedua ujungnya berupa titik, merupakan batas dari bidang (Wong, 1986, p.3) Dalam membuat relief, jenis garis yang digunakan adalah garis nyata (garis lurus, lengkung, bergelombang dan lain-lain) untuk membuat *sketch* bentuk tokoh legenda Lutung Kasarung dan akan dibuat menjadi bentuk relief.



Gambar 2.10. Jenis Garis. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

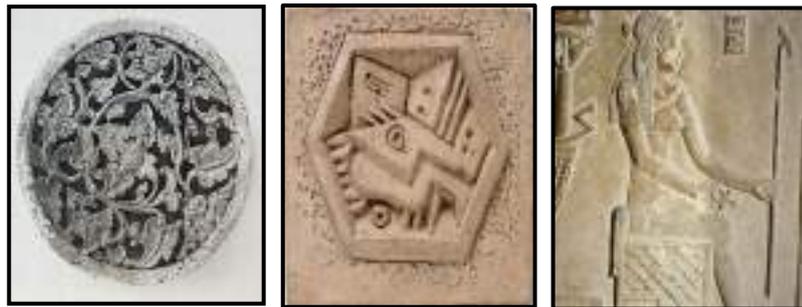
2) Bidang merupakan jalan yang dilalui seutas garis yang bergerak ke arah yang berlawanan (bukan arah dirinya) sampai bertemu pada ujung pangkalnya sehingga membentuk sebuah bidang. Bidang terdiri dari bidang geometrik (segitiga, persegi, persegi panjang) dan bidang organik (lengkung bebas). Kriteria bidang adalah mempunyai panjang dan lebar, tanpa tebal, mempunyai kedudukan, dan arah yang dibatasi oleh garis, serta mempunyai sifat yang beragam sesuai dengan bentuknya (Wong, 1986, p. 3). Dalam membuat relief, bidang yang dibuat adalah bidang geometrik dan organik yang kemudian dikembangkan menjadi berbagai bentuk.



Gambar 2.11. Jenis Bidang. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

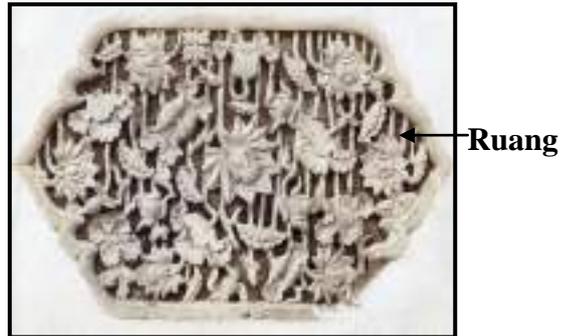
3) Bentuk merupakan susunan-susunan garis dan bidang yang tersusun dengan terstruktur menjadi sebuah bentuk, dengan sifat geometris dan organik. Bentuk terdiri dari bentuk dua dimensi dan tiga dimensi, dengan jenis abstraktif, figuratif, dan abstrak (Wong, 1986, p. 5). Dalam membuat relief, bentuk yang dibuat adalah bentuk geometris (seperti bentuk lingkaran, persegi, dan

balok pada kepala, badan, tangan dan kaki tokoh) dan organik (seperti bentuk lengkung daun, awan pada *background*) dengan jenis figuratif (kartun) pada pembuatan *sketch* maupun relief. bentuk yang dibuat termasuk dalam bentuk dua dimensi karena bentuk pada relief tidak bersifat masif.



Gambar 2.12, 2.13, dan 2.14. bentuk Relief. abstraktif, relief pada masjid mantingan di jepara, Diadaptasi dari Wikipedia Bahasa Indonesia 2013, https://id.wikipe-dia.org/wiki/Mantingan,_Tahunan,_Jepara, Hak Cipta(2014) oleh <https://id.wikipedia.org>. Abstrak, musical instrument, Diadaptasi dari Tate 2015, <http://www.tate.org.uk/art/artworks/>, hak cipta oleh www.tate.org.uk. Figuratif, cleopatra, Diadaptasi dari britannica 2015, <http://www.britanica.com/biography/Cleopatra/>, hak cipta (2015) oleh www.britanica.com

- 4) Ruang, merupakan bentuk dua atau tiga dimensi yang memiliki kedua bidang (luas), baik bidang positif ataupun negatif yang berpisah dan dibatasi limit/dinding berjarak. Ruang juga bisa berupa rongga yang terdapat dalam seni patung dan relief, ruang di alam nyata dinamakan ruang nyata dan ruang yang diwujudkan dalam gambar dinamakan ruang khayalan/imajiner (Wong, 1986, p. 87). Unsur ruang pada karya relief siswa terbentuk pada sela-sela (rongga) antara bentuk obyek dan *background* serta ruang yang tercipta karena keretakan atau pecahan pada relief sehingga menimbulkan kesan ruang.



Gambar 2.15. Relief pada masjid mantingan di jepara, Diadaptasi dari Wikipedia Bahasa Indonesia 2013, https://id.wikipedia.org/wiki/Mantingan_Tahunan, Jepara, Hak Cipta (2014) oleh <https://id.wikipedia.org>

- 5) Tekstur adalah permukaan suatu benda dengan jenis halus dan kasar (Abdul & Margono, 2010, p. 142). Tekstur halus, misalnya kaca, plastik, dan kertas. Tekstur kasar, misalnya terdapat pada batang kayu, daun, dan batu. Dalam penggambaran bentuk benda, tekstur bisa mengesankan bobot ringan dan berat. Unsur tekstur pada karya relief siswa terdiri dari tekstur halus (tubuh, pakaian tokoh) dan kasar (batang pohon, daun, batu)



Tekstur kasar



Tekstur halus

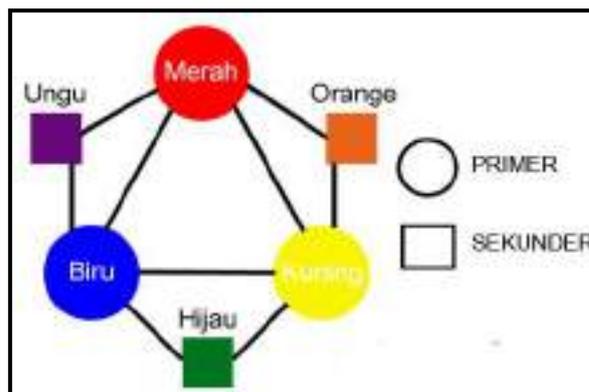
Gambar 2.16 dan 2.17. Karya relief dengan tekstur kasar. Relief candi borobudur. Diadaptasi dari Seni Rupa Klasik oleh Wisnu Jadmika, 2015, Diperoleh dari <https://wisnujadmika.wordpress.com/tag/seni-rupa-murni/>, Hak Cipta (2010) oleh wisnujadmika.wordpress.com. Relief dengan tekstur halus. Relief di dinding piramida. Diadaptasi dari Seni Relief Mesir oleh Dyhar Rudy, 2015, Diperoleh dari <http://wwwseni.blogspot.com/2012/06/perkembangan-seni-rupa-murni.html>. Hak Cipta (2012) oleh seni.blogspot.com

- 6) Volume merupakan kedalaman suatu persepsi keruangan dengan obyek/bidang tersebut saling berhubungan dan dibuat untuk mencapai kedalaman ruang tertentu (Susanto, 2002, p. 112). Volume dapat dibentuk melalui pembuatan bidang yang kemudian dibuat menjadi bentuk timbul (bervolume). Jenis volume pada karya relief siswa adalah volume dua dimensi karena tidak bersifat masif seperti patung.



Gambar 2.18. David Dancing before the Arc. Diadaptasi dari Victorian and Albert museum 2015, Diperoleh dari <http://www.vam.ac.uk/content/articles/i/italian-terracotta-sculpture/>, Hak cipta (2015) oleh www. Vam.ac.uk

- 7) Warna merupakan efek yang dipantulkan oleh cahaya dari suatu objek sehingga merangsang mekanisme mata kita (Kemdikbud, 2013, p. 18). Warna terdiri dari warna primer, sekunder dan netral, yang tersusun secara analogus, komplemen, dan monokromatik. Warna yang digunakan pada karya siswa ini adalah warna-warna primer dan sekunder yang dikomplementasikan secara analogus dan komplemen, sehingga menampilkan busana tokoh yang mencolok dan menarik sesuai dengan contoh.



Gambar 2.19. Warna. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

d. Prinsip-prinsip Seni Rupa Dalam Pembuatan Relief

Penyusunan dari unsur-unsur rupa dalam karya relief, harus memperhatikan prinsip-prinsip rupa yang harus diterapkan pada pembuatan karya seni relief yaitu proporsi dan komposisi yang berdasarkan pada keseimbangan, kesatuan, irama, dan keselarasan (Abdul & Margono, 2010, p. 143-144).

- 1) Proporsi adalah kesan kesebandingan yang ideal (pantas, sesuai, dan benar) antara unsur yang satu dengan unsur lainnya dalam satu kesatuan unsur rupa (khususnya bentuk dan volume). Penggambaran bentuk objek (tokoh maupun *background*) yang tidak proporsional akan terlihat janggal. Misalnya, gambar atau bentuk tangan manusia yang ukurannya lebih panjang dari ukuran kakinya. Proporsi pada karya relief siswa ini berhubungan erat dengan keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), harmoni, dan kesatuan (*unity*) pada sebuah obyek gambar *sketch* atau

bentuk relief dari proporsi tubuh tokoh (antara bagian kepala, badan, tangan dan kaki tokoh). Tetapi tidak detail seperti proporsi tubuh manusia/hewan (lutung) pada umumnya, karena tokoh pada legenda Lutung Kasarung berbentuk kartun.

- 2) Komposisi merupakan integrasi susunan antara unsur-unsur rupa pada karya relief untuk mencapai susunan keseluruhan yang seimbang, kesatuan, berirama, dan selaras. Komposisi pada karya relief siswa ini yaitu: adalah kesatuan antara obyek, *background* dan warna.
 - a) Komposisi karya relief yang seimbang (*balance*) yaitu penggambaran dari unsur-unsur rupa (garis, bentuk, warna, dan lain-lain) yang dibuat dapat memberikan rasa mapan (tidak berat di salah satu sisi). Sehingga tidak ada ketimpangan dalam penempatan unsur-unsur rupa secara keseluruhan, baik pada obyek tokoh maupun *background*.
 - b) Komposisi karya relief yang kesatuan (*unity*) yaitu penggambaran hubungan/keterkaitan antara unsur-unsur rupa (garis, bentuk, warna, dan lainnya) yang dibuat tampak menyatu dan menjadi pusat perhatian. Unsur-unsur rupa pada gambar *sketch* atau bentuk relief yang baik akan menyatu-padu antara obyek tokoh dan *background* nya, tidak terkesan terpecah atau berantakan.

- c) Komposisi karya relief yang berirama (*rhythm*) yaitu penggambaran gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur rupa (bentuk dan warna) yang dipadukan secara berdampingan dan keseluruhan. Seperti tampak pada gerakan tubuh, tangan dan kaki obyek tokoh yang dibuat, sehingga tercipta gerakan-gerakan dinamis dari bentuk relief tokoh.
- d) Komposisi karya relief yang selaras (*harmony*) yaitu penggambaran dari kesesuaian antara unsur yang satu dengan unsur yang lainnya (garis, bentuk, volume, warna) dalam satu kesatuan susunan pada karya relief siswa. Misalnya, warna pada *background* lebih mencolok dari warna obyek tokoh.

Pengertian seni relief secara garis besar, dilihat dari wujud/bentuk fisik dan sudut pandang karya secara keseluruhan, serta proses pembuatan dan fungsinya. Maka, dapat disimpulkan bahwa seni relief merupakan karya seni kriya dua dimensi dengan memiliki kontur bidang bervolume dan datar, yang menggunakan teknik pahat/*carving*, ukir (substraktif) dalam pembuatannya. Segala sesuatu hal dapat menjadi aspek terciptanya karya seni, salah satu perwujudannya adalah karya seni relief tokoh legenda Lutung Kasarung. Di mana karya relief siswa ini, merupakan perwujudan dari ekspresi dan kreasi siswa yang dihasilkan dari pembelajaran mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung (sebagai tema) kemudian ditampilkan atau di buat ke dalam bentuk relief (*middle*).

e. Bahan Pembuatan Karya Seni Relief

Material/bahan yang dapat digunakan di dalam pembuatan relief, di bedakan menjadi tiga, yaitu:

1) Jenis-jenis Bahan

- a) Bahan lunak adalah material yang empuk dan mudah dibentuk misalnya: sabun mudah di bentuk akan tetapi ukurannya kecil sehingga kita tidak dapat berkarya dengan obyek yang besar.
- b) Bahan sedang artinya bahan itu tidak lunak dan tidak keras. Contoh: kayu waru, kayu randu, kayu mahoni, dan gypsum.
- c) Bahan keras dapat berupa kayu atau batu-batuan. Contohnya: kayu jati, kayu sonokeling dan kayu ulin. Bahan batu-batuan antara lain batu padas, batu granit, batu andesit, dan batu pualam (marmer).

2) Media Gypsum

Media yang digunakan dalam pembuatan relief pada penelitian ini yaitu gypsum yang termasuk ke dalam jenis bahan dengan tingkat kepadatan sedang. Pemilihan bahan gypsum dalam membuat relief disesuaikan dengan kemampuan motorik siswa kelas XI SMA pada tahap pemula sehingga dipilih bahan yang tidak lunak namun juga tidak keras.



Gambar 2.20. Media Gypsum. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

3) Cat

Pembelajaran membuat relief ini, menggunakan cat poster dan cat acrylic semprot di dalam mewarnai obyek. Penggunaan cat poster dan cat vernis dipilih karena dapat membantu menampilkan karakter pada setiap obyek tokoh. Di mana warna-warnanya menarik dan mudah dikomplementasikan oleh siswa serta tekstur catnya mudah menempel dan cepat kering pada media gypsum.



Gambar 2.21 dan 2.22. cat poster dan pylox clear. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

f. Alat Pembuatan Karya Seni Relief

Alat-alat yang digunakan di dalam pembelajaran pembuatan relief ini terbagi menjadi dua tahap yaitu, diawali dengan tahap membuat *sketch* yang terdiri dari kertas A5 dan alat tulis (pensil, penghapus). Kemudian dilanjutkan dengan tahap pembuatan relief yang terdiri dari tusuk gigi, pahat kecil (besi yang dipipihkan), kuas, dan amplas.



Gambar 2.23 dan 2.24. Alat pembuatan *sketch* dan alat pembuatan relief. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

g. Teknik Pembuatan Karya Seni Relief

Teknik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2013, para. 1) adalah cara (kepandaian keterampilan) seseorang membuat sesuatu yang berhubungan dengan seni. Teknik merupakan metode/ sistem dalam mengerjakan karya seni rupa. Teknik utama yang digunakan dalam membuat karya seni relief adalah: *Carving* (memahat/ mencoak) merupakan sebuah teknik substraktif yaitu mengurangi material sampai memperoleh bentuk akhir, dan mengukir yaitu teknik dengan cara menggurat material untuk mendapatkan bentuk obyek.

Sedangkan rangkaian teknik membuat bentuk adalah meng-
gurat, *carving*, dan mengukir. Penerapan teknik pada proses pembu-
atan bentuk relief dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu, tahap
pembuatan *sketch*, tahap pembuatan bentuk relief, dan terakhir taha-
pan mewarnai relief. Gambarannya adalah sebagai berikut:

1) Tahapan Pembuatan *Sketch* (sebagai pola)

Pada tahapan pembuatan *sketch*, obyek yang digambarkan
adalah berbagai macam tokoh yang terdapat dalam legenda
Lutung Kasarung yaitu Tokoh lutung kasarung, putri purbasari,
putri purbararang, prabu tapa agung, pangeran indrajaya, patih,
dan penyihir. Dalam pembuatan relief, pembelajaran membuat
sketch dilakukan dengan menggambar salah satu karakter tokoh
(dengan gerakan, ekspresi wajah dan *background*/latar yang
dikreasikan) ke dalam pembuatan *sketch*. Kemudian gambar
sketch tokoh tersebut digunakan sebagai pola untuk diterapkan
pada media gypsum dengan cara menjiplak.



Gambar 2.25. Proses menggambar *sketch* tokoh. Diadaptasi dari dokumen-
tasi Nadia, 2014

2) Tahapan Pembuatan Bentuk Relief (menggurat,carving,mengukir)

Pada tahapan pembuatan bentuk relief, pembelajaran diawali dengan membuat guratan dengan mengikuti bentuk pola tokoh yang telah digambarkan/diterapkan pada media gypsum. Pengguratan bentuk pola tokoh dilakukan dengan menerapkan teknik menggurat menggunakan alat berupa tusuk gigi berbahan kayu. Pengguratan dilakukan agar bentuk pola (tokoh, *background*) dapat terbatas dengan kedalaman guratan yang telah disesuaikan.



Gambar 2.26. Proses menggurat bentuk pola tokoh. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Sehingga saat proses mencukil, tiap obyek dapat di cukil dengan baik sesuai bentuk pola (tidak keluar dari garis batas pola). Setelah tahap menggurat, maka dilakukan teknik mencukil yaitu dengan mengurangi bahan yang tidak perlu (sesuai bentuk pola). Sehingga dapat terbentuk relief dengan ketebalan volume yang pas dan sesuai (baik tokoh maupun *background*).



Gambar 2.27. Proses mencukil bentuk relief tokoh Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Setelah volume relief terbentuk, kemudian dilakukan teknik mengukir yaitu dengan membuat detail pada bentuk relief. Tahap pengukiran dilakukan agar bentuk relief dapat memiliki tekstur (kasar/halus) sesuai dengan karakteristik pada masing-masing obyek.

3) Tahapan Mewarnai Relief

Pada tahapan mewarnai relief, permukaan obyek terlebih dahulu dibersihkan dengan menggunakan amplas ataupun permukaan jari tangan agar cat dapat menempel dengan baik dan merata. Kemudian baru dilakukan tahap mewarnai relief dengan cat poster dan menggunakan kuas, pewarnaan dilakukan dengan teknik penguasaan searah agar hasil pewarnaannya rapih dan rata. Selanjutnya setelah selesai diwarnai, tahap akhir relief disemprot dengan *pilox clear* agar hasil warnanya dapat tahan lama dan tidak pudar.



Gambar 2.28 dan 2.29. Proses mewarnai *relief* dan finishing. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

4. Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Pada umumnya cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat.

Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. Fungsi cerita rakyat selain sebagai hiburan juga dapat dijadikan suri tauladan, terutama cerita rakyat yang mengandung pesan nilai moral. Menurut William R. Bascom cerita rakyat dibagi menjadi tiga golongan besar, yaitu: Mite, Legenda, dan Dongeng (Danandjaja, 1984, p. 50).

a. Jenis Cerita Rakyat

- 1) Mite (*myth*), adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi, serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Dalam penoko-

han, mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwanya terjadi di dunia lain bukan di dunia seperti yang kita kenal sekarang ini, dan terjadi pada masa lampau.

- 2) Legenda (*legend*), sebuah prosa atau cerita rakyat yang menurut anggapan si pemberi cerita sebagai suatu cerita tentang hal yang terjadi dengan sungguh-sungguh dan pernah terjadi sebelumnya. Legenda bersifat sekuler (keduniawian), legenda menceritakan sesuatu yang berkaitan dengan masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang sekarang ini kita kenal.

Legenda biasanya bersifat *migratoris* (berpindah-pindah), sehingga legenda bisa dikenal luas di daerah yang berbeda. Selain itu, legenda seringkali tersebar dalam bentuk pengelompokan yang disebut siklus, yaitu sekelompok cerita yang berkisar pada suatu tokoh atau suatu kejadian tertentu. Menurut Jan Harold Brunvand legenda digolongkan menjadi empat kelompok yaitu:

- a) Legenda keagamaan (*religious legends*), adalah legenda orang-orang suci (*saints*) Nasrani.
- b) Legenda alam gaib (*supernatural legends*), legenda seperti ini biasanya berbentuk kisah yang dianggap benar terjadi dan pernah dialami seseorang. Fungsi legenda ini adalah untuk menegaskan kebenaran takhyul/kepercayaan rakyat.

- c) Legenda penokohan (*personal legends*), adalah cerita mengenai tokoh-tokoh tertentu yang dianggap oleh si empunya cerita benar-benar pernah terjadi.
 - d) Legenda setempat (*local legends*), adalah cerita yang berhubungan dengan nama dan topografi suatu tempat yakni bentuk permukaan suatu daerah, apakah berbukit-bukit, berjurang, dan sebagainya (Danandjaja, 1984, p. 66-75).
- 3) Dongeng (*folktale*), merupakan cerita pendek kolektif kesusastraan lisan, dongeng adalah cerita yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran (Danandjaja, 1984, p. 83). Menurut Antti Aarne dan Stith Thompson jenis dongeng dibagi menjadi empat bagian, antara lain: Dongeng Biasa, Binatang, Lelucon/anekdote dan berumus.
- 4) Hikayat, merupakan karya sastra lama yang berisi cerita/kisah, baik bersifat sejarah ataupun yang hanya kisah fiktif tentang roman yang dibaca dan diceritakan supaya melipur lara sekaligus membangkitkan semangat juang si pendengar cerita.
- 5) Fabel adalah cerita singkat, biasanya dalam bentuk sajak dan prosa, dan bersifat didaktis. Yaitu makhluk hidup seperti hewan dan tumbuhan, ditampilkan sebagai makhluk yang dapat berfikir, bereaksi, dan berbicara seperti manusia. Fabel biasanya diakhiri dengan sebuah kesimpulan yang mengandung hikmah.

Menurut pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat adalah cerita yang menceritakan suatu kejadian/peristiwa yang terjadi di suatu tempat atau mengisahkan tentang asal-muasal penamaan sebuah tempat pada masa lampau, yang diceritakan turun-temurun secara berkelompok oleh masyarakat daerah tempat terjadinya peristiwa.

b. Legenda Lutung Kasarung

Berdasarkan berbagai jenis cerita rakyat yang dijelaskan, Lutung Kasarung termasuk dalam jenis cerita rakyat legenda. Menurut definisi Jan Harold Brunvand mengenai jenis legenda, maka cerita rakyat Lutung Kasarung dapat digolongkan ke dalam jenis legenda penokohan, karena legenda Lutung Kasarung mengisahkan mengenai tokoh lutung kasarung yang dianggap pernah terjadi. Hal ini diperkuat oleh adanya Gua Jatijajar di Kebumen yang diyakini merupakan tempat bersemedi/bertapanya Lutung Kasarung yang lebih dikenal sebagai Raden Kamandaka oleh masyarakat setempat.

Serta terdapatnya mata air sendang mawar dan sendang kantil yang dipercaya merupakan telaga yang sudah menyembuhkan penyakit kulit putri Purbasari. Penjelasan tentang keberadaan gua tempat bersemedinya Lutung Kasarung di Kebumen, karena menurut masyarakat setempat zaman dahulu sebagian dari wilayah kabupaten kebumen adalah termasuk ke dalam wilayah kekuasaan Jawa Barat (Weryoe, 2011, para. 10-11).



Gambar 2.30 dan 2.31. Patung legenda Lutung Kasarung, Diadaptasi dari Weryoe blogspot 2015, <http://weryoe.blogspot.com/2011/08/goa-jatijajar.html>, Hak Cipta (2011) oleh weryoe.blogspot.com

Pemilihan legenda Lutung Kasarung sebagai tema pembelajaran membuat relief siswa di kelas XI IPS SMAN 19 Jakarta adalah karena cerita legenda Lutung Kasarung mempunyai pesan moral yang baik untuk dipahami, dihayati, dikaji dan diterapkan oleh siswa dalam kehidupannya bermasyarakat. Selain itu legenda Lutung Kasarung merupakan legenda yang cukup populer, hal tersebut didukung dengan hasil kuesioner “kepopuleran cerita rakyat pada siswa tingkat SMA” yang disebarkan pada siswa kelas XI IPS 3 di SMAN 19 Jakarta.

Pemilihan kelas XI IPS 3 sebagai responden dikarenakan siswa tersebut bukanlah bagian dari sampel penelitian, sehingga bersifat netral. Berdasarkan hasil kuesioner tersebut maka diperoleh data yaitu, sebanyak 48% (15 siswa) menjawab mengetahui tentang legenda rakyat nusantara, 39% (12 siswa) menjawab kurang tahu, dan 13% (4 siswa) menjawab tidak tahu. Kemudian untuk mengetahui legenda apa yang paling populer pada siswa tingkat SMA, didapat jawaban bahwa sebanyak 36% (19 siswa) menjawab Lutung Kasarung, 28% (15

siswa) menjawab Malin Kundang, 21% (11 siswa) menjawab Tangkuban perahu dan 15% menjawab legenda lainnya. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa legenda Lutung Kasarung merupakan salah satu legenda yang populer dikalangan siswa kelas XI IPS SMAN 19 Jakarta. Sehingga pemilihan tema legenda Lutung Kasarung tepat diterapkan dalam pembelajaran membuat relief. Data hasil kuesioner siswa selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 1 halaman 318

1) Sejarah Cerita Lutung Kasarung

Menurut F. S. Eringa (1949) Lutung Kasarung (Lutung yang Tersesat) adalah legenda masyarakat Sunda di Jawa Barat. Tentang perjalanan Sanghyang Guruminda dari Kahyangan yang diturunkan ke Buana Panca Tengah (bumi) dalam wujud seekor lutung. Dalam perjalanannya di bumi, lutung bertemu Purbasari yang diusir saudaranya yang pendengki Purbararang.

Lutung Kasarung adalah seekor makhluk buruk rupa yang berubah menjadi pangeran dan menikahi putri Purbasari. Kemudian mereka memerintah kerajaan Pasir Batang dan Cupu Mandala Ayu bersama-sama (Wikipedia, 2013, para.1). Isi cerita dari legenda lutung kasarung selengkapnya terdapat pada lampiran 1 halaman 279.

2) Tokoh Dalam Legenda Lutung Kasarug

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian tokoh dalam karya kesusastraan adalah menggambarkan wujud, watak, karakter pada setiap tokoh dalam sebuah cerita sehingga tiap tokoh dapat dibedakan dari tokoh yang lain. Tokoh merupakan bagian penting dalam sebuah cerita, karena karakter dan sifat pada berbagai tokoh dapat menghidupkan cerita tersebut. Tokoh adalah rupa yang diartikan wujud dan keadaan seseorang.

Mengkaji merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengungkapkan, menelaah, mempelajari, mencari tahu suatu kebenaran tentang suatu hal (peristiwa/kejadian, tempat, cerita, tokoh, karya). Terdapat tokoh-tokoh yang akan dikaji berdasarkan nilai moral, nilai kebudayaan dan nilai estetik. Tokoh dalam legenda Lutung Kasarung, di antaranya adalah:

a) Lutung Kasarung



Gambar 2.32 dan 2.33. Tokoh Sanghyang Guruminda dan perubahannya dalam wujud Lutung Kasarung, Diadaptasi dari Lutung Kasarung, 21-23, Rantissi 2013, Hak Cipta (2013) oleh Bintang Indonesia

b) Putri Purbasari



Gambar 2.34. Tokoh Putri Purbasari, Diadaptasi dari Lutung Kasarung, 5, Rantissi 2013, Hak Cipta (2013) oleh Bintang Indonesia

c) Putri Purbararang



Gambar 2.35. Tokoh Putri Purbararang, Diadaptasi dari Lutung Kasarung, 5, Rantissi 2013, Hak Cipta (2013) oleh Bintang Indonesia

d) Indrajaya



Gambar 2.36. Tokoh Indrajaya, Diadaptasi dari Lutung Kasarung, 19, Rantissi 2013, Hak Cipta (2013) oleh Bintang Indonesia

e) Raja Prabu Tapa Agung



Gambar 2.37. Tokoh raja prabu tapa agung, Diadaptasi dari Lutung Kasarung, 6, Rantissi 2013, Hak Cipta (2013) oleh Bintang Indonesia

f) Patih



Gambar 2.38. Tokoh patih, Diadaptasi dari pensil kertas 2013, <http://www.deviantart.com/>, Hak Cipta (2010) oleh www.deviantart.com

g) Penyihir



Gambar 2.39. Tokoh penyihir, Diadaptasi dari pensil kertas 2013, <http://www.deviantart.com/>, Hak Cipta (2010) oleh www.deviantart.com

3) Tema

Tema menurut Liang Gie merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni (Gie, 1976, p. 68). Ide pokok suatu karya seni dapat dipahami atau dikenal melalui pemilihan *subject matter* (pokok soal) dan judul karya. Tema berhubungan dengan nilai estetis atau kehidupan, yaitu:

a) Manusia dan Dirinya Sendiri

Seni rupa sebagai media ekspresi diri, sering dijadikan sarana pengungkapan gagasan. Dirinya sendiri dapat juga dijadikan objek perwujudan citarasa keindahan diri sendiri.

b) Hubungan Manusia dengan Manusia yang lainnya

Manusia sebagai makhluk sosial senantiasa berhubungan dengan sesamanya. Manusia dalam mengekspresikan cita rasa keindahan sering menjadikan orang di sekitarnya atau tokoh terkenal sebagai objek patung, relief dan sebagainya

c) Hubungan Manusia dengan Alam sekitarnya

Alam di sekitar manusia dapat juga dijadikan objek karya seni. Karya seni rupa bertemakan alam sekitar dapat digunakan untuk mengekspresikan betapa besar kuasa Tuhan.

d) Manusia dengan kegiatannya

Manusia dalam kehidupan sehari-hari selalu melakukan aktifitas atau kegiatan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan ini dapat dijadikan ide dalam membuat patung, relief dan lain sebagainya.

e) Manusia dengan alam benda

Alam benda yang dapat dijadikan objek karya seni rupa ada bermacam-macam. Benda disekitar kita bentuknya beraneka ragam, seperti bentuk kubistis, silindris, atau bentuk bebas.

f) Hubungan Manusia dengan alam khayal

Di alam pikiran manusia sering muncul ide, gagasan, imajinasi atau khayalan. Untuk mewujudkan khayalan, manusia mengekspresikannya melalui karya seni rupa. Sehingga kita sering melihat karya seni rupa menampilkan alam yang tidak pernah kita jumpai.

Merujuk pada pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tema merupakan gagasan atau ide pokok yang dipersoalkan kemudian diungkapkan melalui proses berkarya dan menghasilkan sebuah karya seni yang mengungkapkan tema tersebut. Tokoh legenda Lutung Kasarung yang dijadikan sebagai tema dalam pembelajaran membuat relief, merupakan penggambaran dari hubungan manusia dengan manusia lainnya, alam sekitarnya, dengan kegiatannya, dan dengan alam khayal. Menjadikan tokoh legenda lutung kasarung sebagai tema pada pembelajaran membuat relief, dapat membuat siswa memahami betapa pentingnya nilai-nilai moral di dalam berkegiatan dan berhubungan, baik dengan keluarga maupun orang lain dalam kehidupan bermasyarakat.

Serta membuat siswa lebih mengenal nilai budaya dan nilai estetik melalui penggambaran dari pakaian, aksesoris serta bentuk visual dari berbagai macam karakter tokoh yang terdapat di dalam legenda Lutung Kasarung. Sehingga diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa untuk menjadikan tokoh legenda rakyat nusantara lainnya sebagai tema obyek dalam berkarya.

5. Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

a. Pengertian Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) merupakan pembelajaran yang berdasar pada siswa, di mana siswa diajarkan untuk dapat berperan aktif dan tidak hanya sekedar mengetahui, mengingat, serta memahami materi saja. Tetapi pembelajaran juga harus dapat menunjang dan membekali siswa untuk memecahkan masalah, dengan demikian pembelajaran lebih mengutamakan pada proses pembelajaran daripada hasil belajar. Sejalan dengan itu, menurut Elaine B. Jhonson pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Lebih lanjut lagi, Elaine mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa berada (Rusman, 2012, p.187). Sehingga dalam penerapannya guru dituntut

untuk dapat merancang/merencanakan strategi pembelajaran yang variatif dengan tujuan untuk membelajarkan dan memberdayakan siswa, bukan hanya sekedar mengajar siswa.

Hal inilah yang mendasari bahwa penerapan model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) baik untuk diterapkan oleh guru di dalam pembelajaran. Khususnya pada pembelajaran membuat relief bertemakan tokoh legenda Lutung kasarung dengan metode apresiasi ini. Karena seperti yang kita ketahui, sejauh ini pembelajaran yang biasa guru lakukan masih bersifat konvensional dan monoton. Proses pembelajaran selalu terpusat pada guru saja, sehingga siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang bermakna karena kurang diikuti sertakan terlibat secara langsung dalam pemecahan masalah pada proses pembelajaran. Akibatnya siswa cenderung menjadi jenuh, mudah bosan dan kurang semangat dalam mengikuti pelajaran.

Berangkat dari permasalahan tersebut dan dengan berdasar pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), maka guru memilih untuk menerapkan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) dengan menekankan pada aspek kinerja siswa pada proses pembelajaran mengapresiasi tema tokoh legenda Lutung Kasarung untuk diterapkan ke dalam pembelajaran kreasi membuat relief berbahan dasar gypsum.

b. Konsep dalam pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*), diantaranya yaitu:

- 1) Pembelajaran CTL (Contekstual Teaching And Learning) menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks CTL (Contekstual Teaching And Learning) tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran, akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.
- 2) Pembelajaran CTL (Contekstual Teaching And Learning) mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata yang artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Agar siswa dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bagi siswa materi itu bukan saja bermakna secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah untuk dilupakan.
- 3) Pembelajaran CTL (Contekstual Teaching And Learning) mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya CTL (Contekstual Teaching And Learning) bukan hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dapat dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai

perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran dalam konteks CTL bukan untuk ditumpuk di otak dan mudah untuk dilupakan akan tetapi sebagai bekal mereka dalam mengarungi kehidupan nyata (Mardiya, 2010 chap.2).

Merujuk pada konsep pembelajaran CTL (Contekstual Teaching And Learning) di atas. Maka penerapannya di dalam pembelajaran membuat relief tokoh legenda Lutung Kasarung dengan metode apresiasi adalah dengan melibatkan siswa pada pembelajaran apresiasi melalui proses memahami, menghayati, dan mengkaji tema pembelajaran (legenda Lutung Kasarung). Dengan tujuan agar siswa mampu memahami pelajaran secara aktif dan mandiri, serta siswa mampu menangkap pesan atau nilai moral yang terkandung di dalam tema legenda Lutung Kasarung. Dengan menemukan makna dari pembelajaran yang dipelajarinya secara mandiri, maka siswa akan lebih mudah mengingat pembelajaran tersebut dan secara tidak sadar akan diterapkannya di dalam kehidupan nyata.

6. Karakteristik Siswa di Kelas XI Sekolah Menengah Atas

Siswa kelas XI di SMA N 19 Jakarta, dibagi menjadi dua kelas penjurusan, yaitu kelas IPA dan IPS. Pembelajaran membuat relief dilakukan di kelas XI IPS sesuai dengan kompetensi pembelajaran, kelas terdiri dari kelas IPS 1, IPS 2, dan IPS 3. Penelitian ini dilakukan di

kelas XI IPS 1 dan IPS 2. Di mana kelas XI IPS 1 berjumlah 31 siswa dan IPS 2 berjumlah 32 siswa.

Siswa pada kelas IPS, sangat tertarik pada bidang keterampilan. Hal ini terlihat pada siswa kelas XI IPS 1 dan 2, yang antusias mengajukan pertanyaan dan ingin segera mempraktikkan saat guru memperkenalkan materi baru tentang pembuatan relief. Namun saat berlangsungnya pembelajaran siswa yang kurang bisa menguasai pembelajaran mudah merasa bosan. Maka dari itu peran metode apresiasi dalam proses pembelajaran membuat relief akan menjadikan pembelajaran terancang dengan baik dan berjalan dengan terstruktur. Sehingga dapat membantu siswa untuk mendalami tema pembelajaran dengan baik.

a. Periodisasi Siswa Kelas XI SMA

Sesuai dengan karakteristik siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas yang berada pada usia 14-17 tahun. Menurut Viktor Lowenfeld siswa kelas XI berada pada periode/masa penentuan, di mana karakteristik gambar siswa pada masa penentuan yaitu gambar bertipe *haptic*, dalam penggambarannya obyek yang dianggap penting digambarkan dengan ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan obyek yang kurang penting, visual obyeknya rinci, mulai menampilkan cahaya dan bayangan pada obyek. Gambaran ruang sudah mengenal perspektif gambar dan menampilkan distorsi ruang, serta figur manu-

sia yang digambarkan sudah mulai naturalis, proporsional, dan mendetail (Lowenfeld, 1982, p. 434).

b. Psikologi Perkembangan Remaja

Pada umumnya siswa pada tingkat SMA adalah siswa yang sedang menginjak usia remaja. Di mana sifat-sifat remaja tampak sangat kuat di tahun-tahun awal (14 tahun) dan sifat kedewasaan mulai muncul menginjak tahun-tahun akhir usia remaja siswa (17-19 tahun). Keadaan jiwa siswa mulai stabil baik dalam minat, persahabatan, emosi, sikap, dan lain-lain. Mereka tidak mudah terpengaruh orang lain dan semakin baik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Mereka sudah mampu membuat keputusan yang tepat, karena siswa mulai menyadari akan kemampuan diri yang dimilikinya (*individual*).

Namun, hal ini membuat siswa menjadi berat sebelah terhadap pelajaran. Di mana siswa yang berbakat dan menyenangi kegiatan seni rupa cenderung akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang. Tetapi bagi siswa yang merasa tidak berbakat dan kurang menyukainya maka siswa cenderung akan meninggalkan kegiatan seni rupa tersebut (Lowenfeld, 1982, p.434). Apalagi tanpa diberikannya arahan dan bimbingan yang jelas dan tepat di dalam pembelajaran oleh guru.

Sehingga dalam hal ini peranan guru banyak menentukan minat dan hasil belajar siswa. Terutama dalam meyakinkan siswa bahwa

keterlibatan manusia dengan seni akan berlangsung secara terus menerus dalam kehidupan sehari-hari. Seni bukan urusan seniman saja, tetapi urusan semua orang dan siapapun tak akan terhindar dari sentuhan seni dalam kehidupannya sehari-hari.

7. Sekolah SMA Negeri 19 Jakarta

a. Sejarah Sekolah SMA Negeri 19 Jakarta

SMA Negeri 19 Jakarta bertempat di Jl. Perniagaan No. 31 Tambora Jakarta Barat Indonesia. Gedung yang ditempati SMA Negeri 19 merupakan gedung lama, dulu bernaung dibawah satu yayasan yang mengelola sekolah mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA. Sekarang karena sudah dinegerikan maka tingkat SMA di pisah baik secara operasional maupun gedungnya, tingkat SMA terdiri dari 2 lantai yaitu lantai 1 dan 2.

Gedung SMA Negeri 19 merupakan tempat bersejarah karena di tempat inilah pertama kali berdiri organisasi Tionghoa ‘modem’ di Kota Batavia bahkan di Hindia Belanda (sebelum menjadi ibukota Jakarta di Indonesia). Pada 17 Maret 1900 berdiri perhimpunan Tiong Hoa Hwee Koan (THHK), tahun berikutnya THHK mendirikan sekolah modern pertama yang disebut Tiong Hoa Hak Tong. Kemudian disusul pembukaan cabang lain di seluruh Hindia Belanda

Berdirinya sekolah-sekolah ini merupakan reaksi masyarakat Tionghoa terhadap pemerintahan Belanda yang tidak pernah memberikan pendidikan kepada anak-anak masyarakat Tionghoa dan sekitarnya. Organisasi yang berdiri pada 17 Maret 1900 inilah yang menjadi inspirasi pendirian organisasi modern Boedi Oetomo pada 20 Mei 1908. Sekolah swasta modern pertama di Hindia Belanda ini uniknya, tidak mengenal tingkatan kelas dan umur.

Para murid yang berasal dari warga Tionghoa dan pribumi kaya ini diajarkan aljabar, aritmatika, adat istiadat, dan budaya Tionghoa. Begitu banyak murid sekolah itu hingga pada 1911 Tionghoa Hak Tong sudah membuka cabang hampir di seluruh Indonesia. Belanda yang begitu khawatir atas tumbuhnya sekolah Tionghoa lantas mendirikan *Hollandsch Chineesche School*, sekolah berbahasa Belanda bagi anak Tionghoa sebagaiandingannya.

Sekolah Tionghoa dapat disebut juga Pa Hua. Saat terjadi G30S tahun 1965, THHK Pa Hua dianggap berafiliasi kepada Baperki. Maka pada tanggal 6 April 1966 THKK Pa Hua diambil alih oleh pemerintahan Indonesia berdasarkan SK Penguasa Pelaksana Dwikora Daerah Jakarta Raya (Pepelrada Djaya/no.01/s/kep/1966) tanggal 14 Februari 1966. Akhirnya pada tanggal 1 Agustus THHK Pa Hua di Jalan Perniagaan no. 31 resmi menjadi SMA Negeri 19 Jakarta (sman19jkt, 2013, p. 2).

b. Profil Sekolah

Nama : SMA Negeri 19

Tahun Berdiri: 14 Februari 1966

Alamat : Jl. Pertierra No.31 Tambora Jakarta Barat Indonesia

No Telepon : 021-6904454

Website : www.sman19jkt.sch.id

1) Visi dan Misi

Visi: Berlandaskan iman dan taqwa, unggul dalam kecerdasan spiritual, kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional serta kompetitif di era globalisasi.

Misi: Guru dan siswa mampu melaksanakan kegiatan belajar mengajar/pembelajaran yang efektif dan efisien. Melaksanakan bimbingan secara *continue* dan efektif. Meningkatkan disiplin kerja (profesionalisme) guru dan karyawan. Meningkatkan kerja sama, partisipasi aktif dan kebersamaan. Membudayakan budi pekerti luhur sesuai dengan ajaran agama. Menciptakan kultur yang kondusif dan harmonis. Melaksanakan pengembangan dan mengikuti kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia, Inggris dan Mandarin. Serta pengembangan berbahasa Mandarin.

2) Bangunan Sekolah

a) Ruang kelas berjumlah 12 ruangan

b) Ruang kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru, tata usaha

- c) Ruang aula, perpustakaan, mushola, dan lapangan olah raga
- d) Ruang lab fisika, kimia, biologi, komputer, dan bahasa
- e) Ruang BK, OSIS, UKS, koperasi dan SAS

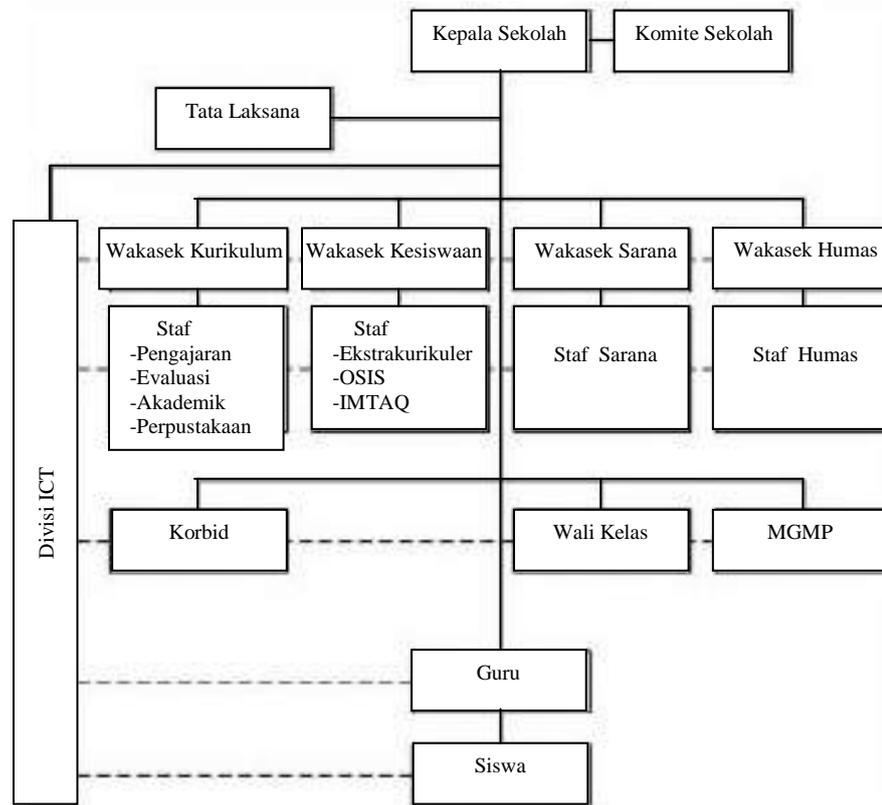


Gambar 2.40. Suasana lingkungan sekolah, Diadaptasi dari Metro tv news 2014, <http://news.metrotvnews.com/read/2014/10/15/305545/fasilitas-di-sman-19-jakarta-tidak-memadahi>, Hak Cipta (2014) oleh metrotvnews.com



Gambar 2.41. Suasana lorong kelas di SMA Negeri 19 Jakarta. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

3) Struktur



Gambar 2.42. Struktur Organisasi SMA Negeri 19 Jakarta. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

c. Kegiatan Pembelajaran di Sekolah

Hasil observasi penelitian menunjukkan bahwa SMA Negeri 19 merupakan sekolah unggulan bersama dengan SMA Negeri 2 di daerah Jakarta Barat. Dalam bidang akademik, terlihat dari prestasi siswa di dalam keikutsertaannya mewakili sekolah pada berbagai bidang lomba baik di tingkat ibukota maupun nasional. Pada bidang non akademik terlihat dari suksesnya acara-acara yang diadakan di sekolah seperti bazar, pameran hasil karya siswa, dan

pentas seni tahunan yang menyertakan kegiatan berkesenian baik rupa, musik maupun tarian. Dilihat dari permasalahan yang ingin diteliti, kemampuan seni rupa siswa, profesionalitas guru, kegiatan pembelajaran seni rupa, dan berbagai macam sarana dan prasarana yang ada, maka penelitian ini, dapat dilaksanakan di SMA Negeri 19 Jakarta. Karena berbagai faktor pendukung (guru, siswa, fasilitas) dinilai dapat menjembatani berjalannya penelitian ini.



Gambar 2.43. Suasana Belajar di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Jakarta. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

C. Kerangka Berpikir

Pemikiran dalam penelitian ini berawal dari kurangnya arahan guru kepada siswa. Dalam mempelajari dan memahami tema pada pembelajaran membuat relief, khususnya dalam proses membuat karya. Terlihat dari, siswa hanya menerima pembelajaran dari guru tanpa memahami apa yang sedang dibuatnya dan makna apa yang terkandung di dalamnya.

Serta kurang kreatifnya siswa mengangkat tokoh cerita rakyat yang berasal dari Indonesia sebagai inspirasi dalam berkreasi membuat karya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya peran guru sebagai *creator* dalam mengenalkan dan memperdalam pembelajaran mengenai tema yang diangkat. Khususnya mengangkat tokoh cerita rakyat Indonesia sebagai tema dalam pembelajaran seni budaya.

Siswa yang tidak diberi peran aktif untuk ikut mempelajari tema pembelajaran, mengakibatkan siswa kurang berkreasi dalam berkarya karena kurang mengenali dan mempelajari tema yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa kurang matang dalam konsep pembuatan karya. Berdasarkan keadaan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan konteks penggunaan metode apresiasi (melalui proses mengamati, menghayati dan mengkaji).

Apresiasi di sini adalah dalam lingkup tema pada pembelajaran pembuatan karya relief, yaitu mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung. Dengan pemberian metode apresiasi ini diharapkan dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan terstruktur dengan baik. Karena guru dapat mengarahkan siswa untuk mengamati, menghayati, dan mengkaji tema dalam pembuatan karya relief.

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam pembelajaran dengan melakukan pengkajian tema sebelum berkarya. Serta dapat mengoptimalkan tema yang dikaji dengan mengembangkannya dalam bentuk *mind map* sebelum membuat relief. Materi pembuatan relief dinilai sangat cocok dan tepat di-

terapkan pada pembelajaran karena sesuai dengan kurikulum KTSP Seni Budaya kelas XI SMA.

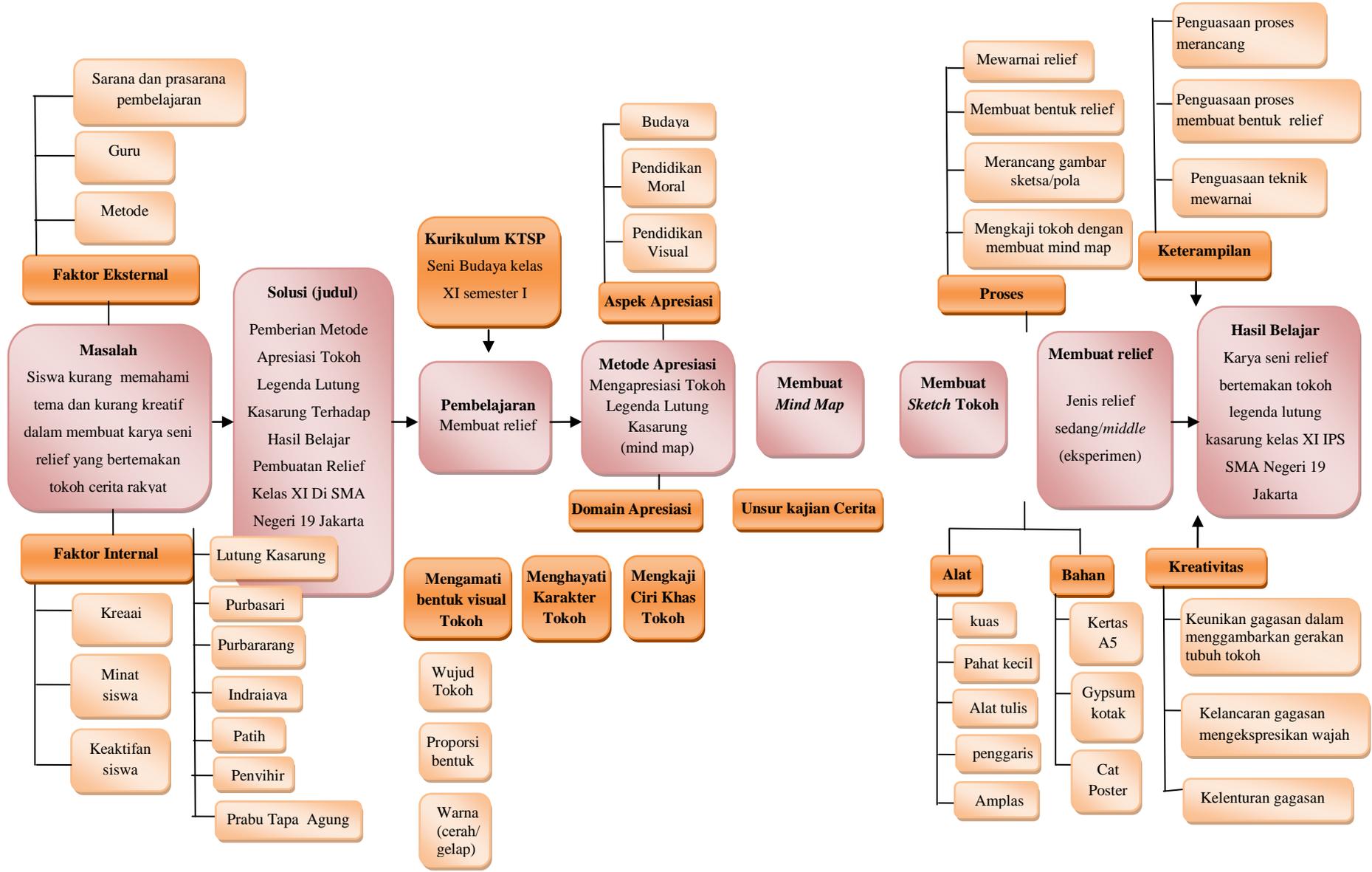
Sesuai kompetensi dasar kelas XI SMA, di mana siswa dituntut dapat mengekspresikan diri dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan materi yang dipelajarinya secara mandiri. Guru dituntut bertindak secara kreatif dan efektif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan. Sesuai kompetensi dasar yang dilaksanakan siswa yakni, merancang dan membuat karya relief.

Pembelajaran pembuatan relief, siswa dinilai pada lingkup aspek keterampilan dan kreativitas. Lingkup keterampilan siswa dituntut dapat membuat karya relief dengan kedalaman ruang, proporsi, volume dan komposisi bentuk yang baik dan benar. Sedangkan lingkup kreativitas siswa dituntut dapat menerapkan tema dan karakter tokoh legenda lutung kasarung pada pembuatan relief sesuai hasil mengkaji (*mind map*).

Dari segi hasil belajar pembuatan relief pada ranah kognitif yaitu aspek pengetahuan, penghayatan, penerapan, dan analisis, siswa ditugaskan untuk menghayati dan mengkaji (*mind map*) tokoh cerita. Dalam ranah afektif yaitu aspek kemauan/minat, siswa diperkenalkan alur dan tokoh cerita “lutung kasarung” untuk menarik minat siswa dalam mempelajari dan mengkaji tokoh. Sedangkan dalam ranah psikomotorik siswa dituntut dapat membuat bentuk relief bervolume pada media gypsum sehingga dapat melatih dan mengasah kemampuan motorik siswa.

Pembelajaran membuat relief dilakukan secara bertahap. Diawali dengan siswa mengamati tokoh, memahami isi cerita, dan mengkaji salah satu tokoh lutung kasarung. Kemudian siswa ditugaskan untuk menuliskan hasil pengamatan, pemahaman, serta kajian ke dalam *mind map*. Selanjutnya siswa menerapkan hasil mengkaji tokoh sebagai acuan pembuatan *sketch*, lalu siswa menerapkan *sketch* hasil mengkaji tokoh pada pembuatan relief.

Hasil akhirnya adalah karya relief bertemakan tokoh legenda lutung kasarung. Memperkenalkan cerita dan tokoh legenda lutung kasarung, diharapkan dapat menarik minat siswa untuk membuat relief. Menugaskan siswa mengapresiasi tokoh legenda lutung kasarung dengan mengkaji, dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi terstruktur dan terancang dengan baik. Karena siswa dapat mengenal dan memahami tokoh yang akan dibuat menjadi karya relief.



Gambar 2.44. Bagan Alur Berpikir. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

D . Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kerangka teori dan kerangka berpikir yang dipaparkan, maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:
“Terdapat Pengaruh Metode Apresiasi Tokoh Legenda Lutung Kasarung Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Relief Di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Jakarta”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian ini membahas tentang tujuan penelitian, lingkup penelitian, waktu penelitian dan tempat penelitian, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, definisi konseptual, definisi operasional, instrumen penelitian, uji coba instrumen, dan teknik analisis data.

A. Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian berjudul "*Pengaruh Metode Apresiasi Tokoh Legenda Lutung Kasarung Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Relief Di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Jakarta*" adalah :

1. Memperoleh data empiris dalam rangka mengetahui hasil perhitungan statistik dari penelitian tentang penerapan metode apresiasi tokoh pada pembelajaran membuat relief bertemakan tokoh legenda Lutung Kasarung siswa di kelas XI SMA.
2. Mengetahui pengaruh dari pemberian metode apresiasi tokoh terhadap kreativitas dan keterampilan siswa pada hasil karya dari pembelajaran membuat relief.
3. Mengetahui pemahaman siswa tentang nilai moral (pesan dan amanat) yang terkandung di dalam legenda Lutung Kasarung dari hasil pembelajaran mengapresiasi tokoh.

B. Lingkup Penelitian

Berdasarkan deskripsi variabel dan tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini, maka uraian tentang lingkup penelitian ini adalah:

Metode apresiasi merupakan metode yang dirancang untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar, di mana pembelajaran berlangsung dengan siswa melakukan kegiatan mengapresiasi tema (tokoh legenda lutung kasarung) terlebih dahulu sebelum praktek berkarya. Hal ini dilakukan agar siswa dapat mendalami pelajaran (tema), sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang dirancang dan dikehendaki oleh guru. Penerapan metode apresiasi tokoh dalam pembelajaran membuat relief pada penelitian ini yaitu, di mana siswa ditugaskan untuk mengkaji/mengidentifikasi salah satu tokoh Legenda Lutung Kasarung. Berdasarkan hasil dari pengamatan pada tokoh cerita dan penghayatan terhadap isi cerita.

Mengapresiasi merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengamati (feeling), menghayati (empathy) dan mengkaji (valuing) suatu hal. Mengkaji adalah kegiatan untuk mengungkap, menelaah, mempelajari, dan mengidentifikasi suatu kebenaran mengenai suatu hal, dapat berkenaan dengan peristiwa/kejadian, tokoh, ataupun karya (KBBI Kaji, 2013, para. 1). Dalam pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini, siswa ditugaskan untuk melakukan kajian/identifikasi terhadap tokoh yang terdapat pada legenda Lutung Kasarung. Mengkaji dilakukan guna memperdalam pengetahuan siswa mengenai berbagai macam karakter, ciri khas, dan visual tokoh yang terdapat di dalam cerita. Sehingga siswa mampu mengenal dan mendalami

objek yang akan dibuat ke dalam bentuk relief berdasarkan tokoh pada legenda Lutung Kasarung.

Legenda merupakan cerita rakyat yang menurut anggapan si pemberi cerita sebagai suatu cerita tentang hal benar-benar pernah terjadi sebelumnya. Pada pembelajaran membuat relief ini, guru memberikan pemaparan tentang legenda berjudul “Lutung Kasarung” yang mengisahkan tentang seekor lutung dan putri purbasari. Legenda ini dipilih karena cerita Lutung Kasarung merupakan salah satu cerita yang memiliki tokoh beragam mulai dari manusia sampai hewan (seekor lutung), dengan watak/karakter tokoh yang beragam pula. Karakter tokoh utamanya yang baik dapat dijadikan contoh suri tauladan bagi siswa dan tepat untuk dijadikan tema pada pembelajaran membuat relief.

Relief termasuk ke dalam salah satu cabang seni dua dimensi, di mana relief merupakan karya seni yang hasil karyanya berbentuk gambar-gambar timbul yang bervolume. Pembelajaran pembuatan relief pada penelitian ini dibuat pada media gypsum berbentuk segi empat dengan ukuran 11 cm x 11 cm, relief dianggap tepat dipelajari karena sesuai dengan kurikulum seni rupa pada semester ganjil di kelas XI IPS di SMA. Standar Kompetensi yang diberikan adalah mengekspresikan diri melalui karya seni kriya, dengan Kompetensi Dasar merancang dan membuat karya seni kriya relief dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung.

Rangkaian kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini, secara garis besar adalah *pretest*, perlakuan, dan *posttest*. Penelitian dilakukan pada kelompok kontrol dan eksperimen, dengan dibedakan melalui pemberian perlakuan

mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung pada kelompok eksperimen. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan dan pengetahuan siswa terhadap legenda Lutung Kasarung, serta kemampuan siswa di dalam membuat karya seni relief.

Pemberian perlakuan mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung pada pembelajaran membuat relief yang sekaligus sebagai metode yang diadopsikan dalam penelitian ini, dilakukan setelah melihat adanya kelemahan pada proses pembelajaran serta hasil karya siswa yang belum memuaskan pada tahap *pretest*. Kegiatan mengapresiasi tokoh bertujuan agar siswa dapat lebih mengenal dan menghayati tokoh baik dari segi visual tokoh, ciri khas, maupun karakter pada tokoh yang akan dibuat relief. Kemudian dilakukan kegiatan *posttest* guna mengetahui hasil dan keefektifitasan dari penerapan metode apresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung terhadap hasil belajar pembuatan relief pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 19 Jakarta.

Sasaran pada penelitian ini yaitu, diharapkan siswa dan siswi kelas XI IPS dapat mengenal dan menghayati dengan baik tokoh dalam legenda Lutung Kasarung. Serta siswa dapat terampil dalam menguasai teknik, alat dan bahan pada pembelajaran membuat relief, sehingga siswa mampu dengan kreatif menerapkan tema legenda lutung kasarung pada pembuatan relief, sebagai hasil dari kegiatan mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 19 Jakarta Jl Pertierra No. 31, Taman Sari-Tambora. Pemilihan SMA Negeri 19 Jakarta sebagai tempat penelitian dikarenakan materi yang akan diajarkan dalam penelitian sesuai dengan materi pada kurikulum di sekolah, dan jumlah siswa pada tiap kelas memadai untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2014/2015, yaitu bulan September sampai Nopember 2014. Dengan jadwal pada tiap kelas yaitu:

Kelas XI IPS I : Hari Selasa, pukul 12.50 - 14.20

Kelas XI IPS II : Hari Jum'at, pukul 13.00 - 14.30

Tabel 3.1 Waktu Kegiatan Observasi dan Pra-Penelitian

| No | Hari/tanggal | Waktu | Kegiatan | Tempat |
|----|---|-------------|---|---|
| 1 | Kamis, 21 Agustus 2014 | 10.00 | Mengurus perizinan penelitian - Memberikan surat izin ke kepala sekolah untuk melakukan penelitian lanjutan Observasi kelas dan sampel penelitian - Lingkungan sekolah - Ruang kelas dan Jumlah siswa | Sekolah SMA N 19 Jakarta - Ruang guru - Ruang kelas |
| 2 | Selasa, 2 September 2014 (Kelas XI IPS I) | 12.50-14.30 | Melakukan Pra-Penelitian - Memperkenalkan diri - Mengenalkan pembelajaran relief yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya - memberitahu tugas apa yang harus di bawa siswa pada pertemuan berikutnya | Sekolah SMA N 19 Jakarta - Ruang kelas XI IPS I |
| 3 | Jum'at, 5 September 2014 (Kelas XI IPS II) | 13.00-14.30 | Melakukan Pra-Penelitian - Memperkenalkan diri - Mengenalkan pembelajaran relief yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya - memberitahu tugas apa yang harus di bawa siswa pada pertemuan berikutnya | Sekolah SMA N 19 Jakarta - Ruang kelas XI IPS II |

D. Metode dan Desain

1. Metode Penelitian Eksperimen

Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu, terhadap yang lain dengan kondisi yang terkendalikan di dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2010: 107). Berdasarkan masalah yang dipelajari dan akan diteliti yaitu apakah pemberian metode “mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung dapat memengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran pembuatan relief bertemakan Lutung Kasarung”. Maka metode penelitian yang sesuai dan dapat digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan dengan metode *True Experimental Design*.

Di mana pada metode ini memiliki dua kelompok penelitian, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan terdapatnya kelompok kontrol sebagai kelompok pembanding, maka validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Experimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2010: 113). Tes ini dilakukan sebagai acuan untuk memberikan perlakuan berupa penugasan mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung.

Hasil *pretest* yang baik adalah apabila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan karena dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Sehingga dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan antara kelompok eksperimen (kelompok yang diberi perlakuan mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung) dan kontrol (kelompok yang tidak diberi perlakuan mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung). Setelah siswa diberi perlakuan, peneliti melakukan tes akhir (*posttest*) yang akan menentukan keberhasilan dari perlakuan yang telah diberikan, hasil belajar inilah yang menentukan ada atau tidak adanya pengaruh metode mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung terhadap hasil belajar pembuatan relief.

Bentuk pola penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Pola Penelitian

| No | Sampel | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|----|----------------|----------------|--|----------------|
| 1 | R ₁ | O ₁ | X (penugasan mengapresiasi tokoh legenda lutung kasarung) | O ₂ |
| 2 | R ₂ | O ₃ | - | O ₄ |

| |
|---|
| R ₁ O ₁ X O ₂ R ₂ O ₃ - O ₄ |
|---|

Keterangan:

R₁ = Kelompok Eksperimen

R₂ = Kelompok Kontrol

O₁ = Pretest Kelompok Eksperimen

O₃ = Pretest Kelompok Kontrol

X = Perlakuan (penugasan mengapresiasi tokoh)

O₄ = Posttest kelompok

O₂ = Posttest Kelompok Eksperimen

Kontrol

Pada desain dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design* setelah dilakukan *pretest* maka, pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa metode apresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung yang tidak diberikan pada kelompok kontrol dalam pembelajaran pembuatan relief untuk membandingkan sampel dan untuk mengetahui hasil penelitian dilakukan *posttest* pada kelompok kontrol dan eksperimen.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah dua kelas yaitu kelas XI IPS I yang berjumlah 31 siswa dan kelas XI IPS II yang berjumlah 32 siswa di SMA Negeri 19 Jakarta.

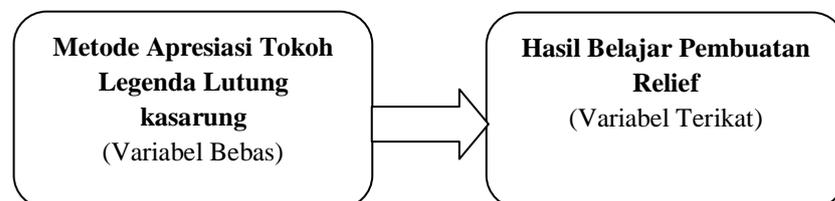
2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (sugiyono, 2010: 118-120). Berdasarkan tabel Fernandez, sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas dari

keseluruhan populasi kelas XI IPS 1 dan XI IPS II di SMA Negeri 19 Jakarta. Dengan jumlah 31-32 siswa, yang terpilih sebagai sampel adalah 30 siswa dari tiap kelas, sebagai sampel yang dijadikan kelompok kontrol (XI IPS II) dan kelompok eksperimen (XI IPS I) pada penelitian ini.

F. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut, sifat, ataupun nilai dari orang, serta obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya dalam Sugiyono (2010:61). Dilihat dari hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya, variabel dalam penelitian terdiri dari variabel independen (variabel bebas), variabel dependen (variabel terikat), variabel moderator, variabel intervening, dan variabel kontrol. Berdasarkan jenis-jenis variabel dalam penelitian maka jenis variabel dalam penelitian ini yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat).



Gambar 3.1. Bagan hubungan variabel independen-dependen dari Metode penelitian kuantitatif-kuaitatif , 62, 2014, Hak Cipta (2012) oleh Alfabeta

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemberian “metode apresiasi tokoh legenda Lutung kasarung” sebagai metode pembelajaran. Metode apresiasi dalam penelitian ini berperan sebagai cara (perlakuan) yang diberikan oleh guru pada siswa di dalam pembelajaran, guna mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar pembuatan relief bertemakan tokoh legenda Lutung Kasarung.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “hasil belajar pembuatan relief” sebagai materi pembelajaran. hasil belajar pembuatan relief siswa di dapat dari kegiatan *pretest* dan *posttest*, yang dipengaruhi oleh pemberian perlakuan mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung.

G. Definisi Konseptual

Sehubungan dengan judul yang diajukan, maka untuk menghindari agar persoalan yang dibicarakan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan yang dimaksud dan tidak terjadi salah penafsiran atau pengertian istilah. Maka definisi teori yang menjadi konsep dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Apresiasi

Apresiasi merupakan suatu tindakan sadar terhadap seni dan budaya. Sedangkan metode apresiasi dapat diartikan sebagai cara yang dirancang terstruktur dalam upaya mengamati, memahami, menanggapi, mengkaji, dan menilai secara visual baik karya maupun tokoh (tema obyek).

2. Tokoh

Tokoh adalah rupa yang diartikan sebagai wujud dan keadaan seseorang.

3. Legenda Lutung Kasarung

Lutung Kasarung merupakan legenda penokohan yang menceritakan mengenai tokoh-tokoh tertentu, yang dianggap benar-benar pernah terjadi oleh si empunya cerita (orang yang pertama kali menceritakan cerita tersebut).

4. Hasil Belajar Relief

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah berlangsungnya proses belajar. Sedangkan relief merupakan karya seni kriya dua dimensi yang menggunakan teknik pahat/carving, mengukir (substraktif) dalam pembuatannya dengan menghasilkan kontur bidang yang bervolume dan datar.

H. Definisi Operasional

Berdasarkan dengan judul yang diajukan, maka garis besar penulisan pada penelitian ini, secara keseluruhan dan menjadi dasar di dalam upaya menjawab pertanyaan penelitian dan mengumpulkan data. Maka teori yang diungkap dalam definisi konsep penerapan secara operasional atau praktiknya pada lingkup obyek dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau timbul dari suatu hal yang memiliki akibat atau hasil dan dampak yang ada, timbul dari sesuatu

(orang, benda, cara/metode) yang ikut membentuk atau mempengaruhi watak, suatu kegiatan ataupun suatu hal. Penelitian ini dalam rangka untuk mengetahui *“Pengaruh Metode Apresiasi Tokoh Legenda Lutung Kasarung Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Relief Di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Jakarta”*.

2. Mengapresiasi Tokoh Legenda Lutung Kasarung

Pengaruh metode apresiasi pada hasil belajar pembuatan relief dalam penelitian ini adalah, di mana terjadi peningkatan nilai siswa setelah diberikan perlakuan kepada siswa untuk mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung. Dalam pelaksanaannya siswa mengamati tokoh, menghayati isi cerita, dan mengkaji tokoh legenda Lutung Kasarung. Kegiatan mengapresiasi dilakukan guna membantu siswa untuk memahami dan menerapkan tokoh legenda Lutung Kasarung (tema) ke dalam pembuatan relief.

3. Hasil Belajar Pembuatan Relief

Hasil belajar pembuatan relief adalah nilai yang diperoleh siswa sebagai hasil dari pembelajaran membuat relief. Penilaian didapat berdasarkan pada aspek keterampilan dan kreativitas. Siswa terampil dalam menggunakan alat dan menguasai bahan, serta terampil dalam teknik menggambar, membuat bentuk relief, dan mewarnai obyek. Siswa kreatif menampilkan keunikan ide gerakan tokoh, kelancaran ide menggambar-

kan ekspresi wajah tokoh, dan kelancaran ide dalam merancang *background* pada karya relief yang dihasilkan dari proses mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung (tema) oleh siswa.

I. Instrumen Penelitian

Penelitian merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara meneliti/mengukur sebuah hal/permasalahan yang terjadi disekitar kita, di dalam penerapannya meneliti/mengukur tidak dapat berdiri sendiri karena terdapat berbagai alat ukur yang harus dilakukan guna mendukung berjalannya penelitian dengan baik dan benar, berikut pendapat Emory tentang meneliti:

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam, meneliti dengan data yang sudah ada lebih tepat kalau dinamakan membuat laporan dari pada melakukan penelitian. Namun demikian dalam skala yang paling rendah laporan juga dapat dinyatakan sebagai bentuk penelitian (Sugiyono, 2010: 148).

Berdasarkan pendapat di atas bahwa meneliti merupakan kegiatan mengukur, maka dibutuhkan alat ukur yang baik di dalam melaksanakan penelitian. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian, jadi instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur keadaan/populasi yang diamati. Instrumen di dalam penelitian ini terdiri dari instrumen pengumpulan data, instrumen pembelajaran/perlakuan, dan instrumen penilaian pendeskripsian adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan guna mendukung untuk mendapatkan data dalam penelitian ini terdiri dari rangkaian beberapa teknik yaitu berupa tes kegiatan praktek, tes kuesioner siswa, dan kegiatan wawancara.

a. Tes Kegiatan Praktek

Dalam penelitian ini tes yang diberikan kepada siswa berupa kegiatan praktek *pretest* dan *posttest*, tes ini dilakukan untuk mengetahui nilai hasil belajar pembuatan relief siswa saat sebelum (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*). Pembelajarannya dilakukan melalui praktek membuat relief dengan tema tokoh dalam legenda Lutung Kasarung menggunakan media berbahan gypsum.

b. Kuesioner

Kuesioner dapat disebut sebagai wawancara tertulis, karena isi kuesioner merupakan satu rangkaian pertanyaan yang ditujukan kepada responden dan diisi sendiri oleh responden tersebut. Oleh sebab itu kuesioner dalam penelitian ini diperuntukkan pada siswa, karena mengingat jumlah siswa yang cukup banyak sehingga tidak memungkinkan untuk mewawancarai satu persatu. Kuesioner dalam penelitian ini, merupakan instrumen penelitian yang berupa daftar pertanyaan pilihan ganda (PG) yang pengambilan datanya dilakukan dengan cara menyebarkannya pada siswa di kelas XI IPS I dan II.

Penyebaran kuesioner dilakukan dua kali. Kuesioner pertama diberikan setelah pembelajaran awal dan sebelum kegiatan pretest, guna mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa tentang seni relief dan tokoh legenda Lutung Kasarung. Kuesioner kedua diberikan setelah perlakuan dan kegiatan *posttest*, guna mengetahui tanggapan siswa mengenai hasil karya pembuatan relief pada tahap *posttest* di kedua kelompok (kontrol dan eksperimen).

c. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data lapangan dengan data, dalam penelitian ini wawancara dilakukan peneliti guna mengetahui respon dari guru tentang pemberian metode apresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung dalam pembelajaran membuat relief pada kelas XI IPS. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran seni rupa, Karena guru merupakan orang yang paling memahami situasi, kondisi, dan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran seni rupa (relief) di kelas.

2. Instrumen Perlakuan

Pembelajaran berupa pelajaran (*treatment*) yang diberikan dalam proses pembelajaran dan merupakan instrumen eksperimen. Perlakuan dalam penelitian ini, adalah sebagai acuan peneliti di dalam merancang desain penelitian, RPP, dan skenario pembelajaran membuat karya relief. Dalam pembelajaran membuat relief, siswa diberikan beberapa perlakuan dengan

Kemudian siswa memaparkan hasil apresiasi dan menentukan tokoh yang akan dijadikan obyek relief pada pembuatan *mind map* dan *sketch*. Perlakuan ini diberikan untuk membuat siswa memahami karak-teristik tokoh terlebih dahulu sebelum menerapkan ke dalam bentuk relief.

Kelompok Kontrol:

Guru memberikan (menerangkan) materi legenda Lutung Kasarung dan memperkenalkan berbagai tokoh yang terdapat di dalamnya. Siswa melakukan pembuatan *sketch* tokoh (awal).

b. Perlakuan Kedua

Kelompok Eksperimen:

Siswa mengembangkan obyek tokoh pada *sketch* dengan berbagai gerakan serta ekspresi wajah tokoh. Setelah ditemukan gerakan dan ekspresi wajah yang tepat, kemudian siswa diminta untuk membuat *background* dan komposisi warna yang sesuai dengan karakter dan latar tempat kejadian dalam legenda (berdasarkan hasil mengkaji pada *mind map*). Perlakuan ini diberikan agar siswa kreatif dalam menggambarkan karakter tokoh yang akan dijadikan obyek pembuatan relief.

Kelompok Kontrol:

Kegiatannya sama, siswa melakukan pengembangan obyek tokoh pada *sketch* dengan berbagai gerakan, ekspresi wajah, *background* dan

komposisi warna. Namun tidak berdasarkan hasil mengkaji pada *mind map*, karena siswa pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung.

c. Perlakuan Ketiga

Kelompok Eksperimen:

Siswa menerapkan *sketch* tokoh pada media gypsum, dengan teknik menjiplak dan menggores. Serta mengatur dimensi ruang antara obyek tokoh dengan *background* pada media gypsum. Perlakuan ini diberikan untuk melatih keterampilan siswa dalam penguasaan alat, bahan dan agar dapat memahami karakteristik media gypsum sebelum membuat bentuk relief yang utuh.

Kelompok Kontrol:

Kegiatannya sama, Siswa menerapkan *sketch* tokoh pada media gypsum, dengan teknik menjiplak dan menggores. Serta mengatur dimensi ruang antara obyek tokoh dengan *background* pada media gypsum.

3. Instrumen Pengukuran

Instrumen pengukuran merupakan rancangan/tahapan dalam menilai yang terdiri dari beberapa aspek penilaian, yang dibuat dengan mengacu pada pedoman penilaian klasifikasi Brent G. Wilson yang telah dimodifikasi.

Digunakan sebagai alat ukur dalam melakukan penilaian, dalam penelitian ini instrumen pengukuran terdiri dari instrumen penilaian, prosedur penilaian, kriteria penilaian, indikator penilaian dan rentang nilai.

a. Instrumen Penilaian

Penilaian yang diukur dalam penelitian ini berupa hasil karya pembuatan relief tokoh legenda Lutung Kasarung (kegiatan praktek). Instrumen penilaian pembuatan relief dirancang sesuai dengan kriteria penilaian dalam pembelajaran seni rupa yang sudah dimodifikasi berdasarkan indikator dan aspek penilaian Brent G. Wilson. Kemampuan siswa yang diukur adalah keterampilan dan kreativitas yang diperoleh berdasarkan hasil dari kemampuan siswa dalam mengapresiasi tokoh.

Dimulai dari kreativitas ide siswa dalam menerapkan karakteristik tokoh pada pembuatan *sketch*, berdasarkan dari hasil mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung pada *mind map*. Kemudian keterampilan siswa dalam menguasai teknik, alat, bahan/media. Serta keterampilan dalam menerapkan karakteristik tokoh mulai dari bentuk *sketch* sampai relief, sehingga tokoh legenda Lutung Kasarung dapat tergambarkan ke dalam bentuk relief dengan baik. berikut modifikasi tabel penilaian klasifikasi Brent G. Wilson.

Tabel 3.3. Modifikasi Penilaian Berdasarkan Klasifikasi Brent G. Wilson

| Aspek Kemampuan yang Diukur | Apresiasi (<i>mind map</i>) | | | Kreasi / Produksi (Karya Relief) | | | | | |
|--|--|---|--|---|---|--|---|----------------------------------|----------------------------|
| | <i>Feeling</i> | <i>Empathy</i> | <i>Valuing</i> | Kreativitas | | | Keterampilan | | |
| | Mengamati berbagai karakter, ciri khas, dan visual tokoh | Menghayati unsur legenda dan karakter tokoh | Mengkaji karakter, ciri khas, dan visual pada tokoh yang dipilih | Keunikan ide dalam menggambar sikap tubuh tokoh | Keluwesan ide dalam menggambar ekspresi wajah tokoh | Kerincian ide dalam menggambar <i>background</i> | Penguasaan membuat gambar <i>sketch</i> | Penguasaan membuat bentuk relief | Penguasaan mewarnai relief |
| Aspek Muatan Pembelajaran Seni Rupa | | | | | | | | | |
| a. Material (alat, bahan, teknik) | | | | | | | | | |
| 1. Alat | | | | | | | √ | √ | √ |
| 2. Bahan/media | | | | | | | √ | √ | √ |
| 3. Teknik | | | | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| b. Struktur Visual | | | | | | | | | |
| 1. Unsur visual (garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, volume, warna) | √ | | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 2. Prinsip seni (proporsi, komposisi: keseimbangan, kesatuan, berirama, selaras) | √ | | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| c. Tema (Tokoh Legenda Lutung kasarung) | | | | | | | | | |
| 1. Karakter: raut wajah dan sikap tubuh (nilai moral) | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 2. Ciri khas: pakaian dan aksesoris (nilai budaya) | √ | √ | √ | | | | √ | √ | √ |
| 3. Visual tokoh: wujud, proporsi tokoh, warna (nilai estetik) | √ | √ | √ | | | | √ | √ | √ |
| 4. Unsur legenda: jenis, alur, latar, dan pesan (nilai moral) | | √ | √ | | | √ | | | |
| Penilaian Tiap Indikator | 5 | 4 | 6 | 4 | 4 | 5 | 8 | 8 | 8 |
| Penilaian Persub Aspek | 15 | | | 13 | | | 24 | | |
| Jumlah Butir | 52 | | | | | | | | |
| Jumlah Persentase | 100% | | | | | | | | |

Aspek kemampuan apresiasi dan kreasi pada pembelajaran relief ini saling berkaitan satu sama lain, karena kemampuan siswa dalam mengapresiasi tokoh mengamati (*feeling*), menghayati (*empathy*), mengkaji (*valuing*) akan mendukung kemampuan siswa pada pembelajaran kreasi (kreativitas dan keterampilan) membuat relief dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung.

1) Apresiasi

Penilaian apresiasi melalui pembuatan mind map, mencakup tiga domain apresiasi:

- a. Mengamati tokoh (*feeling*)
- b. Menghayati unsur legenda dan karakter tokoh (*empathy*)
- c. Mengkaji tokoh (*valuing*) sebesar

Hasil pembelajaran apresiasi dinilai, namun tidak digabung dengan nilai kreasi. Karena pembelajaran apresiasi disini hanyalah sebagai stimulus agar pemahaman konsep berkarya siswa dalam pembelajaran kreasi membuat relief bertemakan tokoh Legenda Lutung Kasarung menjadi lebih baik (meningkat).

2) Kreasi (100%)

Persentase penilaian aspek kemampuan siswa pada pembelajaran kreasi, terdiri dari:

- a. Kreativitas sebesar 40%
- b. Keterampilan sebesar 60%

Tahapan Apresiasi (*feeling, empathy, valuing*)

Berikut penyajian tabel serta penjelasan dari aspek mengamati (*feeling*), menghayati (*empathy*), dan mengkaji (*valuing*) tokoh legenda Lutung Kasarung dalam bentuk *mind map* pada tahapan apresiasi dalam pembelajaran relief ini, yaitu meliputi:

Tabel 3.4. Penilaian pada tahapan Apresiasi

| No | Perlakuan | Proses pembelajaran | Indikator yang diukur | Penilaian |
|----|--|--|---|-----------|
| 1) | Mengamati Tokoh | Siswa mengamati karakter, ciri khas dan visual dari berbagai tokoh dalam legenda Lutung kasarung yang kemudian dipilih salah satu tokohnya untuk dihayati dan dikaji. | Kelengkapan dari pemetaan sub tema <i>mind map</i> mengenai berbagai karakter tokoh dalam legenda Lutung Kasarung : Protagonis Lutung Kasarung, Purbasari Prabu tapa Agung, Patih Antagonis Purbararang, Indrajaya Penyihir Kemudian dari berbagai tokoh tersebut dipilih salah satu tokoh berdasarkan hasil pengamatan siswa. | 30 % |
| 2) | Menghayati unsur legenda dan karakter tokoh | Siswa Menghayati jenis, alur, latar, dan pesan/amanat yang terkandung dalam legenda Lutung kasarung, dan menghayati karakter dari tokoh legenda Lutung Kasarung yang dipilih/diamati | Ketepatan dari penjelasan sub tema <i>mind map</i> mengenai: - jenis - alur - latar - pesan/amanat dan - karakter tokoh Dalam legenda Lutung Kasarung, berdasarkan penghayatan siswa terhadap legenda Lutung kasarung. | 30 % |

| No | Perlakuan | Proses Perlakuan | Indikator yang diukur | Penilaian |
|--|-----------------------|--|--|-----------|
| 3) | Mengkaji Tokoh | Siswa mengkaji karakter, ciri khas dan visual dari tokoh yang diamati dan dihayati karakternya | Ketepatan dan kerincian dari penjelasan sub tema <i>mind map</i> mengenai: - karakter - ciri khas dan visual tokoh Berdasarkan hasil pengkajian siswa terhadap tokoh legenda Lutung Kasarung yang diamati dan telah dipilih | 40% |
| Jumlah Persentase dari Penilaian Apresiasi | | | | 100 % |

1) Mengamati Tokoh

Kemampuan siswa dalam mengamati tokoh (karakter, ciri khas, dan visual dari berbagai tokoh legenda Lutung Kasarung). Terlihat dari kelengkapan hasil pemetaan sub tema mengenai berbagai karakter tokoh dalam legenda Lutung Kasarung pada pembuatan *mind map*, yang kemudian dipilih salah satunya berdasarkan hasil pengamatan siswa.

2) Menghayati Unsur Legenda dan Karakter Tokoh

Kemampuan siswa dalam menghayati unsur cerita dan karakter tokoh legenda Lutung Kasarung. Tergambar dari ketepatan siswa dalam menuliskan penjelasan sub tema mengenai jenis, alur, latar, pesan/amanat pada legenda, dan karakter dari tokoh yang dipilih, pada pembuatan *mind map*. Berdasarkan proses penghayatan siswa terhadap legenda Lutung Kasarung.

3) Mengkaji Tokoh

Kemampuan siswa dalam mengkaji tokoh legenda Lutung Kasarung yang dipilih. Tergambar dari ketepatan dan kerincian siswa dalam menuliskan penjelasan sub tema mengenai karakter, ciri khas, dan visual tokoh pada pembu-

atan *mind map*. Berdasarkan hasil pengkajian siswa terhadap tokoh yang dikaji, penilaian dilakukan dengan melihat pada Nilai Moral (karakter/sifat tokoh), Nilai Budaya (ciri khas tokoh), dan Nilai Estetik (wujud, proporsi bentuk, dan warna pada tokoh) seperti berikut:

a) Nilai Moral berdasarkan karakter dan sifat pada tokoh

Penilaian pembelajaran mengenai aspek moral dilihat dari kemampuan siswa dalam mengamati, menghayati, dan mengkaji karakter dan sifat tokoh (antagonis/protagonis) yang dituliskan dalam bentuk *mind map*. Kemudian digambarkan melalui raut wajah dan sikap tokoh pada proses pembuatan *sketch* dan relief.

b) Nilai Budaya berdasarkan keunikan/ciri khas pada tiap tokoh

Penilaian pembelajaran mengenai aspek budaya dilihat dari kemampuan siswa dalam mengamati, menghayati, dan mengkaji ciri khas tokoh (pakaian dan aksesoris) yang di tulis dalam bentuk *mind map*. Kemudian akan digambarkan pada proses pembuatan *sketch* dan relief.

c) Nilai Estetik berdasarkan wujud tokoh, proporsi bentuk, dan warna pada tokoh

Penilaian pembelajaran mengenai aspek estetik dilihat dari kemampuan siswa dalam mengamati, menghayati, dan mengkaji unsur visual tokoh berupa wujud tokoh (manusia/hewan, laki-laki/wanita), proporsi bentuk (tinggi dan bentuk tubuh), dan warna (secara umum yaitu warna cerah dan mencolok) yang di tulis dalam bentuk *mind map*. Kemudian akan digambarkan pada proses pembuatan *sketch* dan relief.

Tahapan Kreasi (kreativitas, keterampilan)

Penilaian pada kegiatan kreasi/produksi dalam pembelajaran membuat relief ini, meliputi aspek keterampilan dan kreativitas. Pembelajaran dinilai melalui proses membuat gambar *sketch*/pola tokoh sampai proses produksi, yaitu penerapan gambar *sketch*, membuat bentuk relief, dan mewarnai relief tersebut. Berikut penyajian tabel serta penjelasan dari aspek keterampilan dan kreativitas pada tahapan kreasi dalam pembelajaran membuat relief, yaitu:

Tabel 3.5 Penilaian kreativitas dan keterampilan pada tahapan kreasi

| No | Aspek | Indikator | Penilaian |
|----|---------------------|--|-----------|
| 1) | Kreativitas | <ul style="list-style-type: none">a. Siswa mengungkapkan keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh sesuai:<ul style="list-style-type: none">- Prinsip seni yang seimbang, harmonis, dan kesatuanb. Siswa mengungkapkan keluwesan ide dalam ekspresi wajah tokoh sesuai:<ul style="list-style-type: none">- Unsur visual berupa garis yang jelas- Ekspresifc. Siswa mengungkapkan kerincian ide dalam menggambarkan <i>background</i> yang sesuai:<ul style="list-style-type: none">- Tema- Latar tempat kejadian | 40 % |
| 2) | Keterampilan | <ul style="list-style-type: none">a. Siswa menguasai proses membuat gambar <i>sketch</i>, melalui proses membuat pola tokoh dengan keterampilan menggunakan alat dan bahan sehingga menghasilkan:<ul style="list-style-type: none">- Unsur visual berupa garis yang baik- Prinsip seni berupa komposisi yang seimbang- Kesesuaian temab. Siswa menguasai proses membuat bentuk relief yaitu mengkurat, memahat/mencukil, mengukir, dan mengamplas dengan menggunakan alat dan bahan sehingga menghasilkan:<ul style="list-style-type: none">- Unsur visual berupa bentuk yang bervolume, dan tekstur- Prinsip seni berupa proporsi bentuk dengan komposisi yang seimbang- Kesesuaian tema | 60 % |

| No | Aspek | Indikator | Penilaian |
|----|---------------------|--|-----------|
| | Keterampilan | c. Siswa menguasai proses mewarnai relief dengan menggunakan alat dan bahan sehingga menghasilkan <ul style="list-style-type: none"> - Unsur visual berupa warna yang menarik - Prinsip seni berupa warna yang harmonis - Kesesuaian tema | |
| | Jumlah | | 100 % |

1) Aspek Kreativitas

Kemampuan siswa mengungkapkan kreativitas dalam pembuatan relief bertemakan tokoh legenda Lutung Kasarung, dilihat berdasarkan keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh, kelancaran ide dalam ekspresi wajah tokoh, dan kerincian ide dalam menggambarkan *background* yang sesuai dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung.

a) Keunikan Ide dalam Menggambarkan Sikap Tubuh Tokoh

Keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh terlihat dari kreativitas siswa menampilkan ide yang unik dan menarik (berbeda), dalam membuat sikap tubuh tokoh yang seimbang dan harmonis. Sesuai dengan karakter tokoh legenda Lutung Kasarung pada pembuatan *sketch/pola* dengan teknik menggambar.

b) Keluwesan Ide dalam Ekspresi Wajah Tokoh

Keluwesan ide dalam ekspresi wajah tokoh terlihat dari keluwesan berpikir siswa dalam menggambarkan berbagai ekspresi dengan garis wajah yang tepat dan ekspresif sesuai karakter tokoh legenda Lutung Kasarung .

c) Kerincian Ide dalam Menggambarkan *Background*

Kerincian ide dalam menggambarkan *background* terlihat dari fleksibilitas berpikir siswa dalam menuangkan dan memadukan ide dan kreatifitas, untuk menampilkan *background* yang rinci/detail sesuai dengan latar kejadian dalam legenda Lutung Kasarung.

2) Aspek Keterampilan

Kemampuan siswa dalam penguasaan proses pembuatan relief bertekanan tokoh pada legenda Lutung Kasarung, dilihat berdasarkan kecekatan, ketepatan, kerincian, dan kerapihan dalam menggunakan alat dan menggunakan bahan melalui pengaplikasian pada penguasaan proses merancang gambar (membuat *sketch/pola*), penguasaan proses membuat bentuk relief, dan penguasaan proses mewarnai.

a) Penguasaan Proses Merancang Gambar

Penguasaan siswa pada proses merancang gambar, terlihat dari keterampilan menggunakan alat dan bahan dalam membuat *sketch/pola* tokoh pada media kertas dan gypsum. Terdiri dari unsur visual, berupa kualitas garis yang bagus sesuai prinsip seni (berupa garis, bidang, bentuk, dan warna) dalam kesatuan proporsi obyek tokoh, dan kesesuaian bentuk tokoh dengan hasil kajian tokoh legenda Lutung Kasarung (*mind map*). Serta keseimbangan dan kesatuan dari komposisi gambar antara obyek tokoh dengan *background* (sesuai tema).

b) Penguasaan Proses Membuat Bentuk Relief

Penguasaan siswa pada proses membuat bentuk relief, terlihat dari keterampilan menggunakan alat dan bahan dalam membuat bentuk relief dengan teknik menggurat, *carving* (mengurangi bahan), mengukir, dan mengamplas yang terdiri dari unsur visual berupa kualitas bentuk, ketepatan ketebalan volume, dan tekstur pada relief, serta prinsip seni berupa ketepatan proporsi bentuk (ketepatan garis, bidang, tekstur dan ruang) serta kesesuaian komposisi antara bentuk tokoh dengan *background* pada latar media gypsum sesuai tema tokoh legenda Lutung Kasarung.

c) Penguasaan Proses Mewarnai Relief

Penguasaan siswa pada proses mewarnai relief, terlihat dari keterampilan siswa menggunakan alat dan bahan dalam mewarnai relief. Menggunakan warna-warna primer dan sekunder yang cerah dan harmonis sesuai karakter tokoh dengan teknik penguasaan searah yang rapih dan merata.

b. Prosedur Penilaian

Prosedur penilaian pada penelitian ini yaitu dengan guru melakukan penilaian terhadap karya relief yang dibuat oleh siswa. Baik pada karya *pretest* maupun *posttest* dan pada kelompok kontrol maupun kelompok

eksperimen. Penilaian dilakukan oleh tiga orang penilai yaitu peneliti, guru bidang studi Seni Rupa, serta penilai lain yang juga memiliki latar belakang pendidikan Seni Rupa. Proses penilaian dilakukan secara obyektif dengan berdasar pada kriteria penilaian yang dirancang sama dan sesuai dengan kriteria penilaian menurut Brent G. Wilson.

c. Kriteria Penilaian

Kriteria dalam pembelajaran membuat relief ini, terdiri dari aspek mengamati, memahami, dan mengkaji (proses apresiasi) serta aspek keterampilan dan krestivitas (proses kreasi). Namun kriteria penilaian yang dirancang lebih menitikberatkan pada hasil dari proses kreasi, yaitu pada aspek kreativitas dan keterampilan. Karena aspek mengamati, menghayati dan mengkaji (*mind map*) pada proses apresiasi adalah sebagai cara yang diterapkan di dalam proses pembelajaran.

Cara ini digunakan agar siswa dapat memahami dan menguasai tema (tokoh legenda Lutung kasarung) dengan baik, sehingga proses berkarya siswa pada tahapan kreasi menjadi lebih maksimal dan siswa dapat membuat karya relief yang lebih baik sesuai dengan tema pembelajaran. Dengan demikian rentang bobot penilaian hasil karya relief siswa dilihat dari proses apresiasi yaitu mengamati, menghayati, dan mengkaji (*mind map*) serta proses kreasi yaitu keterampilan dan kreativitas, dengan

berdasar pada indikator yang terdapat dalam karya tersebut yaitu:

1) Aspek mengamati, menghayati, dan Mengkaji (*Mind Map*)

Penilaian pada aspek mengamati, menghayati, dan mengkaji dalam tahapan apresiasi meliputi hasil pengamatan dan penghayatan siswa terhadap jenis, alur, latar, pesan, dan tokoh dalam legenda Lutung Kasarung. Serta hasil kajian terhadap karakter, ciri khas dan visual yang terdapat pada salah satu tokoh legenda Lutung Kasarung yang dipilih. Bobot penilaiannya adalah mengamati 30%, menghayati 30%, dan mengkaji 40% yang diterapkan dalam bentuk pembuatan *mind map* sehingga total keseluruhan penilaian pada proses apresiasi adalah sebesar 100%. Indikator: kejelasan alur pemikiran, kerincian kajian tokoh, dan kelengkapan pemetaan *mind map* secara keseluruhan.

2) Aspek Kreativitas

Penilaian pada aspek kreativitas meliputi kemampuan siswa dalam menuangkan ide/gagasan dalam merespon tema pembelajaran tokoh legenda Lutung Kasarung (ide dalam penggambaran gerakan tokoh, ekspresi tokoh, maupun *background*) ke dalam proses pembuatan karya relief. Bobot penilaian dari aspek kreativitas pada pembuatan relief adalah sebesar 40% dari 100% total skor keseluruhan penilaian pada proses kreasi. Indikator: keunikan ide/gagasan gerakan tokoh, kelancaran ide dalam ekspresi wajah, dan kerincian ide pada *background*.

3) Aspek Keterampilan

Penilaian pada aspek keterampilan meliputi penguasaan siswa dalam menggunakan alat, dan bahan yang digunakan serta teknik yang digunakan di dalam pembuatan karya relief. Bobot penilaian dari aspek keterampilan pada pembuatan relief adalah sebesar 60% dari 100% total skor keseluruhan penilaian pada proses kreasi. Indikator: penggunaan bahan, penguasaan alat dan media, penerapan teknik menggambar (*sketch*) dan membuat relief (menggurat, mencukil/mengurangi bahan, dan mengukir), serta penguasaan teknik mewarnai relief (memulas warna).

d. Indikator Penilaian Berdasarkan Klasifikasi Tabel Brent G, Wilson

Indikator penilaian dalam penelitian ini terdiri dari indikator mengamati, memahami, dan mengkaji pada tahap apresiasi serta indikator kreativitas dan keterampilan pada tahapan kreasi.

Tahap Apresiasi

Indikator penilaian pada tahap apresiasi yang harus diterapkan oleh siswa pada proses pembuatan *mind map* (apresiasi) terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu: indikator penilaian mengamati tokoh (karakter, ciri khas, visual tokoh), indikator penilaian menghayati unsur legenda (jenis, alur, latar, pesan/amanat) dan karakter tokoh, serta indikator penilaian mengkaji tokoh (karakter: raut wajah, sikap tubuh), (ciri khas: pakaian, aksesoris), (visual tokoh: wujud, proporsi, warna)

1) Indikator Mengamati Tokoh

Tabel 3.6 Indikator Mengamati Tokoh

| Nilai | Deskriptor |
|----------|--|
| | Mengamati tokoh: Pengamatan siswa terhadap tokoh legenda Lutung Kasarung, terlihat dari kelengkapan pemetaan tentang berbagai macam karakter tokoh legenda Lutung Kasarung yang terdapat di dalam pembuatan <i>mind map</i> . |
| 86 - 100 | Siswa teliti di dalam mengamati berbagai macam karakter, visual dan ciri khas pada tiap tokoh yang terdapat dalam legenda Lutung Kasarung, terlihat dari hasil pemetaan tokoh pada <i>mind map</i> yang sudah mencakup seluruh karakter tokoh (7 tokoh) dan benar penulisan nama tokohnya |
| 76 - 85 | Siswa cukup teliti di dalam mengamati berbagai macam karakter, visual dan ciri khas pada tiap tokoh yang terdapat dalam legenda Lutung Kasarung, terlihat dari hasil pemetaan tokoh pada <i>mind map</i> yang sudah mencakup seluruh karakter tokoh (6 tokoh) dan cukup benar penulisan nama tokohnya |
| 66 - 75 | Siswa kurang teliti di dalam mengamati berbagai macam karakter, visual dan ciri khas pada tiap tokoh yang terdapat dalam legenda Lutung Kasarung. Terlihat dari hasil pemetaan tokoh pada <i>mind map</i> yang walaupun sudah mencakup seluruh karakter tokoh (5 tokoh), namun masih kurang benar penulisan nama tokohnya. |
| 56 - 65 | Siswa belum teliti dalam mengamati berbagai macam karakter, visual dan ciri khas pada tiap tokoh yang terdapat dalam legenda Lutung Kasarung, terlihat dari hasil pemetaan tokoh pada <i>mind map</i> yang belum mencakup seluruh karakter tokoh (4 tokoh) dan penulisan nama tokohnya tidak benar. |

2) Indikator Menghayati Unsur Legenda dan Karakter Tokoh

Tabel 3.7. Indikator Menghayati Unsur Legenda dan Karakter Tokoh

| Nilai | Deskriptor |
|----------|--|
| | |
| 86 - 100 | Siswa sangat cermat dalam menghayati unsur cerita pada legenda Lutung Kasarung terlihat dari penjelasan dan pemetaan tiap sub tema tentang jenis, alur, latar kejadian, pesan/amanat dan karakter tokoh yang dipaparkan secara tepat dan terperinci. Serta alur pemetaan sub temanya terarah, karena sudah menggunakan warna yang berbeda pada 5 alur pemetaan <i>mind map</i> . |
| 76 - 85 | Siswa cermat dalam menghayati unsur cerita pada legenda Lutung Kasarung terlihat dari penjelasan dan pemetaan tentang jenis, alur, latar kejadian, pesan dan karakter tokoh yang dipaparkan secara tepat dan cukup terperinci. Serta alur pemetaan sub temanya cukup terarah, karena sudah menggunakan warna yang berbeda pada 4 alur pemetaan <i>mind map</i> . |
| 66 - 75 | Siswa cukup cermat dalam menghayati unsur cerita pada legenda Lutung Kasarung, terlihat dari penjelasan dan pemetaan tentang jenis, alur, latar kejadian, pesan dan karakter tokoh yang dipaparkan dengan cukup tepat dan cukup terperinci. Namun alur pemetaan sub temanya masih kurang terarah, karena siswa hanya menggunakan warna yang berbeda pada 3 alur pemetaan <i>mind map</i> . |
| 56 - 65 | Siswa kurang cermat dalam menghayati unsur cerita pada legenda Lutung Kasarung, terlihat dari penjelasan dan pemetaan tentang jenis, alur, latar kejadian, pesan dan karakter tokoh yang dipaparkan secara kurang tepat dan kurang terperinci. Serta alur pemetaan sub temanya kurang terarah, karena siswa hanya menggunakan warna yang berbeda pada 2 alur pemetaan <i>mind map</i> . |

3) Indikator Mengkaji Tokoh

Tabel 3.8. Indikator Mengkaji Tokoh

| Nilai | Deskriptor |
|----------|---|
| | <p>Mengkaji tokoh: Hasil kajian siswa terhadap tokoh, terlihat dari ketepatan dan kerincian siswa dalam menuliskan penjelasan sub tema tentang unsur-unsur tokoh dari tokoh yang di pilih dalam legenda Lutung Kasarung seperti karakter (sifat), ciri khas (pakaian dan aksesoris), visual (wujud, proporsi, dan warna). Serta kedetailan penggambaran tiap unsur kajian dengan simbol.</p> |
| 86 - 100 | <p>Siswa sangat spesifik di dalam mengkaji unsur yang terdapat pada salah satu tokoh, terlihat dari penjelasan dan pemetaan sub tema tentang karakter/sifat, ciri khas (pakaian, aksesoris), visual (wujud, proporsi, warna) yang dipaparkan dengan benar dan rinci. Serta sangat detail karena sudah menyisipkan simbol pada 5 poin sub tema (kata kunci) dalam pembuatan <i>mind map</i>.</p> |
| 76 - 85 | <p>Siswa cukup spesifik di dalam mengkaji unsur yang terdapat pada salah satu tokoh, terlihat dari penjelasan dan pemetaan sub tema tentang karakter/sifat, ciri khas (pakaian, aksesoris), visual (wujud,proporsi,warna) yang dipaparkan dengan benar dan rinci. Namun masih cukup detail, karena sudah menerapkan simbol pada 4 poin sub tema (kata kunci) dalam pembuatan <i>mind map</i>.</p> |
| 66 - 75 | <p>Siswa kurang spesifik dalam mengkaji unsur yang terdapat pada salah satu tokoh, terlihat dari penjelasan dan pemetaan sub tema tentang karakter/sifat, ciri khas (pakaian, aksesoris), visual (wujud, proporsi, warna) yang dipaparkan cukup rinci namun kurang benar penulisannya. Serta kurang detail, karena hanya menerapkan simbol pada 3 poin sub tema (kata kunci) dalam pembuatan <i>mind map</i>.</p> |
| 56 - 65 | <p>Siswa masih belum spesifik dalam mengkaji unsur yang terdapat pada salah satu tokoh, terlihat dari penjelasan dan pemetaan karakter/sifat, ciri khas (pakaian, aksesoris), visual (wujud, proporsi, warna) yang dipaparkan belum benar dan kurang rinci penulisannya. Serta belum detail, karena tidak menerapkan simbol pada tiap poin sub tema (kata kunci) dalam pembuatan <i>mind map</i>.</p> |

Tahap Kreasi

Indikator penilaian pada tahap apresiasi yang harus diterapkan oleh siswa pada proses pembuatan *mind map* (apresiasi) terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu: indikator penilaian mengamati tokoh (karakter, ciri khas, visual tokoh), indikator penilaian menghayati unsur legenda (jenis, alur, latar, pesan/amanat) dan karakter tokoh, serta indikator penilaian mengkaji tokoh (karakter: raut wajah, sikap tubuh), (ciri khas: pakaian, aksesoris), (visual tokoh: wujud, proporsi, warna).

1) Indikator Kreativitas Berdasarkan Tabel Brent G. Wilson

Penilaian terhadap aspek kreativitas yang harus dikembangkan oleh siswa di dalam proses merancang dan pembuatan relief ini terbagi menjadi tiga tahapan kreativitas, yaitu: Keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh, Keluwesan ide dalam ekspresi wajah tokoh, dan Kerincian ide dalam menggambarkan *background*

a) Keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh

Tabel 3.9. Indikator Penilaian Kreativitas, keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh

| | Deskriptor |
|--------------|---|
| Nilai | Keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh: Keunikan ide siswa dalam merancang dan mengembangkan sikap tubuh tokoh, yang tergambar pada hasil gambar <i>sketch</i> dan bentuk relief. Terlihat dari kreativitas siswa dalam menampilkan/menggambarkan gerakan tubuh tokoh yang unik dan menarik (berbeda) namun, tetap sesuai dengan karakter tokoh legenda Lutung Kasarung. Serta seimbang dan harmonis secara keseluruhan |

| | Deskriptor |
|----------|--|
| 86 - 100 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa sangat kreatif dalam mengembangkan ide, terlihat dari siswa mengeksplor berbagai sikap tubuh tokoh menjadi sangat unik dan berbeda pada proses pembuatan <i>sketch</i>. Namun tetap sesuai dengan karakter tokoh tersebut. - Siswa sangat lancar dalam menuangkan ide gerakan, terlihat dari hasil gambaran sikap tubuh tokoh yang dipilih pada <i>sketch</i> Siswa mampu menampilkan gerakan secara tepat, pas dan sesuai dengan karakter tokoh dan komposisi <i>background</i> |
| 76 - 85 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa kreatif dalam mengembangkan ide, terlihat bahwa siswa mengeksplor berbagai sikap tubuh tokoh menjadi unik dan berbeda pada proses pembuatan <i>sketch</i>. Namun tetap sesuai dengan karakter tokoh tersebut. - Siswa cukup lancar menuangkan ide gerakan, terlihat dari hasil gambaran sikap tubuh tokoh yang dipilih pada <i>sketch</i>. Serta siswa mampu menampilkan gerakan tersebut secara tepat, pas dan cukup sesuai dengan karakter tokoh dan komposisi <i>background</i>. |
| 66 - 75 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa cukup kreatif dalam mengembangkan ide, terlihat dari siswa mengeksplor berbagai sikap tubuh tokoh menjadi cukup unik dan berbeda pada proses pembuatan <i>sketch</i>. Namun tetap sesuai dengan karakter tokoh tersebut. - Siswa kurang lancar dalam menuangkan ide gerakan, terlihat dari hasil gambaran sikap tubuh tokoh yang dipilih pada <i>sketch</i>. Serta siswa kurang mampu menampilkan gerakan tersebut secara tepat, sehingga kurang pas dan kurang sesuai dengan karakter tokoh dan komposisi <i>background</i>. |
| 56 - 65 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa cukup kreatif dalam mengembangkan ide, terlihat dari siswa mengeksplor berbagai sikap tubuh tokoh menjadi cukup unik dan berbeda pada proses pembuatan <i>sketch</i>. Namun tidak sesuai dengan karakter tokoh tersebut. - Siswa belum lancar menuangkan ide gerakan, terlihat dari hasil gambaran sikap tubuh tokoh yang dibuat pada <i>sketch</i>. Serta siswa belum mampu menampilkan gerakan tersebut secara tepat, sehingga kurang pas dan sesuai dengan karakter tokoh serta komposisi <i>background</i>. |

b) **Keluwesan ide dalam ekspresi wajah tokoh**

Tabel 3.10. Indikator penilaian kreativitas, keluwesan ide dalam ekspresi wajah tokoh

| Nilai | Deskriptor |
|----------|--|
| | |
| 86 - 100 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa sangat luwes dalam menampilkan kriteria ide ekspresi wajah dari tokoh yang dipilih, terlihat dari hasil gambaran wajah yang pas dan sesuai dengan karakter tokoh tersebut. - Siswa sangat kreatif menuangkan ide yang dapat menampilkan keunikan ekspresi wajah pada tokoh yang dipilih, sehingga tokoh menjadi sangat menarik dan ekspresif. |
| 76 - 85 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa luwes dalam menampilkan kriteria ekspresi wajah dari tokoh yang dipilih, terlihat dari hasil gambaran wajah yang pas dan sesuai dengan karakter tokoh tersebut. - Siswa cukup kreatif menuangkan ide yang dapat menampilkan keunikan ekspresi wajah pada tokoh yang dipilih, sehingga tokoh menjadi cukup menarik dan ekspresif. |
| 66 - 75 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa cukup luwes dalam menampilkan kriteria ekspresi wajah dari tokoh yang dipilih, terlihat dari hasil gambaran wajah yang pas dan cukup sesuai dengan karakter tokoh tersebut. - Siswa kurang kreatif menuangkan ide yang dapat menampilkan keunikan ekspresi wajah pada tokoh yang dipilih, sehingga tokoh menjadi kurang menarik dan ekspresif. |
| 56 - 65 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa kurang luwes dalam menampilkan kriteria ekspresi wajah dari tokoh yang dipilih, terlihat dari hasil gambaran wajah yang kurang pas dan belum sesuai dengan karakter tokoh tersebut. - Siswa belum kreatif dalam menuangkan ide yang dapat menampilkan keunikan ekspresi wajah pada tokoh yang dipilih, sehingga tokoh menjadi tidak menarik karena tidak ekspresif. |

c) **Kerincian ide dalam menggambarkan *background***

Tabel 3.11. Indikator penilaian kreativitas, kerincian ide dalam menggambarkan *background*

| Nilai | Deskriptor |
|----------|--|
| | |
| 86 - 100 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa sangat rinci dalam merancang obyek pada <i>background</i> sebagai latar tempat kejadian, sehingga obyek <i>background</i> terlihat sangat detail dan sesuai dengan tema (tokoh) - Siswa sangat fleksibel dalam mengatur/menyesuaikan posisi dan komposisi antara obyek pada <i>background</i> maupun antara <i>background</i> dengan tokoh. |
| 76 - 85 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa rinci dalam merancang obyek pada <i>background</i> sebagai latar tempat kejadian, sehingga obyek <i>background</i> terlihat detail dan sesuai dengan tema (tokoh). - Siswa cukup fleksibel dalam mengatur/menyesuaikan posisi dan komposisi antara obyek pada <i>background</i> maupun antara <i>background</i> dengan tokoh. |
| 66 - 75 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa cukup rinci dalam merancang obyek pada <i>background</i> sebagai latar tempat kejadian, sehingga obyek <i>background</i> terlihat cukup detail dan cukup sesuai dengan tema (tokoh) - Siswa cukup fleksibel dalam mengatur/menyesuaikan posisi dan komposisi antara obyek pada <i>background</i> maupun antara <i>background</i> dengan tokoh. |
| 56 - 65 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa kurang rinci dalam merancang obyek pada <i>background</i> sebagai latar tempat kejadian, sehingga obyek <i>background</i> terlihat kurang detail dan tidak sesuai dengan tema (tokoh). - Siswa belum fleksibel dalam mengatur/menyesuaikan posisi dan komposisi antara obyek pada <i>background</i> maupun antara <i>background</i> dengan tokoh. |

2) Indikator Keterampilan Berdasarkan Tabel Modifikasi Brent G. Wilson

Penilaian terhadap aspek keterampilan yang harus diterapkan oleh siswa pada proses pembuatan relief terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu: keterampilan dalam penguasaan proses membuat gambar *sketch*, proses membuat bentuk relief, dan proses mewarnai relief.

a) Keterampilan dalam penguasaan proses membuat gambar *sketch*

Tabel 3.12. Indikator penilaian keterampilan, penguasaan proses membuat gambar *sketch*

| Nilai | Deskriptor |
|----------|---|
| 86 - 100 | <p>Keterampilan dalam penguasaan proses membuat gambar <i>sketch</i>: Penguasaan siswa pada proses merancang gambar, terlihat dari keterampilan menggunakan alat dan bahan dalam pembuatan <i>sketch</i> tokoh pada media kertas dan gypsum. Terdiri dari unsur visual, berupa kualitas garis yang bagus sesuai prinsip seni (berupa garis, bidang, bentuk, dan warna) dalam kesatuan proporsi obyek tokoh, dan kesesuaian bentuk tokoh dengan hasil kajian tokoh legenda Lutung Kasarung (<i>mind map</i>). Serta keseimbangan dan kesatuan dari komposisi gambar antara obyek tokoh dengan <i>background</i> (sesuai tema).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa cekatan dalam menggunakan alat gambar pada media kertas dalam proses pembuatan <i>sketch</i>, sehingga hasil goresan pada garis dan bentuk obyek tokoh dapat tergambar dengan sangat baik, jelas dan rinci/detail sesuai karakter, ciri khas dan visual tokoh legenda Lutung Kasarung. - Siswa sangat terampil menerapkan teknik menggambar (obyek tokoh dan <i>background</i>) pada proses pembuatan <i>sketch</i>, sehingga proporsi tubuh tokoh dan komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> secara keseluruhan terlihat seimbang dan harmonis. |
| 76 - 85 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa cekatan dalam menggunakan alat gambar pada media kertas dalam proses pembuatan <i>sketch</i>, sehingga hasil goresan pada garis dan bentuk obyek tokoh dapat tergambar dengan sangat baik, jelas dan rinci/detail sesuai karakter, ciri khas dan visual tokoh legenda Lutung Kasarung. - Siswa cukup terampil dalam menerapkan teknik menggambar (obyek tokoh dan <i>background</i>) pada proses pembuatan <i>sketch</i>, terlihat dari proporsi tubuh tokoh dan komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> yang seimbang namun masih kurang harmonis secara keseluruhan. |

| | Deskriptor |
|---------|--|
| 66 - 75 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa cukup cekatan dalam menggunakan alat gambar pada media kertas dalam proses pembuatan <i>sketch</i>, sehingga hasil goresan pada garis dan bentuk obyek tokoh dapat tergambar dengan cukup baik dan jelas sesuai karakter dan visual pada tokoh legenda Lutung Kasarung. Namun, ciri khas tokoh masih belum tergambar secara detail. - Siswa kurang terampil dalam menerapkan teknik menggambar (obyek tokoh dan <i>background</i>) pada proses pembuatan <i>sketch</i>, terlihat dari proporsi tubuh tokoh dan komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> yang cukup seimbang namun, masih kurang harmonis secara keseluruhan. |
| 56 - 65 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa kurang cekatan dalam menggunakan alat gambar pada media kertas dalam proses pembuatan <i>sketch</i>, sehingga hasil goresan pada garis dan bentuk obyek tokoh belum dapat tergambar dengan baik, jelas dan detail seperti karakter, ciri khas dan visual pada tokoh legenda Lutung Kasarung. - Siswa belum terampil dalam menerapkan teknik menggambar (obyek tokoh dan <i>background</i>) pada proses pembuatan <i>sketch</i>, terlihat dari proporsi tubuh tokoh dan komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> yang belum seimbang dan harmonis secara keseluruhan. |

b) Keterampilan dalam penguasaan proses membuat bentuk relief

Tabel 3.13. Indikator penilaian keterampilan, penguasaan proses membuat bentuk relief

| | Deskriptor |
|--------------|---|
| Nilai | <p>Keterampilan dalam penguasaan proses membuat bentuk <i>sketch</i>: Penguasaan siswa pada proses membuat bentuk relief, terlihat dari keterampilan menggunakan alat dan bahan di dalam pembuatan bentuk relief tokoh pada media gypsum. Terdiri dari unsur visual, berupa kualitas garis yang bagus sesuai prinsip seni (berupa bidang, bentuk, ruang, tekstur, volume dan warna) dalam kesatuan proporsi obyek tokoh, dan kesesuaian bentuk relief tokoh dengan hasil <i>sketch</i> tokoh legenda Lutung Kasarung. Serta keseimbangan dari ketebalan relief (volume) dan kesatuan dari komposisi bentuk relief antara obyek tokoh dengan <i>background</i> (sesuai tema).</p> |

| | Deskriptor |
|----------|---|
| 86 - 100 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa sangat teliti dalam menggunakan alat (pahat kecil) pada media gypsum di dalam proses pembuatan bentuk, terlihat dari bentuk relief yang dibuat sangat rapih dengan detail yang rinci sesuai karakter, ciri khas dan visual tokoh yang dibuat pada <i>sketch</i>. Serta mempunyai tekstur relief yang sesuai dengan karakter obyek (halus, kasar). - Siswa sangat terampil dalam menerapkan teknik menggrurat memahat (substraktif) dan mengukir pada proses pembuatan relief, terlihat dari proporsi bentuk dan volume pada obyek yang sangat proporsional. Serta komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> yang tampak seimbang, sehingga menghasilkan ruang (celah/rongga) yang harmonis secara keseluruhan |
| 76 - 85 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa cukup teliti dalam menggunakan alat (pahat kecil) pada media gypsum di dalam proses pembuatan bentuk terlihat dari bentuk relief dibuat cukup rapih dengan detail cukup rinci sesuai karakter, ciri khas dan visual tokoh yang dibuat pada <i>sketch</i>. Namun tekstur relief pada obyek yang dibuat kurang sesuai dengan karakter obyek (halus, kasar). - Siswa terampil dalam menerapkan teknik menggrurat, memahat (substraktif), dan mengukir pada proses pembuatan relief, terlihat dari proporsi bentuk dan volume pada obyek yang proporsional. Serta komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> yang tampak seimbang, sehingga menghasilkan ruang (celah/rongga) yang harmonis secara keseluruhan |
| 66 - 75 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa kurang teliti dalam menggunakan alat (pahat kecil) pada media gypsum di dalam proses pembuatan bentuk, terlihat dari bentuk relief dibuat kurang rapih serta detailnya kurang rinci seperti karakter, ciri khas dan visual tokoh yang dibuat pada <i>sketch</i>. Serta tekstur relief pada obyek dibuat kurang sesuai dengan karakter obyek (halus, kasar). - Siswa cukup terampil menerapkan teknik menggrurat, memahat (substraktif), dan mengukir pada proses pembuatan relief, terlihat dari proporsi bentuk dan volume pada obyek yang cukup proporsional. Serta komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> yang tampak seimbang, sehingga menghasilkan ruang (celah/rongga) yang cukup harmonis secara keseluruhan. |
| 56 - 65 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa kurang teliti dalam menggunakan alat (pahat kecil) pada media gypsum di dalam proses pembuatan bentuk, terlihat dari bentuk relief dibuat kurang rapih serta detailnya kurang rinci seperti karakter, ciri khas dan visual tokoh yang dibuat pada <i>sketch</i>. Serta tekstur relief pada obyek yang dibuat kurang sesuai dengan karakter obyek (halus, kasar). |

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa belum terampil dalam menerapkan teknik menggores memahat (substraktif) dan mengukir pada proses pembuatan relief, terlihat dari proporsi bentuk dan volume pada obyek yang belum proporsional. Serta komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> yang tampak tidak seimbang, sehingga menghasilkan ruang (celah/rongga) yang belum harmonis secara keseluruhan. |
|--|---|

c) Keterampilan dalam penguasaan proses mewarnai relief

Tabel 3.14. Indikator penilaian keterampilan, penguasaan proses mewarnai

| | Deskriptor |
|--------------|---|
| Nilai | <p>Keterampilan dalam penguasaan proses mewarnai: Penguasaan siswa pada proses mewarnai relief, terlihat dari keterampilan menggunakan alat dan bahan di dalam proses mewarnai (penguasaan) relief pada media gypsum. Terdiri dari unsur penggunaan jenis warna, teknik penguasaan, kerapihan, kesesuaian warna dengan karakter (warna mencolok) baik obyek tokoh maupun obyek pada <i>background</i> (kartun). Serta keharmonisan warna secara keseluruhan.</p> |
| 86 - 100 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa sangat terampil dan teliti dalam menggunakan alat (kuas) pada media gypsum di dalam proses mewarnai relief, terlihat dari teknik penguasaannya yang searah. Sehingga hasil goresan catnya rata (tidak belang), detail/rinci dan rapih (tidak berantakan) dan menyeluruh sesuai dengan bidang obyek yang harus diwarnai. - Siswa sangat teliti dalam memilih warna yang sesuai dengan karakter, ciri khas dan visual tokoh (warna terang tokoh kartun).Serta terampil di dalam mengkombinasikan dan menggradasikan warna menjadi kesatuan warna yang harmonis secara keseluruhan. |
| 76 - 85 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa cukup terampil dan teliti dalam menggunakan alat (kuas) pada media gypsum di dalam proses mewarnai relief, terlihat dari teknik penguasaannya yang searah. Sehingga hasil goresan catnya cukup rata (tidak belang), cukup detail, rapih (tidak berantakan) dan menyeluruh sesuai dengan bidang obyek yang harus diwarnai. - Siswa teliti dalam memilih warna yang sesuai dengan karakter, ciri khas dan visual tokoh (warna terang tokoh kartun). Serta terampil di dalam mengkombinasikan dan menggradasikan warna menjadi kesatuan warna yang harmonis secara keseluruhan. |

| 66 - 75 | Deskriptor |
|---------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa kurang terampil dan teliti dalam menggunakan alat (kuas) pada media gypsum saat proses mewarnai relief, terlihat dari teknik penguasannya yang acak (berlawanan arah). Sehingga hasil goresan catnya kurang rata (belang), kurang detail, kurang rapih (berantakan) dan kurang menyeluruh pada bidang yang harus diwarnai. - Siswa cukup teliti dalam memilih warna yang sesuai dengan karakter, ciri khas dan visual tokoh (warna terang tokoh kartun). Namun siswa kurang terampil dalam mengkombinasikan dan menggradasikan warna menjadi kesatuan warna yang harmonis secara keseluruhan. |
| 56 - 65 | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa belum terampil dan teliti dalam menggunakan alat (kuas) pada media gypsum di dalam proses mewarnai relief, terlihat dari teknik penguasannya yang acak (berlawanan arah) dan tidak stabil. Sehingga hasil goresan catnya tidak rata (belang), kurang detail/rinci, kurang rapih (berantakan), dan belum menyeluruh pada bidang obyek yang harus diwarnai. - Siswa kurang teliti di dalam memilih warna yang sesuai dengan karakter, ciri khas dan visual tokoh (warna terang tokoh kartun). Serta siswa belum terampil dalam mengkombinasikan dan menggradasikan warna. Sehingga secara keseluruhan kesatuan warna belum harmonis |

e. Rentang Nilai (Kreasi)

Pada tahap penilaian ini guru membuat rentang skor nilai hasil pembuatan *mind map* pada proses apresiasi berdasarkan indikator dari aspek mengamati, memahami, dan mengkaji tokoh, serta rentang skor nilai hasil karya relief siswa berdasarkan indikator dari aspek keterampilan dan kreativitas yang dibuat dengan mengacu pada kriteria penilaian Brent G. Wilson. Di mana hasil nilai yang didapat dari pembuatan *mind map* pada proses apresiasi dapat menjadi gambaran nilai pembuatan relief dari segi kreativitas pada proses kreasi.

Tabel 3.15 Aspek penilaian Kreasi

| No | Aspek Penilaian Kreasi | Rentang Nilai | | | |
|----|---|---------------|---------|---------|---------|
| | | 86 – 100 | 76 – 85 | 66 - 75 | 56 – 65 |
| 1. | Kreativitas | | | | |
| | a. Keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh | | | | |
| | b. Keluwesan ide dalam ekspresi wajah tokoh | | | | |
| | c. Kerincian ide dalam menggambarkan <i>background</i> | | | | |
| 2. | Keterampilan | | | | |
| | a. Penguasaan proses merancang gambar (<i>sketch</i>) | | | | |
| | b. Penguasaan proses membuat bentuk relief | | | | |
| | c. Penguasaan proses mewarnai relief | | | | |
| | Jumlah Nilai | | | | |

Keterangan: Nilai = $\frac{\text{Nilai Keterampilan}}{100\%} \times 60\% + \frac{\text{Nilai Kreativitas}}{100\%} \times 40\%$

Tabel 3.16. Rentang Nilai

| No | Keterangan Kategori | Rentang Nilai | Nilai Huruf |
|----|---------------------|---------------|-------------|
| 1 | Sangat Baik | 86 – 100 | A |
| 2 | Baik | 76 – 85 | B |
| 3 | Cukup Baik | 66 – 75 | C |
| 4 | Kurang Baik | 56 – 65 | D |

J. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas (kesahihan)

Uji Validitas adalah suatu skala/ukuran yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen dapat dinyatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diharapkan serta dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Berdasarkan yang dikatakan oleh Sugiyono yaitu instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid yang berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2012: 173).

Pengujian validitas dilakukan untuk mengetahui apakah tes yang digunakan dalam penelitian ini dapat atau tidak mengukur tingkat ketepatan tes, yaitu mengukur apa yang seharusnya diukur, dan dalam penelitian ini adalah validitas alat ukur berupa tes perlakuan. Adapun indikator-indikator yang diukur antara lain proporsi, volume, tekstur, komposisi, karakter tokoh (gerakan maupun ekspresi wajah), warna, kesesuaian *background* dengan tema. Indikator dibuat berdasarkan dengan materi pelajaran yang diajarkan dan sesuai pula dengan standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa kelas XI SMA.

2. Uji Reliabilitas Instrumen (keterandalan)

Dalam penelitian ini untuk mengetahui reliabilitas/keterandalan instrumen dilakukan dua kali tes kepada siswa sebagai responden yaitu, *pretest* dan *posttest* menggunakan satu instrumen yang disebut “*single test double trial*”. Di mana hasil pengukuran tes pertama (*pretest*) dikorelasikan dengan tes kedua (*posttest*) dan penilaian Reliabilitas akan dihitung dari hasil dua penilai pada setiap tes dengan menggunakan rumus *Product Moment Corelation* dari Karl Pearson. Tes instrumen ini dilakukan atau diujicobakan pada sekolah yang sama namun dikelas yang berbeda, dikarenakan populasi yang terdapat pada SMA N 19 Jakarta mencukupi untuk dijadikan sampel uji reliabilitas yaitu di kelas XI IPS 3.

Rumus Korelasi *Product Moment* Karl Pearson dengan angka kasar

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan

r_{xy} = Angka koefisien korelasi antara variabel x dan y

$\sum N$ = Banyaknya subjek

$\sum X$ = Skor dari rata-rata nilai 1 (Penilai1)

$\sum Y$ = Skor hasil rata-rata nilai 2 (Penilai2)

$\sum XY$ = Jumlah hasil kali dari skor X dan Y

$\sum X^2$ = Kuadrat skor dari penilai 1

$\sum Y^2$ = Kuadrat skor dari penilai 2

Dalam uji reliabilitas ini, jika nilai reliabilitas antar dua penilai hasilnya lebih tinggi dibandingkan dengan indeks minimum dalam tabel **r** maka instrumen perlakuan tersebut dianggap layak atau reliabel untuk dilaksanakan dalam penelitian. Kemudian, nilai tersebut diinterpretasikan dengan cara perolehan hasil indeks reliabilitas akan dikonversikan dengan tabel, sehingga didapatkan klasifikasi dari hasil uji reliabilitas berdasarkan tabel klasifikasi Guilford.

Tabel 3.17. Klasifikasi Guilford

| Besar Nilai r | Interpretasi |
|----------------|--------------------|
| < 0,200 | tidak ada korelasi |
| 0,200 – 0,400 | korelasi rendah |
| 0,400 – 0,700 | korelasi sedang |
| 0,700 – 0,900 | korelasi tinggi |
| 1,00 – ke atas | korelasi sempurna |

3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen (keterandalan eksternal dengan teknik ulang)

Berdasarkan tabel klasifikasi korelasi menurut Guilford, maka perhitungan hasil indeks reabilitas pada tahap uji coba instrumen tentang “Pengaruh Metode apresiasi Tokoh Legenda Lutung Kasarung Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Relief Siswa Kelas XI IPS di SMA N 19 Jakarta” di hitung dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dari karl pearson. Dengan penyajian dalam bentuk tabel yang data nilainya diperoleh dari dua orang penilai.

1) Rekapitulasi Data Nilai Uji Coba Instrumen

Tabel 3.18. Perhitungan uji coba reliabilitas instrumen

| No | X | Y | X ² | Y ² | XY |
|-------------|------|------|----------------|----------------|--------|
| 1 | 65 | 66 | 4225 | 4356 | 4290 |
| 2 | 72 | 72 | 5184 | 5184 | 5184 |
| 3 | 68 | 70 | 4624 | 4900 | 4762 |
| 4 | 76 | 78 | 5776 | 6084 | 5930 |
| 5 | 70 | 70 | 4900 | 4900 | 4900 |
| 6 | 68 | 70 | 4624 | 4900 | 4762 |
| 7 | 75 | 76 | 5625 | 5776 | 5700 |
| 8 | 60 | 73 | 3600 | 5329 | 4464 |
| 9 | 64 | 67 | 4096 | 4489 | 4292 |
| 10 | 62 | 66 | 3844 | 4356 | 4100 |
| 11 | 64 | 68 | 4096 | 4624 | 4360 |
| 12 | 75 | 76 | 5625 | 5776 | 5700 |
| 13 | 68 | 80 | 4624 | 6400 | 5512 |
| 14 | 66 | 68 | 4356 | 4624 | 4490 |
| 15 | 70 | 72 | 4900 | 5184 | 5042 |
| 16 | 76 | 78 | 5776 | 6084 | 5930 |
| 17 | 70 | 70 | 4900 | 4900 | 4900 |
| 18 | 75 | 77 | 5625 | 5929 | 5777 |
| 19 | 68 | 70 | 4624 | 4900 | 4762 |
| 20 | 63 | 65 | 3969 | 4225 | 4097 |
| 21 | 86 | 87 | 7396 | 7569 | 7482 |
| 22 | 78 | 78 | 6084 | 6084 | 6084 |
| 23 | 70 | 71 | 4900 | 5041 | 4970 |
| 24 | 70 | 70 | 4900 | 4900 | 4900 |
| 25 | 72 | 66 | 5184 | 4356 | 4770 |
| 26 | 63 | 68 | 3969 | 4624 | 4296 |
| 27 | 78 | 80 | 6084 | 6400 | 6242 |
| 28 | 68 | 64 | 4624 | 4096 | 4360 |
| 29 | 68 | 70 | 4624 | 4900 | 4762 |
| 30 | 78 | 80 | 6084 | 6400 | 6242 |
| $\Sigma=30$ | 2106 | 2166 | 148842 | 157290 | 158560 |

Keterangan:

$$\begin{aligned}\sum N &= 30 & \sum X^2 &= 148.842 & (\sum X)^2 &= 4.756.800 \\ \sum X &= 2106 & \sum Y^2 &= 157.290 & (\sum Y)^2 &= 4.561.596 \\ \sum Y &= 2166 & \sum XY &= 158.560 & & \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}r_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\ &= \frac{30 \cdot 158.560 - (2106) \cdot (2166)}{\sqrt{\{(30 \cdot 148.842 - (2106)^2)\} \{(30 \cdot 157.290 - (2166)^2)\}}} \\ &= \frac{4.756.800 - 4.561.596}{\sqrt{(4.465.260 - 4.435.236) \cdot (4.718.700 - 4.691.556)}} \\ &= \frac{1952}{\sqrt{3002 \cdot 2714}} \\ &= \frac{1952}{\sqrt{8.147.428}} \\ &= \frac{1952}{2854} \\ &= 0,683\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan uji coba reliabilitas di atas diperoleh r hitung = 0,683. Sedangkan r tabel untuk $N = 30$ dan $\alpha = 0,05$ adalah 0,361 (berdasarkan tabel nilai koefisien “ r ” *product moment*) dapat disimpulkan bahwa koefisien dari alat ukur tes termasuk korelasi sedang, karena $r_{xy} = 0,683$ berada dalam jenjang 0,400 – 0,700 berarti berada dalam korelasi sedang. Dengan artian pengukuran reliabilitas instrument penelitian dianggap layak untuk di uji dalam penelitian.

2) Interpretasi Data Statistik

Berdasarkan hasil perhitungan data uji reabilitas instrumen dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} = (0,683)$ dan $r_{tabel} = (0,361)$. Sehingga pada taraf signifikan 5% dengan $r_{hitung} (0,683) > r_{tabel} (0,361)$ berarti data tersebut signifikan.

K. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik

Setelah pada hasil uji coba instrumen dinyatakan telah reliabel, selanjutnya dilakukan uji hipotesis pada penelitian ini. Untuk menyatakan bahwa metode apresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung berpengaruh terhadap hasil belajar pembuatan relief siswa kelas XI IPS di SMA N 19 Jakarta, maka digunakan analisa statistik dengan rumus uji-t. Penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group*, di mana terdapat kelompok kontrol/pembanding. Sehingga terdapat dua kelompok yang diteliti, pada pelaksanaannya kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberi perlakuan sedangkan kelompok kontrol/pembanding merupakan kelompok yang tidak diberi perlakuan (Arikunto, 1992: 267).

Kemudian untuk menganalisis hasil eksperimen tersebut, digunakan analisis uji t dengan taraf signifikan 0,05. Penggunaan rumus uji-t bertujuan untuk dapat membandingkan dan mengetahui perbedaan mean antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, setelah dilakukannya *pretest* dan *posttest*.

Untuk itu ada pun rumus uji t yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan:

T = harga t untuk sample korelasi

M = nilai rata-rata hasil per kelompok

N = banyaknya subjek

X = deviasi setiap nilai X_2 dan X_1

Y = deviasi setiap nilai Y_2 dan Y_1

2. Hipotesis Statistik

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, maka disusun hipotesis statistik sebagai berikut:

$H_0 = X < Y$

$H_i = X > Y$

Dengan keterangan sebagai berikut :

H_0 : Selisih rata-rata antara test akhir di kelas eksperimen dengan di kelas kontrol lebih kecil dari 0

H_i : Selisih rata-rata antara test akhir di kelas eksperimen dengan di kelas kontrol lebih besar dari 0

X: Rata-rata hasil pembelajaran siswa kelompok kontrol (*pretest-posttest*)

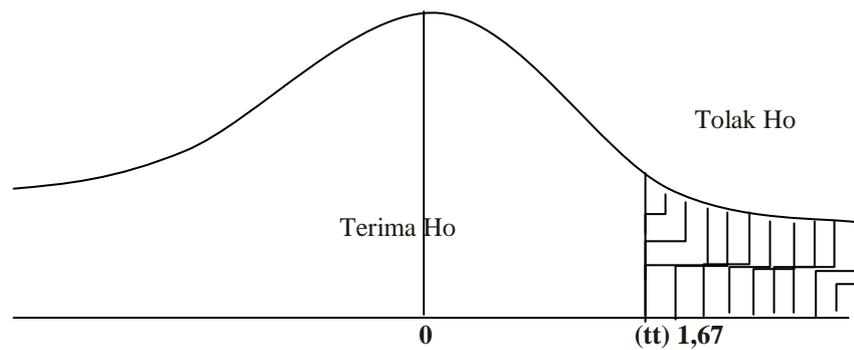
Y: Rata-rata hasil pembelajaran siswa kelompok eksperimen (*pretest-posttest*)

3. Kriteria Penolakan H_0 /Penerimaan H_0

Pengujian dilakukan melalui uji satu skor pada taraf signifikan 0,05 dengan derajat kebebasan $(N_X + N_Y - 2) = 30 + 30 - 2 = 58$. Berdasarkan tabel statistik dengan $db=(58)$ pada $t_s=(0,05)$, maka nilai $t_{tabel} = (1,67)$

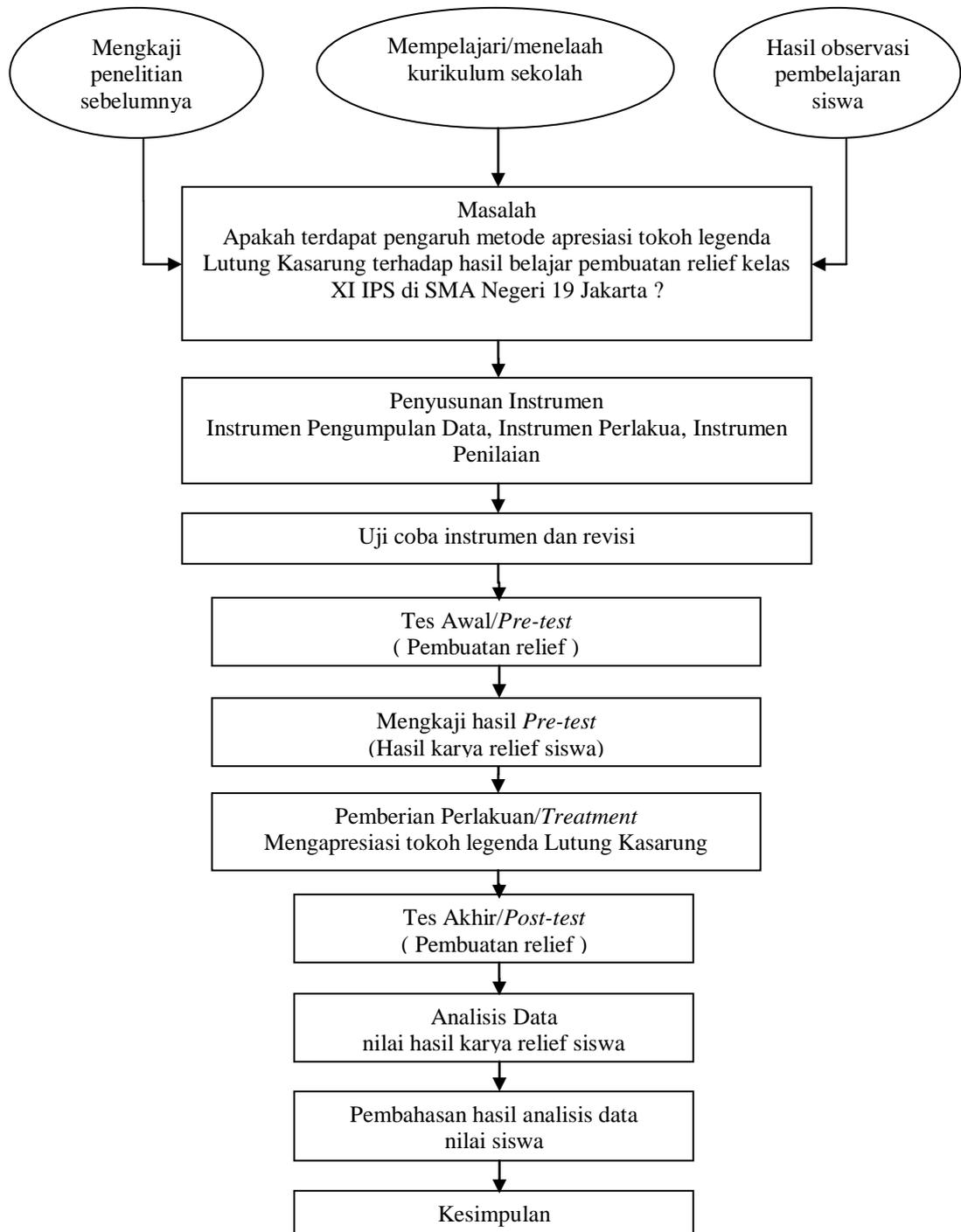
H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel} (1,67)$, artinya apabila hasil perhitungan penelitian lebih besar dari perhitungan tabel, maka penolakan terhadap hasil penelitian ditolak.

H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel} (1,67)$, artinya apabila hasil perhitungan penelitian lebih kecil dari perhitungan tabel, maka penolakan terhadap hasil penelitian diterima.



Gambar 3.3. Grafik uji hipotesis

L. Prosedur Penelitian



Gambar 3.4 . Skema prosedur penelitian

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Isi penulisan Bab IV merupakan penjabaran hasil penelitian tentang “Pengaruh Metode Apresiasi Tokoh Legenda Lutung Kasarung Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Relief Kelas XI IPS Di SMA Negeri 19 Jakarta”. Penjabaran hasil penelitian tersebut mencakup deskripsi data baik berupa nilai karya maupun dokumentasi (proses pembelajaran dan karya), perhitungan dari hasil pengujian hipotesis dan keterbatasan dalam melakukan penelitian

A. Deskripsi Data

Dalam pelaksanaan penelitian sebelum melakukan kegiatan uji coba instrumen, peneliti melakukan kegiatan observasi pra-penelitian terlebih dahulu. Observasi dilakukan selama satu hari pada tiap kelas yang dijadikan sampel penelitian (totalnya dua hari), yaitu hari selasa pukul 12.50 - 14.20 di kelas XI IPS I dan hari jum'at pukul 13.00 - 14.30 di kelas XI IPS II. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar seni rupa, bagaimana cara guru mengajar (memberikan materi dan menghadapi siswa), serta bagaimana karakter siswa dan suasana belajar di kelas XI IPS 1 dan 2.

Selain itu peneliti juga ingin mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 dalam pembelajaran seni rupa baik dari segi minat maupun hasil karya siswa. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi ketimpangan pada hasil karya antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil dari kegiatan observasi terlihat bahwa guru

cukup profesional dalam menyampaikan materi pembelajaran dan berpengalaman dalam menghadapi siswa, serta tidak terlihat perbedaan yang signifikan di antara kedua kelas yang akan dijadikan sampel baik dari segi minat maupun hasil karya siswa pada pelajaran seni rupa.



Gambar 4.1 dan 4.2. Suasana kelas di kelas XI IPS 1 dan 2 saat observasi pra-penelitian Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

1. Proses Pembelajaran

Pada proses penelitian pengambilan data diperoleh melalui dua tahap yaitu, *pretest* (tes kemampuan awal) dan *posttest* (tes kemampuan akhir) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan rangkaian pembelajaran yaitu, pada tahapan pretest kedua sampel kelas yaitu kelas XI IPS 2 (kelompok kontrol) dan kelas XI IPS 1 (kelompok eksperimen) sama-sama diberikan tes praktek membuat relief dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung. Tes awal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa di dalam membuat relief, sehingga peneliti dapat mengetahui keseimbangan hasil karya relief antara kedua sampel kelas dan perlakuan apa saja yang harus diberikan dalam pembelajaran selanjutnya guna mendukung perlakuan (*treatment*) utama.

Namun setelah tahap *pretest*, kelas XI IPS I sebagai kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penugasan mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung (*mind map*) kegiatan ini dilakukan untuk menguji instrumen perlakuan dalam penelitian ini. Lalu pada tahapan *posttest*, kedua sampel kelas sama-sama kembali diberikan tes praktek membuat relief dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung. Tes praktek akhir (*posttest*) ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari pengujian instrumen tersebut, yang berupa nilai karya relief kelompok eksperimen dan kontrol.

Kemudian nilai hasil karya relief pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan nilai hasil karya relief pada kelompok kontrol, guna mengetahui keefektifitasan dari pemberian metode apresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung terhadap hasil belajar pembuatan relief di kelas XI IPS.

a. Tahap *Pretest*

Tahap *pretest* mulai dilaksanakan pada tanggal 9 september tahun 2014, tes awal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Baik dalam kemampuan kognitif dan afektif, mengenai pengetahuan tentang seni relief dan pemahaman terhadap tema (tokoh legenda Lutung Kasarung). Maupun kemampuan psikomotorik siswa di dalam membuat relief.

Dalam pelaksanaannya, tahap *pretest* dilakukan dalam dua kali pertemuan (2 x 90 menit) dengan menerapkan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab serta memperagakan penggunaan alat dalam menerapkan teknik pada media gypsum. Hal ini dilakukan agar guru dapat men-

jelaskan materi tentang seni relief (alat, bahan, teknik, dan langkah-langkah) secara rinci, serta siswa dapat berlatih cara menggunakan alat dan bahan terlebih dahulu sebelum mengadakan *pretest*. Sehingga siswa dapat menguasai materi seni relief dengan baik dan mereka siap untuk melakukan *pretest* pada pertemuan berikutnya.

1) Proses Belajar Mengajar Pada Studi Pendahuluan

Secara teknis proses kegiatan *pretest* pada minggu pertama dimulai dengan guru memberikan penjelasan tentang pengertian dan jenis seni relief, serta teknik, alat, bahan dan langkah-langkah di dalam pembuatan karya relief dengan dibantu media *power point*, video tutorial dan benda model.



Gambar 4.3. Proses penjelasan materi saat *pretest*. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru, kemudian siswa ditugaskan untuk latihan menerapkan teknik dalam membuat relief seperti mencukil dan mengukir pada media gypsum dengan obyek seperti yang dicontohkan oleh guru.



Gambar 4.4. Kegiatan siswa saat latihan sebelum *pretest*. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Lalu setelah siswa dapat memahami dan mampu menerapkan teknik membuat relief pada media gypsum dengan baik. Guru memberikan siswa tugas rumah untuk mencari referensi gambar tokoh yang terdapat dalam legenda Lutung Kasarung (buku, internet), sebagai tema dari praktik pembuatan relief yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.

2) Proses Kegiatan *Pretest*

Sebelum melakukan kegiatan *pretest*, guru terlebih dahulu memulai pembelajaran dengan menyebarkan kuesioner pada siswa. Pengisian kuesioner ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap seni relief, setelah dilakukan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Serta seberapa besar siswa mengenal tokoh dalam legenda Lutung Kasarung, setelah mencari referensi melalui buku dan internet di rumah.



Gambar 4.5. Kegiatan siswa saat mengerjakan kuesioner. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Kemudian setelah selesai mengisi kuesioner, siswa diminta untuk menunjukan tokoh legenda lutung kasarung yang dipilih dan menceritakan sedikit tentang legenda lutung kasarung. Lalu siswa ditugaskan untuk membuat *sketch* dengan obyek tokoh legenda Lutung Kasarung yang dipilih, dengan dibantu lembar panduan cara menggambar karakter manusia dan kera (kartun).



Gambar 4.6. Siswa saat menjelaskan karakter tokoh yang dipilih. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014



Gambar 4.7. Kegiatan siswa saat membuat *sketch* tokoh. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Setelah proses membuat *sketch*, siswa melanjutkan ke proses menerapkan *sketch* (menjiplak) dan membuat bentuk relief dengan teknik mencukil dan mengukir pada media gypsum. Kegiatan ini membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama pada pembuatan bentuk relief di mana siswa dituntut untuk dapat cekatan dan terampil namun tetap harus teliti. Agar hasil volume relief yang dibuat dapat pas ketebalannya dan bentuk reliefnya sesuai dengan rancangan bentuk tokoh pada *sketch*



Gambar 4.8. Kegiatan siswa saat menerapkan *sketch* pada media gypsum. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014



Gambar 4.9. Kegiatan siswa saat membuat bentuk relief (mencukil). Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Selanjutnya setelah volume relief terbentuk siswa kemudian melanjutkan ke proses akhir yaitu pewarnaan (teknik penguasan searah), siswa terlihat sangat antusias dalam mewarnai hasil karya reliefnya. Kemudian setelah selesai karya dikumpulkan, keseluruhan proses membuat relief pada tes awal (*pretest*) ini cukup panjang, sehingga guru membutuhkan waktu tambahan sekitar 30 menit dengan menggunakan jam pulang sekolah siswa karena pelajaran seni rupa ada di jam terakhir.



Gambar 4.10. Kegiatan siswa saat mewarnai relief. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

3) Proses rekapitulasi nilai *pretest* oleh ketiga penilai

Peneliti melakukan penilaian dengan di dampingi oleh dua orang penilai lain yang lebih berkompeten, ahli dan berpengalaman dalam bidang Seni Rupa. Dengan susunan penilai 1 adalah peneliti sendiri, kemudian penilai 2 adalah Guru Seni Rupa kelas XI dan XII dan penilai 3 adalah Guru Seni Rupa kelas X di SMAN 19 Jakarta. Proses penilaian hasil karya relief dilakukan dengan berpedoman pada tabel penilaian yang sudah dimodifikasi sesuai klasifikasi penilaian Brent G Wilson.

a) Nilai dan Hasil Karya *Pretest* pada Kelompok Kontrol

Pendeskripsian nilai dan hasil karya relief siswa pada tahap *pretest* di kelompok kontrol, disajikan dalam bentuk tabel dengan hasil nilai rata-rata dari ketiga penilai serta dokumentasi foto yang dianalisis secara tertulis berdasarkan pedoman penilaian. Kemudian hasil nilai siswa secara keseluruhan akan dikelompokkan berdasarkan kategori penilaian dan disajikan ke dalam bentuk angka dan diagram batang untuk mengetahui jumlah nilai siswa pada tiap kategori penilaian.

(1) Nilai Karya *Pretest* Siswa pada Kelompok Kontrol

Berikut ini adalah rincian rekapitulasi nilai *pretest* dari ketiga penilai. Penilaian berdasarkan pada hasil karya relief yang dibuat oleh siswa kelompok eksperimen di tahap *pretest*, yang disajikan dalam bentuk tabel

Tabel 4.1. Rekapitulasi Nilai *Pretest* pada kelompok Kontrol

| No | Siswa | P1 | P 2 | P3 | JUMLAH | NILAI |
|----|--------------------|----|-----|----|--------|-------|
| 1 | Aditya Maulana | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 |
| 2 | Afidah Dwi | 63 | 68 | 65 | 196 | 65 |
| 3 | Agus Siswanto | 82 | 87 | 88 | 257 | 86 |
| 4 | Amalina Salsabila | 70 | 73 | 72 | 215 | 72 |
| 5 | Annisa Tri | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 |
| 6 | Audra Kevin | 74 | 78 | 75 | 227 | 76 |
| 7 | Azizah Nur | 78 | 82 | 80 | 240 | 80 |
| 8 | Cep Hambali | 62 | 64 | 60 | 186 | 62 |
| 9 | Chrisandi | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 |
| 10 | Dandi Krismanto | 65 | 70 | 68 | 203 | 68 |
| 11 | Febryansyah | 65 | 67 | 68 | 200 | 67 |
| 12 | Irenee Kartika | 74 | 78 | 76 | 228 | 76 |
| 13 | Irgi Emiral | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 |
| 14 | Leone Septianto | 85 | 90 | 88 | 263 | 88 |
| 15 | Mauliyani Rahman | 64 | 68 | 65 | 197 | 66 |
| 16 | M Apriyansyah | 84 | 86 | 88 | 258 | 86 |
| 17 | Muhammad Azam | 67 | 70 | 68 | 205 | 68 |
| 18 | Nita Nurjijah | 70 | 75 | 73 | 218 | 73 |
| 19 | Nunung Supriatin | 80 | 80 | 80 | 240 | 80 |
| 20 | Rati Juliana | 61 | 61 | 63 | 185 | 62 |
| 21 | Reinaldi Simarmata | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 |
| 22 | Retno Tri | 68 | 74 | 73 | 215 | 72 |
| 23 | Reza Febian | 72 | 78 | 75 | 225 | 75 |
| 24 | Riski Tri | 67 | 73 | 75 | 215 | 72 |
| 25 | Silvia Untari | 63 | 65 | 68 | 196 | 65 |
| 26 | Siti Sarah | 77 | 78 | 78 | 233 | 78 |
| 27 | Vicka Ninda | 67 | 70 | 68 | 205 | 68 |
| 28 | Wilson Julian | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 |
| 29 | Yesi Utami | 62 | 60 | 63 | 185 | 62 |
| 30 | Yuli Yudiasih | 75 | 77 | 79 | 231 | 77 |

Keterangan :

Penilai 1: Nadia Rachmasari (Peneliti)

Penilai 2: Bapak Luqman Effendy S.pd (Guru SR kelas XI&XII)

Penilai 3: Ibu Tri Rahmi S.pd (Guru SR kelas X)

Catatan : Biodata penilai terdapat pada lampiran

(2) Hasil karya *pretest* siswa pada kelompok Kontrol

Hasil karya relief dari kelompok kontrol pada tahap *pretest* ini, disajikan dalam bentuk dokumentasi foto yang dikelompokkan menjadi empat kategori penilaian berdasarkan hasil rekapitulasi nilai. Pengelompokan kategorinya yaitu (A) sangat baik, (B) baik, (C) cukup baik, dan (D) kurang baik dengan penyajian tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2. Hasil Karya *Pretest* pada kelompok Kontrol

| A = Kategori Sangat Baik (86-100) | | |
|---|--|--|
|  Agus Siswanto |  Leone Septianto |  M. Apriyansyah |
| B = Kategori Baik (76-85) | | |
|  Audra Kevin |  Azizah Nur |  Irene Kartika |
|  Nunung Supriatin |  Siti Sarah |  Yuli Yudiasih |

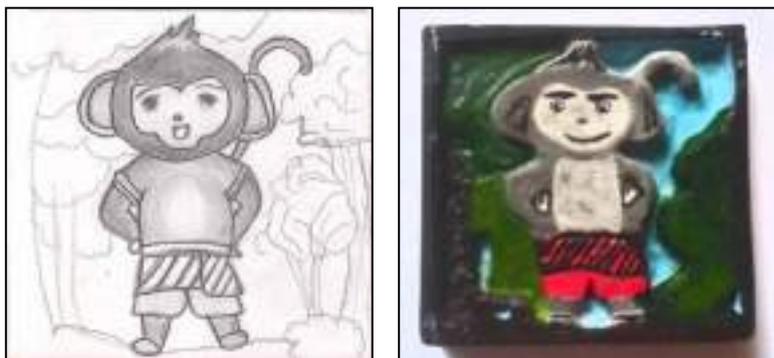
| C = Kategori Cukup Baik (66-75) | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| Amalina Salsabila | Dandi Krismanto | Febryansyah |
|  |  |  |
| Muhammad Azam | Nita Nurjijah | Retno Tri |
|  |  |  |
| Reza Febian | Riski Tri | Mauliyani Rahman |
|  | | |
| Vicka Ninda | | |
| D = Kategori Kurang Baik (56-65) | | |
|  |  |  |
| Aditya Maulana | Afidah Dwi | AnnisaTri |

| | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| Cep Hambali | Chrisandi | Irgi Emiral |
|  |  |  |
| Rati Juliana | Reinaldi Simarmata | Silvia Untari |
|  |  | |
| Wilson Julian | Yesi Utami | |

(3) Deskripsi Penilaian Karya Relief *Pretest* Kelompok Kontrol

Berikut ini adalah deskripsi penilaian karya relief siswa pada tahap *pretest* dari setiap kategori nilai, yang disajikan dalam bentuk rincian tabel penilaian beserta dengan deskripsi hasil analisis dari aspek penilaiannya.

(a) Penilaian karya dengan kategori sangat baik (86-100)



Gambar 4.11 dan 4.12. Hasil pembuatan *Sketch* dan Relief karya Leone Septianto. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.3. Penilaian relief kategori sangat baik karya Leone (*pretest*)

| Penilai | Aspek Penilaian | | | | | | Rata-rata | | Nilai |
|---------|-----------------|-----|-----|--------------|-----|-----|-----------|-------|-------|
| | Kreativitas | | | Keterampilan | | | Nilai | | |
| | 1.a | 1.b | 1.c | 2.a | 2.b | 2.c | Skor | Nilai | |
| I | 86 | 85 | 85 | 83 | 87 | 87 | 513 | 85 | 88 |
| II | 88 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 538 | 90 | |
| III | 85 | 88 | 90 | 88 | 90 | 88 | 529 | 88 | |

Keterangan:

Kreativitas

1.a : Keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh

1.b : Kelancaran ide dalam ekspresi wajah tokoh

1.c : Kerincian ide dalam menggambarkan *background*

Keterampilan

2.a : Penguasaan proses membuat gambar *sketch*

2.b : Penguasaan proses membuat bentuk relief

2.c : Penguasaan dalam proses mewarnai

Deskripsi Analisis :

Relief karya Leone termasuk dalam kategori sangat baik, karena dapat menggambarkan obyek tokoh seekor Lutung yang sesuai dengan karakternya dalam legenda Lutung kasarung.

Dari segi kreativitas relief karya Leone ini sudah mempunyai ide/gagasan yang sangat kreatif, terlihat dari penggambaran sikap tubuh tokoh yang kreatif dan cukup unik, dengan ekspresi wajah yang sangat menarik dan ekspresif sesuai dengan karakter tokoh. Kemudian *background* nya juga terlihat menarik dan padu secara keseluruhan, karena Leone dapat menggambarkan obyek pendukung dengan sangat rinci. Sehingga membuat konsep dari karya relief ini dapat tervisualisasikan dengan baik.

Dari segi keterampilan Leone sudah sangat terampil dalam membuat karya relief. Terlihat dari bentuk obyek yang dibuat pada gambar *sketch* sangat detail, di mana terdapat obyek utama dan obyek pendukung dengan komposisi penempatan yang seimbang dan harmonis. Kemudian Leone juga sudah dapat menguasai alat dan media pembuatan relief dengan baik, terlihat dari kemampuannya menerapkan bentuk gambar ke dalam bentuk relief dengan ketebalan volume yang pas dan kedalaman obyeknya runtut (obyek dibuat semakin menjorok ke dalam).

Obyek utama dibuat lebih timbul dibandingkan dengan obyek lainnya. Lalu penguasaan alat dan bahan pada tahap mewarnai juga sudah baik, terlihat dari hasil goresan catnya yang cukup rapih. Serta pemilihan warnanya yang cerah dan sudah mulai bergradasi, membuat tokoh lutung pada karya Leone ini menjadi lebih menarik.

(b) Penilaian karya dengan kategori baik (76-85)



Gambar 4.13 dan 4.14. Hasil pembuatan *Sketch* dan *Relief* karya Azizah Nur. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.4. Penilaian relief kategori baik karya Azizah (*pretest*)

| Penilai | Aspek Penilaian | | | | | | Rata-rata | | Nilai |
|---------|-----------------|-----|-----|--------------|-----|-----|-----------|-------|-------|
| | Kreativitas | | | Keterampilan | | | Nilai | | |
| | 1.a | 1.b | 1.c | 2.a | 2.b | 2.c | Skor | Nilai | |
| I | 78 | 75 | 75 | 77 | 80 | 80 | 465 | 78 | 80 |
| II | 78 | 82 | 84 | 85 | 82 | 82 | 493 | 82 | |
| III | 78 | 78 | 82 | 84 | 80 | 80 | 482 | 80 | |

Keterangan:

Kreativitas

1.a : Keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh

1.b : Kelancaran ide dalam ekspresi wajah tokoh

1.c : Kerincian ide dalam menggambarkan *background*

Keterampilan

2.a : Penguasaan proses membuat gambar *sketch*

2.b : Penguasaan proses membuat bentuk relief

2.c : Penguasaan dalam proses mewarnai

Deskripsi Analisis :

Relief karya Azizah termasuk dalam kategori baik, karena sudah dapat menggambarkan obyek seekor lutung dengan baik. Dari segi kreativitas relief karya Azizah ini sudah mempunyai ide/gagasan yang cukup kreatif, terlihat dari penggambaran sikap tubuh tokoh yang unik, dengan ekspresi wajah yang cukup ekspresif. Kemudian obyek pendukung pada *background* sudah divisualisasikan dengan cukup rinci dan seimbang pada tiap sisinya, sehingga terlihat padu dengan obyek utama.

Dari segi keterampilan Azizah sudah cukup terampil dalam proses pembuatan karya relief. Terlihat dari hasil gambar

sketch yang dibuat cukup detail, di mana sudah terdapat obyek utama dan obyek pendukung dengan proporsi serta komposisi penempatan obyek yang seimbang. Penguasaan terhadap alat dan media pada pembuatan relief juga sudah baik, terlihat dari bentuk obyeknya yang proporsional, ketebalan volumenya yang pas, serta posisi kedalaman obyeknya dibuat runtut (obyek utama lebih timbul dari obyek pada *background*)

Sedangkan pada proses mewarnai azizah cukup dapat menguasai alat dan bahan dengan baik, terlihat dari hasil goresan cat yang rata. Serta pemilihan warna pada obyek tokoh yang lebih terang dibandingkan dengan *background*, mampu membuat obyek tokoh lebih menarik dan menjadikannya *point of interest* pada karya ini.

(c) Penilaian karya dengan kategori cukup baik (66-75)



Gambar 4.15 dan 4.16. Hasil pembuatan *Sketch* dan Relief karya Riski Tri. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.5. Penilaian relief kategori cukup baik karya Riski (*pretest*)

| Penilai | Aspek Penilaian | | | | | | Rata-rata | | Nilai |
|---------|-----------------|-----|-----|--------------|-----|-----|-----------|-------|-------|
| | Kreativitas | | | Keterampilan | | | Nilai | | |
| | 1.a | 1.b | 1.c | 2.a | 2.b | 2.c | Skor | Nilai | |
| I | 60 | 65 | 70 | 68 | 69 | 70 | 402 | 67 | 72 |
| II | 82 | 85 | 63 | 63 | 78 | 65 | 436 | 73 | |
| III | 75 | 76 | 74 | 73 | 75 | 75 | 448 | 75 | |

Keterangan:

Kreativitas

1.a : Keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh

1.b : Kelancaran ide dalam ekspresi wajah tokoh

1.c : Kerincian ide dalam menggambarkan *background*

Keterampilan

2.a : Penguasaan proses membuat gambar *sketch*

2.b : Penguasaan proses membuat bentuk relief

2.c : Penguasaan dalam proses mewarnai

Deskripsi Analisis :

Relief karya Riski ini termasuk ke dalam kategori cukup baik, karena dapat menggambarkan obyek putri Purbasari. Walaupun masih belum terlihat karakter tokoh putri Purbasari yang seperti dalam legenda Lutung Kasarung.

Dari segi kreativitas, relief karya Riski sudah mempunyai ide/gagasan yang cukup kreatif pada tokoh. Terlihat dari penggambaran sikap tubuh dan ekspresi wajah tokoh yang cukup ekspresif, menggambarkan karakter putri Purbasari. Namun belum dirancangnya obyek pada *background*, sehingga secara keseluruhan Riski kurang dapat memvisualisasikan rancangan relief dengan gagasan konsep karya yang baik dan kreatif.

Dari segi keterampilan Riski masih kurang terampil di dalam membuat karya relief. Terlihat dari gambar *sketch* yang dibuat, garis obyeknya masih belum detail dan bentuknya kurang proporsional. Begitu pula dengan bentuk relief yang dibuat, terlihat bahwa Riski belum cukup terampil menggunakan alat dalam membuat bentuk relief yang benar. Serta belum mampu menguasai media berbahan gypsum dengan baik dan benar.

Sedangkan dalam proses mewarnai Riski sudah dapat menggunakan alat dengan cukup baik, terlihat dari hasil goresan catnya cukup rapih. Namun Riski masih belum dapat memilih dan mengkombinasikan warna cat yang sesuai, terlihat dari hasil pengaplikasian warna yang digunakan terlalu gelap baik pada obyek tokoh maupun *background*. Sehingga membuat tokoh yang digambarkan menjadi kurang menarik karena tersamarkan oleh warna *background*.

(d) Penilaian karya dengan kategori kurang baik (56-65)



Gambar 4.17 dan 4.18. Hasil pembuatan *Sketch* dan *Relief* karya Yesi Utami. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.6 Penilaian relief kategori kurang baik karya Yesi (*pretest*)

| Penilai | Aspek Penilaian | | | | | | Rata-rata | | Nilai |
|---------|-----------------|-----|-----|--------------|-----|-----|-----------|-------|-------|
| | Kreativitas | | | Keterampilan | | | Nilai | | |
| | 1.a | 1.b | 1.c | 2.a | 2.b | 2.c | Skor | Nilai | |
| I | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 360 | 62 | 62 |
| II | 65 | 65 | 65 | 65 | 63 | 66 | 389 | 60 | |
| III | 64 | 64 | 64 | 63 | 60 | 67 | 382 | 63 | |

Keterangan:

Kreativitas

1.a : Keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh

1.b : Kelancaran ide dalam ekspresi wajah tokoh

1.c : Kerincian ide dalam menggambarkan *background*

Keterampilan

2.a : Penguasaan proses membuat gambar *sketch*

2.b : Penguasaan proses membuat bentuk relief

2.c : Penguasaan dalam proses mewarnai

Deskripsi Analisis :

Relief karya Yesi termasuk ke dalam kategori kurang baik. Dikarenakan Yesi belum dapat membuat obyek tokoh seekor lutung dengan proporsi bentuk yang baik, serta kurang dapat menggambarkan tokoh sesuai dengan karakter dalam legenda Lutung Kasarung.

Dari segi kreativitas, karya relief ini belum mempunyai ide/gagasan yang cukup kreatif. Terlihat dari penggambaran sikap tubuh tokoh yang kaku dan kurang imajinatif, namun ekspresi wajah dari tokoh yang ditampilkan sudah cukup ekspresif. Kemudian obyek pendukung pada *background*, digambarkan

dengan kurang rinci dan belum terkonsep dengan baik. Sehingga obyek terlihat masih kurang padu secara keseluruhan.

Dari segi keterampilan Yesi terlihat belum terampil dalam membuat karya relief. Jika dilihat dari rancangan obyek pada gambar *sketch* obyek terlihat cukup seimbang, di mana terdapat obyek utama dan obyek pendukung pada *background*. Namun komposisi penempatan obyeknya masih kurang tepat dan belum harmonis. Begitu pula dengan bentuk relief yang dibuat, Yesi masih kurang terampil menggunakan alat. Terlihat dari bentuk relief yang dibuat kurang proporsional dan belum padu antara obyek yang satu dengan lainnya. Sehingga obyek terkesan seperti hanya menempel pada *background*, karena belum tercipta tingkatan volume yang harmonis antara obyek utama dengan obyek pendukung.

Sedangkan dalam proses mewarnai terlihat bahwa Yesi juga belum dapat menguasai alat dan bahan dengan baik, dilihat dari hasil goresan cat yang kurang rata dan rapih. Serta pemilihan warnanya yang terlalu mencolok, membuat tampilan warna obyek terlihat kurang harmonis secara keseluruhan.

b) Nilai dan Hasil Karya *Pretest* pada Kelompok Eksperimen

Pendeskripsian nilai dan hasil karya relief siswa pada tahap *pre-test* di kelompok eksperimen, disajikan dalam bentuk tabel dengan

hasil nilai rata-rata dari ketiga penilai serta dokumentasi foto yang dianalisis secara tertulis berdasarkan pedoman penilaian. Kemudian hasil nilai siswa secara keseluruhan akan dikelompokkan berdasarkan kategori penilaian dan disajikan ke dalam bentuk angka dan diagram batang untuk mengetahui jumlah nilai siswa pada tiap kategori penilaian.

(1) Nilai Karya *Pretest* Siswa pada Kelompok Eksperimen

Berikut ini adalah rincian rekapitulasi nilai pretest dari ketiga penilai Penilaian berdasarkan pada hasil karya relief yang dibuat oleh siswa kelompok eksperimen di tahap *pretest*, yang disajikan dalam bentuk tabel

Tabel 4.7. Rekapitulasi Nilai *Pretest* pada kelompok Eksperimen

| No | Siswa | P1 | P2 | P3 | JUMLAH | NILAI |
|----|--------------------|----|----|----|--------|-------|
| 1 | Abdul Muflih | 77 | 78 | 78 | 233 | 78 |
| 2 | Adelia Suwarso | 85 | 88 | 88 | 261 | 87 |
| 3 | Adiartha Sandjoyo | 84 | 87 | 86 | 257 | 86 |
| 4 | Ali | 62 | 65 | 68 | 195 | 65 |
| 5 | Anita | 60 | 65 | 62 | 187 | 62 |
| 6 | Ayu Wandira | 61 | 64 | 66 | 191 | 64 |
| 7 | Bayu Faturrahman | 78 | 78 | 78 | 234 | 78 |
| 8 | Christian Meindy | 60 | 65 | 67 | 192 | 64 |
| 9 | Fajar Alim | 75 | 75 | 75 | 225 | 75 |
| 10 | Felix Tan | 62 | 60 | 65 | 187 | 62 |
| 11 | Grace Zenifer | 60 | 61 | 64 | 185 | 62 |
| 12 | Indie Permatahati | 62 | 62 | 62 | 186 | 62 |
| 13 | Jessica | 78 | 81 | 80 | 239 | 80 |
| 14 | Laurencia Kristina | 78 | 80 | 80 | 238 | 79 |
| 15 | M Raihan | 77 | 78 | 77 | 232 | 77 |
| 16 | M Syarifudin | 74 | 78 | 75 | 227 | 76 |
| 17 | Monica Elvira | 60 | 70 | 64 | 194 | 65 |
| 18 | Muhammad Mulya | 68 | 70 | 73 | 211 | 70 |
| 19 | Nur Hilal | 60 | 65 | 67 | 192 | 64 |
| 20 | Nurfadilah | 64 | 68 | 65 | 197 | 66 |
| 21 | Rachel Immanuella | 75 | 80 | 78 | 233 | 78 |

| | | | | | | |
|----|------------------|----|----|----|-----|----|
| 22 | Raka Wicaksana | 65 | 66 | 66 | 197 | 66 |
| 23 | Retno Juliani | 62 | 70 | 64 | 196 | 65 |
| 24 | Rifki Sulaiman | 72 | 72 | 72 | 216 | 72 |
| 25 | Ronald Christian | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 |
| 26 | Septi Dwi | 67 | 70 | 68 | 205 | 68 |
| 27 | Sin Shin | 60 | 62 | 60 | 182 | 61 |
| 28 | Sintya Putri | 78 | 80 | 82 | 240 | 80 |
| 29 | Veren Marzela | 67 | 67 | 68 | 202 | 67 |
| 30 | Zahra Afdillah | 84 | 88 | 87 | 259 | 86 |

Keterangan :

Penilai 1: Nadia Rachmasari (Peneliti)

Penilai 2: Bapak Luqman Effendy S.pd (Guru SR kelas XI&XII)

Penilai 3: Ibu Tri Rahmi S.pd (Guru SR kelas X)

Catatan : Biodata penilai terdapat pada lampiran

(2) Hasil karya *pretest* siswa pada kelompok Eksperimen

Hasil karya relief dari kelompok eksperimen pada tahap *pre-test* ini, disajikan dalam bentuk dokumentasi foto yang dikelompokkan menjadi empat kategori penilaian berdasarkan hasil rekapitulasi nilai. Pengelompokan kategorinya yaitu (A) sangat baik, (B) baik, (C) cukup baik, dan (D) kurang baik dengan penyajian tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8. Hasil Karya *Pretest* Pada Kelompok Eksperimen

| A = Kategori Sangat Baik (86-100) | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| Adelia Suwarso | Adiartha Sandjoyo | Zahra Afdillah |

B = Kategori Baik (76-85)

| | | |
|--|---|---|
|  |  |  |
| Abdul Muflih | Bayu Faturrahman | Jessica |
|  |  |  |
| Laurencia Kristina | Muhammad Raihan | Muhammad Syaripudin |
|  |  | |
| Sintya Putri | Rachel Immanuella | |

C = Kategori Cukup Baik (66-75)

| | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| Fajar Alim | Muhammad Mulya | Nurfadilah |
|  |  |  |
| Raka Wicaksana | Rifki Sulaiman | Septi Dwi Handayani |

| | | |
|---|--|---|
|  | | |
| <p>Veren Marzela</p> | <p>D = Kategori Kurang Baik (56-65)</p> | |
|  |  |  |
| <p>Ali</p> | <p>Anita</p> | <p>Ayu Wandira</p> |
|  |  |  |
| <p>Christian Meindy</p> | <p>Felix Tan</p> | <p>Grace Zenifer</p> |
|  |  |  |
| <p>Indie Permatahati</p> | <p>Monica Elvira</p> | <p>Nur Hilal</p> |
|  |  |  |
| <p>Retno Juliani</p> | <p>Ronald Christian</p> | <p>Sin Shin</p> |

(3) Deskripsi Penilaian Karya Relief *Pretest* Kelompok Eksperimen

Berikut ini adalah deskripsi penilaian karya relief siswa pada tahap *pretest* dari setiap kategori nilai, yang disajikan dalam bentuk rincian tabel penilaian beserta dengan deskripsi hasil analisis dari aspek penilaiannya.

(a) Penilaian karya dengan kategori sangat baik (86 -100)



Gambar 4.19 dan 4.20. Hasil pembuatan *Sketch* dan Relief karya Zahra Afdillah. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.9. Penilaian relief kategori sangat baik karya Zahra (*pretest*)

| Penilai | Aspek Penilaian | | | | | | Rata-rata Nilai | | Nilai |
|---------|-----------------|-----|-----|--------------|-----|-----|-----------------|-------|-------|
| | Kreativitas | | | Keterampilan | | | Skor | Nilai | |
| | 1.a | 1.b | 1.c | 2.a | 2.b | 2.c | | | |
| I | 87 | 83 | 83 | 84 | 86 | 84 | 507 | 84 | 86 |
| II | 90 | 86 | 88 | 86 | 88 | 88 | 526 | 88 | |
| III | 88 | 85 | 87 | 85 | 88 | 87 | 520 | 87 | |

Keterangan:

Kreativitas

1.a : Keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh

1.b : Kelancaran ide dalam ekspresi wajah tokoh

1.c : Kerincian ide dalam menggambarkan *background*

Keterampilan

2.a : Penguasaan proses membuat gambar *sketch*

2.b : Penguasaan proses membuat bentuk relief

2.c : Penguasaan dalam proses mewarnai

Deskripsi Analisis :

Relief karya Zahra termasuk ke dalam kategori sangat baik, karena menggambarkan obyek seorang putri purbasari yang sesuai dengan karakter dalam legenda Lutung kasarung.

Dari segi kreativitas relief karya Zahra ini sudah mempunyai ide/gagasan yang sangat kreatif. Terlihat dari penggambaran sikap tubuh tokohnya yang unik, dan ekspresi wajah yang cukup ekspresif sesuai dengan karakter tokoh. Kemudian obyek pendukung pada *background* dirancang dengan cukup detail, sehingga membuat konsep dari karya relief Zahra dapat tervisualisasikan dengan baik dan terlihat padu secara keseluruhan.

Dari segi keterampilan Zahra sudah terampil dalam membuat karya relief. Dilihat dari bentuk obyek yang dibuat pada gambar *sketch* cukup detail, yaitu terdapat obyek utama dan obyek pendukung pada *background* dengan komposisi penempatan yang seimbang dan harmonis. Kemudian zahra juga sudah mampu menguasai alat dan media pembuatan relief dengan sangat baik, terlihat dari kemampuannya menerapkan bentuk rancangan gambar *sketch* ke dalam bentuk relief secara detail dengan ketebalan volume yang pas.

Di mana obyek utama dibuat lebih timbul dibandingkan dengan obyek pendukung. Lalu penguasaan terhadap alat dan bahan di dalam proses mewarnai juga sudah baik, terlihat dari hasil goresan catnya yang rapih. Serta pemilihan dan pengkombinasian warna-warna yang cerah, membuat obyek tokoh menjadi lebih menarik dan tampak hidup.

(b) Penilaian karya dengan kategori baik (76-85)



Gambar 4.21 dan 4.22. Hasil pembuatan *Sketch* dan *Relief* karya Abdul Muflih. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.10. Penilaian Relief Kategori Baik Karya Abdul (*pretest*)

| Penilai | Aspek Penilaian | | | | | | Rata-rata Nilai | | Nilai |
|---------|-----------------|-----|-----|--------------|-----|-----|-----------------|-------|-------|
| | Kreativitas | | | Keterampilan | | | Nilai | | |
| | 1.a | 1.b | 1.c | 2.a | 2.b | 2.c | Skor | Nilai | |
| I | 78 | 74 | 75 | 77 | 80 | 78 | 462 | 77 | 78 |
| II | 80 | 76 | 76 | 78 | 80 | 78 | 468 | 78 | |
| III | 78 | 76 | 78 | 78 | 78 | 80 | 468 | 78 | |

Keterangan:

Kreativitas

1.a : Keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh

1.b : Kelancaran ide dalam ekspresi wajah tokoh

1.c : Kerincian ide dalam menggambarkan *background*

Keterampilan

2.a : Penguasaan proses membuat gambar *sketch*

2.b : Penguasaan proses membuat bentuk relief

2.c : Penguasaan dalam proses mewarnai

Deskripsi Analisis :

Relief karya Abdul termasuk ke dalam kategori baik, karena sudah menggambarkan obyek seekor lutung yang sesuai dengan karakter dalam legenda Lutung Kasarung.

Dari segi kreativitas relief karya Abdul ini terlihat sudah mempunyai ide/gagasan yang kreatif. Dilihat dari penggambaran sikap tubuh tokoh yang cukup unik, dengan ekspresi wajah yang menarik dan ekspresif sesuai dengan karakter tokoh. Kemudian obyek pendukung pada *background* dirancang dengan cukup detail dan seimbang antar tiap sisi, sehingga dapat menyatu dengan obyek utama.

Dari segi keterampilan Abdul sudah cukup terampil dalam membuat karya relief. Terlihat dari gambaran obyek yang dibuat pada *sketch* sudah cukup detail, di mana terdapat obyek utama dan obyek pendukung pada *background* dengan komposisi penempatan yang seimbang. Penguasaan terhadap alat dan media dalam pembuatan relief juga baik, terlihat dari bentuk objek yang dibuat cukup proporsional.

Namun, Abdul masih kurang bisa membuat ketebalan obyek dengan tingkatan volume yang pas dan harmonis antara ob-

yek utama dengan obyek pendukung. Sedangkan dalam proses mewarnai, abdul sudah dapat menguasai alat dan bahan dengan baik. Terlihat dari goresan catnya yang rata, serta pemilihan warna yang agak gelap pada tokoh dan dikombinasikan dengan warna lebih terang pada *background* mampu membuat obyek utama menjadi *point of interest*.

(c) Penilaian karya dengan kategori cukup baik (66-75)



Gambar 4.23 dan 4.24. Hasil pembuatan *Sketch* dan Relief karya Rifki Sulaiman. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.11. Penilaian Relief Kategori Cukup Baik Karya Rifki (*pretest*)

| Penilai | Aspek Penilaian | | | | | | Rata-rata Nilai | | Nilai |
|---------|-----------------|-----|-----|--------------|-----|-----|-----------------|-------|-------|
| | Kreativitas | | | Keterampilan | | | Nilai | | |
| | 1.a | 1.b | 1.c | 2.a | 2.b | 2.c | Skor | Nilai | |
| I | 71 | 72 | 73 | 71 | 72 | 72 | 431 | 72 | 72 |
| II | 72 | 72 | 72 | 72 | 72 | 72 | 432 | 72 | |
| III | 71 | 70 | 75 | 72 | 72 | 75 | 435 | 72 | |

Keterangan:

Kreativitas

1.a : Keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh

1.b : Kelancaran ide dalam ekspresi wajah tokoh

1.c : Kerincian ide dalam menggambarkan *background*

Keterampilan

2.a : Penguasaan proses membuat gambar *sketch*

2.b : Penguasaan proses membuat bentuk relief

2.c : Penguasaan dalam proses mewarnai

Deskripsi Analisis :

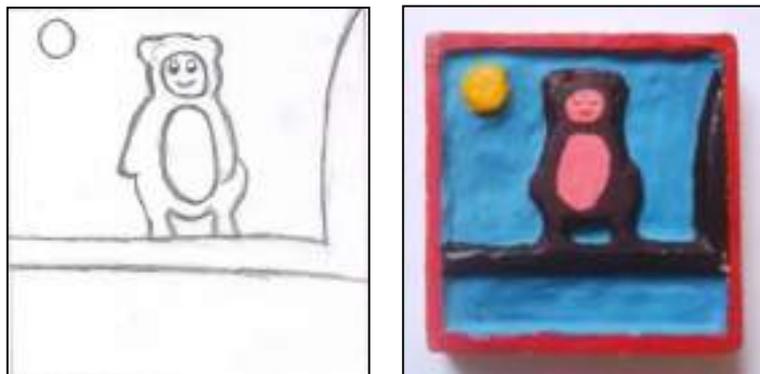
Relief karya Rifki termasuk dalam kategori cukup baik karena sudah menggambarkan obyek seekor lutung. Walaupun masih belum terlihat karakter tokoh lutung seperti dalam legenda Lutung Kasarung.

Dari segi kreativitas relief karya Rifki ini belum mempunyai ide/gagasan yang kreatif, terlihat dari penggambaran sikap tubuh tokoh yang kurang imajinatif dengan ekspresi wajah yang kurang ekspresif, namun masih menggambarkan seekor lutung. Kemudian obyek pendukung yang dirancang pada *background* terlihat masih kurang detail dan kurang seimbang penempatannya, sehingga kurang padu dan menyatu dengan obyek utama.

Dari segi keterampilan Rifki cukup terampil dalam membuat karya relief. Dilihat dari rancangan obyek yang dibuat cukup seimbang, di mana terdapat obyek utama dan obyek pendukung pada *background*. Namun komposisi penempatan obyeknya masih kurang harmonis. Begitu pula dengan bentuk relief yang dibuat terlihat bahwa Rifki cukup terampil menggunakan alat di dalam membuat bentuk, namun masih belum dapat menguasai media dengan baik.

Sehingga tingkat ketebalan volume pada obyek utama kurang timbul dari obyek pendukungnya. Serta penempatan posisi antar obyek yang masih belum pas, membuat komposisi obyek secara keseluruhan terlihat kurang padu. Sedangkan dalam proses mewarnai Rifki juga belum dapat menguasai alat dan bahan dengan baik, terlihat dari hasil goresan cat yang kurang rapih. Serta pemilihan warna untuk obyek pendukung yang terlalu gelap menjadikan obyek tersebut kurang mendukung obyek utama karena karakteristiknya kurang terlihat.

(d) Penilaian karya dengan kategori kurang baik (56-65)



Gambar 4.25 dan 4.26. Hasil pembuatan *Sketch* dan *Relief* karya Grace Zenifer. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.12. Penilaian relief kategori kurang baik karya Grace (*pretest*)

| Penilai | Aspek Penilaian | | | | | | Rata-rata Nilai | | Nilai |
|---------|-----------------|-----|-----|--------------|-----|-----|-----------------|-------|-------|
| | Kreativitas | | | Keterampilan | | | Skor | Nilai | |
| | 1.a | 1.b | 1.c | 2.a | 2.b | 2.c | | | |
| I | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 360 | 60 | 62 |
| II | 61 | 61 | 62 | 61 | 60 | 61 | 366 | 61 | |
| III | 63 | 63 | 65 | 64 | 64 | 64 | 383 | 64 | |

Keterangan:

Kreativitas

1.a : Keunikan ide dalam menggambarkan sikap tubuh tokoh

1.b : Kelancaran ide dalam ekspresi wajah tokoh

1.c : Kerincian ide dalam menggambarkan *background*

Keterampilan

2.a : Penguasaan proses membuat gambar *sketch*

2.b : Penguasaan proses membuat bentuk relief

2.c : Penguasaan dalam proses mewarnai

Deskripsi Analisis :

Relief karya Grace termasuk ke dalam kategori kurang baik, dikarenakan Grace belum dapat menggambarkan obyek tokoh seekor lutung dengan bentuk yang baik dan karakter yang sesuai seperti dalam legenda Lutung Kasarung.

Dari segi kreativitas, karya relief ini belum mempunyai ide/gagasan yang kreatif. Terlihat dari penggambaran sikap tubuh tokoh yang statis dan belum imajinatif, serta ekspresi wajah tokoh yang belum ekspresif dan tidak menggambarkan karakter seekor lutung karena lebih terlihat seperti burung hantu. Kemudian obyek pendukung pada *background*, belum dirancang dengan rinci sehingga kurang mendukung obyek utama.

Dari segi keterampilan Grace masih belum terampil dalam menguasai alat dan bahan pada proses pembuatan karya relief. Terlihat dari bentuk obyek pada gambar *sketch* yang dibuat kurang mendetail, sehingga proporsi bentuknya tidak mirip

seperti lutung. Namun komposisi penempatan obyeknya sudah cukup harmonis dan seimbang. Begitu pula dengan bentuk relief yang dibuat, terlihat bahwa Grace belum terampil dalam membuat bentuk tokoh dengan proporsi yang baik dan benar. Karena bentuk yang dibuat belum dapat mewujudkan tokoh lutung.

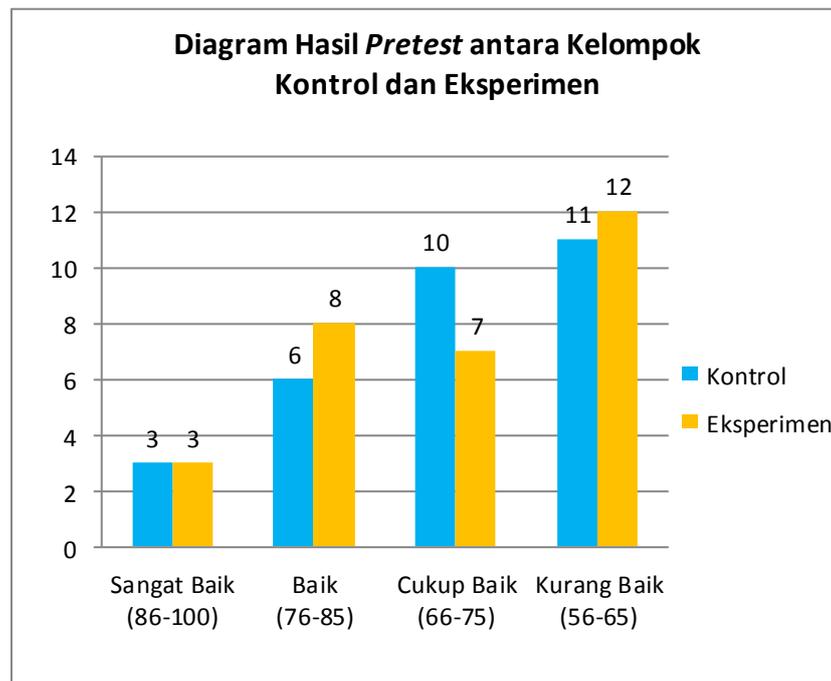
Sedangkan dalam proses mewarnai Grace terlihat cukup baik dalam memilih dan memulas warna, hanya saja masih belum dapat mengeksplor dan menggradasikan warna tersebut. Sehingga warna yang digunakan pada obyek utama dan pendukung menjadi serupa dan membuat obyek tokoh menjadi terlihat kurang menarik.

c) Perbandingan Hasil Nilai Pretest Kelompok Kontrol dengan Kelompok Eksperimen dalam bentuk Diagram dan Tabel

Hasil pretest pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dideskripsikan dalam bentuk diagram batang, untuk mengetahui jumlah siswa pada tiap kategori nilai. Serta tabel persentase untuk mengetahui persentase jumlah siswa di tiap kategori nilai (A) sangat baik, (B) baik, (C) cukup baik, dan (D), dari seluruh siswa pada setiap kelompok.

Kemudian keduanya dibandingkan, untuk mengetahui seberapa besar kemampuan awal siswa kelompok kontrol dan eksperimen di dalam membuat relief. Guna mengetahui apabila terdapat ketimpa-

ngan kemampuan siswa di dalam membuat relief pada kedua kelompok, yang dapat berakibat pada perbedaan nilai yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen Berikut ini adalah perbandingan dari hasil pencapaian nilai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yang disajikan dalam bentuk diagram batang dan tabel persentase:



Gambar 4.27. Diagram perbandingan nilai *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Keterangan :

Berdasarkan gambaran diagram di atas, diketahui bahwa siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori A (86-100) berjumlah 3 orang (eksperimen) dan 3 orang (kontrol), lalu nilai dengan kategori B (76-85) berjumlah 8 orang (eksperimen) dan 6 orang (kontrol), serta

nilai dengan kategori C (66-75) berjumlah 7 orang (eksperimen) dan 10 orang (kontrol), sedangkan nilai dengan kategori D (56-65) berjumlah 12 orang (eksperimen) dan 11 (kontrol).

Tabel 4.13.Perbandingan Persentase Nilai *Pretest* Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen

| Huruf | Angka | Kategori | Persentase <i>Pretest</i> | |
|-------|--------|-------------|---------------------------|------------|
| | | | Kontrol | Eksperimen |
| A | 86-100 | Sangat Baik | 10% | 10% |
| B | 76-85 | Baik | 20% | 27% |
| C | 66-75 | Cukup Baik | 33% | 23% |
| D | 56-65 | Kurang Baik | 37% | 40% |

Deskripsi Analisis:

Melihat tabel persentase di atas, diketahui bahwa persentase nilai dengan kategori sangat baik antara siswa kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen adalah sama-sama berjumlah 10%. Lalu persentase nilai dengan kategori baik adalah 20% kelompok kontrol dan 27% kelompok eksperimen, yang berarti lebih besar kelompok eksperimen dengan selisih 7%.

Kemudian persentase nilai dengan kategori cukup baik adalah 33% kelompok kontrol dan 23% kelompok eksperimen, yang berarti lebih besar kelompok kontrol dengan selisih 10%. Sedangkan persentase nilai dengan kategori kurang baik adalah 37% kelompok kontrol dan 40% kelompok eksperimen, yang berarti lebih besar kelompok eksperimen dengan selisih 3%.

Dengan demikian berdasarkan pemaparan hasil persentase pada tahap *pretest*, menunjukkan bahwa perbedaan kemampuan siswa dalam membuat karya relief antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol tidak terlalu signifikan. Sehingga kedua kelompok dapat menjadi sampel penelitian yang relevan dan tahapan pemberian *treatment* (perlakuan) pada kelompok eksperimen di dalam pembelajaran membuat relief dapat dilakukan.

Karena secara keseluruhan masih sedikit siswa yang mampu membuat karya relief dengan kategori nilai sangat baik dan baik (A dan B) sehingga masih banyak siswa yang hanya mampu membuat karya relief dengan kategori nilai cukup dan kurang baik (C dan D) di kedua kelompok. Dilihat dari hasil karya yang dibuat, siswa cenderung memilih tokoh yang seragam yaitu karakter lutung dan hanya ada beberapa siswa yang mau mengeksplor karakter tokoh lainnya.

Hal ini membuktikan bahwa masih kurangnya minat, pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap berbagai karakter tokoh yang terdapat pada legenda Lutung Kasarung. Data tersebut didukung oleh hasil pengerjaan kuesioner siswa sebelum tahap *pretest* dilakukan.

d) Hasil kuesioner awal siswa (Kontrol-Eksperimen)

Sebelum dilakukan kegiatan *pretest* guru terlebih dahulu menugaskan siswa untuk mengerjakan kuesioner, guna mengetahui pengetahuan siswa tentang seni relief dan tokoh legenda Lutung Kasarung

setelah diberikan pembelajaran awal sebelum kegiatan *pretest*. Dengan terdapat 10 butir soal dalam bentuk PG (pilihan ganda) mengenai seni relief dan tema tokoh legenda Lutung Kasarung. Hasil dari pengerjaan kuesioner sebagai berikut:

Tabel 4.14. Hasil Kuesioner Siswa

| No | Butir Pertanyaan | Kontrol | | Eksperimen | |
|----|---|------------|-----------|------------|-----------|
| | | B | S | B | S |
| 1 | Ciri-ciri dari karya seni rupa 2 dimensi adalah . . . | 30 | 0 | 28 | 2 |
| 2 | Patung, Vas bunga, Relief dan pajangan, yang termasuk karya seni 2 dimensi adalah . . . | 29 | 1 | 25 | 5 |
| 3 | Relief pada pavia, candi, uang logam dan dinding bangunan di mesir, manakah yang termasuk jenis relief datar. . . | 26 | 4 | 25 | 5 |
| 4 | Teknik dalam membuat relief adalah . . . | 24 | 6 | 26 | 4 |
| 5 | Bahan/media yang digunakan pada pembelajaran membuat relief kali ini adalah. . . | 24 | 6 | 27 | 3 |
| 6 | Langkah pertama di dalam membuat relief ini adalah . . | 27 | 3 | 25 | 5 |
| | | 160 | 20 | 156 | 24 |
| 7 | Legenda Lutung Kasarung berasal dari masyarakat . . . | 15 | 15 | 10 | 20 |
| 8 | Tokoh utama dalam legenda Lutung Kasarung adalah. . . | 20 | 10 | 26 | 4 |
| 9 | Jumlah tokoh pada legenda Lutung Kasarung ada . . . | 10 | 20 | 9 | 17 |
| 10 | Tokoh antagonis/jahat pada cerita Lutung kasarung adalah . . . | 6 | 24 | 8 | 21 |
| | | 51 | 69 | 53 | 62 |
| | Jumlah | 211 | 89 | 209 | 91 |

Catatan: (B) = Benar dan (S) = Salah

Tabel 4.15. Persentase hasil Kuesioner

| Soal | Persentase Hasil kuesioner | | | |
|--|----------------------------|-----|------------|-----|
| | Kontrol | | Eksperimen | |
| | B | S | B | S |
| Pengetahuan Seni Relief | 89% | 11% | 87% | 13% |
| Pemahaman Tema Tokoh Legenda Lutung Kasarung | 42% | 58% | 44% | 56% |

Deskripsi Analisis:

Dari data tabel 4.14 dan 4.15 hasil kuesioner soal tentang pengetahuan siswa terhadap seni relief adalah, sebanyak 89% siswa pada kelompok kontrol dan 87% siswa pada kelompok eksperimen dapat menjawab soal dengan benar. hal ini menunjukkan siswa sudah mempunyai pengetahuan yang mumpuni tentang seni relief dan siswa sudah siap untuk menerapkannya ke dalam kegiatan praktek membuat karya relief pada tahap awal (*pretest*).

Sedangkan hasil kuesioner soal tentang pemahaman siswa terhadap tema tokoh legenda Lutung Kasarung adalah, sebanyak 42% siswa pada kelompok kontrol dan 44% siswa pada kelompok eksperimen yang dapat menjawab soal dengan benar. berdasarkan data tersebut dan dengan melihat hasil karya relief siswa pada tahap *pretest* (belum mengeksplor berbagai karakter tokoh). Dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa tentang tema tokoh legenda Lutung Kasarung yang didapat melalui pembelajaran awal, dinilai masih kurang mumpuni untuk dapat diterapkan ke dalam bentuk obyek pada pembuatan karya

relief. Sehingga harus diberikan perlakuan (*treatment*) di dalam pembelajaran.

b. Tahap Perlakuan (*Treatment*)

Kegiatan pembelajaran tahap perlakuan dilaksanakan pada bulan September–Oktober. Tahap perlakuan/*treatment* ini dilakukan setelah guru mengetahui dan memahami seberapa besar kemampuan awal siswa, dalam membuat karya relief pada tahapan *pretest* sebelumnya. Perlakuan diberikan berdasarkan hasil analisa terhadap kekurangan di dalam pembelajaran pada tahap *pretest*, serta hasil karya relief siswa dari kedua kelompok penelitian. Tujuan diberikannya perlakuan adalah untuk memperbaiki kekurangan di dalam pembelajaran, baik dari segi pengajaran maupun hasil karya relief siswa. Sehingga nilai siswa pada pembelajaran membuat relief dapat meningkat.

1) Perlakuan pada kelompok Eksperimen

Pada kelompok eksperimen, tahap ini dilaksanakan dengan menerapkan metode mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung. Perlakuan diberikan dalam tiga kali pertemuan (3 x 90 menit) yang terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu pemahaman tema, pengembangan kreativitas, dan melatih keterampilan. Berikut adalah deskripsi proses pembelajaran serta hasil belajar dari ketiga tahap perlakuan:

a) Perlakuan 1 pemahaman tema (mengapresiasi tokoh)

Pada pertemuan ini siswa kelas XI IPS I yang merupakan kelompok eksperimen, diberikan perlakuan berupa kegiatan mengapresiasi tokoh legenda Lutung kasarung. Siswa diajarkan untuk mengkaji tokoh, berdasarkan karakter, ciri khas, dan visualnya dalam legenda Lutung Kasarung. Kegiatan ini bertujuan agar dapat membantu siswa di dalam memahami tema pada pembelajaran membuat karya relief.

Dalam penerapannya guru memberikan siswa tugas untuk mengapresiasi tokoh legenda Lutung kasarung, dalam artian siswa harus dapat mengamati tokoh dengan baik, memahami alur cerita dengan benar, dan mengkaji karakteristik dari salah satu tokoh dalam legenda Lutung Kasarung. Kemudian menuliskan hasil kajian tersebut, ke dalam bentuk *mind map* pada kertas A3.

Sedangkan pada kelompok kontrol pembelajaran dilakukan dengan guru memberikan (menerangkan) tentang materi legenda Lutung Kasarung dan memperkenalkan berbagai tokoh yang ada di dalamnya. Kemudian siswa ditugaskan untuk membuat *sketch* tokoh (awal).

(1) Proses Kegiatan Pada Perlakuan 1

Proses kegiatan awal dimulai dengan guru memperkenalkan tokoh-tokoh, dan memaparkan cerita legenda Lutung Kasarung menggunakan media *power point*. Lalu guru memberikan penjelasan dan ketentuan dalam melakukan kegiatan mengapresiasi tokoh, yang akan dilakukan oleh siswa. Guru memberikan siswa

kesempatan untuk bertanya (pertanyaan siswa mengarah kepada teknis dalam mengapresiasi tokoh).

Kemudian guru menjawab dengan memberikan contoh langkah-langkah dalam melakukan apresiasi terhadap tokoh cerita dengan dibantu oleh salah satu siswa. Dilanjutkan dengan kegiatan diskusi antar siswa tentang pemilihan tokoh, sebelum siswa mengerjakan tugasnya dalam bentuk *mind map*.



Gambar 4.28. Kegiatan saat guru memperkenalkan tokoh. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014



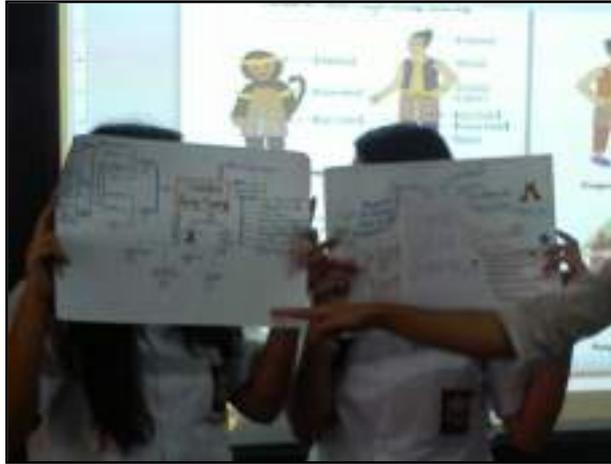
Gambar 4.29. Kegiatan saat guru memberikan contoh. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Siswa melakukan kegiatan apresiasi dengan antusias, karena mereka merasa tertarik dengan karakteristik pada berbagai tokoh dalam legenda Lutung Kasarung. Terlihat dari mulai siswa mengamati tokoh yang dipilih sampai memahami alur cerita dan karakter dari tokoh tersebut. Kemudian siswa memetakan hasil pengamatan, pemahaman, dan pengkajian terhadap tokoh dan alur cerita legenda Lutung Kasarung ke dalam bentuk *mind map*.



Gambar 4.30. Kegiatan siswa saat membuat *mind map*. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Setelah pembuatan *mind map* selesai, kegiatan dilanjutkan dengan siswa membuat *sketch* awal tokoh. Siswa membuat *sketch* tokoh sesuai dengan tokoh yang dipilih serta berdasar pada kriteria/ciri khas dari karakter tokoh yang dikaji pada pembuatan *mind map*.



Gambar 4.31. Siswa saat menunjukkan hasil pembuatan *mind map*. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014



Gambar 4.32. Kegiatan siswa saat membuat *sketch* tokoh. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

(2) Hasil Kegiatan Pada Perlakuan 1

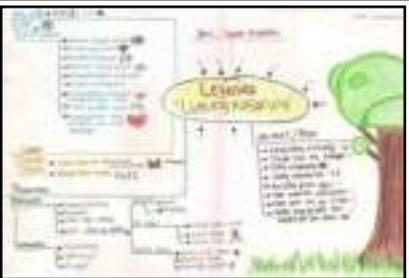
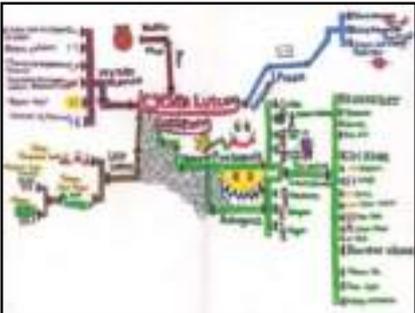
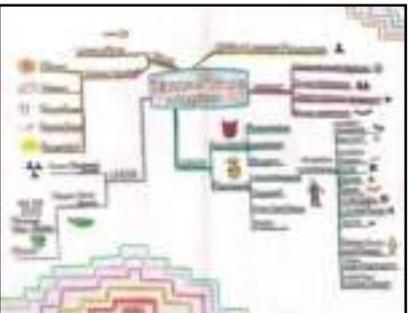
Hasil dari kegiatan siswa dalam mengapresiasi tokoh pada perlakuan 1 adalah berupa *mind map* (alur pikir), yang dapat diartikan sebagai hasil dari pemahaman siswa terhadap karakter tokoh dan alur cerita dalam legenda Lutung Kasarung. *Mind map* yang dibuat oleh siswa memiliki konten/isi tentang jenis dan alur

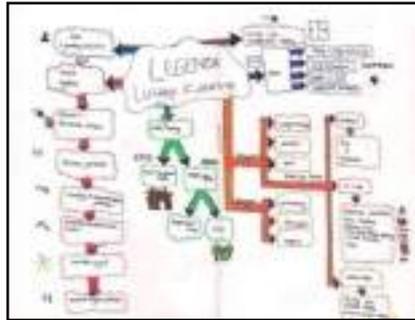
cerita, kemudian latar tempat dan pesan yang terkandung di dalam cerita, serta karakter, ciri khas, dan visual dari tokoh yang dipilih.

Mind map dinilai berdasarkan pada kelengkapan dan ketepatan konten/isi yang tertulis pada mind map. Karena tiap sub topik yang dijabarkan, menggambarkan pemahaman siswa terhadap kegiatan apresiasi yang telah dilakukan dan menentukan proses yang akan dilakukan pada kegiatan berikutnya. Berikut ini adalah deskripsi penilaian *mind map*, yang terbagi menjadi beberapa kategori nilai:

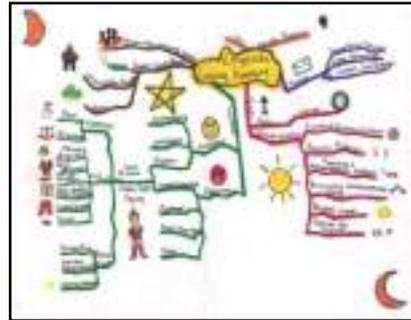
(a) Deskripsi Penilaian *Mind Map* Kategori Sangat Baik

Tabel 4.16. Penilaian *mind map* kategori sangat baik

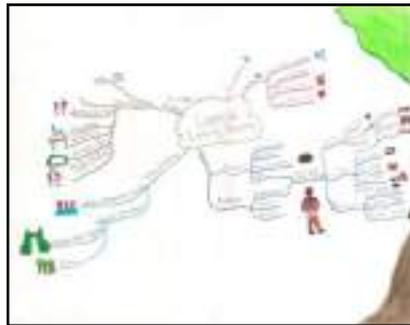
| A = Kategori Sangat Baik (86-100) | |
|--|---|
|  <p>Adelia Suwarso (Nilai 90)</p> |  <p>Laurencia K (Nilai 90)</p> |
|  <p>Rifki Sulaiman (Nilai 90)</p> |  <p>Abdul Muflih (Nilai 88)</p> |



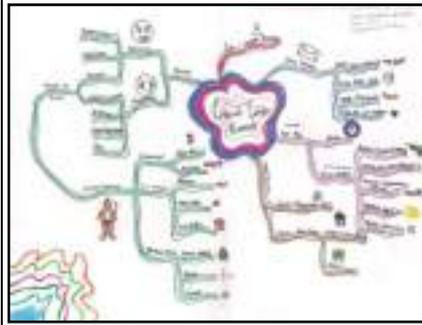
Adiartha Sandjoyo
(Nilai 88)



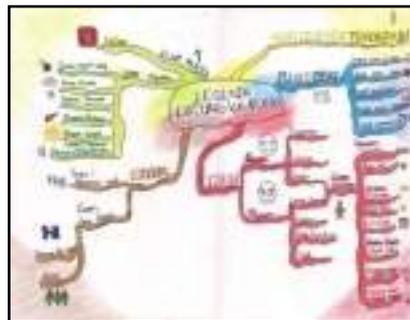
Bayu Faturrahman
(Nilai 88)



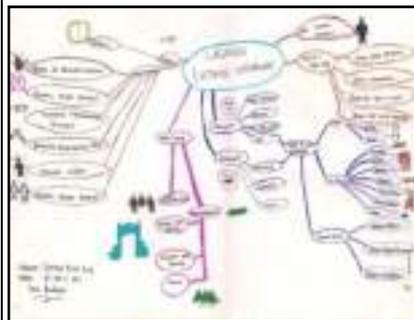
Muhammad Raihan
(Nilai 88)



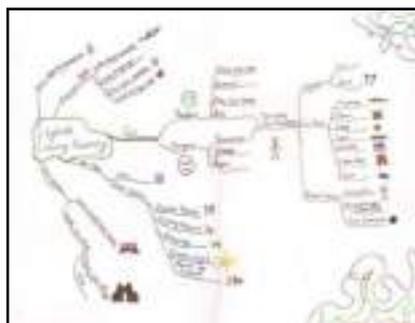
Muhammad Syaripudin
(Nilai 88)



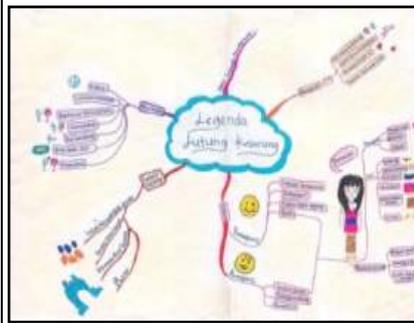
Muhammad Mulya
(Nilai 88)



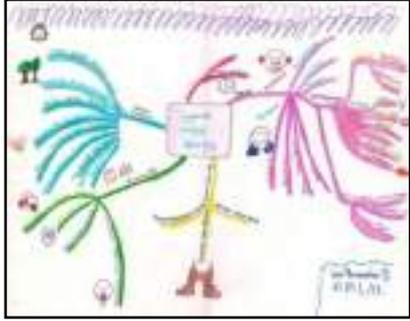
Sintya Putri
(Nilai 88)



Fajar Alim
(Nilai 86)



Zahra Afdillah
(Nilai 86)

| | |
|---|--|
|  | |
| <p style="text-align: center;">Indie Permata (Nilai 82)</p> | |

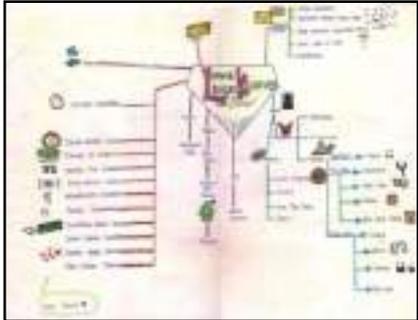
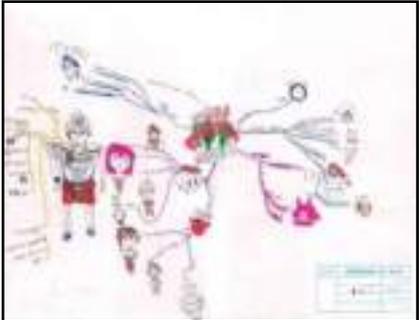
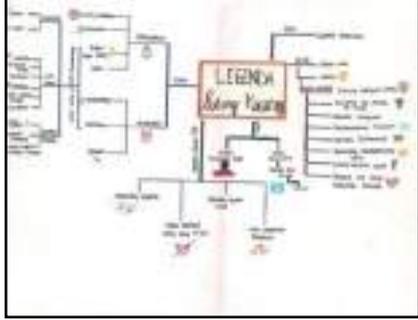
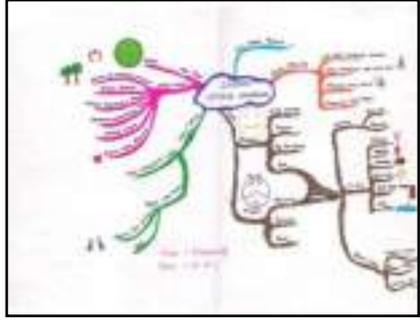
Deskripsi Penilaian *Mind Map*

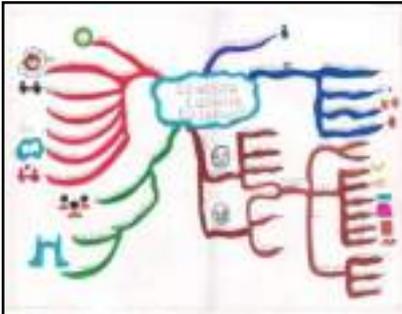
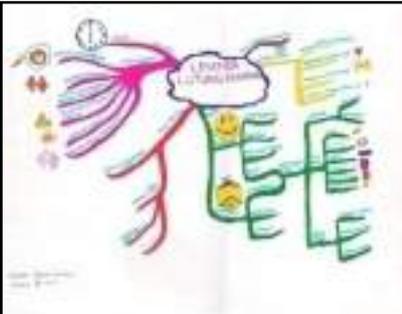
Secara keseluruhan hasil pembuatan *mind map* di atas berada pada kategori sangat baik, dimana siswa sangat teliti dalam mengamati tokoh dan memahami isi cerita dengan sangat baik. Terlihat dari cakupan penjabaran pada tiap sub topiknya yang rinci (mampu menjabarkan jenis, alur, latar, tokoh, dan pesan cerita dengan baik), dan tepat sasaran yaitu fokus terhadap sub topik dari karakteristik (karakter/sifat, ciri khas, dan visual) tokoh yang dipilih.

Alur pemetaan *mind map* dibuat sangat jelas, dengan diwarnai berbeda pada tiap alurnya. Serta terlihat sangat detail karena sudah menyisipkan simbol pada tiap sub topik dan penjabarannya, sebagai poin (kata kunci) dalam pembuatan *mind map*.

(b) Deskripsi Penilaian *Mind Map* Kategori Baik

Tabel 4.17. Penilaian *Mind Map* Kategori Baik

| B = Kategori Baik (76-85) | |
|---|---|
|  <p>A mind map with a central node and several branches containing text and small icons. The branches are organized into a hierarchical structure.</p> |  <p>A colorful mind map with a central node and multiple branches. It includes various icons and text, with a prominent use of red and pink colors.</p> |
| <p>Jessica (Nilai 85)</p> | <p>Ronald Christian (Nilai 85)</p> |
|  <p>A mind map with a central node labeled 'LEGENDA' and several branches. It features a mix of text and small illustrations.</p> |  <p>A mind map with a central node and several branches. It uses a variety of colors and includes some icons.</p> |
| <p>Veren Marzela (Nilai 85)</p> | <p>Nurfadilah (Nilai 80)</p> |
|  <p>A mind map with a central node and several branches. It includes a sun icon in the top right corner and various text elements.</p> |  <p>A mind map with a central node and several branches. It features a prominent use of red and blue colors.</p> |
| <p>Septi Dwi (Nilai 80)</p> | <p>Nur Hilal (Nilai 78)</p> |

| | |
|--|--|
|  |  |
| <p>Rachel Imanuella (Nilai 78)</p> | <p>Retno Juliani (Nilai 78)</p> |
|  | |
| <p>Raka Wicaksana (Nilai 76)</p> | |

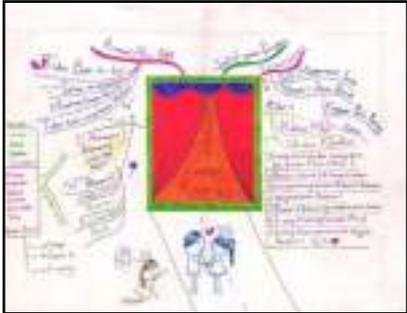
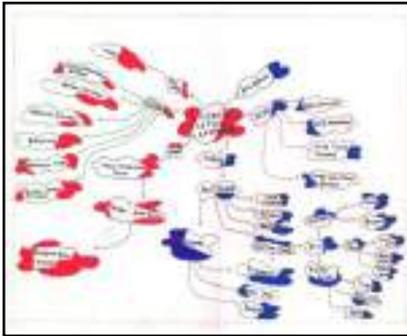
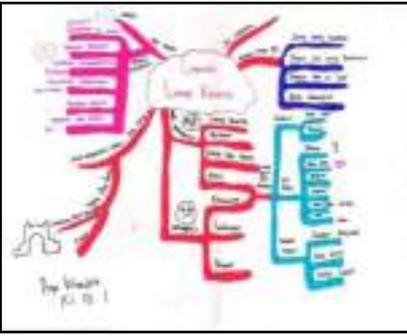
Deskripsi Penilaian *Mind Map*

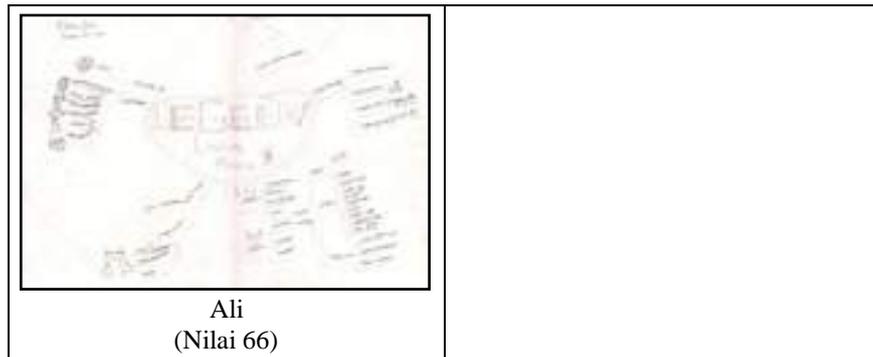
Secara keseluruhan hasil pembuatan *mind map* di atas berada pada kategori baik, dimana siswa sudah teliti dalam mengamati tokoh dan memahami isi cerita dengan baik. Terlihat dari cakupan penjabaran pada tiap sub topiknya yang cukup rinci (mampu menjabarkan jenis, alur, latar, tokoh, dan pesan cerita dengan baik), dan sudah tepat sasaran yaitu fokus terhadap sub topik dari karakteristik (karakter/sifat, ciri khas, dan visual) tokoh yang dipilih.

Alur pemetaan *mind map* juga dibuat cukup jelas, dengan diwarnai berbeda pada tiap alurnya. Namun terlihat masih kurang detail karena masih terdapat sub topik yang belum digambarkan simbol, sehingga poinnya berkurang karena belum terdapat kata kunci yang dapat mendukung sub topik tersebut.

(c) Deskripsi Penilaian *Mind Map* Kategori Cukup Baik

Tabel 4.18. Penilaian *Mind Map* Kategori Cukup Baik

| C = Kategori Baik (66-75) | |
|---|--|
|  |  |
| <p>Grace Z (Nilai 75)</p> | <p>Monica Elvira (Nilai 75)</p> |
|  |  |
| <p>Anita (Nilai 70)</p> | <p>Ayu Wandira (Nilai 70)</p> |



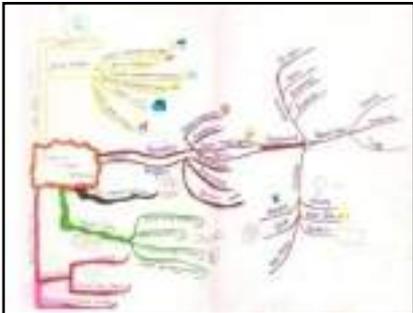
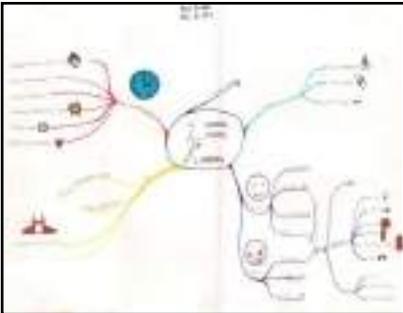
Deskripsi Penilaian *Mind Map*

Secara keseluruhan hasil pembuatan *mind map* tersebut berada pada kategori cukup baik, dimana siswa cukup teliti dalam mengamati tokoh dan memahami isi cerita dengan cukup baik. Terlihat dari cakupan penjabaran pada tiap sub topiknya yang cukup rinci (mampu menjabarkan jenis, alur, latar, tokoh, dan pesan cerita dengan cukup baik), dan cukup tepat sasaran yaitu sudah fokus terhadap sub topik dari karakteristik (karakter/sifat, ciri khas, dan visual) tokoh yang dipilih.

Namun alur pemetaan *mind map* yang dibuat masih belum jelas arahnya. Karena masih terdapat beberapa alur pemetaan diwarnai dengan warna yang sama, sehingga terlihat kurang spesifik. Serta terlihat masih kurang detail, karena siswa belum menggambarkan simbol pada setiap penjabaran sub topiknya. Sehingga *mind map* menjadi kurang menarik untuk dipahami, karena kurang didukung oleh simbol sebagai kata kunci dari tiap sub topik yang dijabarkan.

(d) Deskripsi Penilaian *Mind Map* Kategori Kurang Baik

Tabel 4.19. Penilaian *Mind Map* Kategori Kurang baik

| D = Kategori Kurang Baik (56-65) | |
|---|---|
|  <p>Felix Tan (Nilai 65)</p> |  <p>Sin Shin (Nilai 65)</p> |
|  <p>Christian Meindy (Nilai 60)</p> | |

Deskripsi Penilaian *Mind Map*

Secara keseluruhan hasil pembuatan *mind map* tersebut berada pada kategori kurang baik, dimana siswa belum teliti dalam mengamati tokoh dan memahami isi cerita dengan baik. Terlihat dari cakupan penjabaran pada tiap sub topiknya yang kurang terinci (belum mampu menjabarkan jenis, alur, latar, tokoh, dan pesan cerita dengan cukup baik), dan masih kurang tepat sasaran karena kurang fokus terhadap sub topik dari karakteristik (karakter, ciri khas, dan visual) tokoh yang dipilih.

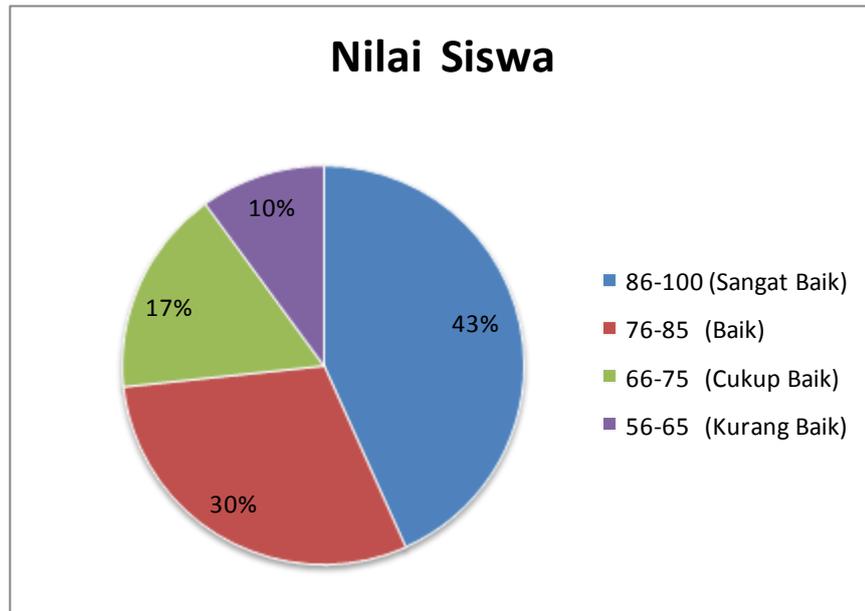
kemudian alur pemetaan *mind map* yang dibuat juga terlihat kurang jelas alur pemetaannya. Karena siswa menggambar alur pemetaan yang masih belum terarah dengan baik, dan terdapat beberapa alur pemetaan diwarnai dengan warna yang sama, sehingga menjadi kurang spesifik. Serta terlihat masih kurang detail, karena siswa belum menggambar simbol pada setiap penjabaran sub topiknya. Sehingga membuat *mind map* menjadi kurang menarik untuk dipahami, karena kurang didukung oleh simbol sebagai kata kunci dari tiap sub topik yang dijabarkan.

(3) Diagram dan Tabel Nilai *Mind Map* Hasil Kegiatan Pada Perlakuan 1

Hasil nilai *mind map* dari kegiatan mengapresiasi tokoh pada perlakuan 1 di kelompok eksperimen, dibuat ke dalam bentuk diagram batang guna mengetahui pencapaian hasil pada setiap kategori nilai. Serta tabel persentase untuk mengetahui persentase jumlah siswa di tiap kategori nilai (A) sangat baik, (B) baik, (C) cukup baik, dan (D), dari seluruh siswa pada kelompok eksperimen. Hasil nilai ini merupakan gambaran dari seberapa besar pemahaman siswa, terhadap tokoh dan cerita Lutung Kasarung.

Sehingga dapat diketahui seberapa efektif kegiatan mengapresiasi di dalam membantu siswa untuk memahami tema tokoh

legenda Lutung Kasarung, yang nanti hasil pembelajarannya akan terlihat pada karya relief yang dibuat oleh siswa. Berikut ini adalah bentuk diagram batang dan tabel persentase dari nilai pembuatan *mind map* oleh siswa di kelompok eksperimen:



Gambar 4.33. Diagram nilai *mind map* siswa di kelompok eksperimen. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Deskripsi Analisis:

Melihat persentase di atas, maka dapat diketahui jumlah nilai pada pembuatan *mind map* dikelompokkan menjadi empat kategori. Terdapat 43% (13 siswa) dengan nilai sangat baik, kemudian 30% (9 siswa) dengan nilai baik, dan 17% (5 siswa) dengan nilai cukup baik, sedangkan sisanya 10% (3 siswa) dengan nilai kurang baik.

Dari pemaparan hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pada perlakuan 1, cukup banyak siswa yang men-

dapatkan nilai sangat baik dan baik yaitu seluruhnya berjumlah 73%. Diharapkan dengan hasil nilai pembuatan *mind map* pada kategori sangat baik yang cukup banyak, berarti hal ini menunjukkan bahwa cukup banyak pula siswa yang sudah memahami tema dari pembuatan karya relief dengan baik. Sehingga selanjutnya diharapkan siswa dapat membuat rancangan konsep karya relief yang baik dan pada hasil akhirnya siswa dapat membuat karya relief bertemakan tokoh legenda Lutung Kasarung dengan baik dan benar.

b) Perlakuan 2 pengembangan kreativitas (mengkreasikan *sketch*)

Pada pertemuan ini siswa dikelompok eksperimen, diberikan perlakuan pengembangan kreativitas yaitu berupa kegiatan untuk mengkreasikan *sketch* tokoh. Prosesnya siswa ditugaskan untuk mengkreasikan sikap tubuh tokoh, ekspresi wajah tokoh, serta obyek yang dijadikan sebagai *background*. Dengan berdasar pada hasil pemahaman siswa terhadap tokoh yang dipilih, dan dituliskan ke dalam bentuk *mind map* pada pertemuan sebelumnya. Pada kegiatan ini, proses belajar siswa dibantu dengan pemberian lembar kerja siswa (LKS) yang sudah dirancang untuk proses pembelajaran kreasi.

Sedangkan pada siswa dikelompok kontrol kegiatannya sama. Pembelajaran dilakukan dengan siswa melakukan pengembangan obyek tokoh pada *sketch* dengan berbagai sikap tubuh, ekspresi

wajah, *background* dan komposisi warna. Namun tidak dikembangkan berdasarkan hasil mengkaji pada *mind map*, karena siswa pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung.

(1) Proses Kegiatan Pada Perlakuan 2

Proses kegiatan awal dimulai dengan guru membagikan kembali hasil pembuatan *mind map* yang telah dikumpulkan pada siswa, kemudian menugaskan siswa untuk melakukan kegiatan mengkreasikan *sketch* tokoh yang telah dibuat. Dengan dipandu oleh lembar kerja siswa (LKS) siswa diberi tugas untuk dapat mengembangkan gerakan dan ekspresi wajah tokoh, serta mengkreasikan obyek *background* yang dibuat pada *sketch*.



Gambar 4.34. Kegiatan saat pembagian *mind map* kepada siswa. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014



Gambar 4.35. Penjelasan langkah-langkah mengkreasikan *sketch* tokoh. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Siswa melakukan kegiatan mengkreasikan *sketch* tokoh ini, dengan berdasar pada poin-poin dari tokoh dan alur cerita Lutung Kasarung yang telah dikaji dan dituliskan pada *mind map*. Seperti poin alur cerita untuk menentukan gambaran sikap tubuh tokoh, lalu poin karakter/sifat tokoh untuk mendapatkan gambaran ekspresi wajah tokoh. Kemudian poin latar tempat/kejadian untuk mendapatkan gambaran dalam menentukan obyek *background* pada pembuatan *sketch*.



Gambar 4.36. Kegiatan siswa saat membuat *sketch* tokoh. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014



Gambar 4.37. Proses pengembangan *sketch* tokoh. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014



Gambar 4.38. Siswa saat membuat *background* pada *sketch*. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Kemudian guru mengawasi jalannya proses pembuatan *sketch* oleh siswa. Setelah kegiatan mengkreasikan *sketch* tokoh selesai, maka hasil *sketch* siswa dikumpulkan pada guru.

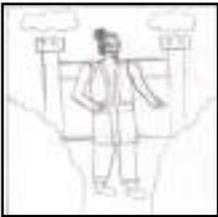
(2) Hasil Kegiatan Pada Perlakuan 2

Hasil dari kegiatan siswa dalam mengapresiasi tokoh pada perlakuan 1 adalah berupa *mind map* (alur pikir), yang dapat diartikan sebagai hasil dari pemahaman siswa terhadap karakter tokoh dan alur cerita dalam legenda Lutung Kasarung. *Mind map* yang dibuat oleh siswa memiliki konten/isi tentang jenis dan alur cerita, kemudian latar tempat dan pesan yang terkandung di dalam cerita, serta karakter, ciri khas, dan visual dari tokoh yang dipilih.

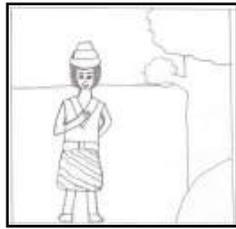
(a) Hasil pembuatan *sketch* siswa pada kelompok Kontrol

Hasil pembuatan *sketch* kelompok kontrol, dikelompokkan menjadi (A), (B), (C), dan (D). Namun, penilaiannya dideskripsikan bersama hasil penerapan dalam bentuk karya relief.

Tabel 4.20. Hasil Pembuatan *Sketch* Kelompok Kontrol

| A = Kategori Sangat Baik (86-100) | | |
|--|--|--|
|  Agus Siswanto |  Azizah Nur |  Leone Septianto |
|  M Apriyansyah |  Siti Sarah Aulia |  Yuli Yudiasih |

B = Kategori Baik (76-85)



Audra Kevin



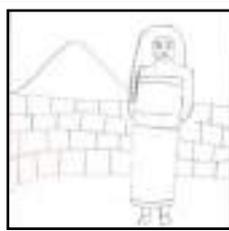
Irenee Kartika



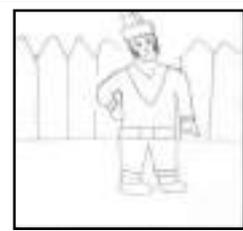
Nita Nurjijah



Nunung Supriatin

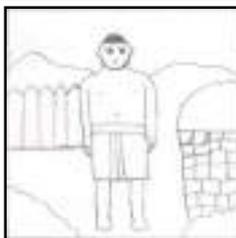


Retno Tri



Reza Febian

C = Kategori Cukup Baik (66-75)



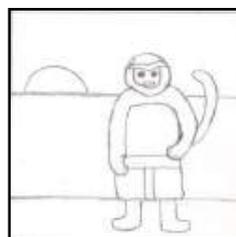
Afidah Dwi



Amalina Salsabila



Dandi Krismanto



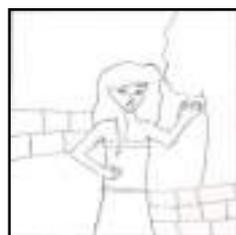
Febryansyah



Mauliyani Rahman



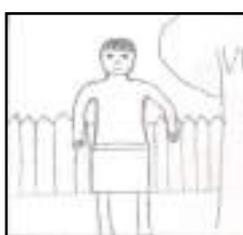
N. Azam



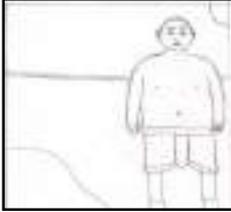
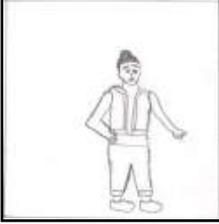
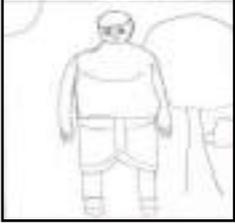
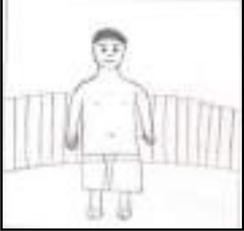
Riski Tri Utami



Silvia Untari



Vicka Ninda

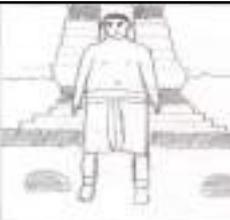
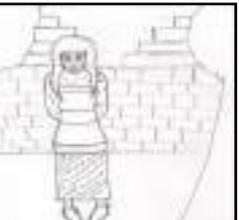
| | | |
|---|---|--|
|  <p>Yesi Utami</p> | | |
| D = Kategori Kurang Baik (56-65) | | |
|  <p>Aditya Maulana</p> |  <p>Annisa Tri</p> |  <p>Cep Hambali</p> |
|  <p>Chrisandi</p> |  <p>Irgi Emiral</p> |  <p>Rati Juliana</p> |
|  <p>Reinaldi Simarmata</p> |  <p>Wilson Julian</p> | |

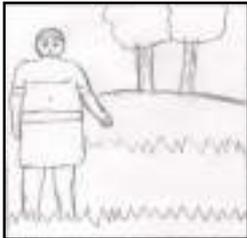
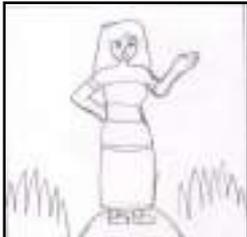
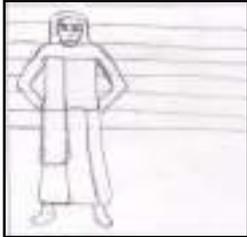
(b) Hasil pembuatan *sketch* siswa pada kelompok Eksperimen

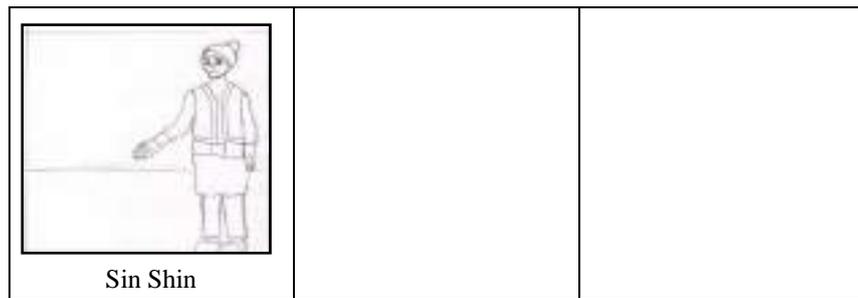
Hasil pembuatan *sketch* kelompok eksperimen, dikelompokkan menjadi empat kategori (A), (B), (C), dan (D) dan penilaian-

nya juga dideskripsikan bersama hasil penerapan dalam bentuk karya relief.

Tabel 4.21. Hasil Pembuatan *Sketch* Kelompok Eksperimen
A = Kategori Sangat Baik (86-100)

| A = Kategori Sangat Baik (86-100) | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| Abdul Muflih | Adelia Suwarso | Adiartha Sandjoyo |
|  |  |  |
| Bayu Faturrahman | Jessica | Laurencia Kristina |
|  |  |  |
| M. Syarifudin | M Raihan | Zahra Afdillah |
| B = Kategori Baik (76-85) | | |
|  |  |  |
| Fajar Alim | Indie Permatahati | Muhammad Mulya |
|  |  |  |
| Nurfadilah | Rachel Immanuella | Raka Wicaksana |

| | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| Retno Juliani | Rifki Sulaiman | Septi Dwi |
|  |  | |
| Sintya Putri | Veren Marzela | |
| C = Kategori Cukup Baik (66-75) | | |
|  |  |  |
| Anita | Ayu Wandira | Grace Zenifer |
|  |  |  |
| Monica Elvira | Nur Hilal | Ronald Christian |
| D = Kategori Kurang Baik (56-65) | | |
|  |  |  |
| Ali | Christian Meindy | Felix Tan |



- c) Perlakuan 3 melatih keterampilan menggurat pada media gypsum (menerapkan *sketch*)

Pada pertemuan ini, siswa diberikan kegiatan melatih keterampilan dengan menerapkan *sketch* tokoh pada media gypsum. Perlakuan ini dilakukan agar siswa dapat mengerti mana obyek utama dan mana yang jadi obyek pendukung pada *background* (berdasarkan kedalaman obyek). Sehingga pada saat proses membuat bentuk relief, bentuk obyek tidak ikut tercurkil dan posisi kedalaman tiap obyek dapat runtut (semakin menjorok ke dalam).

Dalam prosesnya siswa diajarkan untuk dapat menerapkan gambar tokoh pada media gypsum melalui teknik menjiplak gambar, langsung pada media gypsum. Kemudian hasil jiplakkan gambar digurat mengikuti bentuk garis pada tiap obyek (berfungsi sebagai pembatas obyek). Hasil dari kegiatan ini adalah berupa gambar dan guratan bentuk obyek pada media gypsum, sebagai langkah awal dari proses pembuatan bentuk relief. Jadi tidak dilakukan penilaian pada tahap ini.

Sedangkan pada siswa dikelompok kontrol, pembelajaran juga dilakukan dengan kegiatannya sama, Siswa ditugaskan untuk menerapkan *sketch* tokoh pada media gypsum, dengan menggunakan teknik menjiplak dan menggurat. Kegiatan ini bertujuan untuk mengatur dan menandai dimensi ruang antara obyek tokoh dengan *background* pada media gypsum.

(1) Proses Kegiatan Pada Perlakuan 3

Kegiatan dimulai dengan guru membagikan media gypsum serta *sketch* tokoh yang dibuat siswa pada pertemuan sebelumnya. Kemudian guru menjelaskan langkah-langkah, dalam proses menjiplak gambar dan menggurat bentuk pada media gypsum. Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan pada guru.

Setelah siswa memahami proses pengerjaannya, lalu siswa mulai menerapkannya pada media gypsum. Pada proses pengguratan bentuk obyek, siswa harus sangat teliti dalam mengerjakannya agar tidak keluar dari garis obyek dan merusak bentuk obyek lainnya.



Gambar 4.39. Kegiatan siswa menerapkan gambar pada media gypsum. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014



Gambar 4.40. Kegiatan siswa saat proses menggurat pola gambar tokoh. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Kemudian setelah kegiatan menggurat bentuk obyek selesai, maka gypsum kembali dikumpulkan pada guru. Pembelajaran dilanjutkan pada minggu berikutnya pembuatan relief tahap *posttest*

c. Tahap *Posttest*

Tahap *posttest* dilaksanakan pada bulan nopember tahun 2014, tes akhir ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa di dalam membuat relief. Baik kemampuan kognitif dan afektif mengenai pemahaman terhadap tema (tokoh legenda Lutung Kasarung), maupun kemampuan psikomotorik siswa di dalam membuat relief. Serta baik kemampuan siswa pada kelompok eksperimen, setelah diberikan perlakuan mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung. Meskipun kemampuan siswa pada kelompok kontrol, sebagai kelompok pembanding yang tidak diberi perlakuan tersebut.

Jadi pada tahapan *posttest*, perlakuan yang diberikan guru di dalam kegiatan yang dilakukan, dibuat sama antara kelompok eksperimen

dengan kelompok kontrol. Dalam pelaksanaannya, tahap pretest dilakukan dalam satu kali pertemuan (1 x 90 menit) dengan menerapkan metode penugasan dan tanya jawab. Serta dibantu perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKS (isi instrumen soal sama seperti *pretest*), dalam pelaksanaannya tahap *posttest* dilakukan dalam satu kali pertemuan karena siswa sudah memahami materi (teknik, proses pembuatan relief dan tema) sehingga siswa dapat langsung melakukan kegiatan praktek.

1) Proses Kegiatan *Posttest*

Secara teknis tahapan kegiatan *posttest* sama seperti pada tahap *pretest*, Proses kegiatan awal dimulai dengan guru meminta siswa menyiapkan peralatan dan gambar *sketch* yang telah dibuat siswa sebelumnya. Kemudian guru membagikan media gypsum dan lembar kerja, siswa diminta untuk membaca terlebih dahulu petunjuk soal sebelum mengerjakannya. Lalu siswa memulai pengerjaan dengan mencukil bagian-bagian gypsum yang sudah ditandai (bukan bagian dari pola obyek) sampai terbentuk obyek yang diinginkan sesuai dengan pola (sampai timbul).



Gambar 4.41. Kegiatan siswa saat mempersiapkan alat. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014



Gambar 4.42. Kegiatan siswa saat membuat bentuk relief. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Kemudian setelah obyek selesai terbentuk, kegiatan dilanjutkan ke tahap mewarnai obyek. Pada tahap ini siswa sangat berhati-hati dalam mengerjakannya agar tidak berantakkan, karena hasil dari goresan cat pada obyek akan mempengaruhi tampilan visual dari karakter tokoh yang dibuat. Sehingga diperlukan waktu tambahan sekitar 30 menit pada proses pengecatan. Setelah seluruh kegiatan selesai dilakukan dan seluruh siswa selesai mengerjakannya, selanjut nya hasil karya relief dari seluruh siswa dikumpulkan pada guru.



Gambar 4.43. Kegiatan siswa saat proses pengukiran bentuk obyek relief. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014



Gambar 4.44. Kegiatan siswa saat mewarnai obyek relief. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

2) Proses Rekapitulasi Nilai *Posttest* Oleh Ketiga Penilai

Secara teknis peneliti melakukan penilaian dengan format yang sama seperti pada tahap *pretest*. Dengan di dampingi oleh dua orang penilai lain yaitu, Guru bidang Seni Rupa di SMA N 19 Jakarta. Proses penilaian juga dilakukan dengan cara yang sama yaitu berpedoman pada tabel modifikasi penilaian menurut Brent G Wilson.

a) Nilai dan Hasil Karya *Posttest* pada Kelompok Kontrol

Pendeskripsian nilai dan hasil karya relief siswa pada tahap *posttest* di kelompok kontrol, diterapkan dalam bentuk tabel dan dokumentasi.

(1) Nilai Karya *Posttest* Siswa pada Kelompok Kontrol

Berikut ini adalah rincian rekapitulasi, hasil nilai *posttest* karya relief siswa di kelompok kontrol oleh ketiga penilai.

Tabel 4.22. Rekapitulasi Nilai *Posttest* pada kelompok Kontrol

| No | Siswa | P1 | P 2 | P3 | JUMLAH | NILAI |
|----|--------------------|----|-----|----|--------|-------|
| 1 | Aditya Maulana | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 |
| 2 | Afidah Dwi | 67 | 72 | 70 | 209 | 70 |
| 3 | Agus Siswanto | 85 | 88 | 87 | 260 | 87 |
| 4 | Amalina Salsabila | 73 | 78 | 75 | 226 | 75 |
| 5 | Annisa Tri | 60 | 65 | 64 | 189 | 63 |
| 6 | Audra Kevin | 84 | 85 | 85 | 254 | 85 |
| 7 | Azizah Nur | 88 | 88 | 85 | 261 | 87 |
| 8 | Cep Hambali | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 |
| 9 | Chrisandi | 63 | 65 | 60 | 188 | 63 |
| 10 | Dandi Krismanto | 70 | 74 | 73 | 217 | 72 |
| 11 | Febryansyah | 75 | 73 | 72 | 220 | 73 |
| 12 | Irenee Kartika | 85 | 83 | 84 | 252 | 84 |
| 13 | Irgi Emiral | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 |
| 14 | Leone Septianto | 85 | 88 | 86 | 259 | 86 |
| 15 | Mauliyani Rahman | 70 | 73 | 72 | 215 | 72 |
| 16 | M Apriyansyah | 90 | 88 | 87 | 265 | 88 |
| 17 | Muhammad Azam | 72 | 74 | 72 | 218 | 73 |
| 18 | Nita Nurjijah | 80 | 80 | 80 | 240 | 80 |
| 19 | Nunung Supriatin | 83 | 85 | 87 | 255 | 85 |
| 20 | Rati Juliana | 66 | 64 | 65 | 195 | 65 |
| 21 | Reinaldi Simarmata | 62 | 62 | 64 | 188 | 63 |
| 22 | Retno Tri | 77 | 78 | 78 | 233 | 78 |
| 23 | Reza Febian | 78 | 78 | 78 | 234 | 78 |
| 24 | Riski Tri | 76 | 74 | 76 | 226 | 75 |
| 25 | Silvia Untari | 70 | 72 | 75 | 217 | 72 |
| 26 | Siti Sarah | 85 | 87 | 86 | 258 | 86 |
| 27 | Vicka Ninda | 68 | 70 | 73 | 211 | 70 |
| 28 | Wilson Julian | 60 | 68 | 68 | 196 | 65 |
| 29 | Yesi Utami | 70 | 73 | 72 | 215 | 72 |
| 30 | Yuli Yudiasih | 88 | 87 | 88 | 263 | 88 |

(2) Hasil karya *posttest* siswa pada kelompok Kontrol

Hasil karya relief dari kelompok kontrol pada tahap *posttest* ini, disajikan dalam bentuk dokumentasi foto yang dikelompokkan menjadi empat kategori penilaian berdasarkan hasil rekapitulasi nilai. Pengelompokan kategorinya yaitu (A) sangat baik, (B) baik,

(C) cukup baik, dan (D) kurang baik dengan penyajian tabel sebagai berikut:

Tabel 4.23. Hasil Karya *Posttest* pada kelompok Kontrol

| A Kategori Sangat Baik (86-100) | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| Agus Siswanto | Azizah Nur | Leone Septianto |
|  |  |  |
| M Apriyansyah | Siti Sarah Aulia | Yuli Yudiasih |
| B = Kategori Baik (76-85) | | |
|  |  |  |
| Audra Kevin | Irene Kartika | Nita Nurjijah |
|  |  |  |
| Nunung Supriatin | Retno Tri | Reza Febian |
| C = Kategori Cukup Baik (66-75) | | |
|  |  |  |
| Afidah Dwi | Amalina Salsabila | Dandi Krismanto |

| | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| Febryansyah | Mauliyani Rahman | M.Azam |
|  |  |  |
| Riski Tri Utami | Silvia Untari | Vicka Ninda |
|  | | |
| Yesi Utami | D = Kategori Kurang Baik (56-65) | |
|  |  |  |
| Aditya Maulana | Annisa Tri | Cep Hambali |
|  |  |  |
| Chrisandi | Irgi Emirai | Rati Juliana |
|  |  | |
| Reinaldi Simarmata | Wilson Julian | |

(3) **Deskripsi Penilaian Karya Relief Kelompok Kontrol pada Tahap *Posttest***

Berikut ini adalah deskripsi penilaian karya relief siswa pada tahap *posttest* dari setiap kategori nilai.

(a) **Penilaian karya dengan kategori sangat baik (86-100)**



Gambar 4.45 dan 4.46. Hasil pembuatan *Sketch* dan Relief karya Yuli Yudiasih. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.24. Penilaian Relief kategori Sangat Baik karya Yuli (*posttest*)

| Penilai | Aspek Penilaian | | | | | | Rata-rata Nilai | | Nilai |
|---------|-----------------|-----|-----|--------------|-----|-----|-----------------|-------|-------|
| | Kreativitas | | | Keterampilan | | | Nilai | | |
| | 1.a | 1.b | 1.c | 2.a | 2.b | 2.c | Skor | Nilai | |
| I | 88 | 88 | 88 | 88 | 88 | 88 | 528 | 88 | 88 |
| II | 85 | 87 | 88 | 87 | 85 | 88 | 520 | 87 | |
| III | 85 | 88 | 90 | 88 | 90 | 88 | 529 | 88 | |

Deskripsi Analisis :

Relief karya Yuli termasuk dalam kategori sangat baik, karena dari segi kreativitas relief karya Yuli ini sudah mempunyai ide/gagasan yang sangat kreatif. Terlihat dari penggambaran sikap tubuh tokoh yang imajinatif, dengan ekspresi wajah yang dapat menggambarkan karakter protagonis dari tokoh putri purbasari. Kemudian obyek *background* juga terlihat menarik

dan padu secara keseluruhan, karena digambarkan dengan rinci dan sesuai dengan latar cerita (tempat kejadian). Sehingga konsep dari karya relief ini dapat tervisualisasikan dengan baik.

Segi keterampilan Yuli juga sudah terampil dalam membuat relief. Terlihat dari bentuk obyek yang dibuat pada gambar *sketch* sangat detail, terdapat obyek utama dan pendukung dengan komposisi penempatan yang seimbang dan harmonis. Kemudian penguasaan alat dan media pembuatan relief juga baik, terlihat dari kemampuannya menerapkan bentuk gambar ke dalam bentuk relief dengan ketebalan volume yang pas dan obyeknya runtut (obyek dibuat semakin menjorok ke dalam).

Obyek utama dibuat lebih timbul dibandingkan dengan obyek lain. Lalu pada tahap mewarnai juga sudah baik, terlihat hasil goresan catnya yang cukup rapih. Serta pemilihan warnanya cerah, sehingga membuat visual tokoh jadi lebih menarik.

(b) Penilaian karya dengan kategori baik (76-85)



Gambar 4.47 dan 4.48. Hasil pembuatan *Sketch* dan Relief karya Irene Kartika. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.25. Penilaian Relief Kategori Baik karya Irene (*posttest*)

| Penilai | Aspek Penilaian | | | | | | Rata-rata | | Nilai |
|---------|-----------------|-----|-----|--------------|-----|-----|-----------|-------|-------|
| | Kreativitas | | | Keterampilan | | | Nilai | | |
| | 1.a | 1.b | 1.c | 2.a | 2.b | 2.c | Skor | Nilai | |
| I | 85 | 85 | 84 | 85 | 82 | 87 | 508 | 85 | 84 |
| II | 84 | 86 | 84 | 80 | 78 | 84 | 496 | 83 | |
| III | 84 | 84 | 84 | 84 | 84 | 84 | 504 | 84 | |

Deskripsi Analisis :

Relief karya Irene termasuk ke dalam kategori baik, Dilihat dari segi kreativitas relief ini sudah mempunyai ide/ gagasan yang cukup kreatif, dari penggambaran sikap tubuh tokoh yang unik, dengan ekspresi wajah yang cukup ekspresif cukup sesuai dengan karakter tokoh Prabu Tapa agung yang arif dan bijaksana. Kemudian obyek pendukung pada *background* juga sudah divisualisasikan dengan cukup seimbang pada tiap sisinya, namun masih kurang rinci secara keseluruhan.

Dari segi keterampilan Irene sudah cukup terampil dalam proses pembuatan karya relief. Terlihat dari hasil gambar *sketch* yang dibuat sudah terdapat obyek utama dan obyek pendukung dengan komposisi penempatan obyek yang seimbang namun masih kurang proporsional. Penguasaan terhadap alat dan media pada pembuatan relief terlihat masih kurang, karena bentuk obyek yang dibuat terlihat kurang proporsional. Namun ketebalan volume pada tiap obyek sudah pas, dan posisi kedalaman obyek-

nya juga sudah runtut (obyek utama lebih timbul dari obyek pada *background*)

Sedangkan pada proses mewarnai Irene cukup dapat menguasai alat dan bahan dengan baik, terlihat dari hasil goresan cat yang cukup rata. Namun masih terkendala pada pemilihan warna-warna yang cenderung senada sehingga membuat obyek menjadi kurang terlihat dan kurang menarik.

(c) Penilaian karya dengan kategori cukup baik (66-75)



Gambar 4.49 dan 4.50. Hasil pembuatan *Sketch* dan *Relief* karya M Azam. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014.

Tabel 4.26. Penilaian Relief Kategori Cukup Baik karya M Azam (*posttest*)

| Penilai | Aspek Penilaian | | | | | | Rata-rata Nilai | | Nilai |
|---------|-----------------|-----|-----|--------------|-----|-----|-----------------|-------|-------|
| | Kreativitas | | | Keterampilan | | | Skor | Nilai | |
| | 1.a | 1.b | 1.c | 2.a | 2.b | 2.c | | | |
| I | 74 | 70 | 74 | 73 | 70 | 74 | 435 | 72 | 73 |
| II | 74 | 72 | 75 | 74 | 72 | 76 | 443 | 74 | |
| III | 72 | 72 | 73 | 73 | 70 | 72 | 432 | 72 | |

Deskripsi Analisis :

Relief karya Azam ini termasuk ke dalam kategori cukup baik, karena dari segi kreativitas relief karya Azam ini sudah mempunyai ide/gagasan yang cukup kreatif pada tokoh. Terlihat dari penggambaran sikap tubuh seorang patih (berdiri tegap), namun ekspresi wajah tokoh kurang sesuai dengan karakter tokoh patih dalam legenda Lutung Kasarung. Serta obyek pendukung pada *background* juga kurang sesuai dengan latar cerita (tempat kejadian) sehingga kurang mendukung karakter tokoh. Secara keseluruhan Azam kurang dapat memvisualisasikan rancangan relief dengan gagasan konsep karya yang baik.

Sedangkan dari segi keterampilan azam cukup terampil di dalam membuat karya relief, terlihat dari gambar *sketch* yang dibuat garis obyeknya cukup detail dan bentuknya cukup proporsional. Begitu pula dengan bentuk relief yang dibuat, azam terlihat cukup terampil menggunakan alat dalam membuat bentuk relief yang rinci dan detail, baik pada obyek tokoh maupun *background*.

Sedangkan dalam proses mewarnai terlihat kurang dapat menggunakan alat dengan cukup baik karena hasil goresan catnya belum cukup rapih. Namun sudah dapat memilih dan mengkombinasikan warna cat yang sesuai, terlihat dari hasil pengaplikasian warna yang digunakan cukup harmonis dan sudah mulai

bergradasi pada *background*. Sehingga membuat tokoh menjadi cukup menarik

(d) Penilaian karya dengan kategori kurang baik (56-65)



Gambar 4.51 dan 4.52. Hasil pembuatan *Sketch* dan *Relief* karya Aditya Maulana. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.27. Penilaian Relief Kategori Kurang Baik karya Aditya (*posttest*)

| Penilai | Aspek Penilaian | | | | | | Rata-rata Nilai | | Nilai |
|---------|-----------------|-----|-----|--------------|-----|-----|-----------------|-------|-------|
| | Kreativitas | | | Keterampilan | | | Nilai | | |
| | 1.a | 1.b | 1.c | 2.a | 2.b | 2.c | Skor | Nilai | |
| I | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 360 | 60 | 60 |
| II | 62 | 60 | 60 | 62 | 60 | 60 | 364 | 60 | |
| III | 63 | 60 | 60 | 62 | 60 | 60 | 365 | 60 | |

Deskripsi Analisis :

Relief karya Aditya termasuk ke dalam kategori kurang baik. Dikarenakan Aditya belum dapat membuat obyek tokoh dengan proporsi bentuk yang baik, serta kurang dapat menggambarkan tokoh sesuai dengan karakter pada legenda Lutung Kasarung. Dari segi kreativitas, karya relief ini belum mempunyai ide/gagasan yang cukup kreatif. Terlihat dari penggambaran

sikap tubuh tokoh yang kaku dan kurang imajinatif, serta ekspresi wajah tokoh yang ditampilkan juga kurang ekspresif.

Kemudian obyek pendukung pada *background*, belum digambarkan dengan rinci dan kurang terkonsep dengan baik. Sehingga obyek terlihat kurang padu secara keseluruhan. Dari segi keterampilan pun, Aditya belum terampil dalam membuat karya relief. Terlihat dari rancangan obyek pada gambar *sketch* obyek kurang seimbang, dikarenakan komposisi penempatan obyeknya kurang tepat. Begitu pula dengan bentuk relief yang dibuat, terlihat bentuk relief kurang proporsional dan belum padu secara keseluruhan. Sehingga obyek terkesan hanya menempel pada *background*.

Pada proses mewarnai terlihat bahwa Aditya masih juga belum dapat menguasai alat dan bahan dengan baik, dilihat dari hasil goresan catnya yang kurang rata dan rapih. Serta pemilihan warnanya yang hampir senada dan terlalu gelap membuat obyek menjadi kurang terlihat.

b) Nilai dan Hasil Karya *Posttest* pada Kelompok Eksperimen

Pendeskripsian nilai dan hasil karya relief siswa pada tahap *posttest* di kelompok eksperimen, juga diterapkan dalam bentuk yang sama yaitu tabel dan dokumentasi foto.

(1) Nilai Karya *Posttest* Siswa pada Kelompok Eksperimen

Berikut ini adalah rincian rekapitulasi, hasil nilai *posttest* karya relief siswa di kelompok eksperimen oleh ketiga penilai.

Tabel 4.28. Rekapitulasi Nilai *Posttest* pada kelompok Eksperimen

| No | Siswa | P1 | P2 | P3 | JUMLAH | NILAI |
|----|--------------------|----|----|----|--------|-------|
| 1 | Abdul Muflih | 86 | 88 | 88 | 262 | 87 |
| 2 | Adelia Suwarso | 88 | 92 | 90 | 270 | 90 |
| 3 | Adiartha Sandjoyo | 90 | 92 | 89 | 271 | 90 |
| 4 | Ali | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 |
| 5 | Anita | 64 | 68 | 65 | 197 | 66 |
| 6 | Ayu Wandira | 74 | 77 | 74 | 225 | 75 |
| 7 | Bayu Faturrahman | 88 | 87 | 88 | 263 | 88 |
| 8 | Christian Meindy | 62 | 64 | 68 | 194 | 65 |
| 9 | Fajar Alim | 76 | 78 | 80 | 234 | 78 |
| 10 | Felix Tan | 60 | 65 | 63 | 188 | 63 |
| 11 | Grace Zenifer | 67 | 68 | 68 | 203 | 68 |
| 12 | Indie Permatahati | 84 | 85 | 86 | 255 | 85 |
| 13 | Jessica | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 |
| 14 | Laurencia Kristina | 85 | 88 | 88 | 261 | 87 |
| 15 | M Raihan | 88 | 90 | 87 | 265 | 88 |
| 16 | M Syarifudin | 91 | 90 | 90 | 271 | 90 |
| 17 | Monica Elvira | 72 | 74 | 72 | 218 | 73 |
| 18 | Muhammad Mulya | 83 | 85 | 85 | 253 | 84 |
| 19 | Nur Hilal | 72 | 73 | 74 | 219 | 73 |
| 20 | Nurfadilah | 78 | 80 | 76 | 234 | 78 |
| 21 | Rachel Immanuella | 75 | 76 | 76 | 227 | 76 |
| 22 | Raka Wicaksana | 76 | 76 | 76 | 228 | 76 |
| 23 | Retno Juliani | 77 | 78 | 77 | 232 | 77 |
| 24 | Rifki Sulaiman | 83 | 83 | 82 | 248 | 83 |
| 25 | Ronald Christian | 72 | 74 | 75 | 221 | 74 |
| 26 | Septi Dwi | 75 | 78 | 78 | 231 | 77 |
| 27 | Sin Shin | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 |
| 28 | Sintya Putri | 86 | 86 | 84 | 256 | 85 |
| 29 | Veren Marzela | 83 | 81 | 85 | 249 | 83 |
| 30 | Zahra Afdillah | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 |

(2) Hasil karya *posttest* siswa pada kelompok Eksperimen

Hasil karya relief siswa kelompok eksperimen pada tahap *posttest* ini, disajikan dalam bentuk dokumentasi foto yang dikelompokkan menjadi empat kategori penilaian berdasarkan hasil rekapitulasi nilai. Pengelompokkan kategorinya yaitu (A) sangat baik, (B) baik, (C) cukup baik, dan (D) kurang baik dengan penyajian tabel.

Tabel 4.29. Hasil Karya *Posttest* pada kelompok Eksperimen

| A Kategori Sangat Baik (86-100) | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| Abdul Muflih | Adelia Suwarso | Adiartha Sandjoyo |
|  |  |  |
| Bayu Faturrahman | Jessica | Laurencia Kristina |
|  |  |  |
| M. Syarifudin | M Raihan | Zahra Afdillah |
| B = Kategori Baik (76-85) | | |
|  |  |  |
| Fajar Alim | Indie Permatahati | Muhammad Mulya |

| | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| Nurfadilah | Rachel Immanuella | Raka Wicaksana |
|  |  |  |
| Retno Juliani | Rifki Sulaiman | Septi Dwi |
|  |  | |
| Sintya Putri | Veren Marzela | |
| C = Kategori Cukup Baik (66-75) | | |
|  |  |  |
| Anita | Ayu Wandira | Grace Zenifer |
|  |  |  |
| Monica Elvira | Nur Hilal | Ronald Christian |

| D = Kategori Kurang Baik (56-65) | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| Ali | Christian Meindy | Felix Tan |
|  | | |
| Sin Shin | | |

(3) Deskripsi Penilaian Karya Relief Kelompok Eksperimen pada Tahap *Posttest*

Berikut ini deskripsi penilaian karya relief siswa pada tahap *posttest* dari setiap kategori nilai, yang disajikan dalam bentuk rincian tabel penilaian beserta deskripsi analisis aspek penilaiannya

(a) Penilaian karya dengan kategori sangat baik (86-100)



Gambar 4.53 dan 4.54. Hasil pembuatan *Sketch* dan Relief karya Adelia Suwarso. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.30. Penilaian Relief Kategori Sangat Baik karya Adelia (*posttest*)

| Penilai | Aspek Penilaian | | | | | | Rata-rata | | Nilai |
|---------|-----------------|-----|-----|--------------|-----|-----|-----------|-------|-------|
| | Kreativitas | | | Keterampilan | | | Nilai | | |
| | 1.a | 1.b | 1.c | 2.a | 2.b | 2.c | Skor | Nilai | |
| I | 82 | 90 | 90 | 85 | 90 | 89 | 526 | 88 | 90 |
| II | 94 | 90 | 92 | 90 | 94 | 92 | 552 | 92 | |
| III | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 540 | 90 | |

Deskripsi Analisis :

Relief karya Adelia termasuk dalam kategori sangat baik, karena dari segi kreativitas relief karya Adelia sudah mempunyai ide/gagasan yang sangat kreatif. Terlihat dari penggambaran sikap tubuh tokoh dan ekspresi wajah yang sangat ekspresif sesuai dengan karakter tokoh purbararang yang antagonis. Lalu obyek pendukung pada *background* juga dirancang dengan cukup detail dengan latar di hutan, sehingga membuat konsep dari karya relief Adelia dapat tervisualisasikan dengan baik karena padu secara keseluruhan

Dari segi keterampilan Adelia pun sudah terampil dalam membuat karya relief. Terlihat dari bentuk obyek yang dibuat pada gambar *sketch* sangat detail, di mana terdapat obyek utama dan obyek pendukung pada *background* dengan komposisi penempatan yang seimbang dan harmonis. Kemudian zahra juga sudah mampu menguasai alat dan media pembuatan relief dengan sangat baik, terlihat dari kemampuannya menerapkan bentuk rancangan gambar *sketch* ke dalam bentuk relief secara

detail dengan ketebalan volume yang pas dan runtut (obyek utama lebih timbul).

Lalu penguasaan terhadap alat dan bahan di dalam proses mewarnai juga sudah baik, terlihat dari hasil goresan catnya yang rapih dan cukup detail di tiap bagian pewarnaannya. Serta pemilihan dan pengkombinasian warna-warna yang cerah, membuat obyek tokoh menjadi lebih menarik dan tampak hidup.

(b) Penilaian karya dengan kategori baik (76-85)



Gambar 4.55 dan 4.56. Hasil pembuatan *Sketch* dan *Relief* karya Sintya Putri. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.31. Penilaian Relief Kategori Baik karya Sintya (*posttest*)

| Penilai | Aspek Penilaian | | | | | | Rata-rata | | Nilai |
|---------|-----------------|-----|-----|--------------|-----|-----|-----------|-------|-------|
| | Kreativitas | | | Keterampilan | | | Nilai | | |
| | 1.a | 1.b | 1.c | 2.a | 2.b | 2.c | Skor | Nilai | |
| I | 88 | 84 | 88 | 85 | 88 | 86 | 519 | 86 | 85 |
| II | 86 | 86 | 86 | 86 | 84 | 86 | 514 | 86 | |
| III | 86 | 84 | 87 | 80 | 80 | 85 | 502 | 84 | |

Deskripsi Analisis :

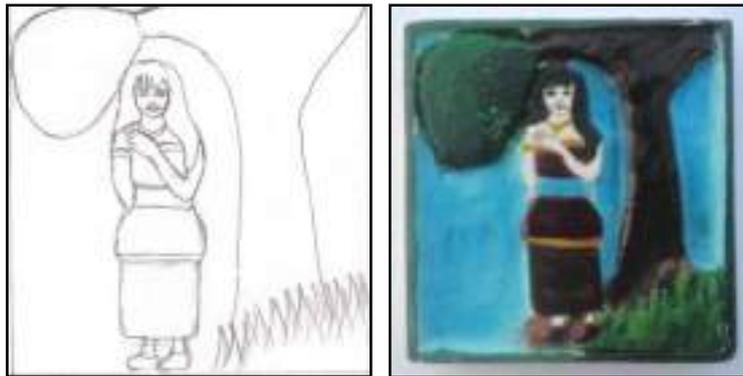
Relief karya Sintya termasuk ke dalam kategori baik, dan cukup menarik karena Sintya memilih tokoh pria dengan karakter antagonis. Dari segi kreativitas terlihat bahwa Sintya mempunyai ide/gagasan yang cukup kreatif. Dilihat dari penggambaran sikap tubuh tokohnya yang cukup unik dan berbeda, serta dengan ekspresi wajah yang cukup ekspresif walaupun belum terlihat raut wajah antagonisnya seperti tokoh Indrajaya. Kemudian obyek pendukung pada *background* dirancang dengan cukup detail dan seimbang antar tiap sisi, sehingga *background* dapat menyatu dengan tokoh.

Dari segi keterampilan Sintya juga sudah cukup terampil dalam membuat karya relief. Terlihat dari gambaran obyek yang dibuat pada *sketch* cukup detail, di mana terdapat obyek utama dan obyek pendukung pada *background* dengan komposisi penempatan yang seimbang. Penguasaan terhadap alat dan media dalam pembuatan relief juga baik. Terlihat dari bentuk objek yang dibuat cukup proporsional, dengan tingkat ketebalan obyek yang pas dan harmonis antara obyek utama dengan obyek pendukung.

Namun garis lekuk dari volume obyek yang terbentuk masih kaku (tidak melengkung). Sedangkan dalam proses mewarnai Sintya dapat menguasai alat dan bahan dengan baik. Terlihat

dari goresan catnya yang rata, serta pemilihan warnanya yang tepat dan sudah bergradasi membuat obyek menjadi sangat menarik.

(c) Penilaian karya dengan kategori cukup baik (66-75)



Gambar 4.57 dan 4.58. Hasil pembuatan *Sketch* dan *Relief* karya Ayu Wandira. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.32. Penilaian Relief Kategori Cukup Baik karya Ayu (*posttest*)

| Penilai | Aspek Penilaian | | | | | | Rata-rata Nilai | | Nilai |
|---------|-----------------|-----|-----|--------------|-----|-----|-----------------|-------|-------|
| | Kreativitas | | | Keterampilan | | | Skor | Nilai | |
| | 1.a | 1.b | 1.c | 2.a | 2.b | 2.c | | | |
| I | 73 | 76 | 70 | 74 | 76 | 73 | 442 | 74 | 75 |
| II | 78 | 78 | 74 | 78 | 76 | 76 | 460 | 77 | |
| III | 76 | 75 | 73 | 75 | 74 | 72 | 445 | 74 | |

Deskripsi Analisis :

Relief karya Ayu termasuk dalam kategori cukup baik. Dilihat dari segi kreativitas relief karya Ayu belum mempunyai ide/gagasan yang kreatif, baik di dalam penggambaran sikap tubuh tokoh yang kurang imajinatif maupun ekspresi wajah yang kurang ekspresif. Kemudian obyek pendukung yang dirancang

pada *background* kurang detail dan seimbang penempatannya, sehingga kurang padu dan menyatu dengan obyek utama.

Dari segi keterampilan Ayu cukup terampil dalam membuat karya relief. Dilihat dari rancangan obyek yang dibuat sudah terdapat obyek utama dan obyek pendukung pada *background*, walaupun terlihat kurang seimbang karena komposisi penempatan obyeknya yang belum harmonis. Pada pembuatan bentuk relief, terlihat Ayu cukup terampil menggunakan alat dalam membuat bentuk dengan tingkat ketebalan volume yang pas. Sedangkan penempatan posisi antar obyek terlihat masih belum pas, sehingga obyek secara keseluruhan terlihat kurang padu. Pada proses mewarnai Ayu terlihat cukup dapat menguasai alat dan bahan dengan baik, terlihat dari hasil goresan cat yang cukup rapih. Namun pemilihan warna pada tokoh yang terlalu gelap membuat obyek tersebut menjadi kurang menarik.

(d) Penilaian karya dengan kategori kurang baik (56-65)



Gambar 4.59 dan 4.60. Hasil pembuatan *Sketch* dan *Relief* karya Felix Tan. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.33. Penilaian Relief Kategori Kurang Baik karya Felix (*posttest*)

| Penilai | Aspek Penilaian | | | | | | Rata-rata Nilai | | Nilai |
|---------|-----------------|-----|-----|--------------|-----|-----|-----------------|-------|-------|
| | Kreativitas | | | Keterampilan | | | Skor | Nilai | |
| | 1.a | 1.b | 1.c | 2.a | 2.b | 2.c | | | |
| I | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 360 | 60 | 63 |
| II | 64 | 64 | 66 | 67 | 64 | 64 | 389 | 65 | |
| III | 61 | 61 | 65 | 65 | 63 | 61 | 376 | 63 | |

Deskripsi Analisis :

Relief karya Felix termasuk ke dalam kategori kurang baik, dikarenakan dari segi kreativitas terlihat bahwa karya relief ini belum mempunyai ide/gagasan yang kreatif. Dengan penggambaran sikap tubuh tokoh yang statis dan tidak imajinatif, serta ekspresi wajah tokoh yang kurang ekspresif membuat karakter lutung kasarung menjadi tidak terlihat. Kemudian belum dirancangnya obyek pendukung pada *background*, membuat tokoh menjadi tidak menarik karena karya kurang terkonsep dengan baik.

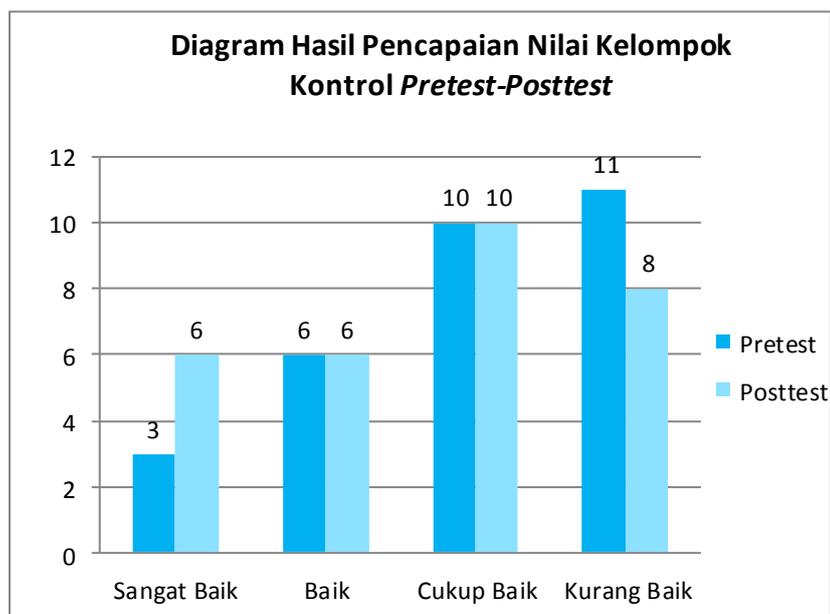
Dari segi keterampilan pun Felix masih belum terampil dalam menguasai alat dan bahan pada proses pembuatan karya relief. Terlihat dari bentuk obyek pada gambar *sketch* yang dibuat kurang mendetail, sehingga proporsi bentuknya kurang mirip seperti lutung kasarung. Begitu pula dengan bentuk relief yang dibuat, terlihat bentuk tokoh belum dibuat dengan baik dan benar.

Sedangkan dalam proses mewarnai pun *felix* kurang dapat memilih dan memulas warna dengan baik. terlihat pemilihan warna tokoh yang terlalu gelap membuat tokoh menjadi kurang dapat terlihat dengan jelas (samar). Sehingga obyek tokoh pada karya relief ini, menjadi kurang menarik.

c) Perbandingan Hasil Pencapaian Nilai Kelompok Kontrol dengan Kelompok Eksperimen Pada Pembuatan relief

Pencapaian hasil nilai terdiri dari nilai *pretest* dan *posttest* yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berikut pencapaian nilai dari kelompok kontrol dan eksperimen secara bertahap (*pretest-posttest*)

(1) Pencapaian nilai kelompok kontrol (*pretest-posttest*)



Gambar 4.61. Diagram hasil Pencapaian Nilai *Pretest-Posttest* Kelompok Kontrol. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.34. Perbandingan Persentase Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

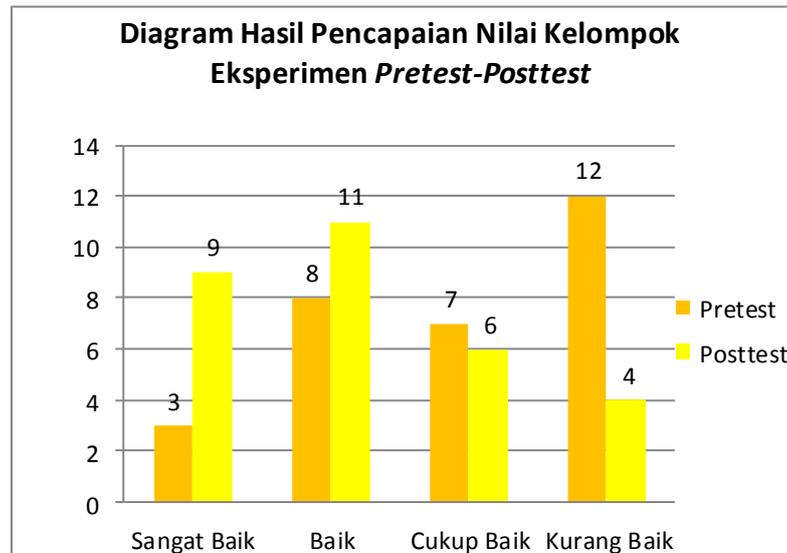
| Huruf | Angka | Kategori | Persentase | |
|-------|--------|-------------|----------------|-----------------|
| | | | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
| A | 86-100 | Sangat Baik | 10% | 20% |
| B | 76-85 | Baik | 20% | 20% |
| C | 66-75 | Cukup Baik | 33% | 33% |
| D | 56-65 | Kurang Baik | 37% | 27% |

Deskripsi Analisis:

Melihat tabel persentase di atas, diketahui bahwa persentase nilai kelompok kontrol dengan kategori sangat baik setelah melakukan tahap *posttest* terjadi peningkatan sebanyak 10%, nilai pada kategori baik tidak terjadi peningkatan tetap 20%, dan nilai pada kategori cukup baik juga tetap 33%, sedangkan nilai pada kategori kurang baik terjadi penurunan sebanyak 10%.

Jadi kesimpulannya, nilai siswa pada kelompok kontrol (pembanding) terjadi pergerakan peningkatan nilai, namun tidak terlalu besar karena hanya terjadi peningkatan nilai 10% di kategori baik dan penurunan nilai sebanyak 10% di kategori kurang baik.

(2) Pencapaian nilai kelompok eksperimen (*pretest-posttest*)



Gambar 4.62. Diagram hasil Pencapaian Nilai *Pretest-Posttest* Kelompok Eksperimen. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Tabel 4.35. Perbandingan Persentase Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

| Huruf | Angka | Kategori | Persentase | |
|-------|--------|-------------|----------------|-----------------|
| | | | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
| A | 86-100 | Sangat Baik | 10% | 30% |
| B | 76-85 | Baik | 27% | 37% |
| C | 66-75 | Cukup Baik | 23% | 20% |
| D | 56-65 | Kurang Baik | 40% | 13% |

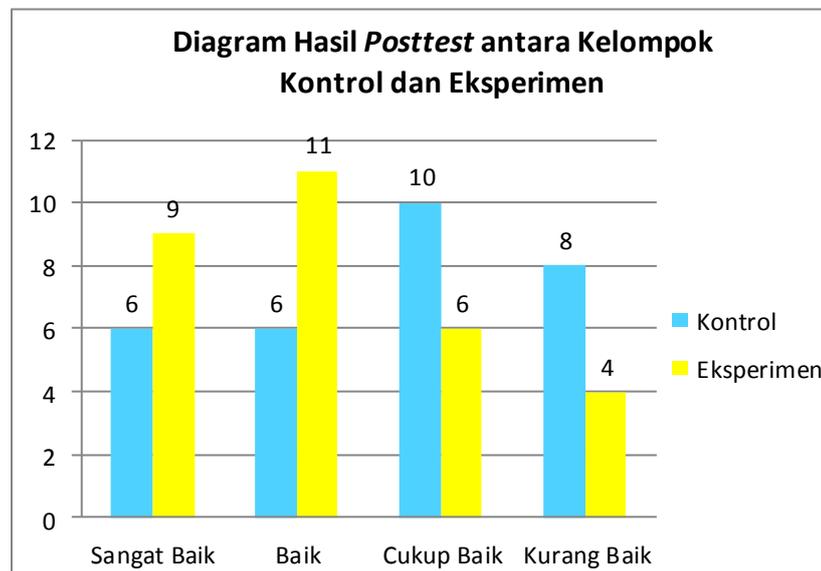
Deskripsi Analisis:

Melihat tabel persentase di atas, diketahui bahwa persentase nilai kelompok Eksperimen pada kategori sangat baik setelah diberikan perlakuan dan melakukan tahap *posttest* meningkat sebanyak 20%, nilai pada kategori baik meningkat 10%, sedangkan nilai pada kategori cukup baik turun sebanyak 3%, dan nilai pada kategori kurang baik terjadi penurunan sebanyak 27%. Jadi kesimpulannya, nilai siswa pada kelompok eksperimen terjadi pergerakan

peningkatan nilai yang cukup besar, dimana total nilai siswa pada kategori baik (A dan B) meningkat 30%. Sedangkan pada kategori cukup dan kurang baik (C dan D) telah terjadi penurunan nilai dengan total 30%.

(3) Perbandingan Hasil Nilai *Posttest* (akhir) Kelompok Kontrol dengan Kelompok Eksperimen

Berikut ini adalah perbandingan dari hasil pencapaian nilai *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yang disajikan dalam bentuk diagram batang dan tabel persentase:



Gambar 4.63. Diagram Perbandingan Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen. Diadaptasi dari dokumentasi Nadia, 2014

Keterangan :

Berdasarkan gambaran diagram, diketahui bahwa siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori A (86-100) berjumlah 6 orang

(kontrol) dan 9 orang (eksperimen), lalu nilai kategori B (76-85) berjumlah 6 orang (kontrol) dan 11 orang (eksperimen), serta nilai dengan kategori C (66-75) berjumlah 10 orang (kontrol) dan 6 orang (eksperimen), sedangkan nilai dengan kategori D (56-65) berjumlah 8 (kontrol) dan 4 orang (eksperimen).

Tabel 4.36.Perbandingan Persentase Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen

| Huruf | Angka | Kategori | Persentase <i>Posttest</i> | |
|-------|--------|-------------|----------------------------|------------|
| | | | Kontrol | Eksperimen |
| A | 86-100 | Sangat Baik | 20% | 30% |
| B | 76-85 | Baik | 20% | 37% |
| C | 66-75 | Cukup Baik | 33% | 20% |
| D | 56-65 | Kurang Baik | 27% | 13% |

Deskripsi Analisis:

Dengan demikian berdasarkan pemaparan hasil persentase pada tahap *posttest* dari kedua kelompok, menunjukkan bahwa peningkatan nilai siswa dalam membuat relief pada kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol (pembanding), setelah diberikannya perlakuan. Dimana pada kelompok eksperimen terdapat 67% nilai dengan kategori baik (A dan C) sedangkan pada kelompok kontrol berjumlah 40%. Hal ini juga terlihat dari semakin baiknya karya relief yang dihasilkan oleh kelompok eksperimen dibandingkan dengan hasil karya relief kelompok kontrol pada tahap *posttest*. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada pengujian hipotesis.

B. Pengujian Hipotesis

Perhitungan nilai yang dikumpulkan dari hasil kegiatan membuat relief antara kelas kontrol dan kelas eksperimen (*pretest-posttest*), yaitu nilai rata-rata *pretest* kelompok kontrol 2104 (70,1), sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen 2125 (70,8). Nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol 2235 (74,5), sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen 2359 (78,6). Dari data tersebut mengukur adanya perbedaan antara nilai *pretest-posttest* kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Perhitungan uji-t menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2} \right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N} \right)}}$$

Keterangan:

- T = harga t untuk sample korelasi
- M = nilai rata-rata hasil per kelompok
- N = banyaknya subjek
- X = deviasi setiap nilai X_2 dan X_1
- Y = deviasi setiap nilai Y_2 dan Y_1

Dalam perhitungan uji-t, langkah awal adalah mencari nilai beda dan nilai beda kuadrat dari setiap kelompok pada tahapan *pretest* dan *posttest*. Data tersebut di dapat dari hasil rekapitulasi nilai dari ketiga penilai (data selengkapnya terdapat pada lampiran 3 hal 323)

Tabel 4.37. Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol dan Eksperimen

| No. Urut | Kelompok Kontrol | | | | Kelompok Eksperimen | | | |
|-------------------------|--------------------------------|--------------------------------|-------------------|-------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|-------------------|--------------------------------|
| | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | Nilai Beda | Nilai Beda Kuadrat | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | Nilai Beda | Nilai Beda Kuadrat |
| 1 | 60 | 60 | 0 | 0 | 78 | 87 | 9 | 81 |
| 2 | 65 | 70 | 5 | 25 | 87 | 90 | 3 | 9 |
| 3 | 86 | 87 | 1 | 1 | 86 | 90 | 4 | 16 |
| 4 | 72 | 75 | 3 | 9 | 65 | 60 | -5 | 25 |
| 5 | 60 | 63 | 3 | 9 | 62 | 66 | 4 | 16 |
| 6 | 76 | 85 | 9 | 81 | 64 | 75 | 11 | 121 |
| 7 | 80 | 87 | 7 | 49 | 78 | 88 | 10 | 100 |
| 8 | 62 | 60 | -2 | 4 | 64 | 65 | 1 | 1 |
| 9 | 60 | 63 | 3 | 9 | 75 | 78 | 3 | 9 |
| 10 | 68 | 72 | 4 | 16 | 62 | 63 | 1 | 1 |
| 11 | 67 | 73 | 6 | 36 | 62 | 68 | 6 | 36 |
| 12 | 76 | 84 | 8 | 64 | 62 | 85 | 23 | 529 |
| 13 | 60 | 60 | 0 | 0 | 80 | 90 | 10 | 100 |
| 14 | 88 | 86 | -2 | 4 | 79 | 87 | 8 | 64 |
| 15 | 66 | 72 | 6 | 36 | 77 | 88 | 11 | 121 |
| 16 | 86 | 88 | 2 | 4 | 76 | 90 | 14 | 196 |
| 17 | 68 | 73 | 5 | 25 | 65 | 73 | 8 | 64 |
| 18 | 73 | 80 | 7 | 49 | 70 | 84 | 14 | 196 |
| 19 | 80 | 85 | 5 | 25 | 64 | 73 | 9 | 81 |
| 20 | 62 | 65 | 3 | 9 | 66 | 78 | 12 | 144 |
| 21 | 60 | 63 | 3 | 9 | 78 | 76 | -2 | 4 |
| 22 | 72 | 78 | 6 | 36 | 66 | 76 | 10 | 100 |
| 23 | 75 | 78 | 3 | 9 | 65 | 77 | 12 | 144 |
| 24 | 72 | 75 | 3 | 9 | 72 | 83 | 11 | 121 |
| 25 | 65 | 72 | 7 | 49 | 60 | 74 | 14 | 196 |
| 26 | 78 | 86 | 8 | 64 | 68 | 77 | 9 | 81 |
| 27 | 68 | 70 | 2 | 4 | 61 | 60 | -1 | 1 |
| 28 | 60 | 65 | 5 | 25 | 80 | 85 | 5 | 25 |
| 29 | 62 | 72 | 10 | 100 | 67 | 83 | 16 | 256 |
| 30 | 77 | 88 | 11 | 121 | 86 | 90 | 4 | 16 |
| \sum Jumlah | (X₁) 2104 | (X₂) 2235 | (X) 131 | (X²) 881 | (Y₁) 2125 | (Y₂) 2359 | (Y) 234 | (Y²) 2854 |

Dengan hasil yang didapat adalah sebagai berikut:

$$\begin{array}{lll}
 \sum N = 30 & \sum X_1 = 2104 & \sum Y_1 = 2125 \\
 \sum X = 131 & \sum X_2 = 2235 & \sum Y_2 = 2359 \\
 \sum Y = 234 & (\sum X)^2 = 881 & (\sum Y)^2 = 2854
 \end{array}$$

Maka perhitungan nilai menggunakan rumus Uji-t adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} M_x &= \frac{X}{N} \\ &= \frac{131}{30} \\ &= 4,37 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M_y &= \frac{Y}{N} \\ &= \frac{234}{30} \\ &= 7,80 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum X^2 &= \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N} \\ &= 881 - \frac{(131)^2}{30} \\ &= 881 - \frac{17161}{30} \\ &= 881 - 572,033 \\ &= 308,967 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum Y^2 &= \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N} \\ &= 2854 - \frac{(234)^2}{30} \\ &= 2854 - \frac{54756}{30} \\ &= 2854 - 1825,2 \\ &= 1028,8 \end{aligned}$$

Sehingga Diketahui:

$$\begin{array}{lll} M_x = 4,37 & \sum X^2 = 308,967 & N = 30 \\ M_y = 7,80 & \sum Y^2 = 1028,8 & \end{array}$$

$$\begin{aligned}
t &= \frac{4,37 - 7,80}{\sqrt{\frac{308,967 + 1028,8}{30 + 30 - 2} \left(\frac{1}{30} + \frac{1}{30} \right)}} \\
&= \frac{+ 3,43}{\sqrt{\frac{1337,77}{58} \cdot \frac{2}{30}}} \\
&= \frac{+ 3,43}{\sqrt{23,065 \cdot 0,067}} \\
&= \frac{+ 3,43}{\sqrt{1,545}} \\
&= \frac{+ 3,43}{1,242} \\
&= 2,76
\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka diperoleh nilai dari $t_{hitung} = 2,76$. Kemudian hasil nilai yang di dapat disinkronkan dengan nilai t_{tabel} , pada derajat kebebasan $(N_x + N_y - 2) = 30 + 30 - 2 = 58$, dan taraf signifikan 0,05 maka nilai dari t_{tabel} adalah 1,67. Dengan demikian diperoleh nilai sebagai berikut:

$$t_{hitung} = 2,76$$

$$t_{tabel} = 1,67$$

Berdasarkan dengan hasil nilai tersebut, maka H_0 ditolak karena $t_{hitung} (2,76) > t_{tabel} (1,67)$, yang berarti hasil perhitungan nilai penelitian

lebih besar dari nilai pada t_{tabel} , sehingga penolakan terhadap hasil penelitian ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode apresiasi (tokoh legenda Lutung Kasarung) mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar pembuatan relief. Untuk melihat detail penjabaran dari keterkaitan hasil kegiatan mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung (pembuatan *mind map*) dalam pembelajaran membuat karya relief bertemakan tokoh legenda Lutung kasarung secara hasil karya yang telah dibuat siswa (*mind map*, *sketch*, dan relief) selengkapnya terdapat pada lampiran 2 hal 313.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam melakukan penelitian banyak ditemukan kendala-kendala karena adanya keterbatasan penelitian, yaitu antara lain:

1. Penelitian ini menggunakan media berbahan gypsum dengan ukuran tertentu, sehingga media tidak dapat dibeli dipasaran. Hal ini membuat peneliti harus mengatur waktu ekstra untuk membuat media tersebut sehingga cukup menghabiskan banyak waktu penelitian.
2. Peneliti disini melakukan kegiatan sendiri (tanpa dibantu asisten peneliti), sehingga cukup membuat peneliti kerepotan dalam pengambilan dokumentasi kegiatan. Hal ini membuat banyak momen/kegiatan penelitian yang tidak dapat terdokumentasikan.
3. Pada proses berlangsungnya kegiatan penelitian (pengambilan data) sempat terjadi penundaan kegiatan pembelajaran, karena disebabkan oleh adanya kegiatan di sekolah seperti rapat, UTS, Pentas Seni, dan lain-lain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, setelah dilakukan pemberian metode apresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung pada pembelajaran membuat relief di kelas XI IPS dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap kreativitas hasil belajar siswa (pematangan konsep) maupun pada keterampilan (penerapan konsep). Segi kreativitas, dapat terlihat bahwa hasil karya siswa pada tahap posttest di kelas eksperimen terlihat lebih kreatif dan imajinatif dari segi konsep berkarya contoh karya relief siswa bernama Zahra.

Kemudian dari segi keterampilan terlihat siswa lebih luwes dalam menggunakan alat dan terampil dalam membuat bentuk, karena siswa sudah memahami bentuk obyek yang akan dibuat contoh karya relief siswa bernama Adelia. Sehingga dengan diterapkannya metode apresiasi, maka proses belajar siswa menjadi lebih terarah dan siswa menjadi lebih terbimbing dalam menciptakan karya.

Serta berdasarkan hasil pembelajaran mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung secara tidak langsung siswa dapat memperoleh pemahaman tentang nilai moral yang terkandung di dalam legenda Lutung Kasarung tersebut. Dimana berdasarkan hasil pembuatan *mind map* pada tahap apresiasi siswa dapat menyimpulkan bahwa “kebenaran dan kebaikan akan dapat mengalahkan kejahatan dan kesewenang-wenangan. Karena kebenaran pada

akhirnya akan keluar sebagai pemenang, maka jadilah orang yang selalu bersabar dan saling memaafkan”.

Pencapaian nilai rata-rata hasil belajar pembuatan relief siswa yaitu, nilai rata-rata *pretest* kelompok kontrol 2104 (70,1), dan nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen 2125 (70,8). Nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol 2235 (74,5), dan nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen 2359 (78,6). Dari hasil nilai tersebut dapat terlihat bahwa nilai pembuatan relief di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan nilai pembuatan relief di kelas kontrol. Data tersebut juga didukung oleh hasil perhitungan *uji-t*, dengan didapat *t* hitung sebesar 2,76 sedangkan nilai *t tabel* adalah 1,67. Dengan kata lain nilai *t hitung* (2,76) > *t tabel* (1,67).

Berdasarkan hasil tersebut, maka didapat kesimpulan bahwa pemberian metode apresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung telah terbukti dapat memberikan pengaruh yang positif (meningkatnya hasil belajar) pada pembelajaran membuat relief siswa di kelas XI IPS 1 SMAN 19 Jakarta.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka implikasi dari penelitian ini adalah:

1. Setelah selesai melakukan kegiatan apresiasi, siswa memiliki pengetahuan yang terperinci tentang legenda Lutung Kasarung yang dapat dijadikan referensi dalam proses berkarya.
2. Siswa mendapat pemahaman tentang pentingnya sebuah konsep dalam proses berkarya.
3. Proses pembelajaran membuat relief dapat membuat siswa lebih terampil dalam membuat bentuk-bentuk tokoh (menjadi pengalaman pembelajaran)
4. Guru memperoleh informasi baru bahwa metode apresiasi berpengaruh terhadap hasil belajar membuat relief siswa di kelas XI. Dengan adanya informasi ini, sehingga perlu bagi guru untuk dapat menentukan dan mengembangkan metode pembelajaran yang tepat serta yang dapat menunjang proses belajar mengajar dengan baik dan benar.
5. Peneliti dapat mengetahui hasil dari hipotesis yang diajukan pada penelitian ini, baik hasil statistik maupun proses pembelajaran
6. Peneliti dapat memperoleh pembelajaran dan pengalaman di dalam melakukan penelitian tentang pembuatan relief dengan menerapkan metode apresiasi tokoh legenda Lutung kasarung di kelas XI IPS.

C. Saran

Setelah menarik kesimpulan serta implikasi di atas, maka dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru sebagai pendidik harus pandai dalam memilih metode yang akan diterapkan pada proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan materi pembelajaran serta siswa yang akan diajarkan.
2. Metode apresiasi dapat diterapkan di dalam pembelajaran yang menekankan tema dalam berkarya, sehingga dapat menjadi referensi bagi guru seni rupa yang ingin memperkenalkan suatu tema seperti tokoh, kebudayaan, cerita daerah dan lain-lain di dalam pembelajaran membuat karya seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur penelitian*. 1992. Jakarta: Rineka Cipta
- Aziz Abdul, & Tri Edy Margono. *Mari belajar seni rupa*. 2010. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional
- Bangun, Sem C. *Apresiasi seni*. 2011. Jakarta: Fakultas Bahasa Dan Seni
- Bloom, Benjamin. *Handbook on Formative and summative evaluation of student learning*. 1971. USA: McGraw-Hill
- Chasannah, Nur. *Pengaruh penggunaan metode penugasan menggali cerita rakyat terhadap minat belajar siswa pada pelajaran sejarah kelas X di SMA N 2 Sukorejo Kabupaten Kendal*. 2011/2012 Semarang: Universitas Negeri Semarang,
- Danandjaja, James. *Folklor Indonesia: ilmu gosip, dongeng dan lain-lain*. 2002. Jakarta: Grafiti
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi belajar*. 2008. Jakarta: Rineka Cipta
- Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta. *Pedoman penulisan tugas akhir*. 2013. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni
- Gie, The Liang. *Garis besar estetik*. 1976. Jogjakarta: Karya
- Hartini Nara, & Eveline Siregar. *Buku ajar teori belajar dan pembelajaran*. 2010. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Buku guru prakarya*. 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Seni budaya SMA kelas XI*. 2014. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Lowenfeld, Viktor & Lambert Brittain. *Creative and Mental Growth*. 1982. New York: Macmillan Publishing
- Mansyur. *Pengaruh metode demonstrasi teknik membutsir terhadap hasil belajar membuat patung pada siswa kelas II SLTP Negeri Jakarta Timur*. 1998/1999. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta

- Mardiya, Nuri. Aplikasi model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) dalam meningkatkan prestasi pendidikan agama islam di SDN Kedung Solo. 2010. Malang: Universitas Negeri Malang
- Munandar, Utami. Pengembangan kreativitas anak berbakat. 2009. Jakarta: Rineka Cipta
- Roestiyah. Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta, 2012. Rantissi, M. Lutung kasarung. Jakarta: Bintang Indonesia,
- Rusman, Model-model pembelajaran. 2012. Jakarta: Rajawali Pers
- Sachari, Agus. Seni rupa dan desain untuk SMA kelas XI. 2007. Jakarta: Erlangga,
- Sakri, Adjat. Metode pendidikan seni rupa untuk SMA. 1982. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Sudjana, Nana. Penilaian hasil proses belajar mengajar. 2009. Bandung: Rosdakarya
- Sugiyono. Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. 2012. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Mikke. Diksi rupa. 2002. Yogyakarta: Kanisius

Sumber Internet :

- Bigstock. Relief at chnum temple in Egypt. 23 desember 2014 [http://www. Bigstockphoto.com/search/hollow-relief/](http://www.Bigstockphoto.com/search/hollow-relief/)
- Buzzle.High relief. 23 desember 2014. [http://searchweb101.com/high-reliefsculpture/www.buzzle.comimages*history*sculptures*certosa-di-pavialombar dyhighrelief.jpg/www.buzzle.com*articles*basreliefvshighreliefsculptur](http://searchweb101.com/high-reliefsculpture/www.buzzle.comimages*history*sculptures*certosa-di-pavialombardyhighrelief.jpg/www.buzzle.com*articles*basreliefvshighreliefsculptur)
- KBBI. Belajar.20 agustus2013.<http://kbbi.web.id/ajar>
- KBBI. Kaji.25 agustus2013.<http://kbbi.web.id/ajar>
- Lalitha. kisah spiritual tak lekang zaman. 23 desember 2014. <https://kisahspiritualtakelekgzaman.wordpress.com/2013/08/page/3/>
- Pradana, Aditya. Lutung Kasarung. 20 agustus 2013. <http://pensilkertas.Deviantart.com/>

Piperno, Roberto. High relief. 23 desember 2014. <http://www.romeartlover.it/Glossar4.html>

Wikipedia. Relief. 23 desember 2014. [http://id.wikipedia.org/wiki/Mantingan,
Tahunan, Jepara](http://id.wikipedia.org/wiki/Mantingan_Tahunan,_Jepara)

Wikipedia. Uang RP 1000.23 desember 2014. [http://id.wikipedia.org/wiki/
Rp1.000](http://id.wikipedia.org/wiki/Rp1.000)

LAMPIRAN I
Desain Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelompok Eksperimen

- SATUAN PENDIDIKAN : SMA Negeri 19 Jakarta
MATA PELAJARAN : Seni Budaya (Seni Rupa)
KELAS / SEMESTER : XI
MATERI POKOK : Membuat Relief
ALOKASI WAKTU : 12 x 45 menit (6 x pertemuan)
- A. Standar Kompetensi : 1. Mengekspresikan diri melalui karya seni kriya
- B. Kompetensi Dasar : 1.1 Memahami tema pembelajaran membuat relief (tokoh legenda Lutung Kasarung)
2.1 Merancang karya seni kriya relief dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung
3.1 Membuat karya seni kriya relief dua dimensi dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung
- C. Indikator:
1. Siswa mampu memahami materi pembelajaran seni kriya membuat relief dengan benar
 2. Siswa mampu memahami tema dengan cara mengapresiasi (mengkaji) tokoh legenda Lutung Kasarung dengan baik dan benar
 3. Siswa mampu merancang dan menerapkan tokoh legenda Lutung Kasarung pada pembuatan relief dengan baik dan benar
 4. Siswa mampu membuat *sketch*/pola dengan benar
 5. Siswa mampu mengukir gypsum menjadi bentuk relief dengan baik dan terampil
 6. Siswa mampu mewarnai relief dengan rapih dan merata.
- D. Tujuan Pembelajaran
1. Tujuan Kognitif
Siswa mampu memahami materi dan proses pembuatan karya seni relief, serta tokoh legenda Lutung Kasarung (mengapresiasi) sebagai tema pada pembelajaran membuat relief dengan baik dan benar.

2. Tujuan Afektif

Siswa mampu aktif mengikuti pembelajaran baik teori maupun kegiatan praktek dengan baik, penuh percaya diri dan bertanggung jawab.

3. Tujuan Psikomotorik

Siswa mampu membuat karya seni relief dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung pada media gypsum, dengan terampil dan penuh tanggung jawab (mulai dari pembuatan *sketch* sampai bentuk relief).

E. Materi Pembelajaran

Pertemuan 1 (Pemberian Materi)

1. Seni Rupa:

a. Seni Relief

- Seni Relief 2 dimensi

b. Seni Kriya

Karya seni relief sebagai hiasan/dekorasi

- Relief pada uang logam
- Relief pada dinding candi
- Relief ukir pada kayu dan batu sebagai hiasan dinding dan meja

2. Alat dan media/bahan pada pembuatan relief

3. Teknik dan langkah-langkah dalam membuat relief

Pertemuan 2 (Praktek *Pretest*)

1. Tema: legenda lutung kasarung (hasil reverensi siswa melalui internet)

2. Berkarya, praktek membuat relief dengan tema tokoh legenda lutung kasarung pada media gypsum (*pretest*)

Pertemuan 3 (Penugasan Mengapresiasi sebagai perlakuan utama)

1. Legenda rakyat lutung kasarung

a. Alur cerita lutung kasarung

b. Tokoh dalam legenda lutung kasarung

2. Mengapresiasi Tokoh Legenda Lutung Kasarung (*Mind Map*)

a. Prosedur dalam mengkaji cerita Lutung Kasarung dengan cara mengidentifikasi jenis legenda, alur, latar tempat kejadian, amanat/pesan, tokoh.

b. Prosedur dalam mengkaji tokoh dengan cara mengidentifikasi ciri khas/keunikan yang terdapat pada salah satu tokoh legenda lutung kasarung sebagai bentuk dari apresiasi

c. Praktik membuat *mind map* dan *sketch* tokoh

Pertemuan 4 (perlakuan 2)

1. Membuat *sketch* tokoh dengan berbagai gerakan dan ekspresi wajah
2. Membuat *background* dan menentukan komposisi warna yang sesuai.

Pertemuan 5 (perlakuan 3)

1. Menerapkan hasil *sketch* tokoh pada media gypsum (digambar mengikuti bentuk pola pada *sketch*)
2. Menggrurat obyek mengikuti bentuk pola yang telah diterapkan pada media gypsum.

Pertemuan 6 (Praktek *Posttest*)

1. Membuat bentuk relief (mengikuti hasil guratan)
2. Mewarnai relief

F. Metode Pembelajaran

1. Apresiasi
2. Ceramah
3. Latihan
4. Tanya-jawab
5. Diskusi
6. Penugasan
7. Praktek

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
LCD proyektor, laptop, power point, contoh relief (benda model) berupa uang logam dan relief dari gypsum, gambar tokoh cerita lutung kasarung.
2. Alat/Bahan
Alat dan bahan untuk pembuatan karya seni relief yaitu, Alat dapat berupa pahat kecil, kuas, amplas, alat tulis. Bahan: kertas A3, A4, gypsum dengan ukuran 11 cm x 11 cm dengan ketebalan 2,5 cm, cat poster/ acrylic.
3. Sumber Belajar
 - a. Buku teks
 - b. LKS
 - c. Informasi melalui media cetak,internet serta sumber lain yang relevan
 - d. Contoh karya seni relief

H. Strategi Pembelajaran

| Tatap Muka | Terstruktur | Mandiri |
|---|---|--|
| - Memahami tema pada pembelajaran membuat relief | - Mengapresiasi tokoh pada legenda lutung kasarung sebagai tema pembuatan relief | - Siswa dapat mengapresiasi tokoh dari legenda lutung kasarung sebagai tema pembuatan relief |
| - Merancang dan membuat karya seni relief dengan tema tokoh legenda lutung kasarung | - Merancang dan membuat karya seni relief sesuai tema tokoh legenda lutung kasarung | - Siswa dapat berkreasi merancang dan membuat relief sesuai tema tokoh legenda lutung kasarung |
| - Mengumpulkan karya seni relief untuk dinilai | - Mengumpulkan hasil karya relief | - Siswa mengumpulkan hasil karya dari pembelajaran relief |

I. Langkah-langkah Pembelajaran:

Pertemuan Pertama

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
- Guru mengabsen siswa yang hadir dikelas
- Guru menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran
- Guru menginformasikan kepada siswa kompetensi dasar yang akan dicapai
- Guru bertanya pada siswa mengenai pengetahuan mereka tentang seni kriya relief 2 dimensi

2. Kegiatan Inti (70 menit)

- Guru menjelaskan pengertian seni kriya, jenis seni kriya salah satunya seni relief, jenis seni relief, alat, bahan
- Guru menjelaskan teknik dan langkah-langkah dalam proses pembuatan relief
- Guru memperlihatkan contoh hasil karya seni relief
- Siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari dan mencoba mempraktekkan teknik dan mengajukan pertanyaan dari materi yang telah disampaikan oleh guru.
- Guru memberikan tokoh legenda lutung kasarung sebagai tema pada pembelajaran membuat relief yang akan diadakan pada pertemuan berikutnya
- Guru menugaskan siswa di rumah, untuk mempelajari tema melalui

browsing di internet, bertanya dan berdiskusi dengan teman

3. Kegiatan Penutup

- Guru menyampaikan, akan diadakan praktek membuat relief dengan tema tokoh legenda lutung kasarung pada pertemuan berikutnya
- Guru menugaskan siswa membawa peralatan menggambar pada pertemuan selanjutnya dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai
- Guru dan siswa mengucapkan salam penutup

Pertemuan Kedua

a. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
- Guru mengabsen siswa yang hadir dikelas
- Guru menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran
- Guru memberikan kuesioner dan meminta siswa untuk mengisi kuesioner tersebut
- Guru bertanya pada siswa mengenai hasil pembelajaran siswa tentang legenda Lutung Kasarung di rumah
- Guru menginformasikan bahwa akan diadakan praktek membuat relief dengan tema tokoh legenda lutung kasarung pada hari ini

b. Kegiatan Inti (70 menit)

- Guru dan siswa berdiskusi mengenai hasil pencarian tokoh legenda lutung kasarung
- Siswa diminta untuk menunjukkan tokoh legenda lutung kasarung yang dipilih untuk dijadikan obyek pembuatan relief
- Siswa diminta untuk menceritakan sedikit tentang cerita legenda lutung kasarung yang diketahui (secara perwakilan)
- Guru membagikan alat dan bahan untuk membuat relief pada siswa
- Guru menugaskan siswa untuk membuat relief dari gypsum dengan tema tokoh legenda lutung kasarung
- Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan
- Guru membimbing/mengarahkan siswa dalam menerapkan langkah-langkah dan teknik yang digunakan pada pembuatan relief dari gypsum
- Siswa membuat relief dengan bentuk tokoh legenda lutung kasarung
- Guru mengawasi proses pembuatan relief siswa

c. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Siswa mengumpulkan hasil karya relief
- Guru mengecek hasil karya relief siswa
- Guru dan siswa mengevaluasi kegiatan membuat relief pada hari ini

- Guru menugaskan siswa untuk membawa peralatan menggambar pada pertemuan selanjutnya dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai
- Guru dan siswa mengucapkan salam penutup

Pertemuan Ketiga

1. Kegiatan Awal (10 menit)
 - Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
 - Guru mengabsen siswa yang hadir dikelas
 - Guru menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran
 - Guru menginformasikan bahwa akan dilakukan kegiatan mengapresiasi tokoh dalam legenda lutung kasarung
2. Kegiatan Inti (70 menit)
 - Guru memulai pelajaran dengan mengenalkan berbagai karakter tokoh yang terdapat dalam legenda lutung kasarung dan menampilkan isi cerita dengan menggunakan media *power point*
 - Siswa melakukan pengamatan tokoh dan pemahaman isi cerita melalui *slide power point* dan dibantu dengan lembar kerja siswa (lks)
 - Guru membimbing siswa dalam proses mengamati dan memahami
 - Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi pada teman dan guru
 - Guru meminta siswa untuk melakukan kegiatan apresiasi terhadap tokoh dan isi cerita legenda lutung kasarung, dengan cara mengidentifikasi jenis legenda, alur, latar tempat kejadian, amanat/pesan, dan tokoh serta mengidentifikasi karakter, ciri khas dan bentuk visual dari salah satu tokoh legenda lutung kasarung
 - Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya pada guru
 - Guru menugaskan siswa untuk memetakan hasil identifikasi ke dalam bentuk *mind map*, kemudian menggambarkan karakter tokohnya ke dalam bentuk gambar *sketch*.
 - Guru membimbing/mengarahkan siswa dalam kegiatan apresiasi, membuat *mind map* dan *sketch*
3. Kegiatan Penutup (10 menit)
 - Siswa mengumpulkan hasil pembuatan *mind map* dan *sketch* tokoh legenda lutung kasarung
 - Guru dan siswa mengevaluasi kegiatan mengapresiasi pada hari ini
 - Guru menugaskan siswa membawa kembali peralatan menggambar untuk pertemuan selanjutnya dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai
 - Guru dan siswa mengucapkan salam penutup

Pertemuan Keempat

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
 - Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
 - Guru mengabsen siswa yang hadir dikelas
 - Guru menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran
 - Guru menginformasikan bahwa akan melanjutkan pembuatan *sketch* tokoh
2. Kegiatan Inti (70 menit)
 - Guru meminta siswa untuk menyiapkan peralatan menggambar
 - Guru menugaskan siswa untuk membuat berbagai gerakan dan ekspresi wajah tokoh, *background* dan pemilihan warna yang sesuai dengan karakter tokoh dan latar tempat dalam legenda lutung kasarung (mengamati hasil mengkaji pada *mind map* serta contoh berbagai gerakan pada lks)
 - Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya pada guru
 - Guru membantu membimbing dan mengarahkan siswa menentukan gerakan, ekspresi wajah, dan *background* yang sesuai dengan karakter tokoh dan latar tempat dalam legenda lutung kasarung
3. Kegiatan Penutup (10 menit)
 - Siswa mengumpulkan hasil jadi *sketch* tokoh
 - Guru dan siswa mengevaluasi kegiatan pembelajaran pada hari ini
 - Guru menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai
 - Guru dan siswa mengucapkan salam penutup

Pertemuan Kelima

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
 - Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
 - Guru mengabsen siswa yang hadir dikelas
 - Guru menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran
 - Guru menginformasikan bahwa akan melakukan kegiatan menerapkan pola *sketch* pada media gypsum (dengan cara menjiplak gambar dan menggambar)
2. Kegiatan Inti (70 menit)
 - Guru meminta siswa untuk menyiapkan alat dan bahan
 - Guru memberikan acuan pada siswa di dalam menerapkan pola *sketch* pada media gypsum
 - Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya pada guru
 - Guru menugaskan siswa untuk menerapkan pola *sketch* pada media gypsum dengan cara menjiplak dan menggambar

- Guru membantu membimbing dan mengarahkan siswa dalam menentukan kedalaman hasil guratan yang tepat
3. Kegiatan Penutup
- Siswa mengumpulkan hasil menggambar pola *sketch* pada gypsum
 - Guru dan siswa mengevaluasi kegiatan pembelajaran pada hari ini
 - Guru menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran hari ini telah selesai dan pada pertemuan berikutnya akan dilanjutkan dengan kegiatan pembuatan relief
 - Guru dan siswa mengucapkan salam penutup

Pertemuan Keenam

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
 - Guru mengabsen siswa yang hadir dikelas
 - Guru menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran
 - Guru menginformasikan bahwa akan melakukan kegiatan membuat relief dengan tema tokoh yang dikaji pada pembuatan *mind map*
2. Kegiatan Inti (70 menit)
- Guru meminta siswa menyiapkan alat dan bahan untuk membuat relief
 - Guru menugaskan siswa untuk membuat relief dengan bentuk dan warna yang sesuai dengan bentuk pola *sketch* yang sudah diterapkan
 - Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan pada guru
 - Guru membantu membimbing dan mengarahkan siswa dalam menentukan ketebalan volume serta cara mewarnai yang benar
3. Kegiatan Penutup (10 menit)
- Siswa mengumpulkan hasil karya relief
 - Guru dan siswa mengevaluasi kegiatan pembelajaran pada hari ini
 - Guru menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai
 - Guru dan siswa mengucapkan salam penutup

J. Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan 1

| No | Kegiatan | Deskripsi | Waktu |
|----|--|---|----------|
| 1 | <p>Pendahuluan Mempersiapkan siswa menerima pelajaran</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam pembuka - Mengabsen siswa yang hadir di kelas - Menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran - Merefleksi pengalaman siswa tentang berbagai macam karya seni relief yang pernah mereka lihat - Menjelaskan kaitan antara pengalaman mereka terhadap kompetensi dasar yang akan dipelajari. - Menyampaikan tujuan pembelajaran | 10 menit |
| 2 | <p>Inti Pembelajaran seni relief dan mencoba mempraktekkan teknik serta langkah-langkah di dalam pembuatan relief</p> | <p>Mengamati Materi Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan presentasi guru tentang definisi, konsep, jenis dan contoh karya seni relief, serta alat dan bahan di dalam membuat karya seni relief - Siswa mencari tahu karya seni relief yang terdapat pada buku dan lingkungan sekitarnya. - Siswa mengamati dan memahami teknik serta langkah-langkah dalam membuat relief yang dicontohkan oleh guru - Guru mengamati aktifitas siswa. <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menanyakan mengenai hasil pengamatannya terhadap karya relief pada guru - Siswa bertanya tentang teknik dan langkah-langkah dalam proses pembuatan karya seni relief. <p>Mengeksplorasi alat dan bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk menyiapkan alat dan bahan pembuatan relief. - Siswa ditugaskan untuk mempelajari alat dan bahan - Guru mengamati kegiatan siswa dalam mengeksplor alat dan bahan dalam membuat relief. <p>Melakukan Percobaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa ditugaskan untuk mencoba mempraktekkan teknik dan langkah-langkah di dalam pembuatan relief secara berkelompok - Guru mengamati dan membimbing siswa dalam mempraktekkan teknik dan langkah-langkah pembuatan relief - Siswa mengumpulkan hasil mencoba membuat relief. | 75 menit |

| | | | |
|---|---|--|---------|
| | | Mengomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> - Siswa dan guru berdiskusi tentang hasil pembuatan karya relief - Guru memberitahu siswa bahwa tokoh legenda lutung kasarung akan menjadi tema dalam praktek pembuatan relief pada pertemuan berikutnya - Guru memberikan tugas rumah pada siswa untuk mencari dan mempelajari tokoh-tokoh dalam legenda lutung kasarung (melalui internet) | |
| 3 | Penutup Menyimpulkan pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyimpulkan pembelajaran dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai - Mengucapkan salam penutup | 5 menit |

Pertemuan 2

| No | Kegiatan | Deskripsi | Waktu |
|----|--|--|----------|
| 1 | Pendahuluan Mempersiapkan siswa menerima pelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam pembuka - Mengabsen siswa yang hadir di kelas - Menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran - Memberikan kuesioner dan meminta siswa untuk mengisi kuesioner tersebut - Menanyakan hasil pencarian dan pengamatan siswa terhadap tokoh dalam legenda lutung kasarung - Menginformasikan bahwa akan diadakan praktek membuat relief dengan tema tokoh lutung kasarung pada hari ini - Menyampaikan tujuan pembelajaran | 10 menit |
| 2 | Inti <i>Pretest</i> , membuat relief dengan tema tokoh legenda lutung kasarung | Mengamati <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati tokoh legenda lutung kasarung - Guru mengamati aktifitas siswa Menanyakan <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bertanya pada guru tentang teknis dari praktek pembuatan relief dengan tema tokoh lutung kasarung yang ditugaskan Mengeksplorasi alat dan bahan <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk menyiapkan alat dan bahan pembuatan relief. - Siswa ditugaskan untuk mempelajari kembali alat, bahan dan teknik. - Guru mengamati kegiatan siswa dalam merefleksikan penggunaan alat, serta penerapan bahan dan teknik dalam membuat relief. | 75 menit |

| | | | |
|---|---|--|---------|
| | | <p>Praktek (pretest)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa ditugaskan membuat relief jenis sedang (<i>middle</i>) dengan tema tokoh legenda lutung kasarung - Siswa diminta untuk menentukan tokoh legenda lutung kasarung yang akan dijadikan obyek pembuatan relief. - Masing-masing siswa berdiskusi tentang tokoh yang akan di buat relief. - Guru membimbing dan mengamati diskusi siswa. - Guru menugaskan siswa untuk membuat <i>sketch</i> dari tokoh yang akan dibuat relief terlebih dahulu - Siswa membuat relief bertemakan legenda lutung kasarung dengan menerapkan teknik dan langkah-langkah pembuatan relief sesuai dengan prosedur yang telah diajarkan guru. - Guru mengamati kegiatan pembuatan relief siswa dalam penguasaan, alat, bahan/media, dan teknik serta pemahaman terhadap tema. <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengumpulkan hasil pembuatan karya relief. - Siswa dan guru berdiskusi tentang hasil pembuatan karya relief | |
| 3 | Penutup Menyimpulkan pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyimpulkan pembelajaran dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai - Mengucapkan salam penutup | 5 menit |

Pertemuan 3

| No | Kegiatan | Deskripsi | Waktu |
|----|--|--|----------|
| 1 | Pendahuluan Mempersiapkan siswa menerima pelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam pembuka - Mengabsen siswa yang hadir di kelas - Menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran - Merefleksi pengetahuan siswa tentang legenda lutung kasarung dan berbagai tokoh yang terdapat di dalamnya. - Menjelaskan kaitan antara pengetahuan mereka tentang cerita lutung kasarung terhadap pembelajaran yang akan dipelajari. - Menginformasikan bahwa akan diadakan kegiatan mengapresiasi tokoh pada legenda lutung kasarung ke dalam pembuatan <i>mind map</i> dan <i>sketch</i> - Menyampaikan tujuan pembelajaran | 10 menit |

| | | | |
|---|--|--|----------|
| 2 | <p>Inti Perlakuan utama, menugaskan siswa mengapresiasi tokoh legenda lutung kasarung</p> | <p>Memahami</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan penjelasan guru dalam mengenalkan berbagai macam tokoh dan isi cerita lutung kasarung melalui media <i>power point</i> - Siswa membaca dan memahami isi cerita dari legenda lutung kasarung dibantu dengan LKS - Siswa mengamati tokoh-tokoh legenda lutung kasarung yang di tampilkan oleh guru. - Guru mengamati aktifitas siswa. <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memberitahu tentang tanggapannya terhadap tokoh dan isi cerita dalam legenda lutung kasarung pada guru - Siswa berdiskusi dengan teman dan guru mengenai tokoh dan isi cerita legenda lutung kasarung - Siswa bertanya tentang teknis dari kegiatan mengapresiasi tokoh legenda lutung kasarung (pembuatan <i>mind map</i> dan <i>sketch</i>) <p>Mempersiapkan alat dan bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan <i>mind map</i> dan <i>sketch</i> pada kegiatan mengapresiasi tokoh <p>Melakukan Apresiasi Tokoh (perlakuan utama)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk mengidentifikasi jenis legenda, alur, latar, amanat, dan tokoh legenda lutung kasarung ke dalam bentuk <i>mind map</i> - Siswa ditugaskan untuk mengkaji tokoh legenda lutung kasarung dan menerapkannya ke dalam bentuk <i>sketch</i> tokoh, berdasarkan aspek pendidikan yaitu karakter dan sifat tokoh (penggambaran raut wajah dan gerak tubuh tokoh), budaya yaitu keunikan/ciri khas pada tokoh (penggambaran pakaian dan aksesoris yang dikenakan tokoh), dan visual tokoh (penggambaran bentuk tubuh, proporsi tubuh, dan warna). - Siswa mengkaji isi cerita dan tokoh dengan cara menuliskan hasil kajian tersebut dalam bentuk <i>mind map</i>, kemudian menerapkannya ke dalam bentuk <i>sketch</i> pada kertas A5 sesuai dengan tokoh yang dipilih dalam legenda lutung kasarung. - Guru mengamati dan membimbing kegiatan siswa dalam menuliskan kajian (<i>mind map</i>) dan membuat <i>sketch</i> agar sesuai dengan prosedur dan aspek kajian tokoh. | 75 menit |
|---|--|--|----------|

| | | | |
|---|---|---|---------|
| | | <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengumpulkan hasil mengkaji tokoh legenda lutung kasarung berupa <i>mind map</i> dan <i>sketch</i>. - Siswa dan guru berdiskusi tentang hasil mengkaji tokoh legenda lutung kasarung. - Guru menginformasikan pada siswa bahwa proses pembuatan <i>sketch</i> akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya | |
| 3 | Penutup Menyimpulkan pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyimpulkan pembelajaran dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai - Mengucapkan salam penutup | 5 menit |

Pertemuan 4

| No | Kegiatan | Deskripsi | Waktu |
|----|---|---|----------|
| 1 | Pendahuluan Mempersiapkan siswa menerima pelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam pembuka - Mengabsen siswa yang hadir di kelas - Menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran - Merefleksi pengalaman siswa tentang pembelajaran mengapresiasi dan membuat <i>sketch</i> tokoh - Guru menjelaskan kaitan antara pengalaman pembelajaran mereka sebelumnya terhadap pembelajaran hari ini. - Memberitahu bahwa kegiatan hari ini adalah melanjutkan pembuatan <i>sketch</i> tokoh - Menyampaikan tujuan pembelajaran | 10 menit |
| 2 | Inti Perlakuan 2, mengkreasikan <i>sketch</i> tokoh legenda lutung kasarung | <p>Memahami</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan guru dalam mengenalkan berbagai gerakan tokoh yang sesuai dengan adegan dalam isi cerita legenda lutung kasarung melalui media <i>power point</i> - Siswa mengamati dan memilih gerakan tokoh yang sesuai dengan karakter tokoh dan kejadian peristiwa, dengan cara melihat hasil kajian pada <i>mind map</i> (kegiatan mengapresiasi) - Guru mengamati aktifitas siswa. <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bertanya tentang teknis dari kegiatan membuat <i>sketch</i> (menanyakan acuan di dalam membuat gerakan, ekspresi wajah, dan <i>background</i> yang tepat) pada guru <p>Mempersiapkan alat dan bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan <i>sketch</i> | 75 menit |

| | | | |
|---|---|--|---------|
| | | <p>Membuat <i>Sketch</i> Tokoh</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa ditugaskan siswa untuk membuat berbagai gerakan, ekspresi wajah tokoh, <i>background</i> dan pemilihan warna yang sesuai dengan karakter tokoh dan latar tempat dalam legenda lutung kasarung (melihat hasil mengkaji pada <i>mind map</i> dan mengamati contoh berbagai gerakan tokoh pada lks) - Guru membantu membimbing dan mengarahkan siswa dalam menentukan gerakan, ekspresi wajah, <i>background</i> yang sesuai dengan karakter tokoh dan latar tempat dalam legenda lutung kasarung <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengumpulkan hasil pembuatan <i>sketch</i> tokoh - Guru dan siswa berdiskusi tentang hasil pembuatan <i>sketch</i> - Guru menginformasikan pada siswa bahwa pertemuan berikutnya akan dilakukan pembelajaran menerapkan <i>sketch</i> pada media gypsum | |
| 3 | Penutup Menyimpulkan pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan pembelajaran dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai - Mengucapkan salam penutup | 5 menit |

Pertemuan 5

| No | Kegiatan | Deskripsi | Waktu |
|----|---|---|----------|
| 1 | Pendahuluan Mempersiapkan siswa menerima pelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam pembuka - Mengabsen siswa yang hadir di kelas - Menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran - Merefleksi pengalaman siswa tentang pembelajaran membuat <i>sketch</i> tokoh - Guru menjelaskan kaitan antara pengalaman pembelajaran mereka sebelumnya terhadap pembelajaran hari ini. - Memberitahu bahwa kegiatan hari ini adalah menerapkan <i>sketch</i> tokoh pada media gypsum - Menyampaikan tujuan pembelajaran | 10 menit |
| 2 | Inti Perlakuan 3, Pembelajaran menerapkan <i>sketch</i> | <p>Memahami</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan saat guru memberikan acuan yang harus diperhatikan dalam menerapkan <i>sketch</i> tokoh pada media gypsum - Siswa mengamati guru saat menjelaskan cara menggambar dan menggarut yang baik dan | 75 menit |

| | | | |
|---|---|--|---------|
| | | <p>benar, di dalam menerapkan <i>sketch</i> tokoh pada media gypsum</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengamati aktifitas siswa. <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menanyakan tentang teknis pengerjaan dalam menerapkan <i>sketch</i> tokoh pada guru <p>Mempersiapkan alat dan bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk menyiapkan alat dan bahan <p>Menerapkan <i>Sketch</i> Tokoh</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menugaskan siswa untuk menerapkan pola <i>sketch</i> pada media gypsum dengan cara menjiplak gambar dan kemudian mengkurat pola gambar - Guru membantu membimbing dan mengarahkan siswa dalam menentukan kedalaman guratan yang tepat pada setiap obyeknya <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengumpulkan hasil mengkurat obyek - Guru dan siswa berdiskusi tentang hasil penerapan <i>sketch</i> tokoh - Guru menginformasikan pada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan dilanjutkan dengan praktek membuat bentuk relief | |
| 3 | Penutup Menyimpulkan pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan pembelajaran dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai - Mengucapkan salam penutup | 5 menit |

Pertemuan 6

| No | Kegiatan | Deskripsi | Waktu |
|----|--|--|----------|
| 1 | Pendahuluan Mempersiapkan siswa menerima pelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam pembuka - Mengabsen siswa yang hadir di kelas - Menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran - Merefleksi pengalaman siswa tentang pembelajaran menerapkan <i>sketch</i> - Guru menjelaskan kaitan antara pengalaman pembelajaran mereka sebelumnya terhadap pembelajaran hari ini. - Menginformasikan bahwa akan diadakan praktek membuat relief dengan tema tokoh legenda lutung kasarung pada hari ini - Menyampaikan tujuan pembelajaran | 10 menit |

| | | | |
|---|---|--|----------|
| 2 | <p>Inti <i>Posttest</i>, membuat relief dengan tema tokoh legenda lutung kasarung</p> | <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menanyakan tentang teknis pengerjaan di dalam membuat relief tokoh legenda lutung kasarung pada guru <p>Mempersiapkan alat dan bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan relief <p>Praktek (posttest)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa ditugaskan membuat bentuk relief jenis sedang (<i>middle</i>) dengan tema tokoh legenda lutung kasarung - Siswa membuat bentuk relief dengan mengikuti bentuk pola guratan dari tokoh legenda lutung kasarung yang sudah diterapkan, dengan menggunakan teknik dan langkah-langkah pembuatan relief yang baik dan benar - Guru mengamati kegiatan pembuatan relief siswa dalam penguasaan teknik, alat, dan bahan/media serta penerapan hasil kajian. <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengumpulkan hasil pembuatan karya relief. - Guru dan siswa berdiskusi tentang hasil pembuatan karya relief | 75 menit |
| 3 | <p>Penutup Menyimpulkan pembelajaran</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan pembelajaran dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai - Mengucapkan salam penutup | 5 menit |

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelompok Kontrol

- SATUAN PENDIDIKAN : SMA Negeri 19 Jakarta
MATA PELAJARAN : Seni Budaya (Seni Rupa)
KELAS / SEMESTER : XI
MATERI POKOK : Membuat Relief
ALOKASI WAKTU : 12 x 45 menit (6 x pertemuan)
- A. Standar Kompetensi : 1. Mengekspresikan diri melalui karya seni kriya
- B. Kompetensi Dasar : 1.1 Merancang karya seni kriya relief dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung
1.2 Membuat karya seni kriya relief dua dimensi dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung
- C. Indikator:
1. Siswa mampu memahami materi pembelajaran seni kriya membuat relief dengan benar
 2. Siswa mampu merancang dan menerapkan tokoh legenda Lutung Kasarung pada pembuatan relief dengan baik dan benar
 3. Siswa mampu membuat *sketch*/pola dengan benar
 4. Siswa mampu mengukir gypsum menjadi bentuk relief dengan baik dan terampil
 5. Siswa mampu mewarnai relief dengan rapih dan merata.
- D. Tujuan Pembelajaran
1. Tujuan Kognitif
Siswa mampu memahami materi dan proses pembuatan karya seni relief, serta tokoh legenda Lutung Kasarung sebagai tema pada pembelajaran membuat relief dengan baik dan benar.
 2. Tujuan Afektif
Siswa mampu aktif mengikuti pembelajaran baik teori maupun kegiatan praktek dengan baik, penuh percaya diri dan bertanggung jawab.

3. Tujuan Psikomotorik

Siswa mampu membuat karya seni relief dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung pada media gypsum, dengan terampil dan penuh tanggung jawab (mulai dari pembuatan *sketch* sampai bentuk relief).

E. Materi Pembelajaran

Pertemuan 1 (Pemberian Materi)

1. Seni Rupa:

a. Seni Relief

- Seni Relief 2 dimensi

b. Seni Kriya

Karya seni relief sebagai hiasan/dekorasi

- Relief pada uang logam
- Relief pada dinding candi
- Relief ukir pada kayu dan batu sebagai hiasan dinding dan meja

2. Alat dan media/bahan pada pembuatan relief

3. Teknik dan langkah-langkah dalam membuat relief

Pertemuan 2 (Praktek *Pretest*)

1. Tema: legenda lutung kasarung (hasil reverensi siswa melalui internet)
2. Berkarya, praktek membuat relief dengan tema tokoh legenda lutung kasarung pada media gypsum (*pretest*)

Pertemuan 3

1. Legenda rakyat lutung kasarung
 - a. Alur cerita lutung kasarung
 - b. Tokoh dalam legenda lutung kasarung

Pertemuan 4

1. Membuat *sketch* tokoh dan *background*
2. Menentukan komposisi warna yang sesuai.

Pertemuan 5

1. Menerapkan hasil *sketch* tokoh pada media gypsum (dijiplak mengikuti bentuk pola pada *sketch*)
2. Menggrat obyek mengikuti bentuk pola yang telah diterapkan pada media gypsum.

Pertemuan 6 (Praktek *Posttest*)

1. Membuat bentuk relief (mengikuti hasil guratan)
2. Mewarnai relief

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Penugasan
3. Latihan
4. Tanya-jawab
5. Diskusi
6. Praktek

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
LCD projector, laptop, power point, contoh relief (benda model) berupa uang logam dan relief dari gypsum, gambar tokoh cerita lutung kasarung.
2. Alat/Bahan
Alat dan bahan untuk pembuatan karya seni relief yaitu, Alat dapat berupa pahat kecil, kuas, amplas, alat tulis. Bahan: kertas A4, gypsum dengan ukuran 11 cm x 11 cm dengan ketebalan 2,5 cm, cat poster/ acrilyc.
3. Sumber Belajar
 - a. Buku teks
 - b. LKS
 - c. Informasi melalui media cetak,internet serta sumber lain yang relevan
 - d. Contoh karya seni relief

H. Strategi Pembelajaran

| Tatap Muka | Terstruktur | Mandiri |
|---|---|--|
| - Pengenalan tema pembelajaran membuat relief | - Mengenal tema pembelajaran membuat relief | - Siswa dapat memahami tema pembelajaran membuat relief |
| - Merancang dan membuat karya seni relief dengan tema tokoh legenda lutung kasarung | - Merancang dan membuat karya seni relief sesuai tema tokoh legenda lutung kasarung | - Siswa dapat berkreasi merancang dan membuat relief sesuai tema tokoh legenda lutung kasarung |
| - Mengumpulkan karya seni relief untuk dinilai | - Mengumpulkan hasil karya relief | - Siswa mengumpulkan hasil karya dari pembelajaran relief |

I. Langkah-langkah Pembelajaran:

Pertemuan Pertama

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
 - Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
 - Guru mengabsen siswa yang hadir dikelas
 - Guru menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran
 - Guru menginformasikan kepada siswa kompetensi dasar yang akan dicapai
 - Guru bertanya pada siswa mengenai pengetahuan mereka tentang seni kriya relief 2 dimensi
2. Kegiatan Inti (70 menit)
 - Guru menjelaskan pengertian seni kriya, jenis seni kriya salah satunya seni relief, jenis seni relief, alat, bahan
 - Guru menjelaskan teknik dan langkah-langkah dalam proses pembuatan relief
 - Guru memperlihatkan contoh hasil karya seni relief
 - Siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari dan mencoba mempraktekkan teknik dan mengajukan pertanyaan dari materi yang telah disampaikan oleh guru.
 - Guru memberikan tokoh legenda lutung kasarung sebagai tema pada pembelajaran membuat relief yang akan diadakan pada pertemuan berikutnya
 - Guru menugaskan siswa di rumah, untuk mempelajari tema melalui browsing di internet, bertanya dan berdiskusi dengan teman
3. Kegiatan Penutup
 - Guru menyampaikan, akan diadakan praktek membuat relief dengan tema tokoh legenda lutung kasarung pada pertemuan berikutnya
 - Guru menugaskan siswa membawa peralatan menggambar pada pertemuan selanjutnya dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai
 - Guru dan siswa mengucapkan salam penutup

Pertemuan Kedua

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
 - Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
 - Guru mengabsen siswa yang hadir dikelas
 - Guru menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran
 - Guru memberikan kuesioner dan meminta siswa untuk mengisi kuesioner tersebut

- Guru bertanya pada siswa mengenai hasil pembelajaran siswa tentang legenda Lutung Kasarung di rumah
 - Guru menginformasikan bahwa akan diadakan praktek membuat relief dengan tema tokoh legenda lutung kasarung pada hari ini
2. Kegiatan Inti (70 menit)
- Guru dan siswa berdiskusi mengenai hasil pencarian tokoh legenda lutung kasarung
 - Siswa diminta untuk menunjukkan tokoh legenda lutung kasarung yang dipilih untuk dijadikan obyek pembuatan relief
 - Siswa diminta untuk menceritakan sedikit tentang cerita legenda lutung kasarung yang diketahui (secara perwakilan)
 - Guru membagikan alat dan bahan untuk membuat relief pada siswa
 - Guru menugaskan siswa untuk membuat relief dari gypsum dengan tema tokoh legenda lutung kasarung
 - Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan
 - Guru membimbing/mengarahkan siswa dalam menerapkan langkah-langkah dan teknik yang digunakan pada pembuatan relief dari gypsum
 - Siswa membuat relief dengan bentuk tokoh legenda lutung kasarung
 - Guru mengawasi proses pembuatan relief siswa
3. Kegiatan Penutup (10 menit)
- Siswa mengumpulkan hasil karya relief
 - Guru mengecek hasil karya relief siswa
 - Guru dan siswa mengevaluasi kegiatan membuat relief pada hari ini
 - Guru menugaskan siswa untuk membawa peralatan menggambar pada pertemuan selanjutnya dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai
 - Guru dan siswa mengucapkan salam penutup

Pertemuan Ketiga

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
 - Guru mengabsen siswa yang hadir dikelas
 - Guru menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran
 - Guru menginformasikan bahwa akan diberikan materi tentang legenda lutung kasarung sebagai tema dari pembuatan relief yang akan dibuat
2. Kegiatan Inti (70 menit)
- Guru memulai pelajaran dengan mengenalkan berbagai karakter tokoh

- yang terdapat dalam legenda lutung kasarung dan menampilkan isi cerita dengan menggunakan media *power point*
- Siswa ditugaskan untuk memilih dan membuat *sketch* dari salah satu karakter tokoh dalam legenda lutung kasarung melalui *slide power point* dan dibantu dengan lembar kerja siswa (lks)
 - Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya pada guru
3. Kegiatan Penutup (10 menit)
- Siswa mengumpulkan hasil pembuatan *sketch* tokoh legenda lutung kasarung yang dipilih
 - Guru dan siswa mengevaluasi kegiatan pembelajaran pada hari ini
 - Guru menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai
 - Guru dan siswa mengucapkan salam penutup

Pertemuan Keempat

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
 - Guru mengabsen siswa yang hadir dikelas
 - Guru menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran
 - Guru menginformasikan bahwa akan melanjutkan kegiatan pembuatan *sketch* tokoh
2. Kegiatan Inti (70 menit)
- Guru meminta siswa untuk menyiapkan peralatan menggambar
 - Guru menugaskan siswa untuk membuat *sketch* tokoh dengan *background*/latar tempat yang sesuai dan komposisi warna pas
 - Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya pada guru
 - Guru membantu membimbing dan mengarahkan siswa
3. Kegiatan Penutup (10 menit)
- Siswa mengumpulkan hasil jadi *sketch* tokoh
 - Guru dan siswa mengevaluasi kegiatan pembelajaran pada hari ini
 - Guru menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai
 - Guru dan siswa mengucapkan salam penutup

Pertemuan Kelima

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
 - Guru mengabsen siswa yang hadir dikelas
 - Guru menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran

- Guru menginformasikan bahwa akan melakukan kegiatan menerapkan pola *sketch* pada media gypsum (dengan cara menjiplak gambar dan menggurat)
2. Kegiatan Inti (70 menit)
 - Guru meminta siswa untuk menyiapkan alat dan bahan
 - Guru memberikan acuan pada siswa di dalam menerapkan pola *sketch* pada media gypsum
 - Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya pada guru
 - Guru menugaskan siswa untuk menerapkan pola *sketch* pada media gypsum dengan cara menjiplak dan menggurat
 - Guru membantu membimbing dan mengarahkan siswa dalam menentukan kedalaman hasil guratan yang tepat
 3. Kegiatan Penutup
 - Siswa mengumpulkan hasil menggurat pola *sketch* pada gypsum
 - Guru dan siswa mengevaluasi kegiatan pembelajaran pada hari ini
 - Guru menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran hari ini telah selesai dan pada pertemuan berikutnya akan dilanjutkan dengan kegiatan pembuatan relief
 - Guru dan siswa mengucapkan salam penutup

Pertemuan Keenam

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
 - Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
 - Guru mengabsen siswa yang hadir dikelas
 - Guru menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran
 - Guru menginformasikan bahwa akan melakukan kegiatan membuat relief dengan tema tokoh legenda lutung kasarung
2. Kegiatan Inti (70 menit)
 - Guru meminta siswa menyiapkan alat dan bahan untuk membuat relief
 - Guru menugaskan siswa untuk membuat relief dengan bentuk dan warna yang sesuai dengan bentuk pola *sketch* yang sudah diterapkan
 - Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan pada guru
 - Guru membantu membimbing dan mengarahkan siswa dalam menentukan ketebalan volume serta cara mewarnai yang benar
3. Kegiatan Penutup (10 menit)
 - Siswa mengumpulkan hasil karya relief
 - Guru dan siswa mengevaluasi kegiatan pembelajaran pada hari ini
 - Guru menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai
 - Guru dan siswa mengucapkan salam penutup

J. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

| No | Kegiatan | Deskripsi | Waktu |
|----|--|---|----------|
| 1 | <p>Pendahuluan Mempersiapkan siswa menerima pelajaran</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam pembuka - Mengabsen siswa yang hadir di kelas - Menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran - Merefleksi pengalaman siswa tentang berbagai macam karya seni relief yang pernah mereka lihat - Menjelaskan kaitan antara pengalaman mereka terhadap kompetensi dasar yang akan dipelajari. - Menyampaikan tujuan pembelajaran | 10 menit |
| 2 | <p>Inti Pembelajaran seni relief dan mencoba mempraktekkan teknik serta langkah-langkah di dalam pembuatan relief</p> | <p>Mengamati Materi Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan presentasi guru tentang definisi, konsep, jenis dan contoh karya seni relief, serta alat dan bahan di dalam membuat karya seni relief - Siswa mencari tahu karya seni relief yang terdapat pada buku dan lingkungan sekitarnya. - Siswa mengamati dan memahami teknik serta langkah-langkah dalam membuat relief yang dicitakan oleh guru - Guru mengamati aktifitas siswa. <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menanyakan mengenai hasil pengamatannya terhadap karya relief pada guru - Siswa bertanya tentang teknik dan langkah-langkah dalam proses pembuatan karya seni relief. <p>Mengeksplorasi alat dan bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk menyiapkan alat dan bahan pembuatan relief. - Siswa ditugaskan untuk mempelajari alat dan bahan - Guru mengamati kegiatan siswa dalam mengeksplor alat dan bahan dalam membuat relief. <p>Melakukan Percobaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa ditugaskan untuk mencoba mempraktekkan teknik dan langkah-langkah di dalam pembuatan relief secara berkelompok - Guru mengamati dan membimbing siswa dalam mempraktekkan teknik dan langkah-langkah pembuatan relief - Siswa mengumpulkan hasil mencoba membuat relief. <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa dan guru berdiskusi tentang hasil pembuatan karya relief - Guru memberitahu siswa bahwa tokoh legenda lutung kasarung akan menjadi tema dalam praktek pembuatan relief pada pertemuan berikutnya - Guru memberikan tugas rumah pada siswa untuk mencari dan mempelajari tokoh-tokoh dalam legenda lutung kasarung (melalui internet) | 75 menit |

| | | | |
|---|---|--|---------|
| 3 | Penutup Menyimpulkan pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyimpulkan pembelajaran dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai - Mengucapkan salam penutup | 5 menit |
|---|---|--|---------|

Pertemuan 2

| No | Kegiatan | Deskripsi | Waktu |
|-----------|--|--|--------------|
| 1 | Pendahuluan Mempersiapkan siswa menerima pelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam pembuka - Mengabsen siswa yang hadir di kelas - Menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran - Memberikan kuesioner dan meminta siswa untuk mengisi kuesioner tersebut - Menanyakan hasil pencarian dan pengamatan siswa terhadap tokoh dalam legenda lutung kasarung - Menginformasikan bahwa akan diadakan praktek membuat relief dengan tema tokoh lutung kasarung pada hari ini - Menyampaikan tujuan pembelajaran | 10 menit |
| 2 | Inti <i>Pretest</i> , membuat relief dengan tema tokoh legenda lutung kasarung | <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati tokoh legenda lutung kasarung - Guru mengamati aktifitas siswa. <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bertanya pada guru tentang teknis dari praktek pembuatan relief dengan tema tokoh lutung kasarung yang ditugaskan <p>Mengeksplorasi alat dan bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk menyiapkan alat dan bahan pembuatan relief. - Siswa ditugaskan untuk mempelajari kembali alat, bahan dan teknik. - Guru mengamati kegiatan siswa dalam merefleksikan penggunaan alat, serta penerapan bahan dan teknik dalam membuat relief. <p>Praktek (pretest)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa ditugaskan membuat relief jenis sedang (<i>middle</i>) dengan tema tokoh legenda lutung kasarung - Siswa diminta untuk menentukan tokoh legenda lutung kasarung yang akan dijadikan obyek pembuatan relief. - Masing-masing siswa berdiskusi tentang tokoh yang akan di buat relief. - Guru membimbing dan mengamati diskusi siswa. - Guru menugaskan siswa untuk membuat <i>sketch</i> dari tokoh yang akan dibuat relief terlebih dahulu - Siswa membuat relief bertemakan legenda lutung kasarung dengan menerapkan teknik dan langkah-langkah pembuatan relief sesuai dengan prosedur yang telah diajarkan guru. | 75 menit |

| | | | |
|---|---|---|---------|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengamati kegiatan pembuatan relief siswa dalam penguasaan, alat, bahan/media, dan teknik serta pemahaman terhadap tema. <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengumpulkan hasil pembuatan karya relief. - Siswa dan guru berdiskusi tentang hasil pembuatan karya relief | |
| 3 | Penutup Menyimpulkan pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyimpulkan pembelajaran dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai - Mengucapkan salam penutup | 5 menit |

Pertemuan 3

| No | Kegiatan | Deskripsi | Waktu |
|----|--|---|----------|
| 1 | Pendahuluan Mempersiapkan siswa menerima pelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam pembuka - Mengabsen siswa yang hadir di kelas - Menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran - Merefleksi pengetahuan siswa tentang legenda lutung kasarung dan berbagai tokoh yang terdapat di dalamnya. - Menjelaskan kaitan antara pengetahuan mereka tentang legenda lutung kasarung terhadap pembelajaran yang akan dipelajari. - Menginformasikan bahwa akan diberikan materi tentang legenda lutung kasarung sebagai tema dari pembuatan relief yang akan dibuat - Menyampaikan tujuan pembelajaran | 10 menit |
| 2 | Inti Perlakuan 1, memperkenalkan tokoh legenda lutung kasarung | <p>Memahami</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan penjelasan guru dalam mengenalkan berbagai macam tokoh dan isi cerita lutung kasarung melalui media <i>power point</i> - Guru mengamati aktifitas siswa. <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bertanya tentang cerita legenda lutung kasarung serta berbagai tokoh yang terdapat di dalamnya - Siswa bertanya tentang teknis dari pemilihan dan pembuatan <i>sketch</i> salah satu tokoh dalam legenda lutung kasarung <p>Mempersiapkan alat dan bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan <i>sketch</i> <p>Melakukan pembuatan <i>sketch</i> tokoh</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa ditugaskan membuat <i>sketch</i> dari salah satu tokoh yang dipilih dalam legenda lutung kasarung - Guru mengamati dan membimbing kegiatan siswa dalam membuat <i>sketch</i>. | 75 menit |

| | | | |
|---|---|---|---------|
| | | <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengumpulkan hasil membuat <i>sketch</i> tokoh legenda lutung kasarung. - Siswa dan guru berdiskusi tentang hasil pembuatan <i>sketch</i> tokoh legenda lutung kasarung. - Guru menginformasikan pada siswa bahwa pembuatan <i>sketch</i> akan dilakukan pada pertemuan berikutnya | |
| 3 | Penutup Menyimpulkan pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyimpulkan pembelajaran dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai - Mengucapkan salam penutup | 6 menit |

Pertemuan 4

| No | Kegiatan | Deskripsi | Waktu |
|----|---|---|----------|
| 1 | Pendahuluan Mempersiapkan siswa menerima pelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam pembuka - Mengabsen siswa yang hadir di kelas - Menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran - Merefleksikan pengetahuan siswa tentang pembuatan <i>sketch</i> tokoh legenda lutung kasarung - Menginformasikan bahwa akan dilanjutkan kegiatan membuat <i>sketch</i> tokoh legenda lutung kasarung - Menyampaikan tujuan pembelajaran | 10 menit |
| 2 | Inti Perlakuan 2, mengkreasikan <i>sketch</i> tokoh legenda lutung kasarung | <p>Memahami</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pembuatan <i>sketch</i> tokoh beserta <i>background</i> - Guru mengamati aktifitas siswa. <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bertanya tentang teknis dari kegiatan membuat <i>sketch</i> pada guru <p>Mempersiapkan alat dan bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan <i>sketch</i> <p>Melakukan pembuatan <i>sketch</i> tokoh</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa ditugaskan untuk membuat <i>background</i> dari <i>sketch</i> tokoh yang telah dibuat pada kertas A4 - Siswa ditugaskan untuk mewarnai hasil <i>sketch</i> - Guru mengamati dan membimbing kegiatan siswa dalam membuat <i>sketch</i>. <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengumpulkan hasil pembuatan <i>sketch</i> tokoh legenda lutung kasarung. - Siswa dan guru berdiskusi tentang hasil pembuatan <i>sketch</i> tokoh legenda lutung kasarung. - Guru menginformasikan pada siswa bahwa pertemuan berikutnya akan dilakukan pembelajaran menerapkan <i>sketch</i> pada media gypsum | 75 menit |

| | | | |
|---|---|--|---------|
| 3 | Penutup Menyimpulkan pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyimpulkan pembelajaran dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai - Mengucapkan salam penutup | 7 menit |
|---|---|--|---------|

Pertemuan 5

| No | Kegiatan | Deskripsi | Waktu |
|----|---|---|----------|
| 1 | Pendahuluan Mempersiapkan siswa menerima pelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam pembuka - Mengabsen siswa yang hadir di kelas - Menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran - Merefleksi pengalaman siswa tentang pembelajaran membuat <i>sketch</i> tokoh - Guru menjelaskan kaitan antara pengalaman pembelajaran mereka sebelumnya terhadap pembelajaran hari ini. - Memberitahu bahwa kegiatan hari ini adalah menerapkan <i>sketch</i> tokoh pada media gypsum - Menyampaikan tujuan pembelajaran | 10 menit |
| 2 | Inti Perlakuan 3, Pembelajaran menerapkan <i>sketch</i> | <p>Memahami</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan saat guru memberikan acuan yang harus diperhatikan dalam menerapkan <i>sketch</i> tokoh pada media gypsum - Siswa mengamati guru saat menjelaskan cara menggambar dan menggambar yang baik dan benar, di dalam menerapkan <i>sketch</i> tokoh pada media gypsum - Guru mengamati aktifitas siswa. <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menanyakan tentang teknis pengerjaan dalam menerapkan <i>sketch</i> tokoh pada guru <p>Mempersiapkan alat dan bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk menyiapkan alat dan bahan <p>Menerapkan <i>Sketch</i> Tokoh</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menugaskan siswa untuk menerapkan pola <i>sketch</i> pada media gypsum dengan cara menjiplak gambar dan kemudian menggambar pola gambar - Guru membantu membimbing dan mengarahkan siswa dalam menentukan kedalaman guratan yang tepat pada setiap obyeknya <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengumpulkan hasil menggambar obyek - Guru dan siswa berdiskusi tentang hasil penerapan <i>sketch</i> tokoh - Guru menginformasikan pada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan dilanjutkan dengan praktek membuat bentuk relief | 75 menit |

| | | | |
|---|---|---|---------|
| 3 | Penutup Menyimpulkan pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan pembelajaran dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai - Mengucapkan salam penutup | 5 menit |
|---|---|---|---------|

Pertemuan 6

| No | Kegiatan | Deskripsi | Waktu |
|----|---|--|----------|
| 1 | Pendahuluan Mempersiapkan siswa menerima pelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam pembuka - Mengabsen siswa yang hadir di kelas - Menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran - Merefleksi pengalaman siswa tentang pembelajaran menerapkan <i>sketch</i> - Guru menjelaskan kaitan antara pengalaman pembelajaran mereka sebelumnya terhadap pembelajaran hari ini. - Menginformasikan bahwa akan diadakan praktek membuat relief dengan tema tokoh legenda lutung kasarung pada hari ini - Menyampaikan tujuan pembelajaran | 10 menit |
| 2 | Inti <i>Posttest</i> , membuat relief dengan tema tokoh legenda lutung kasarung | <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menanyakan tentang teknis pengerjaan di dalam membuat relief tokoh legenda lutung kasarung pada guru <p>Mempersiapkan alat dan bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan relief <p>Praktek (posttest)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa ditugaskan membuat bentuk relief jenis sedang (<i>middle</i>) dengan tema tokoh legenda lutung kasarung - Siswa membuat bentuk relief dengan mengikuti bentuk pola guratan dari tokoh legenda lutung kasarung yang sudah diterapkan, dengan menggunakan teknik dan langkah-langkah pembuatan relief yang baik dan benar - Guru mengamati kegiatan pembuatan relief siswa dalam penguasaan teknik, alat, dan bahan/media serta penerapan hasil kajian. <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengumpulkan hasil pembuatan karya relief. - Guru dan siswa berdiskusi tentang hasil pembuatan karya relief | 75 menit |
| 3 | Penutup Menyimpulkan pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan pembelajaran dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai - Mengucapkan salam penutup | 5 menit |

Lembar Kerja Siswa

Mengapresiasi Tokoh

Legenda Lutung Kasarung

Seni dan Budaya Kelas XI IPS
SMA



Petunjuk Penggunaan

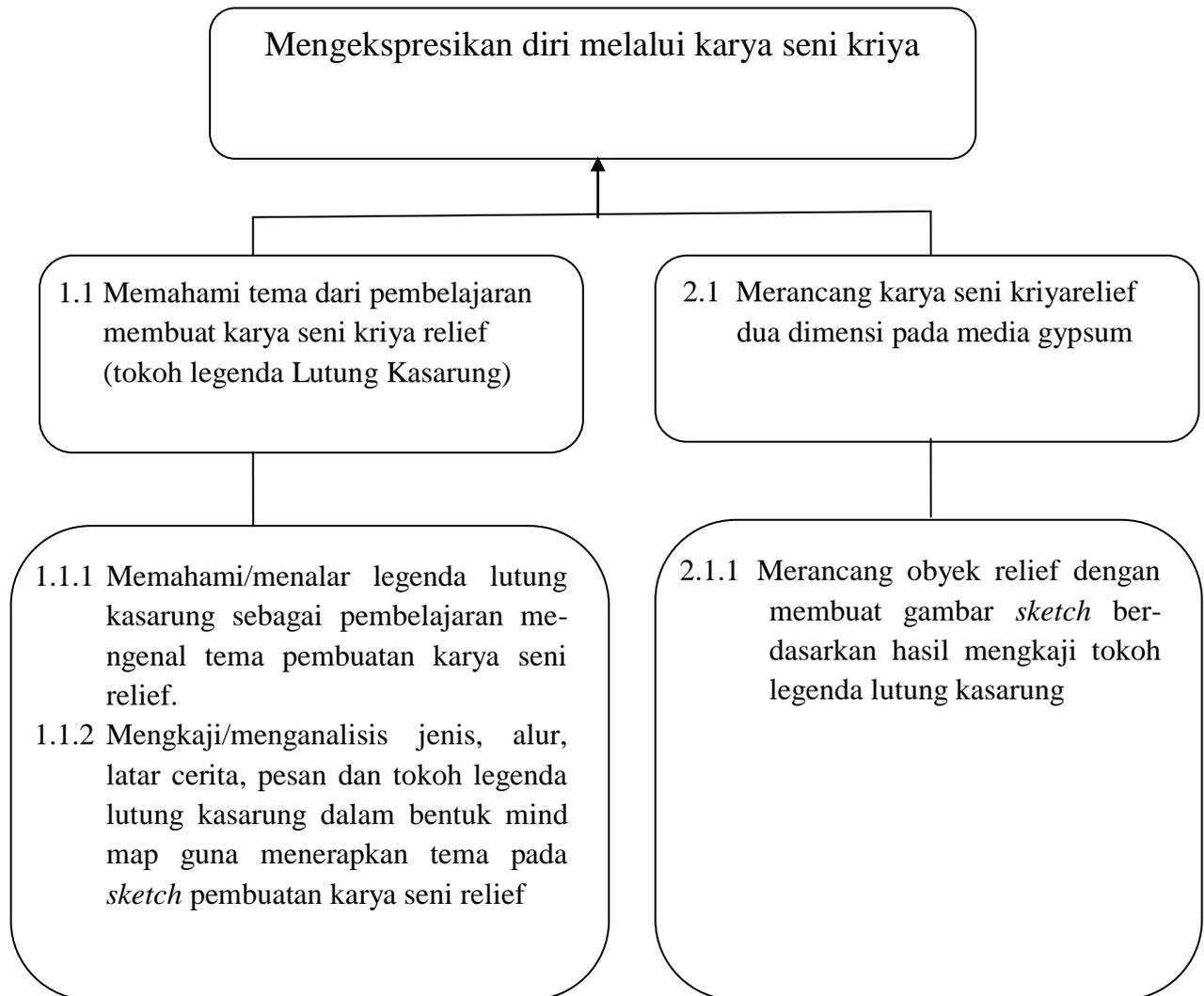
Lembar Kerja Siswa (LKS) ini adalah lembar kerja praktikum siswa dalam berkarya seni kriya. Lembar Kerja Siswa (LKS) ini menyampaikan materi seni kriya relief dua dimensi sebagai materi utama dari kegiatan praktek dan legenda Lutung Kasarung sebagai tema dalam berkarya. Dalam menggunakan lembar kerja siswa ini, terdapat beberapa petunjuk yang harus diperhatikan, yaitu:

1. Bacalah Lembar Kerja Siswa (LKS) terlebih dahulu dan pahami perintah
2. Lakukanlah perintah yang ada di dalam Lembar Kerja Siswa sesuai dengan instruksi kerja
3. Kerjakanlah perintah sesuai instruksi tugas pada tempat yang tersedia pada Lembar Kerja Siswa (LKS) ini.

Daftar Isi

| | |
|---|-----|
| Petunjuk Penggunaan. | i |
| Daftar Isi. | ii |
| Peta Kompetensi. | iii |
| A. Indikator | 1 |
| B. Garis Besar Materi | 1 |
| C. Tugas | 7 |
| D. Langkah-langkah | 7 |
| E. Diskusi | 7 |
| F. Kriteria Pembuatan <i>Mind Map</i> | 8 |
| G. Kriteria Pembuatan <i>Sketch</i> | 9 |
| H. Refleksi | 9 |
| I. Kriteria Penilaian | 9 |

Peta Kompetensi



Lembar Kerja Siswa¹

Merancang Relief Dengan Tema Tokoh Legenda Lutung Kasarung

Standar Kompetensi

SK: 1. Mengekspresikan diri melalui karya seni kriya

- Memahami, menganalisis/mengkaji dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural dengan berdasarkan pada rasa ingin tahunya terhadap materi dan tema pembelajaran (tokoh legenda Lutung Kasarung) seni dan budaya, kemudian menerapkan pengetahuan prosedural pada kegiatan mengkaji yang spesifik tentang tema pada pembelajaran membuat relief
- Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari tema yang telah dipelajarinya ke dalam proses pembuatan karya seni kriya relief dua dimensi secara mandiri, dengan bertindak secara efektif dan kreatif sesuai metode yang diterapkan oleh guru

Kompetensi Dasar

KD: 1.1 Memahami tema pembelajaran membuat relief dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung (mengkaji jenis, simbol, karakter tokoh dan nilai estetis/visual, dalam kritik karya seni rupa sesuai dengan konteks budaya legenda Lutung Kasarung pada pembuatan *mind map*).

A. Indikator:

- 1.1.1 Siswa mampu mengapresiasi tokoh legenda Lutung Kasarung sebagai tema dalam pembelajaran membuat relief dengan baik dan benar
- 1.1.2 Siswa mampu mengamati, menghayati, dan mengkaji tokoh dan unsur cerita dalam legenda Lutung Kasarung dengan cermat dan teliti.
- 1.1.3 Siswa mampu menerapkan hasil kajian ke dalam bentuk pembuatan *mind map* dengan benar dan rinci.

B. Garis Besar Materi

Materi pada pembelajaran merancang relief dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung ini, kita akan mempelajari tentang bagaimana cara merancang karya relief yang bertemakan tokoh legenda nusantara dengan menerapkan tokoh dalam legenda Lutung Kasarung sebagai obyeknya. Pembelajaran diawali dengan kegiatan mengapresiasi, yaitu dengan mengamati tokoh, memahami isi cerita dari legenda Lutung Kasarung dan mengkaji/menganalisa karakter, ciri khas dan bentuk visual darisalah satu tokoh.

Dilanjutkan dengan menuliskan dan memetakan hasil kajian ke dalam bentuk *mind map* model *webbed* (jaring) yang dibuat dengan semenarik mungkin. Kemudian hasil kajian/analisa pada *mind map*, dijadikan acuan untuk membuat *sketch* (pola) dari tokoh legenda Lutung Kasarung yang akan dibuat relief. Pembuatan *mind map* dilakukan dengan cara manual menggunakan teknik menggambar (memetakan hasil mengkaji) di kertas A3 dan kemudian diterapkan ke dalam pembuatan *sketch* di kertas A4.

Pada pemahaman awal dalam mengapresiasi tema, yaitu dengan cara menghayati isi cerita, mengamati dan mengkaji tokoh. maka, siswa memerlukan informasi tentang gambaran tokoh dan isi cerita legenda Lutung Kasarung dari sinopsis berikut:

C. Tokoh-tokoh dalam legenda Lutung Kasarung

1. Lutung kasarung (Sanghyang Guruminda)
2. Putri Purbasari
3. Putri Purbararang
4. Prabu Tapa Agung
5. Pangeran Indrajaya
6. Penyihir
7. Patih

D. Gambaran Tokoh-Tokoh Lutung Kasarung



Lutung Kasarung



Perubahan wujud Lutung
(Sanghyang Guruminda)



Putri Purbararang



Putri Purbasari



Pangeran Indraajaya



Prabu Tapa Agung



Penyihir



Patih

E. Alur Cerita legenda Lutung kasarung

Cerita rakyat lutung kasarung merupakan legenda tentang per-seorangan, di masyarakat sunda Jawa barat. Lutung Kasarung adalah legenda yang menceritakan tentang perjalanan Sanghyang Gurumin-da dari Kahyangan yang diturunkan ke Buana Panca Tengah (Bumi) dalam wujud seekor lutung (kera hitam berekor panjang). Ketika sampai di bumi ia tersesat di hutan, itulah sebabnya ia dipanggil lutung kasarung yang berarti lutung yang tersesat.

Disebuah kerajaan yang bernama Pasir Batang tinggallah seorang raja yaitu, Prabu Tapa Agung. Dia adalah raja paruh baya, yang mempunyai dua orang putri purbararang dan purbasari. Prabu Tapa Agung berencana untuk lengser jadi seorang raja, kemudian Prabu Tapa Agung menunjuk Purbasari, putri bungsunya sebagai pengganti. "Aku sudah terlalu tua, saatnya aku turun tahta," kata Prabu Tapa.

Purbasari memiliki kakak yang bernama Purbararang, ia tidak setuju adiknya diangkat menggantikan Ayah mereka. "Aku putri Sulung, seharusnya ayahanda memilih aku sebagai penggantinya," gerutu Purbararang pada tunangannya yang bernama Indraajaya. Kegeramannya yang sudah memuncak membuatnya mempunyai niat untuk mencelakakan adiknya.

Ia menemui seorang nenek sihir untuk memanterai Purbasari. Nenek sihir itu memanterai Purbasari sehingga saat itu juga tiba-tiba kulit Purbasari menjadi bertotol-totol hitam. Purbararang jadi punya alasan untuk mengusir adiknya tersebut. "Orang yang dikutuk seperti dia tidak pantas menjadi seorang Ratu!" ujar Purbararang.

Kemudian ia menyuruh seorang Patih untuk mengasingkan Purbasari ke hutan. Sesampai di hutan patih tersebut masih berbaik hati dengan membuatkan sebuah pondok untuk Purbasari. Ia pun menasehati Purbasari, "Tabahlah Tuan Putri. Cobaan ini pasti akan berakhir, Yang Maha Kuasa pasti akan selalu bersama Putri". "Terima kasih paman", ujar Purbasari.

Selama di hutan ia mempunyai banyak teman yaitu hewan-hewan yang selalu baik kepadanya. Diantara hewan tersebut ada seekor kera berbulu hitam yang misterius. Tetapi kera tersebut yang paling perhatian kepada Purbasari. Lutung kasarung selalu menggembirakan

Purbasari dengan mengambil bunga-bunga yang indah serta buah-buahan bersama teman-temannya.

Pada saat malam bulan purnama, Lutung Kasarung bersikap aneh. Ia berjalan ke tempat yang sepi lalu bersemedi. Ia sedang memohon sesuatu kepada Dewata. Ini membuktikan bahwa Lutung Kasarung bukan makhluk biasa. Tidak lama kemudian, tanah di dekat Lutung merekah dan terciptalah sebuah telaga kecil, airnya jernih sekali. Airnya mengandung obat yang sangat harum.

Keesokan harinya Lutung Kasarung menemui Purbasari dan memintanya untuk mandi di telaga tersebut. "Apa manfaatnya bagiku?", pikir Purbasari. Tapi ia mau menurutinya. Tak lama setelah ia menceburkan dirinya. Sesuatu terjadi pada kulitnya. Kulitnya menjadi bersih seperti semula dan ia menjadi cantik kembali. Purbasari sangat terkejut dan gembira ketika ia bercermin ditelaga tersebut.

Di istana, Purbararang memutuskan untuk melihat adiknya di hutan. Ia pergi bersama tunangannya dan para pengawal. Ketika sampai di hutan, ia akhirnya bertemu dengan adiknya dan saling berpandangan. Purbararang tak percaya melihat adiknya kembali seperti semula. Purbararang tidak mau kehilangan muka, ia mengajak Purbasari adu panjang rambut. "Siapa yang paling panjang rambutnya dialah yang menang!", kata Purbararang. Awalnya Purbasari tidak mau, tetapi karena terus didesak ia meladeni kakaknya. Ternyata rambut Purbasari lebih panjang.

"Baiklah aku kalah, tapi sekarang ayo kita adu tampan tunangan kita, Ini tunanganku", kata Purbararang sambil mendekat kepada Indrajaya. Purbasari mulai gelisah dan kebingungan. Akhirnya ia melirik serta menarik tangan Lutung Kasarung. Lutung Kasarung melonjak-lonjak seakan-akan menenangkan Purbasari. Purbararang tertawa terbahak-bahak, "Jadi monyet itu tunanganmu?".

Pada saat itu juga Lutung Kasarung segera bersemedi. Tiba-tiba terjadi suatu keajaiban. Lutung Kasarung berubah menjadi seorang Pemuda gagah berwajah sangat tampan, lebih dari Indrajaya. Semua terkejut melihat kejadian itu seraya bersorak gembira. Purbararang akhirnya mengakui kekalahannya dan kesalahannya selama ini. Ia memohon maaf kepada adiknya dan memohon untuk tidak dihukum. Purbasari yang baik hati memaafkan mereka. Setelah kejadian itu akhirnya mereka semua kembali ke Istana.

Purbasari menjadi seorang ratu, didampingi oleh seorang pemuda idamannya. Pemuda yang ternyata selama ini selalu mendampinginya dihutan dalam wujud seekor lutung.

F. Tugas

Kajilah/analisa isi cerita, serta tokoh dalam legenda Lutung Kasarung lalu tuliskan hasil kajian ke dalam bentuk *Mind map* (peta konsep) dengan *icon* (simbol) pada kertas A3.

G. Langkah-Langkah:

1. Amatilah tokoh-tokoh dalam legenda Lutung Kasarung
2. Hayatilah isi cerita Lutung Kasarung
3. Kajilah salah satu tokoh legenda Lutung Kasarung berdasarkan unsur: karakter, ciri khas, dan bentuk visual tokoh
4. Tuliskan hasil kajian kalian ke dalam bentuk gambar *mind map* dengan pemetaan jenis *webbed* (jaring) dengan menggunakan warna yang berbeda pada tiap alurnya
5. Berikanlah *icon* (simbol) sesuai dengan keterangan pada poin-poin hasil kajian dalam pemetaan *mind map*

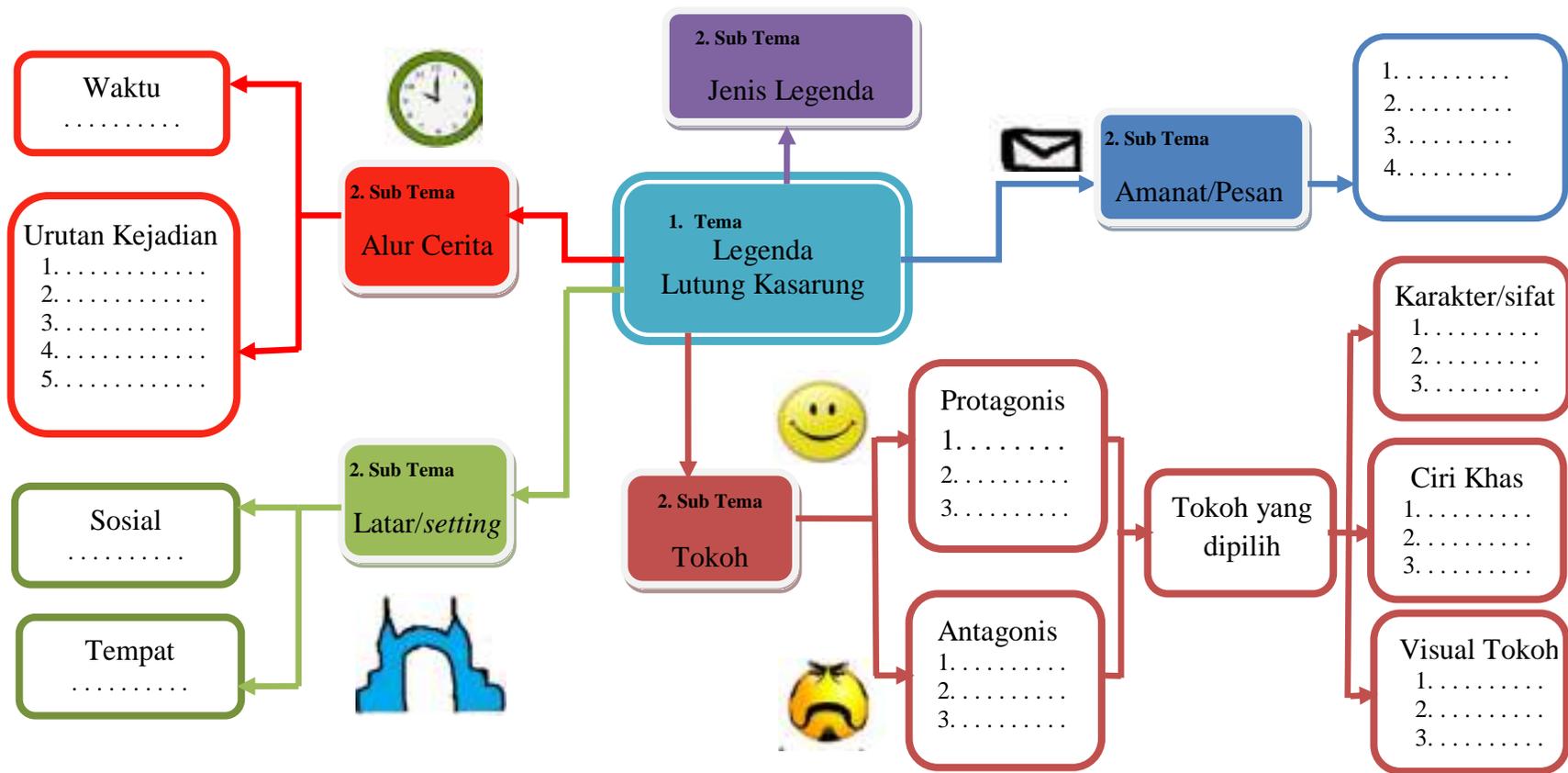
H. Diskusikan dengan temanmu hal-hal berikut:

1. Isi dan alur cerita legenda Lutung Kasarung
2. Tokoh yang akan kalian kaji/analisa pada pembuatan *mind map*

I. Kriteria Penilaian *Mind Map*

1. Tema Utama : Legenda Lutung kasarung
2. Sub Tema : Dibuat dengan warna yang berbeda-beda
3. Alur pemetaan : Dibuat dengan jelas dan terarah
3. Simbol : Dibuat pada tiap poinnya sesuai dengan pembahasan sub tema

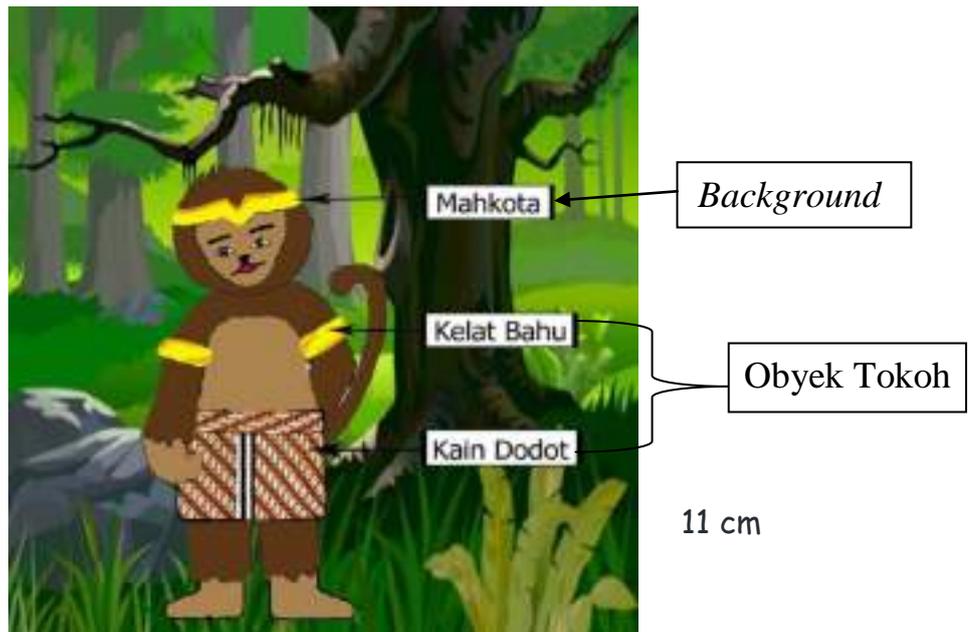
J. Contoh Format *Mind Map*



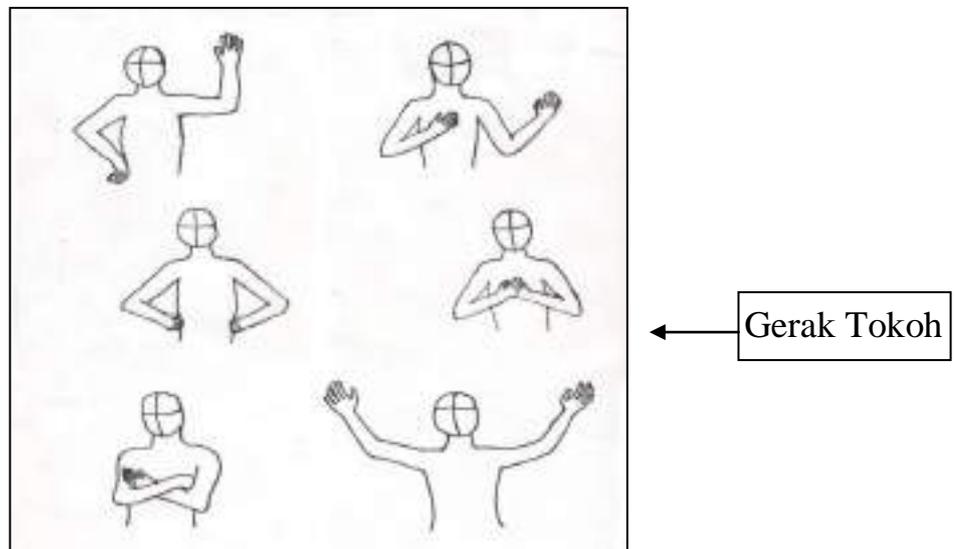
SOAL TUGAS MEMBUAT SKETCH

Buatlah *sketch* tokoh dari tokoh legenda lutung kasarung yang telah kalian kaji dikertas A4 dengan ukuran lebar 11 cm x 11 cm

D. Kriteria Keberhasilan *Sketch*



11 cm



Desain Perlakuan Pembelajaran Membuat Relief

| No | Perlakuan | Tujuan | Kompetensi Dasar | Cara/Metode Pengembangan Pengetahuan Seni | Jenis Kegiatan | Materi Kegiatan | Media Pembelajaran | Hasil Pembelajaran |
|----|--|---|--|--|---|---|---------------------------|---|
| 1 | <p>Pertama Waktu: 2x45 menit</p> <p>Mengapresiasi Tokoh (pemahaman terhadap tema)</p> | <p>a. Siswa dapat memahami karakteristik dari tokoh yang akan dijadikan obyek sebelum menerapkannya ke dalam pembuatan relief</p> | <p>a. Memahami Tema pembelajaran (tokoh legenda lutung kasarung)</p> | <p>a. Metode Ceramah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan materi <p>b. Metode Apresiasi (Siswa menanggapi/ merespon materi/ tema)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memahami gambaran dari karakteristik tokoh baik secara tertulis maupun visual dengan melakukan pengamatan pada tokoh • Serta siswa mendapatkan acuan untuk mengembangkan gagasan dalam membuat gambar karakter tokoh saat melakukan pengkajian tokoh | <p>a. Mengamati karakter, ciri khas, serta visual yang terdapat pada tokoh yang dipilih</p> | <p>a. Pemahaman terhadap jenis cerita, alur, latar serta amanat yang terkandung dalam Legenda Lutung Kasarung</p> | <p><i>Power Point</i></p> | <p>a. Hasil apresiasi siswa dituliskan dalam bentuk <i>mind map</i></p> |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|----------------------------|---|
| | b. Siswa dapat membedakan penggambaran visual dari berbagai macam karakter tokoh melalui proses pengamatan | b. Memahami perbedaan karakteristik pada masing-masing tokoh | c. Metode Penugasan • Guru memantau hasil kajian (apresiasi) siswa melalui penugasan membuat <i>mind map</i> | b. Memahami jenis cerita, alur, latar amanat dan tokoh dalam legenda Lutung Kasarung | b. Pengkajian terhadap karakter, ciri khas dan visual dari tokoh legenda Lutung Kasarung | LKS | b. Hasil pengamatan siswa terhadap tokoh digambarkan dalam bentuk <i>sketch</i> |
| | c. Siswa dapat mempelajari budaya daerah (sunda) melalui pakaian serta aksesoris yang dikenakan oleh tokoh melalui proses mengamati dan mengkaji | c. Memiliki pengetahuan yang mumpuni tentang tokoh yang akan dijadikan obyek | d. Metode Questioning • siswa memastikan hasil pengamatan dengan melakukan kegiatan tanya jawab dengan guru | c. Mengkaji karakter, ciri khas dan visual dari tokoh yang diamati | | Alat: alat tulis | |
| | | | e. Metode Diskusi • Siswa berbagi pendapat tentang hasil pengkajian serta tanggapan mereka terhadap tokoh pada siswa lainnya | d. Menuliskan hasil pengamatan, pemahaman dan pengkajian ke dalam pembuatan <i>mind map</i> | | Bahan: kertas A3 dan A4 | |
| | | | | e. Menggambarkan hasil pengamatan pada tokoh kedalam bentuk <i>sketch</i> tokoh | | | |

| No | Pertemuan | Tujuan | Kompetensi Dasar | Cara/Metode Pengembangan Pengetahuan Seni | Jenis Kegiatan | Materi Kegiatan | Media Pembelajaran | Hasil Pembelajaran |
|----|--|--|--|---|---|---|--------------------|------------------------------------|
| 2 | <p>Kedua Waktu: 2x45 menit</p> <p>Pengembangan kreativitas siswa (mengembangkan berbagai gerakan, ekspresi wajah tokoh dan <i>background</i>)</p> | a. Siswa mampu mengembangkan ide/gagasan di dalam merancang gerakan serta ekspresi wajah tokoh yang sesuai dengan tema | a. Mengembangkan ide dan gagasan dalam merancang <i>sketch</i> | <p>a. Metode Penugasan</p> <ul style="list-style-type: none"> •Siswa mengembangkan ide dan gagasan tentang gerakan dan ekspresi wajah tokoh melalui penugasan membuat <i>sketch</i> | a. Mengamati berbagai gerakan dan ekspresi wajah | a. Pemahaman terhadap berbagai gerakan dan ekspresi wajah tokoh | Power point | Hasil gambaran <i>sketch</i> tokoh |
| | | b. Siswa mampu membedakan berbagai gerakan dan ekspresi wajah yang sesuai dengan karakter tokoh tersebut | b. Memahami berbagai gerakan dan ekspresi wajah tokoh | <p>b. Metode Questioning</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa melakukan kegiatan tanya jawab dengan guru dalam menentukan gerakan yang sesuai | b. Mengembangkan gerakan dan ekspresi wajah tokoh (<i>sketch</i>) | b. Penerapan/penggambaran berbagai gerakan dan ekspresi wajah tokoh | LKS | |

| | | | | | | | | |
|--|--|---|--|---|---|---|--------------------------------------|--|
| | | c. Siswa lancar dalam menyampaikan dan menerapkan ide/gagasan tentang berbagai gerakan dan ekspresi tokoh yang unik dan menarik | c. Kreatif dalam mengembangkan gerakan dan ekspresi wajah tokoh | c. Metode Diskusi • Siswa terlibat diskusi dengan siswa lainnya untuk saling memberikan masukan tentang referensi gerakan serta ekspresi wajah yang cocok | c. Membuat <i>sketch</i> gambar tokoh dan <i>background</i> | c. Memilih dan mengkombinasikan warna yang akan diterapkan agar sesuai dan harmonis | Alat: alat tulis, pensil warna | |
| | | d. Siswa mampu merancang obyek dan <i>background</i> dengan komposisi yang menarik dan seimbang baik pada proporsi bentuk maupun pemilihan warna secara keseluruhan | d. Memahami komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> e. Memahami komposisi warna yang harmonis | | d. Mewarnai hasil <i>sketch</i> | | Bahan: Kertas A4 | |

| No | Pertemuan | Tujuan | Kompetensi Dasar | Cara/Metode Pengembangan Pengetahuan Seni | Jenis Kegiatan | Materi Kegiatan | Media Pembelajaran | Hasil Pembelajaran |
|----|--|--|--|--|---|--|--|---|
| 3 | <p>Ketiga Waktu: 2x45 menit</p> <p>Melatih keterampilan siswa (menerapkan <i>sketch</i> pada media gypsum)</p> | <p>a. Siswa mampu menerapkan obyek dalam <i>sketch</i> pada media gypsum (gambar maupun guratan)</p> | <p>a. Terampil dalam menerapkan obyek (proporsi dan komposisi) pada media gypsum</p> | <p>a. Metode Penugasan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa melatih keterampilan menggunakan alat dan media melalui kegiatan menjiplak dan menggores dengan diberikan tugas untuk menerapkan hasil <i>sketch</i> pada media gypsum | <p>a. Menjiplak gambar <i>sketch</i> tokoh di atas media gypsum</p> | <p>a. Menerapkan <i>sketch</i> tokoh pada media gypsum</p> | <p>LKS</p> | <p>Pola hasil guratan pada media gypsum</p> |
| | | <p>b. Melatih keterampilan siswa dalam menggunakan alat (menggores)</p> | <p>b. Melatih keterampilan siswa dalam menggunakan alat pembuatan relief</p> | <p>b. Metode Questioning</p> <ul style="list-style-type: none"> siswa melakukan kegiatan tanya jawab dengan guru tentang teknik dalam menerapkan <i>sketch</i> pada media gypsum | <p>b. Menggores gypsum mengikuti bentuk pola hasil jiplakan <i>sketch</i> tokoh</p> | <p>b. Siswa berlatih menggunakan alat</p> | <p>Alat: alat tulis, tusuk gigi, besi kecil yang dipipihkan dan kuas</p> | |
| | | <p>c. Siswa dapat menguasai media bahan gypsum</p> | <p>c. Melatih kemampuan siswa dalam menggunakan media bahan gypsum</p> | | | <p>c. Siswa terlatih/terbiasa menggunakan media bahan gypsum</p> | <p>Bahan: Gypsum berbentuk segi empat 11 x 11cm</p> | |

Silabus

Nama Sekolah : SMA N 19 Jakarta

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)

Kelas/Semester : XI SMA/II

Standar Kompetensi : Mengekspresikan diri melalui karya seni kriya

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok/ Pembelajaran | Metode | Kegiatan Pembelajaran | Indikator | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|--------------------------------------|--|-----------|--|---|-------------------------------------|---------------|--|
| a. Memahami tema pembelajaran | a. Memahami tema, tokoh legenda Lutung Kasarung | Apresiasi | a. Mengembangkan pengetahuan dengan memahami tema pembelajaran (legenda Lutung Kasarung) | a. Siswa mampu memahami materi dan tema pembelajaran membuat relief dengan benar | Teknis : • Tes penugasan praktek | 12 x 45 menit | • Buku pegangan guru dan buku penunjang • Media power point |
| b. Merancang karya seni kriya relief | b. Merancang karya seni relief dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung | Ceramah | b. Mengembangkan ide/gagasan dalam merancang gerakan serta ekspresi wajah tokoh yang sesuai dengan tema pada pembuatan <i>sketch</i> | b. Siswa mampu merancang dan menerapkan tokoh legenda Lutung Kasarung pada pembuatan relief dengan baik dan benar | | | • Video • LKS • Contoh gambar |
| c. Membuat karya seni kriya relief | c. Membuat karya | Latihan | c. Melatih kemampuan motorik siswa (pengu- | c. Siswa mampu membuat dan menerapkan <i>sketch</i> / | Bentuk | | • Benda model berupa karya |

| | | | | | | |
|---|---|----------------------------|---|--|--|---|
| dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung | seni relief dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung | Tanya-jawab Diskusi | asaan alat dan media) dalam menerapkan pola <i>sketch</i> (menjiplak dan mengkurat) pada media gypsum dengan benar dan tepat d. Mengembangkan keterampilan siswa dalam membuat karya seni relief tokoh legenda Lutung Kasarung | pola pada media gypsum dengan baik dan benar d. Siswa mampu mengukir gypsum menjadi bentuk relief dengan baik dan terampil e. Siswa mampu mewarnai relief dengan rapih dan merata. | Instrumen: • Soal pembuatan karya | relief • Soal Tes • Alat: alat tulis, tusuk gigi, pahat kecil (besi kecil yang dipipihkan) dan kuas • Bahan: Kertas A4, Gypsum berbentuk segi empat 11 x 11cm cat poster dan pilox clear |
|---|---|----------------------------|---|--|--|---|

LAMPIRAN II

Instrumen

Instrumen Penilaian

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
Materi Pelajaran : Membuat Relief (media gypsum)
Satuan Pendidikan : SMA Negeri 19 Jakarta
Kelas/Semester : Kelas IX / II
Waktu : 12 x 45 Menit (6 pertemuan)

- A. Standar Kompetensi : 1. Mengekspresikan diri melalui karya seni kriya (Relief)
- B. Kompetensi Dasar : 1.1 Memahami tema pembelajaran membuat relief (tokoh legenda Lutung Kasarung)
2.1 Merancang karya seni kriya relief dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung
3.1 Membuat karya seni kriya relief dua dimensi dengan tema tokoh legenda Lutung Kasarung

C. Indikator:

1. Siswa mampu memahami materi pembelajaran seni kriya membuat relief dengan benar
2. Siswa mampu memahami tema dengan cara mengapresiasi (mengkaji) tokoh legenda Lutung Kasarung dengan baik dan benar
3. Siswa mampu merancang dan menerapkan tokoh legenda Lutung Kasarung pada pembuatan relief dengan baik dan benar
4. Siswa mampu membuat *sketch*/pola dengan benar
5. Siswa mampu mengukir gypsum menjadi bentuk relief dengan baik dan terampil
6. Siswa mampu mewarnai relief dengan rapih dan merata.

D. Pedoman Penilaian

Instrumen penilaian hasil belajar membuat relief pada penelitian ini mengacu pada Tabel Klasifikasi Brent G.Wilson instrumen yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu instrumen Apresiasi (kegiatan perlakuan berupa *mind map*) dan kreasi yaitu kreativitas dan keterampilan (karya relief). Adapun karakteristik yang menjadi indikator penilaian hasil belajar ini mencakup pada beberapa aspek diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Apresiasi terhadap tema mencakup:

Kegiatan pembelajaran apresiasi dilakukan melalui proses mengamati tokoh, memahami isi cerita (untuk mengetahui karakter tokoh), dan mengkaji tokoh (karakter, ciri khas, dan visual tokoh), kemudian hasil kajian akan digambarkan ke dalam bentuk *mind map*. Berikut penilaian dari cakupan isi/konten pada pembuatan *mind map*:

a. Pengamatan terhadap tokoh

Tergambar dari kelengkapan pemetaan dari berbagai karakter tokoh serta karakteristik dari tokoh yang dipilih pada legenda Lutung Kasarung dalam pembuatan *mind map*.

b. Pemahaman terhadap isi cerita

Tergambar dari kerincian pemetaan tentang unsur-unsur cerita yang terdapat di dalam legenda Lutung Kasarung di antaranya jenis cerita, alur cerita, latar kejadian, pesan dan tokoh. Serta kejelasan arah alur dalam pemetaan setiap unsur cerita, hal ini terlihat dari penggunaan warna yang berbeda pada tiap alur pembuatan *mind map*.

c. Pengkajian terhadap karakter, ciri khas, dan visual tokoh

Tergambar dari kerincian pemetaan tentang unsur-unsur tokoh (salah satu tokoh yang dipilih) dalam legenda Lutung Kasarung seperti karakter (sifat), ciri khas (pakaian, aksesoris), visual (wujud, proporsi, warna). Serta kedetailan penggambaran tiap unsur kajian dengan simbol.

2. Kreativitas pada karya mencakup:

- a. Keunikan ide siswa dalam merancang dan mengembangkan gerakan tubuh tokoh yang tergambar pada hasil gambar *sketch* dan bentuk relief. Terlihat dari kreativitas siswa dalam menampilkan/menggambar gerakan tubuh tokoh yang unik dan menarik (berbeda) namun, tetap sesuai dengan karakter tokoh legenda Lutung Kasarung. Serta seimbang dan harmonis secara keseluruhan
- b. Kelancaran ide dalam ekspresi wajah tokoh terlihat dari kelancaran berpikir siswa dalam menggambarkan ekspresi wajah yang unik, ekspresif dan menarik dengan garis wajah yang pas sesuai dengan karakter tokoh legenda Lutung Kasarung yang dipilih.
- c. Kerincian ide siswa dalam merancang *background* terlihat dari fleksibilitas berpikir siswa dalam menuangkan dan memadukan ide dan kreatifitas, untuk menampilkan *background* yang rinci dan mendetail pada setiap obyeknya, serta sesuai dengan latar tempat kejadian dalam legenda Lutung Kasarung.

3. Keterampilan pada karya mencakup:

- a. Keterampilan dalam penguasaan proses membuat gambar *sketch*, penguasaan siswa pada proses merancang gambar, terlihat dari keterampilan menggunakan alat dan bahan dalam pembuatan *sketch* tokoh pada media kertas dan gypsum. Terdiri dari unsur visual, berupa kualitas garis yang bagus sesuai prinsip seni (berupa garis, bidang, bentuk, dan warna) dalam kesatuan proporsi obyek tokoh, dan kesesuaian bentuk tokoh dengan hasil kajian tokoh legenda Lutung Kasarung (*mind map*). Serta keseimbangan dan kesatuan dari komposisi gambar antara obyek tokoh dengan *background* (sesuai tema).
- b. Keterampilan dalam penguasaan proses membuat bentuk relief, Penguasaan siswa pada proses membuat bentuk relief, terlihat dari keterampilan menggunakan alat dan bahan di dalam pembuatan bentuk relief tokoh pada media gypsum. Terdiri dari unsur visual, berupa kualitas garis yang bagus sesuai prinsip seni (berupa bidang, bentuk, ruang, tekstur, volume dan warna) dalam kesatuan proporsi obyek tokoh, dan kesesuaian bentuk relief tokoh dengan hasil *sketch* tokoh legenda Lutung Kasarung. Serta keseimbangan dari ketebalan relief (volume) dan kesatuan dari komposisi bentuk relief antara obyek tokoh dengan *background* (sesuai tema).
- c. Keterampilan dalam penguasaan proses mewarnai, Penguasaan siswa pada proses mewarnai relief, terlihat dari keterampilan menggunakan alat dan bahan di dalam proses mewarnai (penguasaan) relief pada

media gypsum. Terdiri dari unsur penggunaan jenis warna, teknik penguasaan, kerapihan, kesesuaian warna dengan karakter (warna mencolok) baik obyek tokoh maupun obyek pada *background* (kartun). Serta keharmonisan warna secara keseluruhan.

E. Penilaian Karya Relief

| Kriteria | | Tingkat Kinerja | | | |
|----------|--|---|---|--|---|
| No | Keterampilan | 1 86 – 100 | 2 76 – 85 | 3 66 – 75 | 4 56 – 65 |
| 1 | Penguasaan proses membuat gambar <i>sketch</i> | -Hasil goresan pada garis dan bentuk obyek tokoh dapat tergambar dengan sangat baik, jelas dan rinci/detail sesuai karakter, ciri khas dan visual tokoh legenda Lutung Kasarung. -Proporsi tubuh tokoh dan komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> secara keseluruhan terlihat seimbang dan harmonis | -Hasil goresan pada garis dan bentuk obyek tokoh dapat tergambar dengan sangat baik, jelas dan rinci/detail sesuai karakter, ciri khas dan visual tokoh legenda Lutung Kasarung. -Proporsi tubuh tokoh dan komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> yang seimbang namun masih kurang harmonis secara keseluruhan. | -Hasil goresan pada garis dan bentuk obyek tokoh dapat tergambar dengan cukup baik dan jelas sesuai karakter dan visual pada tokoh legenda Lutung Kasarung. Namun, ciri khas tokoh masih belum mendetail. -Proporsi tubuh tokoh dan komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> yang cukup seimbang namun, masih kurang harmonis secara keseluruhan | -Hasil goresan pada garis dan bentuk obyek tokoh belum dapat tergambar dengan baik, jelas dan detail seperti karakter, ciri khas dan visual pada tokoh legenda Lutung Kasarung. -Proporsi tubuh tokoh dan komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> yang belum seimbang dan harmonis secara keseluruhan. |

| | | | | | |
|---|---|---|--|---|--|
| 2 | Penguasaan proses membuat bentuk relief | <p>-Bentuk relief yang dibuat sangat rapih dengan detail yang rinci sesuai karakter tokoh yang dibuat pada <i>sketch</i>. Serta mempunyai tekstur relief yang sesuai dengan karakter obyek (halus, kasar)</p> <p>-Proporsi bentuk dan volume pada obyek yang sangat proporsional, Serta komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> yang tampak seimbang, sehingga menghasilkan ruang (celah/rongga) yang harmonis secara keseluruhan</p> | <p>-Bentuk relief dibuat cukup rapih dengan detail yang cukup rinci sesuai karakter tokoh yang dibuat pada <i>sketch</i>. Namun tekstur relief pada obyek yang dibuat kurang sesuai dengan karakter obyek (halus, kasar).</p> <p>-Proporsi bentuk dan volume pada obyek yang proporsional. Serta komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> yang tampak seimbang, sehingga menghasilkan ruang (celah/rongga) yang harmonis secara keseluruhan</p> | <p>-Bentuk relief dibuat kurang rapih serta detailnya kurang rinci seperti karakter tokoh yang dibuat pada <i>sketch</i>. Serta tekstur relief pada obyek yang dibuat kurang sesuai dengan karakter obyek (halus, kasar).</p> <p>-Proporsi bentuk dan volume pada obyek yang cukup proporsional. Serta komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> yang tampak seimbang, sehingga menghasilkan ruang (celah/rongga) yang cukup harmonis secara keseluruhan.</p> | <p>-Bentuk relief dibuat kurang rapih serta detailnya kurang rinci seperti karakter tokoh yang dibuat pada <i>sketch</i>. Serta tekstur relief pada obyek yang dibuat kurang sesuai dengan karakter obyek (halus, kasar).</p> <p>-Proporsi bentuk dan volume pada obyek yang belum proporsional. Serta komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> yang tampak tidak seimbang, sehingga menghasilkan ruang (celah/rongga) yang belum harmonis secara keseluruhan</p> |
| 3 | Penguasaan dalam proses mewarnai | <p>-Hasil goresan catnya rata, rapih dan menyeluruh sesuai dengan bidang obyek yang harus diwarnai.</p> <p>-Teliti dalam memilih warna yang sesuai dengan karakter (warna terang) pada</p> | <p>-Hasil goresan catnya cukup rata (tidak belang), cukup detail, rapih tidak berantakan dan menyeluruh sesuai dengan bidang obyek yang harus diwarnai.</p> <p>-Teliti dalam memilih warna yang sesuai dengan karakter (warna terang) pada</p> | <p>-Hasil goresan catnya kurang rata (belang), kurang detail, dan rapih (berantakan) serta kurang menyeluruh pada bidang yang harus diwarnai.</p> <p>-Cukup teliti dalam memilih warna yang sesuai dengan karakter (warna terang). Namun</p> | <p>- Hasil goresan catnya tidak rata (belang), kurang detail/ rinci, kurang rapih (berantakan), dan belum menyeluruh pada bidang obyek yang harus diwarnai.</p> <p>-Kurang teliti dalam memilih warna yang sesuai dengan karakter (warna terang). Serta</p> |

| | | | | | |
|---|--|---|--|---|---|
| | | tokoh kartun. Serta terampil dalam meng-kombinasikan dan menggradasikan warna menjadi kesatuan warna yang harmonis secara keseluruhan | tokoh kartun. Serta terampil dalam meng-kombinasikan dan menggradasikan warna menjadi kesatuan warna yang harmonis secara keseluruhan | siswa kurang terampil di dalam meng-kombinasikan dan menggradasikan warna menjadi kesatuan warna yang harmonis secara keseluruhan | siswa belum terampil dalam meng-kombinasikan dan menggradasikan warna. Sehingga secara keseluruhan kesatuan warna belum harmonis |
| | Kreativitas | | | | |
| 4 | Keunikan ide dalam menggambarkan gerakan tubuh tokoh | -Gerakan tokoh sangat unik dan berbeda. Namun tetap sesuai dengan karakter tokoh tersebut. -Siswa mampu menampilkan gerakan tokoh secara tepat, pas dan sesuai dengan karakter tokoh dan komposisi <i>background</i> | -Gerakan tokoh unik dan berbeda. Namun tetap sesuai dengan karakter tokoh tersebut. -Siswa mampu menampilkan gerakan tokoh secara tepat, pas dan cukup sesuai dengan karakter tokoh dan komposisi <i>background</i> . | -Gerakan tokoh cukup unik dan berbeda. Namun tetap sesuai dengan karakter tokoh tersebut. -Siswa kurang mampu menampilkan gerakan tokoh secara tepat, sehingga kurang pas dan sesuai dengan karakter tokoh dan komposisi <i>background</i> | -Gerakan tokoh menjadi cukup unik dan berbeda. Namun tidak sesuai dengan karakter tokoh tersebut. -Siswa belum mampu menampilkan gerakan tersebut dengan tepat, sehingga kurang pas dan sesuai dengan karakter tokoh dan komposisi <i>background</i> |
| 5 | Kelancaran ide dalam ekspresi wajah tokoh | -Hasil gambaran wajahnya pas dan sesuai dengan karakter tokoh -Ekspresi wajah tokoh terlihat sangat menarik dan ekspresif. | -Hasil gambaran wajahnya pas dan sesuai dengan karakter tokoh -Ekspresi wajah tokoh terlihat cukup menarik dan ekspresif. | -Hasil gambaran wajahnya pas dan cukup sesuai dengan karakter tokoh -Ekspresi wajah tokoh terlihat kurang menarik dan ekspresif. | -Hasil gambaran wajahnya kurang pas dan belum sesuai dengan karakter tokoh -Ekspresi wajah tokoh terlihat tidak menarik karena tidak ekspresif. |
| 6 | Kerincian ide dalam menggambarkan <i>background</i> | - <i>Background</i> terlihat sangat detail dan sesuai dengan tema (tokoh) | - <i>Background</i> terlihat detail dan sesuai dengan tema (tokoh) | - <i>Background</i> terlihat cukup detail dan cukup sesuai dengan tema (tokoh) | - <i>background</i> terlihat kurang detail dan tidak sesuai dengan tema (tokoh) |

| | | | | | |
|--|---------------------|--|--|---|--|
| | | -Siswa sangat fleksibel dalam mengatur/ menyesuaikan posisi dan komposisi antara obyek pada <i>background</i> maupun antara <i>background</i> dengan tokoh | -Siswa cukup fleksibel dalam mengatur/ menyesuaikan posisi dan komposisi antara obyek pada <i>background</i> maupun antara <i>background</i> dengan tokoh. | -Siswa cukup fleksibel dalam mengatur/ menyesuaikan posisi dan komposisi antara obyek pada <i>background</i> maupun antara <i>background</i> dengan tokoh | -Siswa belum fleksibel dalam mengatur/ menyesuaikan posisi dan komposisi antara obyek pada <i>background</i> maupun antar <i>background</i> dengan tokoh |
| | Jumlah Nilai | . | | . | |
| | Total | | | | |

F. Kriteria Penilaian

| No | Keterangan Kategori | Rentang Nilai | Nilai Huruf |
|----|---------------------|---------------|-------------|
| 1 | Baik Sekali | 86 – 100 | A |
| 2 | Baik | 76 – 85 | B |
| 3 | Cukup Baik | 66 – 75 | C |
| 4 | Kurang Baik | 56 – 65 | D |

INSTRUMEN PENILAIAN KARYA RELIEF

Indikator : Keterampilan

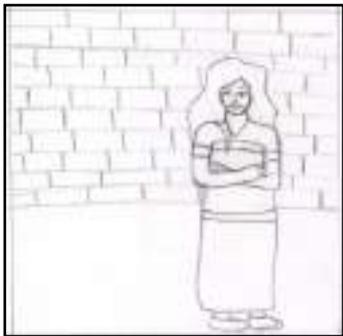
Penguasaan Proses Membuat Gambar *Sketch*

| Sangat Baik (86-100) | |
|---|---|
| Kelompok Eksperimen | Kelompok Kontrol |
| <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <p>Nama : Jessica Tokoh : Penyihir Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi Hasil goresan garis pada bentuk obyek tokoh dapat tergambarkan dengan sangat baik, jelas dan rinci/detail sesuai karakter, ciri khas dan visual tokoh Penyihir. Kemudian proporsi tubuh tokoh dan komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> secara keseluruhan terlihat seimbang dan harmonis</p> | <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <p>Nama : Yuli Yudiasih Tokoh : Purbasari Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi Hasil goresan garis pada bentuk obyek tokoh dapat tergambarkan dengan baik, jelas dan detail cukup sesuai dengan karakter dan visual dari tokoh purbasari, namun ciri khasnya (aksesoris) masih kurang rinci (lengkap). Kemudian proporsi tubuh tokoh dan komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> secara keseluruhan terlihat sudah seimbang dan cukup harmonis</p> |
| Baik (76-85) | |
| <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <p>Nama : Sintya Putri Tokoh : Indrajaya Tahap : <i>Posttest</i></p> | <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <p>Nama : Audra Kevin Tokoh : Prabu Tapa Agung Tahap : <i>Posttest</i></p> |

Deskripsi
 Hasil goresan pada garis dan bentuk obyek tokoh dapat tergambarkan dengan baik, jelas dan cukup detail sesuai karakter, ciri khas dari visual tokoh Indrajaya. Kemudian proporsi tubuh tokoh dan komposisi antara obyek tokoh dengan *background* sudah seimbang dan cukup harmonis secara keseluruhan

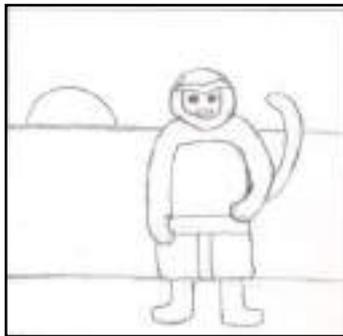
Deskripsi
 Hasil goresan pada garis dan bentuk obyek tokoh dapat tergambarkan dengan cukup baik, dan jelas karakternya namun detailnya kurang sesuai dengan ciri khas (pakaian) dari visual tokoh Prabu tapa Agung. Kemudian proporsi tubuh tokoh dan komposisi antara obyek tokoh dengan *background* yang dibuat masih kurang seimbang namun, cukup harmonis secara keseluruhan

Cukup Baik (66-75)



Nama : Grace Zenifer
 Tokoh : Purbararang
 Tahap : *Posttest*

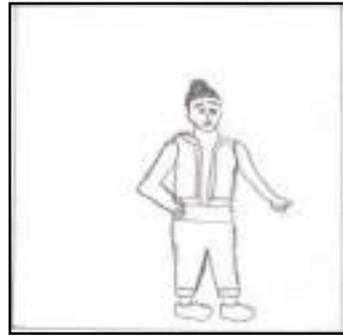
Deskripsi
 Hasil goresan pada garis dan bentuk obyek tokoh dapat tergambarkan dengan cukup baik, jelas dan cukup detail sesuai karakter, ciri khas dari visual tokoh Purbararang. Kemudian proporsi tubuh tokoh dan komposisi antara obyek tokoh dengan *background* cukup seimbang dan harmonis, namun masih kurang detail obyek pada *backgroundnya*



Nama : Febryansyah
 Tokoh : Lutung Kasarung
 Tahap : *Posttest*

Deskripsi
 Hasil goresan pada garis dan bentuk obyek tokoh tergambarkan dengan cukup baik, jelas, namun masih kurang detail seperti ciri khas pada visual dari karakter tokoh Lutung Kasarung. Kemudian proporsi tubuh tokoh dan komposisi antara obyek tokoh dengan *background* sudah cukup seimbang dan harmonis, namun *background* masih kurang detail sehingga terkesan kosong *backgroundnya*

Kurang Baik (56-65)



| | |
|---|---|
| <p>Nama : Felix Tan Tokoh : Lutung Kasarung Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi Hasil goresan pada garis dan bentuk obyek tokoh kurang dapat tergambarkan dengan cukup baik seperti visual dari tokoh Lutung Kasarung. Kemudian proporsi tubuh tokoh dan komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> kurang seimbang dan harmonis, obyek tokoh terlihat gemuk dan <i>background</i> terlihat kosong.</p> | <p>Nama : Irgi Emiral Tokoh : Perubahan Lutung kasarung Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi Hasil goresan pada garis dan bentuk obyek tokoh sangat kurang tergambarkan dengan cukup baik dan kurang detail ciri khas tokohnya (pakaian) seperti visual pada karakter tokoh perubahan Lutung Kasarung. Kemudian proporsi tubuh tokoh dan komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> belum seimbang dan harmonis, karena tidak dibuat obyek pada <i>background</i>.</p> |
|---|---|

Penguasaan Proses Membuat Bentuk Relief

| Sangat Baik (86-100) | |
|--|---|
| Kelompok Eksperimen | Kelompok Kontrol |
|  |  |
| <p>Nama : Jessica Tokoh : Penyihir Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi Bentuk relief yang dibuat sangat rapih dengan detail yang rinci sesuai karakter tokoh penyihir yang dibuat pada <i>sketch</i>. Serta mempunyai tekstur relief yang sesuai dengan karakter obyek (halus). Proporsi bentuk dan volume pada obyeknya sangat proporsional, Serta komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> tampak seimbang, sehingga menghasilkan ruang (celah/ rongga) yang harmonis secara keseluruhan</p> | <p>Nama : Yuli Yudiasih Tokoh : Purbasari Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi Bentuk relief yang dibuat sudah rapih dengan cukup detail sesuai dengan karakter tokoh purbararang yang dibuat pada <i>sketch</i>. Serta mempunyai tekstur relief yang sesuai dengan karakter obyek (halus, kasar). Proporsi bentuk dan volume obyek yang dibuat cukup proporsional, dan komposisi antara obyek tokoh dengan <i>background</i> tampak cukup seimbang, sehingga menghasilkan ruang yang cukup harmonis secara keseluruhan</p> |

Baik (76-85)



Nama : Sintya Putri
Tokoh : Indrajaya
Tahap : *Posttest*

Deskripsi

Bentuk relief yang dibuat cukup rapih dengan detail yang rinci sesuai dengan karakter tokoh Indrajaya yang dibuat pada *sketch*. Namun tekstur relief pada obyek batu yang dibuat masih kurang sesuai dengan karakternya. Proporsi bentuk dan volume pada obyekpun cukup proporsional. Serta komposisi antara obyek tokoh dengan *background* juga tampak seimbang, sehingga menghasilkan ruang yang cukup harmonis secara keseluruhan



Nama : Audra Kevin
Tokoh : Prabu Tapa Agung
Tahap : *Posttest*

Deskripsi

Bentuk relief dibuat cukup rapih dengan detail yang cukup rinci sesuai karakter tokoh yang dibuat pada *sketch*. Namun proporsi bentuk dan volume pada obyek tokoh yang dibuat masih kurang proporsional dan kurang seimbang, secara keseluruhan.

Cukup Baik (66-75)



Nama : Grace Zenifer
Tokoh : Purbararang
Tahap : *Posttest*

Deskripsi

Bentuk relief yang dibuat kurang rapih serta detailnya terlihat kurang rinci. Serta Proporsi bentuk dan volume pada obyek yang dibuat masih belum proporsional (volume kurang timbul). Komposisi antara obyek tokoh dengan *background* tampak belum seimbang, sehingga belum menghasilkan ruang yang cukup harmonis secara keseluruhan



Nama : Febryansyah
Tokoh : Lutung Kasarung
Tahap : *Posttest*

Deskripsi

Bentuk relief dibuat belum detail seperti karakter tokoh lutung kasarung. Proporsi bentuk dan volume pada obyek cukup proporsional. Namun komposisi antara obyek tokoh dengan *background* masih kurang seimbang, sehingga ruang yang dihasilkan belum harmonis secara keseluruhan

Kurang Baik (56-65)



Nama : Felix Tan
Tokoh : Lutung Kassarung
Tahap : *Posttest*

Deskripsi
Bentuk relief yang dibuat kurang rapih dan kurang terlihat seperti karakter tokoh lutung kasarung. Kemudian proporsi bentuk obyeknya belum proporsional terlalu gemuk dan *background* yang dibuat tampak terlalu kosong.



Nama : Irgi Emiral
Tokoh : Perubahan Lutung kasarung
Tahap : *Posttest*

Deskripsi
Bentuk relief yang dibuat kurang detail sehingga karakter tokoh yang dibuat kurang terlihat. Kemudian proporsi bentuk dan volume obyek masih belum proporsional. Serta *background* yang dibuat terlalu polos (kosong)

Penguasaan Dalam Proses Mewarnai

Sangat Baik (86-100)

Kelompok Eksperimen



Nama : Zahra Afdilah
Tokoh : Purbasari
Tahap : *Posttest*

Deskripsi
Hasil goresan catnya rata, rapih dan menyeluruh sesuai dengan bidang obyek yang harus diwarnai. Pemilihan warnanya sesuai dengan karakter tokoh Purbasari. Warna yang dihasilkan sudah bergradasi sehingga kesatuan warna menjadi harmonis secara keseluruhan

Kelompok Kontrol



Nama : M Apriyansyah
Tokoh : Perubahan Lutung Kassarung
Tahap : *Posttest*

Deskripsi
Hasil goresan catnya sudah rapih dan menyeluruh sesuai dengan bidang obyek yang harus diwarnai. Siswa cukup teliti dalam memilih warna yang sesuai dengan karakter tokoh perubahan dari Lutung kasarung. Serta siswa cukup terampil dalam mengkombinasikan warna menjadi harmonis

Baik (76-85)



Nama : Indie Permatahati
Tokoh : Purbasari
Tahap : *Posttest*

Deskripsi

Hasil goresan catnya cukup rata (tidak belang), cukup detail, rapih tidak berantakan dan menyeluruh sesuai dengan bidang obyek yang harus diwarnai. Siswa cukup teliti dalam memilih warna yang sesuai dengan karakter tokoh. Serta terampil dalam mengkombinasikan dan menggradasikan warna menjadi kesatuan yang harmonis.



Nama : Audra Kevin
Tokoh : Purbasari
Tahap : *Posttest*

Deskripsi

Hasil goresan catnya cukup rata dan tidak berantakan. Siswa cukup teliti dalam memilih warna yang terang pada obyek tokoh. Kemudian siswa cukup terampil dalam mengkombinasikan warna menjadi harmonis.

Cukup Baik (66-75)



Nama : Nur Hilal
Tokoh : Perubahan Lutung kasarung
Tahap : *Posttest*

Deskripsi

Hasil goresan catnya kurang rata dan kurang detail, Namun siswa cukup teliti dalam memilih warna yang sesuai dengan karakter (warna terang) dan mengkombinasikan warna menjadi harmonis secara keseluruhan



Nama : Silvia Untari
Tokoh : Purbararang
Tahap : *Posttest*

Deskripsi

Hasil goresan catnya cukup rata namun masih kurang detail warnanya. Siswa cukup teliti dalam memilih warna yang sesuai dengan karakter tokoh.

Kurang Baik (56-65)



Nama : Ali
Tokoh : Penyihir
Tahap : *Posttest*

Deskripsi

Hasil goresan catnya kurang rata (belang), dan kurang rapih (berantakan). Kemudian siswa kurang teliti dalam memilih warna yang sesuai dengan karakter, warna yang digunakan terlalu gelap. Serta siswa belum terampil dalam meng-kombinasikan warna-warna, sehingga secara ke-seluruhan karya terlihat gelap



Nama : Annisa Tri
Tokoh : Perubahan Lutung kasarung
Tahap : *Posttest*

Deskripsi

Hasil goresan catnya cukup rapih, namun pemilihan warnanya belum sesuai dengan karakter tokoh warna yang digunakan terlalu terang dan hampir senada.

Indikator : Kreativitas

Keunikan Ide Dalam Menggambarkan Gerakan Tubuh Tokoh

Sangat Baik (86-100)

| Kelompok Eksperimen | Kelompok Kontrol |
|---|--|
|  <p>Nama : M raihan Tokoh : Indrajaya Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi Gerakan tokoh unik sedang bertolak pinggang sesuai dengan karakter tokoh Indrajaya yang antagonis. Jadi siswa mampu menampilkan gerakan tokoh secara tepat, pas dan sesuai dengan karakter tokoh yang dipilih serta komposisi penempatan tokohnya selaras dengan <i>background</i>.</p> |  <p>Nama : Siti sarah Tokoh : Purbararang Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi Gerakan tokoh dapat terlihat dengan jelas dan sudah sesuai dengan karakter tokoh purbararang. Jadi ,Siswa mampu menampilkan gerakan tokoh secara tepat, pas dan sesuai dengan karakter tokoh dan terlihat harmonis dengan komposisi <i>background</i></p> |

Baik (76-85)

| | |
|---|--|
|  <p>Nama : Fajar Alim Tokoh : Indrajaya Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi Gerakan obyek sudah menunjukkan karakter dari tokoh yang dibuat yaitu Indrajaya. Siswa mampu menampilkan gerakan tokoh secara tepat, pas dan cukup sesuai dengan karakter antagonis pada tokoh Indrajaya.</p> |  <p>Nama : Audra Kevin Tokoh : Prabu Tapa Agung Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi Gerakan yang ditampilkan pada tokoh sudah sesuai dengan karakter dari tokoh Prabu Tapa Agung yang bersahaja. Siswa mampu menampilkan gerakan tokoh secara tepat, pas dan cukup sesuai dengan karakter tokoh yang dipilih.</p> |
|---|--|

Cukup Baik (66-75)



Nama : Monica Elvira
Tokoh : Purbararang
Tahap : *Posttest*

Deskripsi
Gerakan tokoh sudah dapat terlihat, namun siswa kurang mampu menampilkannya dengan baik. Sehingga gerakan tokoh terlihat kurang ekspresif.



Nama : Riski Tri Utami
Tokoh : Lutung Kasarung
Tahap : *Posttest*

Deskripsi
Gerakan tokoh sudah tergambarkan dengan jelas dan ekspresif, sehingga karakter tokohnya dapat tergambarkan dengan baik

Kurang Baik (56-65)



Nama : Sin shin
Tokoh : Lutung Kasarung
Tahap : *Posttest*

Deskripsi
Gerakan tubuh tokoh kurang terlihat karena siswa belum mampu menampilkan gerakan yang ekspresif, sehingga karakter dari tokoh yang dibuat belum tergambarkan dengan baik



Nama : Rati Juliana
Tokoh : Perubahan Lutung kasarung
Tahap : *Posttest*

Deskripsi
Belum terdapatnya gerakan pada tokoh dalam karya ini, membuat karakter dari tokoh tersebut kurang dapat dipahami.

Kelancaran Ide dalam Ekspresi Wajah Tokoh

Sangat Baik (86-100)

| Kelompok Eksperimen | Kelompok Kontrol |
|---|--|
|  |  |
| <p>Nama : Adelia Suwarso Tokoh : Purbararang Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi Siswa mampu menggambarkan wajah yang pas dan sesuai dengan karakter tokoh Purbararang (antagonis), Di mana ekspresi wajahnya terlihat sangat menarik dan ekspresif.</p> | <p>Nama : Riski Tri Utami Tokoh : Purbararang Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi Siswa mampu menggambarkan wajah antagonis yang sangat jelas seperti pada karakter tokoh Purbararang (antagonis), Dengan menampilkan wajah marah yang ekspresif siswa mampu membuat hasil karyanya terlihat menarik.</p> |
| Baik (76-85) | |
|  |  |
| <p>Nama : Nurfadilah Tokoh : Purbasari Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi Hasil gambaran wajahnya cukup sesuai dengan karakter tokoh purbasari yang polos dan pema-lu. Walaupun wajahnya kurang ekspresif namun wajah lugu tetap terlihat menarik karena berkarakter.</p> | <p>Nama : Irene Kartika Tokoh : Prabu Tapa Agung Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi Hasil gambaran wajahnya pas dan cukup sesuai dengan karakter tokoh Prabu Tapa Agung yang ramah . Di mana ekspresi wajah tokoh terlihat cukup menarik dan ekspresif.</p> |

Cukup Baik (66-75)



Nama : Septi Dwi
Tokoh : Purbararang
Tahap : *Posttest*

Deskripsi

Hasil gambaran wajahnya pas dan cukup sesuai dengan karakter tokoh. Ekspresi wajah tokoh terlihat cukup ekspresif sehingga dapat menampilkan karakter purbararang yang menarik



Nama : Dandi Krismanto
Tokoh : Purbararang
Tahap : *Posttest*

Deskripsi

Hasil gambaran wajahnya pas dan sesuai dengan karakter tokoh purbararang yang antagonis. ekspresi wajah tokoh yang terlihat cukup ekspresif membuat karakter tokoh yang ditampilkan menjadi lebih menarik.

Kurang Baik (56-65)



Nama : Anita
Tokoh : Patih
Tahap : *Posttest*

Deskripsi

Hasil gambaran wajah dari tokoh patih cukup sesuai dengan penggambaran karakter tokoh . namun ekspresi wajah tokoh terlihat kurang menarik dan ekspresif (terlalu datar)



Nama : Wilson Julian
Tokoh : Patih
Tahap : *Posttest*

Deskripsi

Hasil gambaran wajah kurang sesuai dengan karakter tokoh patih yang dibuat. Wajah tokoh terlihat tidak berekspresi sehingga terlihat kurang menarik

Kerincian Ide dalam Menggambar *Background*

Sangat Baik (86-100)

| Kelompok Eksperimen | Kelompok Kontrol |
|--|--|
|  |  |
| <p>Nama : Adelia Suwarso Tokoh : Purbararang Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi <i>Background</i> terlihat sangat detail dan sesuai dengan tema (di hutan).Siswa sangat fleksibel dalam mengatur/menyesuaikan posisi dan komposisi antara obyek pada <i>background</i> maupun antara <i>background</i> dengan tokoh sehingga terlihat harmonis.</p> | <p>Nama : Riski Tri Utami Tokoh : Purbararang Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi <i>Background</i> terlihat detail dan sesuai dengan tema (di kerajan).Siswa cukup fleksibel berpikir dalam mengatur/menyesuaikan posisi dan komposisi n antara <i>background</i> dengan tokoh sehingga terlihat harmonis.</p> |

Baik (76-85)

| | |
|--|---|
|  |  |
| <p>Nama : Nurfadilah Tokoh : Purbasari Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi Background terlihat detail dan sesuai dengan tokoh. Siswa cukup fleksibel dalam mengatur/menyesuaikan posisi dan komposisi antara obyek pada <i>background</i> maupun antara <i>background</i> dengan tokoh</p> | <p>Nama : Irene Kartika Tokoh : Prabu Tapa Agung Tahap : <i>Posttest</i></p> <p>Deskripsi Background terlihat cukup detail dan sesuai dengan tokoh. Siswa cukup fleksibel dalam mengatur/menyesuaikan posisi dan komposisi antara obyek <i>background</i> dengan tokoh</p> |

Cukup Baik (66-75)



Nama : Septi Dwi
Tokoh : Purbararang
Tahap : *Posttest*

Deskripsi
Siswa cukup fleksibel dalam mengatur/menyesuaikan posisi dan komposisi antara objek pada *background* dengan tokoh.



Nama : Dandi Krismanto
Tokoh : Purbararang
Tahap : *Posttest*

Deskripsi
Siswa cukup fleksibel dalam mengatur/menyesuaikan posisi dan komposisi antara objek tokoh dan *background* namun konsep dari *background* yang dibuat tidak sesuai dengan tema

Kurang Baik (56-65)



Nama : Anita
Tokoh : Patih
Tahap : *Posttest*

Deskripsi
Siswa belum fleksibel/lancar dalam berpikir membuat *background* sehingga *background* terlihat kosong

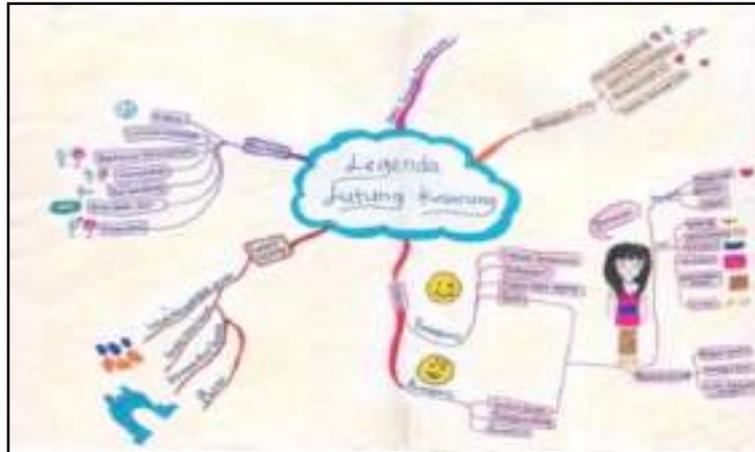


Nama : Wilson Julian
Tokoh : Patih
Tahap : *Posttest*

Deskripsi
Siswa belum fleksibel/lancar dalam berpikir membuat *background* sehingga *background* terlihat kosong

Contoh Hasil Karya Kelas Eksperimen di tahap *Posttest* (Pengaruh Apresiasi Tokoh)

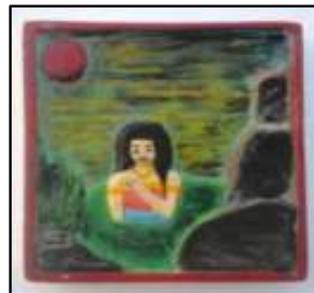
Sangat Baik (86-100)



Mind map(nilai 86)



Sketch



relief (nilai 90)

Nama : Zahra Afdilah
Tokoh : Purbasari
Tahap : *Posttest*

Deskripsi

Terlihat dari hasil karya Zahra di atas, siswa sudah melakukan pembelajaran dengan baik dan terkonsep, dimulai dari pembuatan *mind map* dengan mengkaji unsur-unsur tokoh seperti karakter, ciri khas, visual, dan unsur urutan kejadian cerita, latar tempat, pesan moral hasil kajian tersebut dapat membantu siswa dalam membuat dan mengembangkan karakter tokoh dan *background* yang kemudian diterapkan ke dalam bentuk rancangan *sketch* sebelum menjadi karya relief. hasilnya zahra mendapatkan nilai 86 pada pembuatan *mind map* dan nilai 90 pada pembuatan relief.

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Kuesioner untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang seni relief dan tokoh legenda Lutung Kasarung setelah diberikan pembelajaran awal sebelum kegiatan pretest

KUESIONER SISWA

Identitas Responden

Nama :

Kelas : IPS

Sekolah :

1. Ciri-ciri dari karya seni rupa 2 dimensi adalah . . .
 - a. Dapat dilihat dari satu arah pandang saja
 - b. Dapat dilihat dari tiga arah pandang saja
 - c. Dapat dilihat dari empat arah pandang
 - d. Dapat dilihat dari dua arah pandang saja



Patung



Vas Bunga



Relief



Pajangan

2. Berdasarkan gambar diatas, yang termasuk karya seni 2 dimensi adalah . . .
 - a. Patung
 - b. Vas bunga
 - c. Relief
 - d. Pajangan



1



2



3



4

3. Dari keempat gambar di atas, manakah gambar yang termasuk jenis relief datar . . .
 - a. 3
 - b. 4
 - c. 1
 - d. 2

4. Di bawah ini yang termasuk teknik dalam membuat relief adalah . . .
- Dikerok dan dicetak
 - Diarsir dan ditempel
 - Dipahat dan diukir
 - Diikat dan dicelup
5. Tokoh antagonis/jahat pada cerita Lutung kasarung adalah . . .
- Putri purbasari
 - Putri purbararang
 - Patih
 - Raja Tapa agung



Gypsum



Kayu



Batu alam



Sabun

6. Bahan/media yang digunakan pada pembelajaran membuat relief kali ini adalah . . .
- Batu gypsum
 - Kayu
 - Batu alam
 - Sabun
7. Langkah pertama di dalam membuat relief ini adalah . . .
- Mengukir
 - Memahat
 - Membuat pola
 - Mewarnai/mengecat
8. Legenda Lutung Kasarung berasal dari masyarakat . . .
- Sunda
 - Betawi
 - Papua
 - Bali
9. Tokoh utama dalam legenda Lutung Kasarung adalah . . .
- Lutung kasarung dan Putri Purbararang
 - Raja Tapa agung dan Lutung Kasarung
 - Lutung Kasarung dan Indrajaya
 - Lutung kasarung dan Putri purbasari
10. Jumlah tokoh pada cerita Lutung Kasarung ada . . .
- 2 tokoh
 - 4 tokoh
 - 8 tokoh
 - 7 tokoh

Data Wawancara

Wawancara dengan Bapak Luqman Effendy, S.Pd selaku Wakil Kepala Sekolah dan sekaligus guru mata pelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 19 Jakarta.

Lokasi : SMA N 19 Jakarta

Tanggal : Jakarta, 25 April 2014

Waktu : Pukul 11.00 sd selesai

Peneliti : **Apakah bapak pernah mengetahui tentang metode apresiasi?**

Pak Lukman : Iya saya tahu, metode apresiasi merupakan metode yang diberikan agar siswa dapat mengungkap dan memahami sesuatu secara lebih mendalam.

Peneliti : **Apakah bapak sudah pernah menerapkan metode apresiasi sebelumnya, dalam pembelajaran Seni Budaya di Sekolah ini ?**

Pak Lukman : Mengapresiasi secara spesifik belum pernah, tapi saya pernah memberikan kegiatan apresiasi dimana siswa diminta untuk mengapresiasi sebuah karya seni. Namun, saya belum pernah menerapkannya ke dalam pembelajaran kegiatan praktek.

Peneliti : **Menurut bapak sebagai guru/pengajar seni budaya, apakah metode apresiasi ini efektif dan dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran membuat relief?**

Pak Lukman : Ya sangat efektif dan dapat diterapkan, karena pemberian metode apresiasi ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan guru dapat membuat waktu pembelajaran menjadi lebih efektif.

Peneliti : **Metode apa saja yang sudah bapak terapkan di dalam pembelajaran seni budaya sebelumnya?**

Pak lukman : Saya lebih sering menerapkan metode ceramah, demonstrasi dan latihan di dalam pembelajaran.

Peneliti : **Apakah menurut bapak pembelajaran relief ini, tepat diajarkan pada siswa kelas IX ?**

- Pak Lukman :Sangat tepat, karena materi membuat relief sesuai dengan SK dan KD pada kelas IX, sehingga tepat untuk diajarkan pada siswa.
- Peneliti : **Apakah pembelajaran membuat relief sudah pernah diajarkan sebelumnya oleh bapak ?**
- Pak Lukman : Ya, tapi menggunakan media lilin dikarenakan media batu atau kayu sulit untuk didapatkan bahannya dan saya menugaskan siswa untuk membuat karya relief dengan bentuk figur hewan.
- Peneliti : **Pernahkah bapak mengangkat tema cerita rakyat dan bagaimana menurut bapak dengan menerapkannya ke dalam pembelajaran seni budaya ?**
- Pak Lukman : Belum pernah, saya rasa bagus yah jadi siswa dapat lebih mengenal cerita rakyat daerah.
- Peneliti : **Bagaimana pendapat bapak tentang penggunaan tema tokoh cerita rakyat lutung kasarung dalam pembelajaran membuat relief ?**
- Pak Lukman : Menarik yah dan saya rasa cocok karena tokoh cerita rakyat lutung kasarung cukup bagus untuk di presentasikan ke dalam bentuk relief, selain itu relief dapat mengenalkan berbagai tokoh yang ada di dalam cerita rakyat lutung kasarung dalam bentuk yang lebih menarik.
- Peneliti : **Sebagai seorang pengajar menurut bapak, apakah penerapan metode mengapresiasi tokoh akan berpengaruh positif terhadap pembelajaran membuat relief bertemakan tokoh legenda lutung kasarung ?**
- Pak Lukman : Menurut saya ya, karena dengan mengapresiasi selain dapat membuat siswa lebih memahami tema siswa juga akan lebih aktif di dalam pembelajaran sehingga akan berdampak positif terhadap hasil pembelajaran.
- Peneliti : **Apakah bapak tertarik untuk menerapkan metode apresiasi dan penggunaan tema cerita rakyat ke dalam pembelajaran seni budaya berikutnya ?**
- Pak Lukman : Ya saya tertarik untuk menerapkannya, dengan harapan agar siswa dapat lebih mengenal cerita rakyat yang terdapat di indonesia dan siswa dapat lebih aktif lagi dalam pembelajaran.

Kuesioner Kepopuleran Cerita Rakyat Nusantara Pada Siswa Tingkat SMA
(Format Google forms)

Kuesioner Kepopuleran Legenda Rakyat Nusantara Pada Siswa Tingkat SMA

1. Kuesioner ini hanya sebagai data untuk mengetahui tentang cerita rakyat yang populer (banyak dikenal) di kalangan siswa kelas XI SMA

2. Angket ini bersifat netral dan bebas, tidak memengaruhi nilai di sekolah, maupun nilai-nilai yang berhubungan dengan pengawasan atau pengamatan secara khusus bagi siswa.

3. Oleh karena itu silakan anda isi dengan lengkap dan benar!

Nama Siswa:
(Nama Lengkap)

Umur Siswa:

Kelas:

No Induk:

Asal Sekolah:

Apakah anda tahu tentang Legenda Rakyat Nusantara?

Ya, Tahu

Tidak Tahu

Kurang Tahu

Gakum Tahu

Legenda apakah yang kamu ketahui?
dapat diisi lebih dari satu

Melin Kundang

Tangkuban Perahu

Lutung Kasarung

Other:

Lembar 1

Jika tahu, dari mana kamu mengetahui Legenda tersebut?

Guru

Orang Tua

Buku

Televisi dan Internet

Jika yang kamu mengetahui legenda Lutung kasarung, termasuk ke dalam jenis legenda apakah Lutung kasarung?
jika tidak tahu, maka tidak perlu diisi

Legenda Keagamaan

Legenda Alam Gaib

Legenda Setempat

Legenda Penokohan

Berasal dari masyarakat manakah Legenda Lutung Kasarung ?

Masyarakat Batak

Masyarakat Sunda

Masyarakat Betawi

Masyarakat Papua

Siapakah tokoh utama dalam legenda Lutung Kasarung?

Lutung Kasarung dan Putri Purbasari

Indrajaya dan Putri Purbarang

Lutung Kasarung dan Putri Purbarang

Indrajaya dan Putri Purbasari

Lembar 2

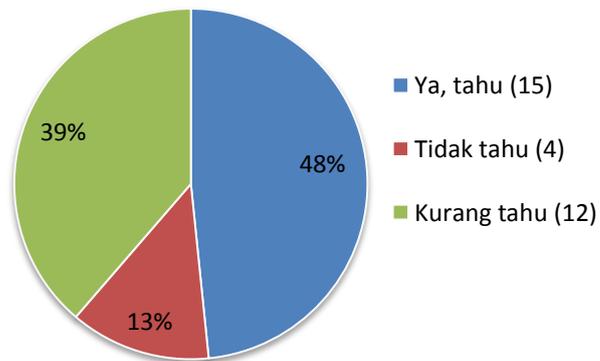
Data Hasil Kuesioner Kepopuleran Cerita Rakyat Nusantara
(Format *spreadsheet* Google form)

| 1 | Waktu | Nama Siswa : | Umur Siswa : | Kelas : | No Induk : | Asal Sekolah : | Apakah anda tahu tentang Legenda Rakyat Nusantara ? | Legenda apakah yang kamu ketahui ? | Jika tahu, dari mana kamu mengetahui Legenda tersebut? | Jika yang kamu mengetahui legenda Lutung kasarung, termasuk ke dalam jenis legenda apakah Lutung kasarung? | Benarkah dan masyarakat manakah Legenda Lutung Kasarung ? | Apakah tokoh utama dalam legenda Lutung Kasarung? |
|----|--------------------|-----------------------|--------------|----------|------------|-----------------|---|---|--|--|---|---|
| 2 | 7/15/2015 16:24:18 | Shofia Yusrana | 15 Tahun | XI IIS 3 | 21339 | SMAN 19 Jakarta | Ya, Tahu | Tangkuban Perahu, Lutung Kasarung, Malin Kundang | Televisi dan Internet | Legenda Penaklukan | Masyarakat Sunda | Lutung Kasarung dan Putri Purbasari |
| 3 | 7/15/2015 19:00:14 | Eka Oktafiyani | 15 tahun | XI IIS 3 | 21355 | SMAN 19 Jakarta | Kurang Tahu | Lutung Kasarung, Malin Kundang | Buku | | | Lutung Kasarung dan Putri Purbasari |
| 4 | 7/15/2015 19:07:13 | Aisah Amalia | 15 tahun | XI IIS 3 | 21312 | SMAN 19 Jakarta | Ya, Tahu | Tangkuban Perahu, Lutung Kasarung, Malin Kundang | Orang Tua | | Masyarakat Sunda | Lutung Kasarung dan Putri Purbasari |
| 5 | 7/15/2015 19:10:59 | Alyiah Nurseptani | 15 tahun | XI IIS 3 | 21347 | SMAN 19 Jakarta | Kurang Tahu | Lutung Kasarung, Malin Kundang | Televisi dan Internet | | | Lutung Kasarung dan Putri Purbasari |
| 6 | 7/15/2015 21:38:28 | Galen El Rio | 15 tahun | XI IIS 3 | 21350 | SMAN 19 Jakarta | Ya, Tahu | Tangkuban Perahu, Lutung Kasarung | Dulu | Legenda Alam Gali | Masyarakat Sunda | Lutung Kasarung dan Putri Purbasari |
| 7 | 7/15/2015 21:50:18 | Jonathan | 15 tahun | XI IIS 3 | 21394 | SMAN 19 Jakarta | Kurang Tahu | Tangkuban Perahu | Buku | | | |
| 8 | 7/15/2015 2:58:43 | Agnez Dicky Dwi W | 14 tahun | XI IIS 3 | 21311 | SMAN 19 Jakarta | Kurang Tahu | Malin Kundang | Orang Tua | | | |
| 9 | 7/16/2015 3:03:53 | Gita Lestari | 15 Tahun | XI IIS 3 | 21319 | SMAN 19 Jakarta | Ya, Tahu | Tangkuban Perahu, Lutung Kasarung | Buku | Legenda Alam Gali | Masyarakat Sunda | Lutung Kasarung dan Putri Purbasari |
| 10 | 7/16/2015 3:06:07 | Dina Kristiana | 15 tahun | XI IIS 3 | 21387 | SMAN 19 Jakarta | Kurang Tahu | Lutung Kasarung | Buku | Legenda Penaklukan | | Lutung Kasarung dan Putri Purbasari |
| 11 | 7/16/2015 3:12:00 | Muhammad Taufik | 17 Tahun | XI IIS 3 | 21356 | SMAN 19 Jakarta | Kurang Tahu | Lutung Kasarung | Dulu | | | Lutung Kasarung dan Putri Purbasari |
| 12 | 7/16/2015 3:37:59 | Ibu Saputra | 15 tahun | XI IIS 3 | 21321 | SMAN 19 Jakarta | Tidak Tahu | | | | | |
| 13 | 7/16/2015 3:51:25 | Mervel Andy | 15 tahun | XI IIS 3 | 21329 | SMAN 19 Jakarta | Ya, Tahu | Tangkuban Perahu, Lutung Kasarung, Malin Kundang, Damar | Buku | Legenda Penaklukan | Masyarakat Sunda | Lutung Kasarung dan Putri Purbasari |
| 14 | 7/16/2015 4:17:48 | Nahzaya Ferdiana Hole | 15 tahun | XI IIS 3 | 21353 | SMAN 19 Jakarta | Kurang Tahu | Lutung Kasarung, sengkuntang | Buku | Legenda Penaklukan | Masyarakat Sunda | Lutung Kasarung dan Putri Purbasari |
| 15 | 7/17/2015 10:40:38 | Baskara Raja | 15 tahun | XI IIS 3 | 21352 | SMAN 19 Jakarta | Ya, Tahu | Tangkuban Perahu, Lutung Kasarung | Televisi dan Internet | Legenda Penaklukan | | Lutung Kasarung dan Putri Purbasari |
| 16 | 7/17/2015 17:04:10 | Willy Dian Sugiono | 15 tahun | XI IIS 3 | 21347 | SMAN 19 Jakarta | Kurang Tahu | Malin Kundang | Orang Tua | | | |
| 17 | 7/17/2015 17:30:18 | Ahmad Aryadi | 15 tahun | XI IIS 3 | 21350 | SMAN 19 Jakarta | Ya, Tahu | Lutung Kasarung, Malin Kundang, sandi sambilan | Televisi dan Internet | Legenda Penaklukan | Masyarakat Sunda | Lutung Kasarung dan Putri Purbasari |
| 18 | 7/17/2015 19:00:24 | Robbi Doukarsari | 15 tahun | XI IIS 3 | 21355 | SMAN 19 Jakarta | Ya, Tahu | Malin Kundang, Si Putih | Orang Tua | | | |
| 19 | 7/17/2015 19:22:07 | Valenka | 15 tahun | XI IIS 3 | 21341 | SMAN 19 Jakarta | Tidak Tahu | | | | | |

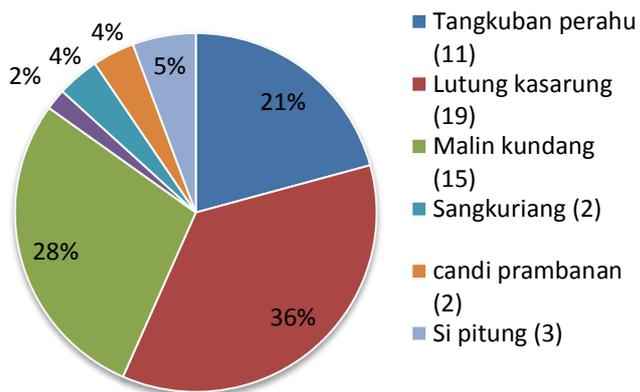
| Timestamp | Nama Siswa : | Umur Siswa | Kelas : | No Induk : | Asal Sekolah : | Apakah anda tahu tentang Legenda Rakyat Nusantara ? | Legenda apakah yang kamu ketahui ? | Jika tahu, dari mana kamu mengetahui Legenda tersebut? | Jika yang kamu mengetahui legenda Lutung kasarung, termasuk ke dalam jenis legenda apakah Lutung kasarung? | Berasal dari masyarakat manakah Legenda Lutung Kasarung ? | Siapa tokoh utama dalam legenda Lutung Kasarung? | |
|-----------|--------------------|--------------------|----------|------------|----------------|---|------------------------------------|--|--|---|--|-----------------------------------|
| 20 | 3/17/2015 19:41:38 | Roma R Molek | 16 tahun | XI IPA 3 | 21408 | SMAN 19 Jakarta | Kurang Tahu | Lutung Kasarung | Buku | Legenda Alam Gede | Masyarakat Sunda | Lutung Kasarung dan Putri Putabai |
| 21 | 3/17/2015 19:45:05 | Bani Sidi | 16 tahun | XI IPA 3 | 21400 | SMAN 19 Jakarta | Ya, Tahu | Tangkuban Perahu, Lutung Kasarung, Malin Kundang, Si | Buku | Legenda Panokoran | Masyarakat Sunda | Lutung Kasarung dan Putri Putabai |
| 22 | 3/17/2015 19:46:09 | Selma | 16 tahun | XI IPA 3 | 21337 | SMAN 19 Jakarta | Tidak Tahu | | | | | |
| 23 | 7/18/2015 0:20:29 | Audran Anif | 16 tahun | XI IPA 3 | 21315 | SMAN 19 Jakarta | Ya, Tahu | Lutung Kasarung, kangkang | Televisi dan Internet | | Masyarakat Sunda | Lutung Kasarung dan Putri Putabai |
| 24 | 7/18/2015 4:28:38 | Jesslyn Balya | 16 tahun | XI IPA 3 | 21324 | SMAN 19 Jakarta | Tidak Tahu | | | | | |
| 25 | 7/18/2015 5:30:49 | M.Zulfan Liddinlah | 16 tahun | XI IPA 3 | 21300 | SMAN 19 Jakarta | Ya, Tahu | Lutung Kasarung, Malin Kundang | Televisi dan Internet | | Masyarakat Sunda | Lutung Kasarung dan Putri Putabai |
| 26 | 7/18/2015 8:33:25 | Nani | 16 tahun | XI IPA 3 | 21308 | SMAN 19 Jakarta | Ya, Tahu | Tangkuban Perahu | Buku | | | |
| 27 | 7/18/2015 8:38:06 | Fani Diki | 16 tahun | XI IPA 3 | 21388 | SMAN 19 Jakarta | Ya, Tahu | Lutung Kasarung, Malin Kundang | Orang Tua | Legenda Panokoran | Masyarakat Sunda | Lutung Kasarung dan Putri Putabai |
| 28 | 7/18/2015 11:40:41 | Rachmad Indra | 16 tahun | XI IPA 3 | 21402 | SMAN 19 Jakarta | Kurang Tahu | Lutung Kasarung, Malin Kundang | Televisi dan Internet | | Masyarakat Sunda | Lutung Kasarung dan Putri Putabai |
| 29 | 3/18/2015 13:45:23 | sika mauli sika | 16 tahun | XI IPA 3 | 21413 | SMAN 19 Jakarta | Kurang Tahu | Lutung Kasarung, Malin Kundang | Buku | | Masyarakat Betawi | Lutung Kasarung dan Putri Putabai |
| 30 | 3/18/2015 18:20:05 | Winda Surya Vira | 16 tahun | XI IPA 3 | 21378 | SMAN 19 Jakarta | Kurang Tahu | Malin Kundang, Si Putih | Orang Tua | | | |
| 31 | 7/18/2015 18:51:21 | Yolanda | 16 tahun | XI IPA 3 | 21411 | SMAN 19 Jakarta | Ya, Tahu | Tangkuban Perahu, cerita pembantu | | | | |
| 32 | 3/18/2015 18:52:45 | Darwin Amoha | 16 tahun | XI IPA 3 | 21354 | SMAN 19 Jakarta | Ya, Tahu | Tangkuban Perahu | Buku | | | |

Persentase Data Hasil Kuesioner Kepopuleran Cerita Rakyat Nusantara

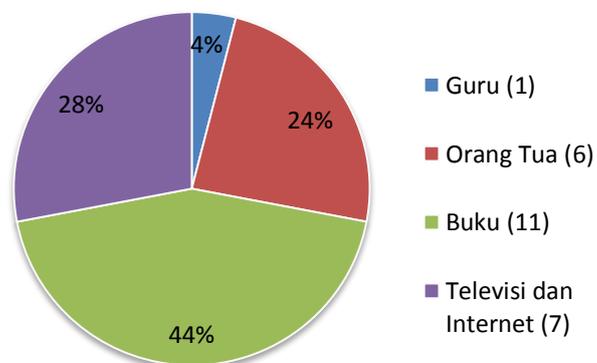
1. Apakah kamu tahu tentang legenda Rakyat Nusantara?



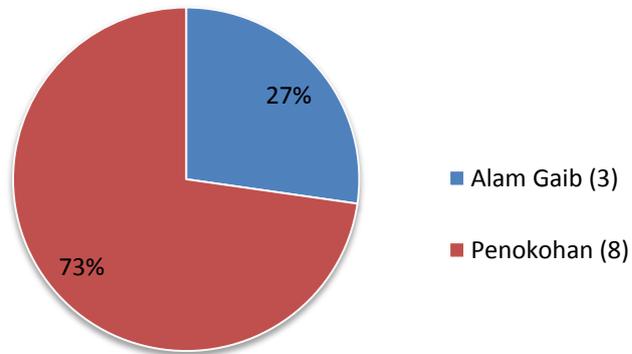
2. Legenda apakah yang kamu ketahui?



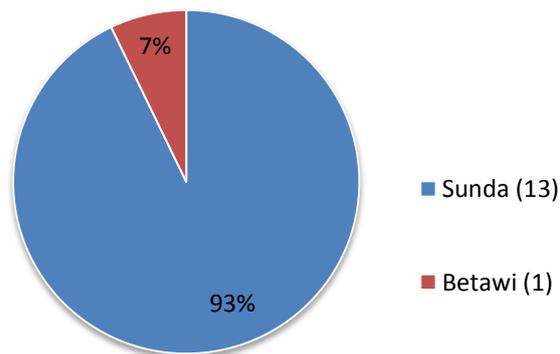
3. Jika tahu, dari mana kamu mengetahui legenda tersebut?



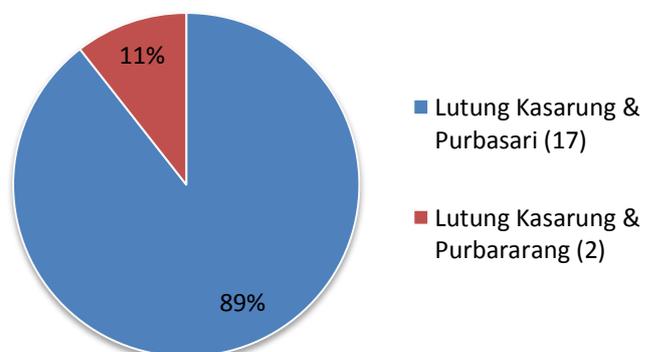
4. Jika kamu mengetahui legenda Lutung Kasarung, termasuk ke dalam jenis legenda apakah Lutung Kasarung?



5. Jika kamu mengetahui legenda Lutung Kasarung, termasuk ke dalam jenis legenda apakah Lutung Kasarung?



6. Siapakah tokoh utama dalam legenda Lutung Kasarung?



Penilaian hasil *pretest* kelompok kontrol oleh penilai 1

| Nama | 1.a | 1.b | 1.c | jumlah | rata2 | Kreativitas 40% | 2.a | 2.b | 2.c | jumlah | Rata2 | Keterampilan 60% | skor akhir | Nilai |
|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|---------------------|------------|-------|
| ADITYA MAULANA | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| AFIDAH DWI | 62 | 62 | 60 | 184 | 61,3 | 24,5 | 65 | 65 | 62 | 192 | 64 | 38,4 | 62,9 | 63 |
| AGUS SISWANTO | 82 | 80 | 82 | 244 | 81,3 | 32,5 | 81 | 84 | 83 | 248 | 82,6 | 49,6 | 82,1 | 82 |
| AMALINA SALSABILA | 70 | 68 | 70 | 208 | 69,3 | 27,7 | 72 | 70 | 72 | 214 | 71,3 | 42,8 | 70,5 | 70 |
| ANNISA TRI | 61 | 60 | 60 | 181 | 60,3 | 24,1 | 60 | 62 | 60 | 182 | 60,6 | 36,4 | 60,5 | 60 |
| AUDRA KEVIN | 72 | 74 | 73 | 219 | 73 | 29,2 | 74 | 74 | 75 | 223 | 74,3 | 44,6 | 73,8 | 74 |
| AZIZAH NUR | 78 | 75 | 75 | 228 | 76 | 30,4 | 78 | 80 | 80 | 238 | 79,3 | 47,6 | 78 | 78 |
| CEP HAMBALI | 60 | 61 | 60 | 181 | 60,3 | 24,1 | 61 | 64 | 63 | 188 | 62,6 | 37,6 | 61,7 | 62 |
| CHRISANDI | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| DANDI KRISMANTO | 64 | 63 | 61 | 188 | 62,6 | 25,1 | 67 | 68 | 65 | 200 | 66,6 | 40 | 65,0 | 65 |
| FEBRYANSYAH | 63 | 60 | 64 | 187 | 62,3 | 24,9 | 68 | 67 | 67 | 202 | 67,3 | 40,4 | 65,3 | 65 |
| IRENEE KARTIKA | 72 | 73 | 76 | 221 | 73,6 | 29,5 | 74 | 75 | 75 | 224 | 74,6 | 44,8 | 74,3 | 74 |
| IRGI EMIRAL | 61 | 60 | 60 | 181 | 60,3 | 24,1 | 60 | 63 | 60 | 183 | 61 | 36,6 | 60,7 | 60 |
| LEONE SEPTIANTO | 86 | 85 | 85 | 256 | 85,3 | 34,1 | 83 | 87 | 87 | 257 | 85,6 | 51,4 | 85,5 | 85 |
| MAULIYANI RAHMAN | 65 | 62 | 60 | 187 | 62,3 | 24,9 | 66 | 67 | 64 | 197 | 65,6 | 39,4 | 64,3 | 64 |
| M. APRYANSYAH | 85 | 83 | 84 | 252 | 84 | 33,6 | 84 | 86 | 84 | 254 | 84,6 | 50,8 | 84,4 | 84 |
| MUHAMMAD AZAM | 65 | 63 | 68 | 196 | 65,3 | 26,1 | 70 | 68 | 68 | 206 | 68,6 | 41,2 | 67,3 | 67 |
| NITA NURJIJAH | 68 | 70 | 70 | 208 | 69,3 | 27,7 | 71 | 73 | 70 | 214 | 71,3 | 42,8 | 70,5 | 70 |
| NUNUNG SUPRIATIN | 80 | 80 | 80 | 240 | 80 | 32 | 80 | 80 | 80 | 240 | 80 | 48 | 80 | 80 |
| RATI JULIANA | 61 | 60 | 62 | 183 | 61 | 24,4 | 62 | 60 | 60 | 182 | 60,6 | 36,4 | 60,8 | 61 |
| REINALDI SIMARMATA | 60 | 60 | 62 | 182 | 60,6 | 24,3 | 61 | 60 | 61 | 182 | 60,6 | 36,4 | 60,6 | 60 |
| RETNO TRI | 66 | 68 | 68 | 202 | 67,3 | 26,9 | 70 | 70 | 68 | 208 | 69,3 | 41,6 | 68,5 | 68 |
| REZA FEBIAN | 70 | 72 | 72 | 214 | 71,3 | 28,5 | 72 | 73 | 71 | 216 | 72 | 43,2 | 71,7 | 72 |
| RISKI TRI | 60 | 65 | 70 | 195 | 65 | 26 | 68 | 69 | 70 | 207 | 69 | 41,4 | 67,4 | 67 |
| SILVIA UNTARI | 64 | 61 | 63 | 188 | 62,6 | 25,1 | 64 | 63 | 62 | 189 | 63 | 37,8 | 62,9 | 63 |
| SITI SARAH | 79 | 76 | 75 | 230 | 76,6 | 30,6 | 78 | 77 | 77 | 232 | 77,3 | 46,4 | 77,1 | 77 |
| VICKA NINDA | 66 | 64 | 68 | 198 | 66 | 26,4 | 68 | 65 | 68 | 201 | 67 | 40,2 | 66,6 | 67 |
| WILSON JULIAN | 62 | 60 | 60 | 182 | 60,6 | 24,3 | 61 | 60 | 60 | 181 | 60,3 | 36,2 | 60,5 | 60 |
| YESI UTAMI | 60 | 65 | 60 | 185 | 61,6 | 24,6 | 60 | 66 | 60 | 186 | 62 | 37,2 | 61,9 | 62 |
| YULI YUDIASIH | 75 | 72 | 74 | 221 | 73,6 | 29,5 | 77 | 76 | 74 | 227 | 75,6 | 45,4 | 74,9 | 75 |

Penilaian hasil *pretest* kelompok kontrol oleh penilai 2

| Nama | 1.a | 1.b | 1.c | jumlah | rata2 | Kreativitas 40% | 2.a | 2.b | 2.c | jumlah | Rata2 | Keterampilan 60% | skor akhir | Nilai |
|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|---------------------|------------|-------|
| ADITYA MAULANA | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| AFIDAH DWI | 68 | 65 | 66 | 199 | 66,3 | 26,5 | 72 | 67 | 67 | 206 | 68,7 | 41,2 | 67,7 | 68 |
| AGUS SISWANTO | 86 | 85 | 87 | 258 | 86 | 34,4 | 88 | 88 | 85 | 261 | 87 | 52,2 | 86,6 | 87 |
| AMALINA SALSABILA | 75 | 70 | 70 | 215 | 71,6 | 28,7 | 75 | 74 | 72 | 221 | 73,7 | 44,2 | 72,9 | 73 |
| ANNISA TRI | 61 | 60 | 60 | 181 | 60,3 | 24,1 | 60 | 61 | 60 | 181 | 60,3 | 36,2 | 60,3 | 60 |
| AUDRA KEVIN | 78 | 77 | 79 | 234 | 78 | 31,2 | 78 | 78 | 77 | 233 | 77,7 | 46,6 | 77,8 | 78 |
| AZIZAH NUR | 82 | 80 | 80 | 242 | 80,6 | 32,3 | 83 | 84 | 82 | 249 | 83 | 49,8 | 82,1 | 82 |
| CEP HAMBALI | 63 | 62 | 60 | 185 | 61,6 | 24,7 | 66 | 65 | 64 | 195 | 65 | 39 | 63,7 | 64 |
| CHRISANDI | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 61 | 61 | 60 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,4 | 60 |
| DANDI KRISMANTO | 69 | 66 | 63 | 198 | 66 | 26,4 | 74 | 72 | 70 | 216 | 72 | 43,2 | 69,6 | 70 |
| FEBRYANSYAH | 65 | 60 | 64 | 189 | 63 | 25,2 | 70 | 72 | 67 | 209 | 69,7 | 41,8 | 67 | 67 |
| IRENEE KARTIKA | 76 | 78 | 76 | 230 | 76,6 | 30,7 | 78 | 79 | 78 | 235 | 78,3 | 47 | 77,7 | 78 |
| IRGI EMIRAL | 61 | 60 | 60 | 181 | 60,3 | 24,1 | 60 | 61 | 60 | 181 | 60,3 | 36,2 | 60,3 | 60 |
| LEONE SEPTANTO | 90 | 89 | 90 | 269 | 89,7 | 35,9 | 90 | 89 | 90 | 269 | 89,7 | 53,8 | 89,7 | 90 |
| MAULIYANI RAHMAN | 68 | 66 | 68 | 202 | 67,3 | 26,9 | 70 | 68 | 68 | 206 | 68,7 | 41,2 | 68,1 | 68 |
| M. APRYANSYAH | 86 | 84 | 85 | 255 | 85 | 34 | 88 | 87 | 84 | 259 | 86,3 | 51,8 | 85,8 | 86 |
| MUHAMMAD AZAM | 70 | 65 | 70 | 205 | 68,3 | 27,3 | 70 | 72 | 70 | 212 | 70,7 | 42,4 | 69,7 | 70 |
| NITA NURJIAH | 76 | 70 | 78 | 224 | 74,7 | 29,9 | 78 | 76 | 74 | 228 | 76 | 45,6 | 75,5 | 75 |
| NUNUNG SUPRIATIN | 80 | 80 | 81 | 241 | 80,3 | 32,1 | 82 | 80 | 80 | 242 | 80,7 | 48,4 | 80,5 | 80 |
| RATI JULIANA | 61 | 60 | 62 | 183 | 61 | 24,4 | 62 | 60 | 60 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,8 | 61 |
| REINALDI SIMARMATA | 60 | 60 | 62 | 182 | 60,7 | 24,3 | 61 | 60 | 60 | 181 | 60,3 | 36,2 | 60,5 | 60 |
| RETNO TRI | 75 | 68 | 70 | 213 | 71 | 28,4 | 76 | 75 | 76 | 227 | 75,7 | 45,4 | 73,8 | 74 |
| REZA FEBIAN | 78 | 76 | 78 | 232 | 77,3 | 30,9 | 80 | 78 | 77 | 235 | 78,3 | 47 | 77,9 | 78 |
| RISKI TRI | 70 | 70 | 73 | 213 | 71 | 28,4 | 75 | 72 | 74 | 221 | 73,7 | 44,2 | 72,6 | 73 |
| SILVIA UNTARI | 65 | 64 | 64 | 193 | 64,3 | 25,7 | 65 | 66 | 68 | 199 | 66,3 | 39,8 | 65,5 | 65 |
| SITI SARAH | 79 | 78 | 77 | 234 | 78 | 31,2 | 78 | 77 | 78 | 233 | 77,7 | 46,6 | 77,8 | 78 |
| VICKA NINDA | 70 | 66 | 72 | 208 | 69,3 | 27,7 | 68 | 70 | 72 | 210 | 70 | 42 | 69,7 | 70 |
| WILSON JULIAN | 61 | 60 | 60 | 181 | 60,3 | 24,1 | 61 | 60 | 61 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,5 | 60 |
| YESI UTAMI | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 62 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,4 | 60 |
| YULI YUDIASIH | 77 | 74 | 78 | 229 | 76,3 | 30,5 | 77 | 78 | 76 | 231 | 77 | 46,2 | 76,7 | 77 |

Penilaian hasil *pretest* kelompok kontrol oleh penilai 3

| Nama | 1.a | 1.b | 1.c | jumlah | rata2 | Kreativitas 40% | 2.a | 2.b | 2.c | jumlah | Rata2 | Keterampilan 60% | skor akhir | Nilai |
|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|---------------------|------------|-------|
| ADITYA MAULANA | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| AFIDAH DWI | 66 | 65 | 66 | 197 | 65,7 | 26,3 | 64 | 65 | 67 | 196 | 65,3 | 39,2 | 65,5 | 65 |
| AGUS SISWANTO | 88 | 86 | 88 | 262 | 87,3 | 34,9 | 88 | 88 | 88 | 264 | 88 | 52,8 | 87,7 | 88 |
| AMALINA SALSABILA | 73 | 70 | 70 | 213 | 71 | 28,4 | 75 | 72 | 72 | 219 | 73 | 43,8 | 72,2 | 72 |
| ANNISA TRI | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 61 | 60 | 181 | 60,3 | 36,2 | 60,2 | 60 |
| AUDRA KEVIN | 77 | 70 | 76 | 223 | 74,3 | 29,7 | 78 | 75 | 74 | 227 | 75,7 | 45,4 | 75,2 | 75 |
| AZIZAH NUR | 82 | 80 | 80 | 242 | 80,7 | 32,3 | 80 | 80 | 81 | 241 | 80,3 | 48,2 | 80,5 | 80 |
| CEP HAMBALI | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 61 | 181 | 60,3 | 36,2 | 60,2 | 60 |
| CHRISANDI | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 61 | 61 | 60 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,4 | 60 |
| DANDI KRISMANTO | 69 | 66 | 63 | 198 | 66 | 26,4 | 71 | 68 | 71 | 210 | 70 | 42 | 68,4 | 68 |
| FEBRYANSYAH | 65 | 60 | 64 | 189 | 63 | 25,2 | 70 | 72 | 73 | 215 | 71,7 | 43 | 68,2 | 68 |
| IRENEE KARTIKA | 76 | 78 | 76 | 230 | 76,7 | 30,7 | 74 | 75 | 77 | 226 | 75,3 | 45,2 | 75,9 | 76 |
| IRGI EMIRAL | 61 | 60 | 60 | 181 | 60,3 | 24,1 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60,1 | 60 |
| LEONE SEPTIANTO | 88 | 86 | 89 | 263 | 87,7 | 35,1 | 89 | 87 | 88 | 264 | 88 | 52,8 | 87,9 | 88 |
| MAULIYANI RAHMAN | 68 | 63 | 66 | 197 | 65,7 | 26,3 | 67 | 63 | 65 | 195 | 65 | 39 | 65,3 | 65 |
| M. APRYANSYAH | 89 | 85 | 88 | 262 | 87,3 | 34,9 | 88 | 88 | 88 | 264 | 88 | 52,8 | 87,7 | 88 |
| MUHAMMAD AZAM | 68 | 65 | 70 | 203 | 67,7 | 27,1 | 70 | 68 | 69 | 207 | 69 | 41,4 | 68,5 | 68 |
| NITA NURJIJAH | 76 | 70 | 74 | 220 | 73,3 | 29,3 | 75 | 72 | 74 | 221 | 73,7 | 44,2 | 73,5 | 73 |
| NUNUNG SUPRIATIN | 80 | 80 | 81 | 241 | 80,3 | 32,1 | 81 | 80 | 80 | 241 | 80,3 | 48,2 | 80,3 | 80 |
| RATI JULIANA | 63 | 60 | 65 | 188 | 62,7 | 25,1 | 62 | 63 | 65 | 190 | 63,3 | 38 | 63,1 | 63 |
| REINALDI SIMARMATA | 60 | 60 | 62 | 182 | 60,7 | 24,3 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60,3 | 60 |
| RETNO TRI | 75 | 68 | 70 | 213 | 71 | 28,4 | 75 | 74 | 76 | 225 | 75 | 45 | 73,4 | 73 |
| REZA FEBIAN | 76 | 73 | 74 | 223 | 74,3 | 29,7 | 78 | 74 | 77 | 229 | 76,3 | 45,8 | 75,5 | 75 |
| RISKI TRI | 75 | 70 | 76 | 221 | 73,7 | 29,57 | 75 | 77 | 76 | 228 | 76 | 45,6 | 75,1 | 75 |
| SILVIA UNTARI | 70 | 66 | 68 | 204 | 68 | 27,2 | 68 | 67 | 68 | 203 | 67,7 | 40,6 | 67,8 | 68 |
| SITI SARAH | 79 | 78 | 77 | 234 | 78 | 31,2 | 79 | 77 | 78 | 234 | 78 | 46,8 | 78 | 78 |
| VICKA NINDA | 70 | 66 | 70 | 206 | 68,7 | 27,5 | 68 | 68 | 69 | 205 | 68,3 | 41 | 68,5 | 68 |
| WILSON JULIAN | 61 | 60 | 60 | 181 | 60,3 | 24,1 | 61 | 60 | 60 | 181 | 60,3 | 36,2 | 60,3 | 60 |
| YESI UTAMI | 63 | 60 | 63 | 186 | 62 | 24,8 | 65 | 62 | 64 | 191 | 63,7 | 38,2 | 63 | 63 |
| YULI YUDIASIH | 79 | 75 | 80 | 234 | 78 | 31,2 | 78 | 80 | 79 | 237 | 79 | 47,4 | 78,6 | 79 |

Penilaian hasil *pretest* kelompok eksperimen oleh penilai 1

| Nama | 1.a | 1.b | 1.c | jumlah | rata2 | Kreativitas 40% | 2.a | 2.b | 2.c | jumlah | Rata2 | Keterampilan 60% | skor akhir | Nilai |
|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|---------------------|------------|-------|
| ABDUL MUFLIH | 79 | 74 | 79 | 232 | 77,3 | 30,9 | 78 | 77 | 78 | 233 | 77,7 | 46,6 | 77,5 | 77 |
| ADELIA SUWARSO | 86 | 83 | 86 | 255 | 85 | 34 | 87 | 83 | 85 | 255 | 85 | 51 | 85 | 85 |
| ADIARTHA SANDJOYO | 85 | 82 | 84 | 251 | 83,7 | 33,5 | 84 | 83 | 85 | 252 | 84 | 50,4 | 83,9 | 84 |
| ALI | 62 | 60 | 60 | 182 | 60,7 | 24,3 | 65 | 62 | 64 | 191 | 63,7 | 38,2 | 62,4 | 62 |
| ANITA | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| AYU WANDIRA | 61 | 60 | 61 | 182 | 60,7 | 24,3 | 61 | 60 | 61 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,7 | 61 |
| BAYU FATURRAHMAN | 77 | 75 | 78 | 230 | 76,7 | 30,7 | 79 | 77 | 79 | 235 | 78,3 | 47 | 77,7 | 78 |
| CHRISTIAN MEINDY | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| FAJAR ALIM | 76 | 75 | 78 | 229 | 76,3 | 30,5 | 74 | 71 | 76 | 221 | 73,7 | 44,2 | 74,7 | 75 |
| FELIX TAN | 64 | 60 | 63 | 187 | 62,3 | 24,9 | 64 | 62 | 62 | 188 | 62,7 | 37,6 | 62,5 | 62 |
| GRACE ZENIFER | 60 | 60 | 61 | 181 | 60,3 | 24,1 | 60 | 60 | 62 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,5 | 60 |
| INDIE PERMATAHATI | 62 | 60 | 60 | 182 | 60,7 | 24,3 | 64 | 62 | 64 | 190 | 63,3 | 38 | 62,2 | 62 |
| JESSICA | 78 | 77 | 78 | 233 | 77,7 | 31,1 | 78 | 77 | 78 | 233 | 77,7 | 46,6 | 77,7 | 78 |
| LAURENCIA KRISTINA | 78 | 77 | 79 | 234 | 78 | 31,2 | 78 | 78 | 79 | 235 | 78,3 | 47 | 78,2 | 78 |
| M. RAIHAN | 78 | 75 | 78 | 231 | 77 | 30,8 | 77 | 76 | 78 | 231 | 77 | 46,2 | 77 | 77 |
| M SYARIFUDIN | 73 | 70 | 75 | 218 | 72,7 | 29,1 | 76 | 75 | 76 | 227 | 75,7 | 45,4 | 74,4 | 74 |
| MONICA ELVIRA | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| MUHAMMAD MULYA | 68 | 63 | 68 | 199 | 66,3 | 26,5 | 70 | 67 | 69 | 206 | 68,7 | 41,2 | 67,7 | 68 |
| NUR HILAL | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 61 | 60 | 61 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,4 | 60 |
| NURFADILAH | 63 | 60 | 67 | 190 | 63,3 | 25,3 | 64 | 63 | 67 | 194 | 64,7 | 38,8 | 64,3 | 64 |
| RACHEL IMMANUELLA | 76 | 74 | 75 | 225 | 75 | 30 | 75 | 74 | 76 | 225 | 75 | 45 | 75 | 75 |
| RAKA WICAKSANA | 65 | 64 | 68 | 197 | 65,7 | 26,3 | 65 | 62 | 66 | 193 | 64,3 | 38,6 | 64,9 | 65 |
| RETNO JULIANI | 63 | 60 | 64 | 187 | 62,3 | 24,9 | 62 | 60 | 63 | 185 | 61,7 | 37 | 61,9 | 62 |
| RIFKI SULAIMAN | 73 | 70 | 74 | 217 | 72,3 | 28,9 | 73 | 70 | 72 | 215 | 71,7 | 43 | 71,9 | 72 |
| RONALD CHRISTIAN | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 62 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,4 | 60 |
| SEPTI DWI | 67 | 65 | 67 | 199 | 66,3 | 26,5 | 68 | 65 | 68 | 201 | 67 | 40,2 | 66,7 | 67 |
| SIN SHIN | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 62 | 60 | 60 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,4 | 60 |
| SINTYA PUTRI | 78 | 76 | 78 | 232 | 77,3 | 30,9 | 77 | 76 | 78 | 231 | 77 | 46,2 | 77,1 | 78 |
| VEREN MARZELA | 68 | 65 | 67 | 200 | 66,7 | 26,7 | 68 | 66 | 68 | 202 | 67,3 | 40,4 | 67,1 | 67 |
| ZAHRA AFDILLAH | 86 | 83 | 87 | 256 | 85,3 | 34,1 | 86 | 80 | 84 | 250 | 83,3 | 50 | 84,1 | 84 |

Penilaian hasil *pretest* kelompok eksperimen oleh penilai 2

| Nama | 1.a | 1.b | 1.c | jumlah | rata2 | Kreativitas 40% | 2.a | 2.b | 2.c | jumlah | Rata2 | Keterampilan 60% | skor akhir | Nilai |
|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|---------------------|------------|-------|
| ABDUL MUFLIH | 79 | 74 | 79 | 232 | 77,3 | 30,9 | 80 | 77 | 78 | 235 | 78,3 | 47 | 77,9 | 78 |
| ADELIA SUWARSO | 88 | 87 | 88 | 263 | 87,7 | 35,1 | 88 | 88 | 88 | 264 | 88 | 52,8 | 87,9 | 88 |
| ADIARTHA SANDJOYO | 87 | 85 | 87 | 259 | 86,3 | 34,5 | 88 | 87 | 87 | 262 | 87,3 | 52,4 | 86,9 | 87 |
| ALI | 65 | 64 | 66 | 195 | 65 | 26 | 65 | 66 | 64 | 195 | 65 | 39 | 65 | 65 |
| ANITA | 65 | 65 | 65 | 195 | 65 | 26 | 65 | 65 | 65 | 195 | 65 | 39 | 65 | 65 |
| AYU WANDIRA | 62 | 60 | 67 | 189 | 63 | 25,2 | 66 | 65 | 63 | 194 | 64,7 | 38,8 | 64 | 64 |
| BAYU FATURRAHMAN | 78 | 76 | 78 | 232 | 77,3 | 30,9 | 79 | 77 | 79 | 235 | 78,3 | 47 | 77,9 | 78 |
| CHRISTIAN MEINDY | 68 | 65 | 68 | 201 | 67 | 26,8 | 65 | 60 | 65 | 190 | 63,3 | 38 | 64,8 | 65 |
| FAJAR ALIM | 76 | 75 | 78 | 229 | 76,3 | 30,5 | 75 | 72 | 76 | 223 | 74,3 | 44,6 | 75,1 | 75 |
| FELIX TAN | 60 | 60 | 61 | 181 | 60,3 | 24,1 | 62 | 60 | 60 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,5 | 60 |
| GRACE ZENIFER | 60 | 60 | 62 | 182 | 60,7 | 24,3 | 62 | 60 | 62 | 184 | 61,3 | 36,8 | 61,1 | 61 |
| INDIE PERMATAHATI | 62 | 60 | 60 | 182 | 60,7 | 24,7 | 64 | 62 | 62 | 188 | 62,7 | 37,6 | 61,9 | 62 |
| JESSICA | 83 | 78 | 82 | 243 | 81 | 32,4 | 80 | 82 | 80 | 242 | 80,7 | 48,4 | 80,8 | 81 |
| LAURENCIA KRISTINA | 80 | 78 | 80 | 238 | 79,3 | 31,7 | 80 | 80 | 80 | 240 | 80 | 48 | 79,7 | 80 |
| M. RAIHAN | 78 | 77 | 78 | 233 | 77,7 | 31,1 | 78 | 77 | 78 | 233 | 77,7 | 46,6 | 77,7 | 78 |
| M SYARIFUDIN | 78 | 77 | 78 | 233 | 77,7 | 31,1 | 80 | 76 | 78 | 234 | 78 | 46,8 | 77,9 | 78 |
| MONICA ELVIRA | 70 | 70 | 70 | 210 | 70 | 28 | 70 | 70 | 70 | 210 | 70 | 42 | 70 | 70 |
| MUHAMMAD MULYA | 70 | 70 | 70 | 210 | 70 | 28 | 70 | 70 | 69 | 209 | 69,7 | 41,8 | 69,8 | 70 |
| NUR HILAL | 67 | 63 | 64 | 194 | 64,7 | 25,9 | 64 | 66 | 67 | 197 | 65,7 | 39,4 | 65,3 | 65 |
| NURFADILAH | 68 | 67 | 70 | 205 | 68,3 | 27,3 | 67 | 66 | 70 | 203 | 67,7 | 40,6 | 67,9 | 68 |
| RACHEL IMMANUELLA | 80 | 78 | 80 | 238 | 79,3 | 31,7 | 82 | 78 | 80 | 240 | 80 | 48 | 79,7 | 80 |
| RAKA WICAKSANA | 64 | 64 | 68 | 196 | 65,3 | 26,1 | 68 | 68 | 66 | 202 | 67,3 | 40,4 | 66,5 | 66 |
| RETNO JULIANI | 70 | 70 | 70 | 210 | 70 | 28 | 70 | 70 | 70 | 210 | 70 | 42 | 70 | 70 |
| RIFKI SULAIMAN | 74 | 72 | 76 | 222 | 74 | 29,6 | 74 | 70 | 72 | 216 | 72 | 43,2 | 72,8 | 72 |
| RONALD CHRISTIAN | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 62 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,4 | 60 |
| SEPTI DWI | 72 | 69 | 70 | 211 | 70,3 | 28,1 | 73 | 69 | 70 | 212 | 70,7 | 42,4 | 70,5 | 70 |
| SIN SHIN | 64 | 60 | 62 | 186 | 62 | 24,8 | 62 | 60 | 63 | 185 | 61,7 | 37 | 61,8 | 62 |
| SINTYA PUTRI | 80 | 80 | 80 | 240 | 80 | 32 | 80 | 80 | 82 | 242 | 80,7 | 48,4 | 80,4 | 80 |
| VEREN MARZELA | 68 | 65 | 67 | 200 | 66,7 | 26,7 | 68 | 65 | 68 | 201 | 67 | 40,2 | 66,9 | 67 |
| ZAHRA AFDILLAH | 89 | 86 | 88 | 263 | 87,7 | 35,1 | 88 | 87 | 88 | 263 | 87,7 | 52,6 | 87,7 | 88 |

enilaian hasil *pretest* kelompok eksperimen oleh penilai 3

| Nama | 1.a | 1.b | 1.c | jumlah | rata2 | Kreativitas 40% | 2.a | 2.b | 2.c | jumlah | Rata2 | Keterampilan 60% | skor akhir | Nilai |
|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|---------------------|------------|-------|
| ABDUL MUFLIH | 79 | 75 | 79 | 233 | 77,7 | 31,1 | 80 | 77 | 78 | 235 | 78,3 | 47 | 78,1 | 78 |
| ADELIA SUWARSO | 88 | 88 | 88 | 264 | 88 | 35,2 | 88 | 88 | 88 | 264 | 88 | 52,8 | 88 | 88 |
| ADIARTHA SANDJOYO | 86 | 85 | 87 | 258 | 86 | 34,4 | 88 | 86 | 86 | 260 | 86,7 | 52 | 86,4 | 86 |
| ALI | 68 | 64 | 67 | 199 | 66,3 | 26,5 | 70 | 66 | 71 | 207 | 69 | 41,4 | 67,9 | 68 |
| ANITA | 60 | 60 | 63 | 183 | 61 | 24,4 | 63 | 62 | 65 | 190 | 63,3 | 38 | 62,4 | 62 |
| AYU WANDIRA | 67 | 62 | 68 | 197 | 65,7 | 26,3 | 66 | 65 | 66 | 197 | 65,7 | 39,4 | 65,7 | 66 |
| BAYU FATURRAHMAN | 78 | 76 | 78 | 232 | 77,3 | 30,9 | 79 | 77 | 80 | 236 | 78,7 | 47,2 | 78,3 | 78 |
| CHRISTIAN MEINDY | 68 | 66 | 68 | 202 | 67,3 | 26,9 | 68 | 65 | 67 | 200 | 66,7 | 40 | 66,9 | 67 |
| FAJAR ALIM | 76 | 75 | 78 | 229 | 76,3 | 30,5 | 75 | 72 | 75 | 222 | 74 | 44,4 | 74,9 | 75 |
| FELIX TAN | 64 | 60 | 67 | 191 | 63,7 | 25,5 | 67 | 67 | 66 | 200 | 66,7 | 40 | 65,5 | 65 |
| GRACE ZENIFER | 64 | 60 | 64 | 188 | 62,7 | 25,1 | 66 | 63 | 65 | 194 | 64,7 | 38,8 | 63,9 | 64 |
| INDIE PERMATAHATI | 62 | 60 | 60 | 182 | 60,7 | 24,3 | 64 | 62 | 63 | 189 | 63 | 37,8 | 62,1 | 62 |
| JESSICA | 81 | 78 | 82 | 241 | 80,3 | 32,1 | 80 | 82 | 80 | 242 | 80,7 | 48,4 | 80,5 | 80 |
| LAURENCIA KRISTINA | 80 | 80 | 80 | 240 | 80 | 32 | 80 | 80 | 80 | 240 | 80 | 48 | 80 | 80 |
| M. RAIHAN | 78 | 77 | 77 | 232 | 77,3 | 30,9 | 78 | 77 | 77 | 232 | 77,3 | 46,4 | 77,3 | 77 |
| M SYARIFUDIN | 75 | 77 | 75 | 227 | 75,7 | 30,3 | 75 | 76 | 75 | 226 | 75,3 | 45,2 | 75,5 | 75 |
| MONICA ELVIRA | 65 | 65 | 65 | 195 | 65 | 26 | 65 | 63 | 64 | 192 | 64 | 38,4 | 64,4 | 64 |
| MUHAMMAD MULYA | 73 | 70 | 75 | 218 | 72,7 | 29,1 | 75 | 70 | 74 | 219 | 73 | 43,8 | 72,9 | 73 |
| NUR HILAL | 67 | 64 | 68 | 199 | 66,3 | 26,5 | 67 | 66 | 68 | 201 | 67 | 40,2 | 66,7 | 67 |
| NURFADILAH | 65 | 67 | 65 | 197 | 65,7 | 26,3 | 65 | 65 | 65 | 195 | 65 | 39 | 65,3 | 65 |
| RACHEL IMMANUELLA | 78 | 74 | 80 | 232 | 77,3 | 30,9 | 80 | 78 | 80 | 238 | 79,3 | 47,6 | 78,5 | 78 |
| RAKA WICAKSANA | 64 | 64 | 68 | 196 | 65,3 | 26,1 | 68 | 66 | 66 | 200 | 66,7 | 40 | 66,1 | 66 |
| RETNO JULIANI | 62 | 63 | 65 | 190 | 63,3 | 25,3 | 65 | 65 | 64 | 194 | 64,7 | 38,8 | 64,1 | 64 |
| RIFKI SULAIMAN | 74 | 72 | 74 | 220 | 73,3 | 29,3 | 74 | 70 | 72 | 216 | 72 | 43,2 | 72,5 | 72 |
| RONALD CHRISTIAN | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 61 | 181 | 60,3 | 36,2 | 60,2 | 60 |
| SEPTI DWI | 70 | 65 | 68 | 203 | 67,7 | 27,1 | 70 | 67 | 70 | 207 | 69 | 41,4 | 68,5 | 68 |
| SIN SHIN | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 61 | 60 | 62 | 183 | 61 | 36,6 | 60,6 | 60 |
| SINTYA PUTRI | 80 | 80 | 82 | 242 | 80,7 | 32,4 | 82 | 82 | 83 | 247 | 82,3 | 49,4 | 81,7 | 82 |
| VEREN MARZELA | 68 | 67 | 68 | 203 | 67,7 | 27,7 | 68 | 67 | 68 | 203 | 67,7 | 40,6 | 67,7 | 68 |
| ZAHRA AFDILLAH | 88 | 86 | 88 | 262 | 87,3 | 34,9 | 88 | 87 | 86 | 261 | 87 | 52,2 | 87,1 | 87 |

Penilaian hasil *posttest* kelompok kontrol oleh penilai 1

| Nama | 1.a | 1.b | 1.c | jumlah | rata2 | Kreativitas 40% | 2.a | 2.b | 2.c | jumlah | Rata2 | Keterampilan 60% | skor akhir | Nilai |
|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|---------------------|------------|-------|
| ADITYA MAULANA | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| AFIDAH DWI | 67 | 66 | 67 | 200 | 66,7 | 26,7 | 67 | 67 | 68 | 202 | 67,3 | 40,4 | 67,1 | 67 |
| AGUS SISWANTO | 86 | 85 | 86 | 257 | 85,7 | 34,3 | 84 | 85 | 86 | 255 | 85 | 51 | 85,3 | 85 |
| AMALINA SALSABILA | 72 | 68 | 73 | 213 | 71 | 28,4 | 73 | 66 | 72 | 211 | 70,3 | 42,2 | 70,6 | 73 |
| ANNISA TRI | 60 | 60 | 63 | 183 | 61 | 24,4 | 60 | 62 | 60 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,8 | 60 |
| AUDRA KEVIN | 84 | 85 | 84 | 253 | 84,3 | 33,7 | 84 | 85 | 84 | 253 | 84,3 | 50,6 | 84,3 | 84 |
| AZIZAH NUR | 88 | 86 | 88 | 262 | 87,3 | 34,9 | 88 | 86 | 90 | 264 | 88 | 52,8 | 87,7 | 88 |
| CEP HAMBALI | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| CHRISANDI | 63 | 63 | 63 | 189 | 63 | 25,2 | 63 | 62 | 64 | 189 | 63 | 37,8 | 63 | 63 |
| DANDI KRISMANTO | 72 | 70 | 68 | 210 | 70 | 28 | 70 | 68 | 70 | 208 | 69,3 | 41,6 | 69,6 | 70 |
| FEBRYANSYAH | 76 | 70 | 77 | 223 | 74,3 | 29,7 | 78 | 74 | 76 | 228 | 76 | 45,6 | 75,3 | 75 |
| IRENEE KARTIKA | 85 | 85 | 84 | 254 | 84,7 | 33,9 | 85 | 82 | 87 | 254 | 84,7 | 50,8 | 84,7 | 85 |
| IRGI EMIRAL | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| LEONE SEPTIANTO | 85 | 84 | 87 | 256 | 85,3 | 34,1 | 85 | 84 | 86 | 255 | 85 | 51 | 85,1 | 85 |
| MAULIYANI RAHMAN | 70 | 66 | 72 | 208 | 69,3 | 27,7 | 72 | 70 | 72 | 214 | 71,3 | 42,8 | 70,5 | 70 |
| M. APRYANSYAH | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 36 | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 54 | 90 | 90 |
| MUHAMMAD AZAM | 74 | 70 | 74 | 218 | 72,7 | 29,1 | 73 | 70 | 74 | 217 | 72,3 | 43,4 | 72,5 | 72 |
| NITA NURJIJAH | 80 | 77 | 80 | 237 | 79 | 31,6 | 83 | 78 | 82 | 243 | 81 | 48,6 | 80,2 | 80 |
| NUNUNG SUPRIATIN | 85 | 80 | 85 | 250 | 83,3 | 33,3 | 80 | 82 | 85 | 247 | 82,3 | 49,4 | 82,7 | 83 |
| RATI JULIANA | 65 | 67 | 66 | 198 | 66 | 26,4 | 65 | 65 | 66 | 196 | 65,3 | 39,2 | 65,6 | 66 |
| REINALDI SIMARMATA | 61 | 60 | 63 | 184 | 61,3 | 24,5 | 62 | 60 | 64 | 186 | 62 | 37,2 | 61,7 | 62 |
| RETNO TRI | 78 | 75 | 77 | 230 | 76,7 | 30,7 | 77 | 77 | 77 | 231 | 77 | 46,2 | 76,9 | 77 |
| REZA FEBIAN | 79 | 75 | 79 | 233 | 77,7 | 31,1 | 78 | 75 | 80 | 233 | 77,7 | 46,6 | 77,7 | 78 |
| RISKI TRI | 77 | 78 | 72 | 227 | 75,7 | 30,3 | 76 | 73 | 78 | 227 | 75,7 | 45,4 | 75,7 | 76 |
| SILVIA UNTARI | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 61 | 181 | 60,3 | 36,2 | 60,2 | 70 |
| SITI SARAH | 85 | 82 | 88 | 255 | 85 | 34 | 85 | 83 | 86 | 254 | 84,7 | 50,8 | 84,8 | 85 |
| VICKA NINDA | 69 | 67 | 70 | 206 | 68,7 | 27,5 | 69 | 64 | 68 | 201 | 67 | 40,2 | 67,7 | 68 |
| WILSON JULIAN | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 62 | 60 | 60 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,4 | 60 |
| YESI UTAMI | 70 | 70 | 70 | 210 | 70 | 28 | 70 | 68 | 70 | 208 | 69,3 | 41,6 | 69,6 | 70 |
| YULI YUDIASIH | 88 | 88 | 88 | 264 | 88 | 35,2 | 88 | 89 | 89 | 266 | 88,7 | 53,2 | 88,4 | 88 |

Penilaian hasil *posttest* kelompok kontrol oleh penilai 2

| Nama | 1.a | 1.b | 1.c | jumlah | rata2 | Kreativitas 40% | 2.a | 2.b | 2.c | jumlah | Rata2 | Keterampilan 60% | skor akhir | Nilai |
|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|---------------------|------------|-------|
| ADITYA MAULANA | 62 | 60 | 60 | 182 | 60,7 | 24,3 | 62 | 60 | 60 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,7 | 60 |
| AFIDAH DWI | 73 | 70 | 74 | 217 | 72,3 | 28,9 | 72 | 69 | 73 | 214 | 71,3 | 42,8 | 71,7 | 72 |
| AGUS SISWANTO | 88 | 86 | 89 | 263 | 87,7 | 35,1 | 88 | 87 | 88 | 263 | 87,7 | 52,6 | 87,7 | 88 |
| AMALINA SALSABILA | 78 | 77 | 78 | 233 | 77,7 | 31,1 | 78 | 77 | 79 | 234 | 78 | 46,8 | 77,9 | 78 |
| ANNISA TRI | 68 | 60 | 68 | 196 | 65,3 | 26,1 | 66 | 62 | 65 | 193 | 64,3 | 38,6 | 64,7 | 65 |
| AUDRA KEVIN | 86 | 83 | 87 | 256 | 85,3 | 34,1 | 86 | 85 | 86 | 257 | 85,7 | 51,4 | 85,5 | 85 |
| AZIZAH NUR | 88 | 86 | 88 | 262 | 87,3 | 34,9 | 88 | 88 | 90 | 266 | 88,7 | 53,2 | 88,1 | 88 |
| CEP HAMBALI | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| CHRISANDI | 63 | 63 | 63 | 189 | 63 | 25,2 | 65 | 67 | 67 | 199 | 66,3 | 39,8 | 65 | 65 |
| DANDI KRISMANTO | 72 | 74 | 74 | 220 | 73,3 | 29,3 | 74 | 75 | 74 | 223 | 74,3 | 44,6 | 73,9 | 74 |
| FEBRYANSYAH | 74 | 70 | 75 | 219 | 73 | 29,2 | 74 | 73 | 74 | 221 | 73,7 | 44,2 | 73,4 | 73 |
| IRENEE KARTIKA | 84 | 86 | 84 | 254 | 84,7 | 33,9 | 80 | 78 | 84 | 242 | 80,7 | 48,4 | 82,3 | 83 |
| IRGI EMIRAL | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| LEONE SEPTIANTO | 88 | 86 | 88 | 262 | 87,33 | 34,9 | 87 | 89 | 88 | 264 | 88 | 52,8 | 87,7 | 88 |
| MAULIYANI RAHMAN | 74 | 72 | 73 | 219 | 73 | 29,2 | 73 | 73 | 72 | 218 | 72,7 | 43,6 | 72,8 | 73 |
| M. APRYANSYAH | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 36 | 90 | 80 | 88 | 258 | 86 | 51,6 | 87,6 | 88 |
| MUHAMMAD AZAM | 74 | 72 | 75 | 221 | 73,7 | 29,5 | 74 | 72 | 76 | 222 | 74 | 44,4 | 73,9 | 74 |
| NITA NURJIJAH | 80 | 77 | 80 | 237 | 79 | 31,6 | 83 | 78 | 80 | 241 | 80,3 | 48,2 | 79,8 | 80 |
| NUNUNG SUPRIATIN | 85 | 83 | 85 | 253 | 84,3 | 33,7 | 85 | 84 | 87 | 256 | 85,3 | 51,2 | 84,9 | 85 |
| RATI JULIANA | 65 | 63 | 66 | 194 | 64,7 | 25,9 | 65 | 63 | 64 | 192 | 64 | 38,4 | 64,3 | 64 |
| REINALDI SIMARMATA | 61 | 60 | 63 | 184 | 61,3 | 24,5 | 62 | 60 | 65 | 187 | 62,3 | 37,4 | 61,9 | 62 |
| RETNO TRI | 78 | 75 | 78 | 231 | 77 | 30,8 | 80 | 77 | 78 | 235 | 78,3 | 47 | 77,8 | 78 |
| REZA FEBIAN | 78 | 78 | 78 | 234 | 78 | 31,2 | 78 | 78 | 78 | 234 | 78 | 46,8 | 78 | 78 |
| RISKI TRI | 74 | 74 | 73 | 221 | 73,7 | 29,5 | 75 | 70 | 78 | 223 | 74,3 | 44,6 | 74,1 | 74 |
| SILVIA UNTARI | 73 | 70 | 75 | 218 | 72,7 | 29,1 | 70 | 72 | 75 | 217 | 72,3 | 43,4 | 72,5 | 72 |
| SITI SARAH | 85 | 84 | 88 | 257 | 85,7 | 34,3 | 88 | 86 | 88 | 262 | 87,3 | 52,4 | 86,7 | 87 |
| VICKA NINDA | 70 | 67 | 70 | 207 | 69 | 27,6 | 70 | 70 | 70 | 210 | 70 | 42 | 69,6 | 70 |
| WILSON JULIAN | 68 | 67 | 68 | 203 | 67,7 | 27,1 | 68 | 67 | 69 | 204 | 68 | 40,8 | 67,9 | 68 |
| YESI UTAMI | 74 | 70 | 73 | 217 | 72,3 | 28,9 | 74 | 70 | 75 | 219 | 73 | 43,8 | 72,7 | 73 |
| YULI YUDIASIH | 88 | 87 | 88 | 263 | 87,7 | 35,1 | 88 | 86 | 88 | 262 | 87,3 | 52,4 | 87,5 | 87 |

Penilaian hasil *posttest* kelompok kontrol oleh penilai 3

| Nama | 1.a | 1.b | 1.c | jumlah | rata2 | Kreativitas 40% | 2.a | 2.b | 2.c | jumlah | Rata2 | Keterampilan 60% | skor akhir | Nilai |
|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|---------------------|------------|-------|
| ADITYA MAULANA | 63 | 60 | 60 | 183 | 61 | 24,4 | 62 | 60 | 60 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,8 | 60 |
| AFIDAH DWI | 73 | 70 | 70 | 213 | 71 | 28,4 | 70 | 70 | 70 | 210 | 70 | 42 | 70,4 | 70 |
| AGUS SISWANTO | 87 | 86 | 88 | 261 | 87 | 34,8 | 88 | 87 | 88 | 263 | 87,7 | 52,6 | 87,4 | 87 |
| AMALINA SALSABILA | 78 | 73 | 76 | 227 | 75,7 | 30,3 | 75 | 75 | 74 | 224 | 74,7 | 44,8 | 75,1 | 75 |
| ANNISA TRI | 68 | 60 | 68 | 196 | 65,3 | 26,1 | 65 | 61 | 64 | 190 | 63,3 | 38 | 64,1 | 64 |
| AUDRA KEVIN | 86 | 83 | 85 | 254 | 84,7 | 33,9 | 86 | 85 | 85 | 256 | 85,3 | 51,2 | 85,1 | 85 |
| AZIZAH NUR | 85 | 85 | 85 | 255 | 85 | 34 | 85 | 86 | 85 | 256 | 85,3 | 51,2 | 85,2 | 85 |
| CEP HAMBALI | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| CHRISANDI | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 62 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,4 | 60 |
| DANDI KRISMANTO | 72 | 70 | 74 | 216 | 72 | 28,8 | 74 | 74 | 74 | 222 | 74 | 44,4 | 73,2 | 73 |
| FEBRYANSYAH | 74 | 70 | 74 | 218 | 72,7 | 29,1 | 73 | 71 | 72 | 216 | 72 | 43,2 | 72,3 | 72 |
| IRENEE KARTIKA | 84 | 84 | 84 | 252 | 84 | 33,6 | 84 | 84 | 84 | 252 | 84 | 50,4 | 84 | 84 |
| IRGI EMIRAL | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 63 | 183 | 61 | 36,6 | 60,6 | 60 |
| LEONE SEPTIANTO | 87 | 86 | 85 | 258 | 86 | 34,4 | 86 | 86 | 88 | 260 | 86,7 | 52 | 86,4 | 86 |
| MAULIYANI RAHMAN | 74 | 72 | 73 | 219 | 73 | 29,2 | 73 | 70 | 72 | 215 | 71,7 | 43 | 72,2 | 72 |
| M. APRYANSYAH | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 36 | 88 | 80 | 88 | 256 | 85,3 | 51,2 | 87,2 | 87 |
| MUHAMMAD AZAM | 72 | 72 | 73 | 217 | 72,3 | 28,9 | 73 | 70 | 72 | 215 | 71,7 | 43 | 71,9 | 72 |
| NITA NURJIJAH | 80 | 77 | 80 | 237 | 79 | 31,6 | 83 | 79 | 80 | 242 | 80,7 | 48,4 | 80 | 80 |
| NUNUNG SUPRIATIN | 86 | 85 | 87 | 258 | 86 | 34,4 | 88 | 86 | 87 | 261 | 87 | 52,2 | 86,6 | 87 |
| RATI JULIANA | 65 | 63 | 66 | 194 | 64,6 | 25,9 | 65 | 64 | 65 | 194 | 64,7 | 38,8 | 64,7 | 65 |
| REINALDI SIMARMATA | 64 | 60 | 65 | 189 | 63 | 25,2 | 63 | 65 | 67 | 195 | 65 | 39 | 64,2 | 64 |
| RETNO TRI | 78 | 75 | 78 | 231 | 77 | 30,8 | 80 | 78 | 78 | 236 | 78,7 | 47,2 | 78 | 78 |
| REZA FEBIAN | 78 | 78 | 78 | 234 | 78 | 31,2 | 78 | 80 | 78 | 236 | 78,7 | 47,2 | 78,4 | 78 |
| RISKI TRI | 77 | 78 | 74 | 229 | 76,3 | 30,5 | 75 | 73 | 77 | 225 | 75 | 45 | 75,5 | 76 |
| SILVIA UNTARI | 73 | 72 | 75 | 220 | 73,3 | 29,3 | 78 | 74 | 77 | 229 | 76,3 | 45,8 | 75,1 | 75 |
| SITI SARAH | 85 | 84 | 88 | 257 | 85,7 | 34,3 | 88 | 86 | 86 | 260 | 86,7 | 52 | 86,3 | 86 |
| VICKA NINDA | 74 | 70 | 76 | 220 | 73,3 | 29,3 | 74 | 70 | 74 | 218 | 72,7 | 43,6 | 72,9 | 73 |
| WILSON JULIAN | 68 | 67 | 68 | 203 | 67,7 | 27,1 | 68 | 67 | 70 | 205 | 68,3 | 41 | 68,1 | 68 |
| YESI UTAMI | 74 | 70 | 73 | 217 | 72,3 | 28,9 | 74 | 70 | 74 | 218 | 72,7 | 43,6 | 72,5 | 72 |
| YULI YUDIASIH | 85 | 88 | 90 | 263 | 87,7 | 35,1 | 88 | 90 | 88 | 266 | 88,7 | 53,2 | 88,3 | 88 |

Penilaian hasil *posttest* kelompok eksperimen oleh penilai 1

| Nama | 1.a | 1.b | 1.c | jumlah | rata2 | Kreativitas 40% | 2.a | 2.b | 2.c | jumlah | Rata2 | Keterampilan 60% | skor akhir | Nilai |
|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|---------------------|------------|-------|
| ABDUL MUFLIH | 86 | 86 | 85 | 257 | 85,7 | 34,3 | 85 | 87 | 87 | 259 | 86,3 | 51,8 | 86,0 | 86 |
| ADELIA SUWARSO | 83 | 90 | 90 | 263 | 87,7 | 35,1 | 85 | 90 | 90 | 265 | 88,3 | 53 | 88,0 | 88 |
| ADIARTHA SANDJOYO | 90 | 88 | 90 | 268 | 89,3 | 35,7 | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 54 | 89,7 | 90 |
| ALI | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 61 | 60 | 62 | 183 | 61 | 36,6 | 60,6 | 60 |
| ANITA | 68 | 60 | 68 | 196 | 65,3 | 26,1 | 65 | 61 | 64 | 190 | 63,3 | 38 | 64,1 | 64 |
| AYU WANDIRA | 73 | 76 | 70 | 219 | 73 | 29,2 | 74 | 76 | 73 | 223 | 74,3 | 44,6 | 73,8 | 74 |
| BAYU FATURRAHMAN | 86 | 86 | 89 | 261 | 87 | 34,8 | 89 | 88 | 89 | 266 | 88,7 | 53,2 | 88 | 88 |
| CHRISTIAN MEINDY | 62 | 60 | 64 | 186 | 62 | 24,8 | 62 | 62 | 62 | 186 | 62 | 37,2 | 62 | 62 |
| FAJAR ALIM | 76 | 75 | 76 | 227 | 75,7 | 30,3 | 78 | 75 | 78 | 231 | 77 | 46,2 | 76,5 | 76 |
| FELIX TAN | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| GRACE ZENIFER | 68 | 70 | 67 | 205 | 68,3 | 27,3 | 67 | 66 | 68 | 201 | 67 | 40,2 | 67,5 | 67 |
| INDIE PERMATAHATI | 84 | 84 | 84 | 252 | 84 | 33,6 | 84 | 84 | 84 | 252 | 84 | 50,4 | 84 | 84 |
| JESSICA | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 36 | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 54 | 90 | 90 |
| LAURENCIA KRISTINA | 85 | 86 | 85 | 256 | 85,3 | 34,1 | 85 | 85 | 87 | 257 | 85,7 | 51,4 | 85,5 | 85 |
| M. RAIHAN | 88 | 88 | 88 | 264 | 88 | 35,2 | 88 | 88 | 89 | 265 | 88,3 | 53 | 88,2 | 88 |
| M SYARIFUDIN | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 36 | 90 | 92 | 92 | 274 | 91,3 | 54,8 | 90,8 | 91 |
| MONICA ELVIRA | 72 | 68 | 73 | 213 | 71 | 28,4 | 74 | 73 | 70 | 217 | 72,3 | 43,4 | 71,8 | 72 |
| MUHAMMAD MULYA | 84 | 80 | 82 | 246 | 82 | 32,8 | 85 | 82 | 85 | 252 | 84 | 50,4 | 83,2 | 83 |
| NUR HILAL | 72 | 69 | 73 | 214 | 71,3 | 28,5 | 72 | 70 | 75 | 217 | 72,3 | 43,4 | 71,9 | 72 |
| NURFADILAH | 78 | 77 | 78 | 233 | 77,7 | 31,1 | 80 | 78 | 78 | 236 | 78,7 | 47,2 | 78,3 | 78 |
| RACHEL IMMANUELLA | 75 | 75 | 75 | 225 | 75 | 30 | 76 | 74 | 75 | 225 | 75 | 45 | 75 | 75 |
| RAKA WICAKSANA | 77 | 74 | 77 | 228 | 76 | 30,4 | 78 | 75 | 77 | 230 | 76,7 | 46 | 76,4 | 76 |
| RETNO JULIANI | 78 | 78 | 78 | 234 | 78 | 31,2 | 78 | 74 | 76 | 228 | 76 | 45,6 | 76,8 | 77 |
| RIFKI SULAIMAN | 82 | 81 | 83 | 246 | 82 | 32,8 | 84 | 82 | 83 | 249 | 83 | 49,8 | 82,6 | 83 |
| RONALD CHRISTIAN | 72 | 70 | 74 | 216 | 72 | 28,8 | 73 | 70 | 75 | 218 | 72,7 | 43,6 | 72,4 | 72 |
| SEPTI DWI | 75 | 75 | 75 | 225 | 75 | 30 | 75 | 76 | 75 | 226 | 75,3 | 45,2 | 75,2 | 75 |
| SIN SHIN | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 63 | 60 | 62 | 185 | 61,7 | 37 | 61 | 60 |
| SINTYA PUTRI | 88 | 84 | 88 | 260 | 86,7 | 34,7 | 85 | 88 | 86 | 259 | 86,3 | 51,8 | 86,5 | 86 |
| VEREN MARZELA | 83 | 80 | 83 | 246 | 82 | 32,8 | 82 | 83 | 84 | 249 | 83 | 49,8 | 82,6 | 83 |
| ZAHRA AFDILLAH | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 36 | 88 | 90 | 90 | 268 | 89,3 | 53,6 | 89,6 | 90 |

Penilaian hasil *posttest* kelompok eksperimen oleh penilai 2

| Nama | 1.a | 1.b | 1.c | jumlah | rata2 | Kreativitas 40% | 2.a | 2.b | 2.c | jumlah | Rata2 | Keterampilan 60% | skor akhir | Nilai |
|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|---------------------|------------|-------|
| ABDUL MUFLIH | 88 | 87 | 88 | 263 | 87,7 | 35,1 | 88 | 88 | 87 | 263 | 87,7 | 52,6 | 87,7 | 88 |
| ADELIA SUWARSO | 94 | 90 | 90 | 274 | 91,3 | 36,5 | 90 | 92 | 94 | 276 | 92 | 55,2 | 91,7 | 92 |
| ADIARTHA SANDJOYO | 92 | 92 | 90 | 274 | 91,3 | 36,5 | 92 | 92 | 95 | 279 | 93 | 55,8 | 92,3 | 92 |
| ALI | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| ANITA | 68 | 67 | 68 | 203 | 67,7 | 27,1 | 68 | 68 | 69 | 205 | 68,3 | 41 | 68,1 | 68 |
| AYU WANDIRA | 78 | 78 | 74 | 230 | 76,7 | 30,7 | 78 | 76 | 76 | 230 | 76,7 | 46 | 76,7 | 77 |
| BAYU FATURRAHMAN | 87 | 87 | 88 | 262 | 87,3 | 34,9 | 87 | 88 | 88 | 263 | 87,7 | 52,6 | 87,5 | 87 |
| CHRISTIAN MEINDY | 65 | 62 | 65 | 192 | 64 | 25,6 | 62 | 64 | 66 | 192 | 64 | 38,4 | 64 | 64 |
| FAJAR ALIM | 77 | 76 | 78 | 231 | 77 | 30,8 | 78 | 77 | 79 | 234 | 78 | 46,8 | 77,6 | 78 |
| FELIX TAN | 64 | 64 | 66 | 194 | 64,7 | 25,7 | 67 | 64 | 64 | 195 | 65 | 39 | 64,9 | 65 |
| GRACE ZENIFER | 68 | 70 | 67 | 205 | 68,3 | 27,3 | 67 | 66 | 68 | 201 | 67 | 40,2 | 67,5 | 68 |
| INDIE PERMATAHATI | 84 | 84 | 84 | 252 | 84 | 33,6 | 84 | 88 | 86 | 258 | 86 | 51,6 | 85,2 | 85 |
| JESSICA | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 36 | 90 | 90 | 92 | 272 | 90,7 | 54,4 | 90,4 | 90 |
| LAURENCIA KRISTINA | 86 | 88 | 86 | 260 | 86,7 | 34,7 | 88 | 88 | 90 | 266 | 88,7 | 53,2 | 87,9 | 88 |
| M. RAIHAN | 90 | 87 | 90 | 267 | 89 | 35,6 | 90 | 90 | 92 | 272 | 90,7 | 54,4 | 90 | 90 |
| M SYARIFUDIN | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 36 | 90 | 89 | 90 | 269 | 89,7 | 53,8 | 89,8 | 90 |
| MONICA ELVIRA | 74 | 72 | 75 | 221 | 73,7 | 29,5 | 75 | 74 | 75 | 224 | 74,7 | 44,8 | 74,3 | 74 |
| MUHAMMAD MULYA | 84 | 85 | 86 | 255 | 85 | 34 | 85 | 84 | 85 | 254 | 84,7 | 50,8 | 84,8 | 85 |
| NUR HILAL | 73 | 70 | 73 | 216 | 72 | 28,8 | 73 | 73 | 74 | 220 | 73,3 | 44 | 72,8 | 73 |
| NURFADILAH | 78 | 80 | 80 | 238 | 79,3 | 31,7 | 80 | 80 | 80 | 240 | 80 | 48 | 79,7 | 80 |
| RACHEL IMMANUELLA | 75 | 75 | 75 | 225 | 75 | 30 | 76 | 78 | 77 | 231 | 77 | 46,2 | 76,2 | 76 |
| RAKA WICAKSANA | 77 | 74 | 76 | 227 | 75,7 | 30,3 | 76 | 75 | 76 | 227 | 75,7 | 45,4 | 75,7 | 76 |
| RETNO JULIANI | 78 | 78 | 79 | 235 | 78,3 | 31,3 | 78 | 75 | 79 | 232 | 77,3 | 46,4 | 77,7 | 78 |
| RIFKI SULAIMAN | 85 | 78 | 85 | 248 | 82,7 | 33,1 | 80 | 85 | 85 | 250 | 83,3 | 50 | 83,1 | 83 |
| RONALD CHRISTIAN | 74 | 72 | 74 | 220 | 73,3 | 29,3 | 75 | 73 | 74 | 222 | 74 | 44,4 | 73,7 | 74 |
| SEPTI DWI | 76 | 75 | 78 | 229 | 76,3 | 30,5 | 77 | 76 | 78 | 231 | 77 | 46,2 | 76,7 | 78 |
| SIN SHIN | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 62 | 60 | 60 | 182 | 60,7 | 36,4 | 60,4 | 60 |
| SINTYA PUTRI | 86 | 86 | 86 | 258 | 86 | 34,4 | 86 | 84 | 86 | 256 | 85,3 | 51,2 | 85,6 | 86 |
| VEREN MARZELA | 80 | 79 | 81 | 240 | 80 | 32 | 81 | 80 | 83 | 244 | 81,3 | 48,8 | 80,8 | 81 |
| ZAHRA AFDILLAH | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 36 | 88 | 89 | 90 | 267 | 89 | 53,4 | 89,4 | 90 |

Penilaian hasil *posttest* kelompok eksperimen oleh penilai 3

| Nama | 1.a | 1.b | 1.c | jumlah | rata2 | Kreativitas 40% | 2.a | 2.b | 2.c | jumlah | Rata2 | Keterampilan 60% | skor akhir | Nilai |
|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|--------------------|-----|-----|-----|--------|-------|---------------------|------------|-------|
| ABDUL MUFLIH | 89 | 86 | 88 | 263 | 87,7 | 35,1 | 88 | 88 | 90 | 266 | 88,7 | 53,2 | 88,3 | 88 |
| ADELIA SUWARSO | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 36 | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 54 | 90 | 90 |
| ADIARTHA SANDJOYO | 89 | 88 | 89 | 266 | 88,7 | 35,5 | 88 | 89 | 89 | 266 | 88,7 | 53,2 | 88,7 | 89 |
| ALI | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| ANITA | 65 | 65 | 65 | 195 | 65 | 26 | 65 | 67 | 65 | 197 | 65,6 | 39,4 | 65,4 | 65 |
| AYU WANDIRA | 76 | 75 | 73 | 224 | 74,7 | 29,9 | 75 | 74 | 72 | 221 | 73,7 | 44,2 | 74,1 | 74 |
| BAYU FATURRAHMAN | 88 | 87 | 89 | 264 | 88 | 35,2 | 89 | 87 | 90 | 266 | 88,7 | 53,2 | 88,4 | 88 |
| CHRISTIAN MEINDY | 68 | 68 | 68 | 204 | 68 | 27,2 | 68 | 68 | 68 | 204 | 68 | 40,8 | 68 | 68 |
| FAJAR ALIM | 80 | 78 | 80 | 238 | 79,3 | 31,7 | 78 | 78 | 80 | 236 | 78,7 | 47,2 | 78,9 | 80 |
| FELIX TAN | 61 | 61 | 65 | 187 | 62,3 | 24,9 | 65 | 63 | 61 | 189 | 63 | 37,8 | 62,7 | 63 |
| GRACE ZENIFER | 68 | 70 | 67 | 205 | 68,3 | 27,3 | 67 | 68 | 68 | 203 | 67,7 | 40,6 | 67,9 | 68 |
| INDIE PERMATAHATI | 84 | 84 | 84 | 252 | 84 | 33,6 | 85 | 88 | 88 | 261 | 87 | 52,2 | 85,8 | 86 |
| JESSICA | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 36 | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 54 | 90 | 90 |
| LAURENCIA KRISTINA | 88 | 87 | 88 | 263 | 87,7 | 35,1 | 87 | 88 | 88 | 263 | 87,7 | 52,6 | 87,7 | 88 |
| M. RAIHAN | 88 | 87 | 88 | 263 | 87,7 | 35,1 | 87 | 86 | 88 | 261 | 87 | 52,2 | 87,3 | 87 |
| M SYARIFUDIN | 90 | 90 | 90 | 270 | 90 | 36 | 90 | 88 | 90 | 268 | 89,3 | 53,6 | 89,6 | 90 |
| MONICA ELVIRA | 73 | 70 | 73 | 216 | 72 | 28,8 | 73 | 69 | 72 | 214 | 71,3 | 42,8 | 71,6 | 72 |
| MUHAMMAD MULYA | 84 | 85 | 86 | 255 | 85 | 34 | 85 | 84 | 86 | 255 | 85 | 51 | 85 | 85 |
| NUR HILAL | 74 | 72 | 75 | 221 | 73,7 | 29,5 | 74 | 72 | 75 | 221 | 73,7 | 44,2 | 73,7 | 74 |
| NURFADILAH | 74 | 72 | 80 | 226 | 75,3 | 30,1 | 76 | 78 | 78 | 232 | 77,3 | 46,4 | 76,5 | 76 |
| RACHEL IMMANUELLA | 75 | 75 | 75 | 225 | 75 | 30 | 76 | 77 | 77 | 230 | 76,7 | 46 | 76 | 76 |
| RAKA WICAKSANA | 76 | 76 | 76 | 228 | 76 | 30,4 | 76 | 76 | 76 | 228 | 76 | 45,6 | 76 | 76 |
| RETNO JULIANI | 78 | 76 | 78 | 232 | 77,3 | 30,9 | 76 | 76 | 78 | 230 | 76,7 | 46 | 76,9 | 77 |
| RIFKI SULAIMAN | 82 | 78 | 81 | 241 | 80,3 | 32,1 | 82 | 82 | 84 | 248 | 82,7 | 49,6 | 81,7 | 82 |
| RONALD CHRISTIAN | 75 | 73 | 75 | 223 | 74,3 | 29,7 | 75 | 75 | 75 | 225 | 75 | 45 | 74,7 | 75 |
| SEPTI DWI | 78 | 77 | 78 | 233 | 77,7 | 31,1 | 77 | 78 | 78 | 233 | 77,7 | 46,6 | 77,7 | 78 |
| SIN SHIN | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 24 | 60 | 60 | 60 | 180 | 60 | 36 | 60 | 60 |
| SINTYA PUTRI | 86 | 84 | 87 | 257 | 85,7 | 34,3 | 80 | 80 | 85 | 245 | 81,7 | 49 | 83,3 | 84 |
| VEREN MARZELA | 83 | 83 | 85 | 251 | 83,7 | 33,5 | 85 | 85 | 86 | 256 | 85,3 | 51,2 | 84,7 | 85 |

TABEL HARGA KRITIK *r* PRODUCT MOMENT

| N (1) | Interval Kepercayaan | | N (1) | Interval Kepercayaan | | N (1) | Interval Kepercayaan | |
|----------|-------------------------|-------------|----------|-------------------------|-------------|----------|-------------------------|-------------|
| | 95 % (2) | 99 % (3) | | 95 % (2) | 99 % (3) | | 95 % (2) | 99 % (3) |
| | 3 | 0,997 | | 0,999 | 26 | | 0,388 | 0,496 |
| 4 | 0,950 | 0,990 | 27 | 0,381 | 0,487 | 60 | 0,254 | 0,330 |
| 5 | 0,878 | 0,959 | 28 | 0,374 | 0,478 | 65 | 0,244 | 0,317 |
| 6 | 0,811 | 0,917 | 29 | 0,367 | 0,470 | 70 | 0,235 | 0,306 |
| 7 | 0,754 | 0,874 | 30 | 0,361 | 0,458 | 75 | 0,227 | 0,296 |
| 8 | 0,707 | 0,874 | 31 | 0,355 | 0,456 | 80 | 0,220 | 0,286 |
| 9 | 0,666 | 0,798 | 32 | 0,349 | 0,449 | 85 | 0,213 | 0,278 |
| 10 | 0,632 | 0,765 | 33 | 0,344 | 0,442 | 90 | 0,207 | 0,270 |
| 11 | 0,602 | 0,735 | 34 | 0,339 | 0,436 | 95 | 0,202 | 0,263 |
| 12 | 0,576 | 0,708 | 35 | 0,334 | 0,430 | 100 | 0,195 | 0,256 |
| 13 | 0,553 | 0,684 | 36 | 0,329 | 0,424 | 125 | 0,176 | 0,230 |
| 14 | 0,532 | 0,661 | 37 | 0,325 | 0,418 | 150 | 0,159 | 0,210 |
| 15 | 0,514 | 0,641 | 38 | 0,320 | 0,413 | 175 | 0,148 | 0,194 |
| 16 | 0,497 | 0,623 | 39 | 0,316 | 0,408 | 200 | 0,138 | 0,181 |
| 17 | 0,482 | 0,606 | 40 | 0,312 | 0,403 | 300 | 0,113 | 0,148 |
| 18 | 0,468 | 0,590 | 41 | 0,308 | 0,396 | 400 | 0,098 | 0,128 |
| 19 | 0,456 | 0,575 | 42 | 0,304 | 0,393 | 500 | 0,088 | 0,115 |
| 20 | 0,444 | 0,561 | 43 | 0,301 | 0,389 | 600 | 0,080 | 0,105 |
| 21 | 0,433 | 0,549 | 44 | 0,297 | 0,384 | 700 | 0,074 | 0,097 |
| 22 | 0,432 | 0,537 | 45 | 0,294 | 0,380 | 800 | 0,070 | 0,091 |
| 23 | 0,413 | 0,526 | 46 | 0,291 | 0,376 | 900 | 0,065 | 0,086 |
| 24 | 0,404 | 0,515 | 47 | 0,288 | 0,372 | 1000 | 0,062 | 0,081 |
| 25 | 0,396 | 0,505 | 48 | 0,284 | 0,368 | | | |
| | | | 49 | 0,281 | 0,364 | | | |
| | | | 50 | 0,297 | 0,361 | | | |

N = jumlah pasangan yang digunakan untuk menghitung *r*

Lampiran 9. Tabel Uji t

TABEL PENILAIAN UJI-t

| NU | ^t 0,995 | ^t 0,99 | ^t 0,975 | ^t 0,95 | ^t 0,90 | ^t 0,80 | ^t 0,75 | ^t 0,70 | ^t 0,60 | ^t 0,55 |
|-----|--------------------|-------------------|--------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| 1 | 63,66 | 31,82 | 12,71 | 6,31 | 3,08 | 1,376 | 1,000 | 0,727 | 0,325 | 0,158 |
| 2 | 9,92 | 6,96 | 4,30 | 2,92 | 1,89 | 1,061 | 0,816 | 0,617 | 0,289 | 0,142 |
| 3 | 5,84 | 4,54 | 3,18 | 2,35 | 1,64 | 0,978 | 0,765 | 0,584 | 0,277 | 0,137 |
| 4 | 4,60 | 3,75 | 2,78 | 2,13 | 1,53 | 0,941 | 0,741 | 0,569 | 0,271 | 0,134 |
| 5 | 4,03 | 3,36 | 2,57 | 2,02 | 1,48 | 0,920 | 0,727 | 0,559 | 0,267 | 0,132 |
| 6 | 3,71 | 3,14 | 2,45 | 1,94 | 1,44 | 0,906 | 0,718 | 0,583 | 0,265 | 0,131 |
| 7 | 3,50 | 3,00 | 2,36 | 1,90 | 1,42 | 0,896 | 0,711 | 0,549 | 0,263 | 0,130 |
| 8 | 3,36 | 2,90 | 2,31 | 1,86 | 1,40 | 0,889 | 0,706 | 0,546 | 0,262 | 0,130 |
| 9 | 3,25 | 2,82 | 2,26 | 1,83 | 1,38 | 0,883 | 0,703 | 0,543 | 0,262 | 0,129 |
| 10 | 3,17 | 2,76 | 2,23 | 1,81 | 1,37 | 0,879 | 0,700 | 0,542 | 0,260 | 0,129 |
| 11 | 3,11 | 2,72 | 2,20 | 1,80 | 1,36 | 0,876 | 0,697 | 0,540 | 0,260 | 0,129 |
| 12 | 3,06 | 2,68 | 2,18 | 1,78 | 1,36 | 0,873 | 0,695 | 0,539 | 0,259 | 0,129 |
| 13 | 3,01 | 2,65 | 2,16 | 1,77 | 1,35 | 0,870 | 0,691 | 0,538 | 0,259 | 0,128 |
| 14 | 2,98 | 2,62 | 2,14 | 1,76 | 1,34 | 0,868 | 0,692 | 0,537 | 0,258 | 0,128 |
| 15 | 2,95 | 2,60 | 2,13 | 1,75 | 1,34 | 0,866 | 0,691 | 0,536 | 0,258 | 0,128 |
| 16 | 2,92 | 2,58 | 2,12 | 1,75 | 1,34 | 0,865 | 0,690 | 0,535 | 0,258 | 0,128 |
| 17 | 2,90 | 2,57 | 2,11 | 1,74 | 1,33 | 0,863 | 0,689 | 0,534 | 0,257 | 0,128 |
| 18 | 2,88 | 2,55 | 2,10 | 1,73 | 1,33 | 0,862 | 0,688 | 0,534 | 0,257 | 0,127 |
| 19 | 2,86 | 2,54 | 2,09 | 1,73 | 1,33 | 0,861 | 0,688 | 0,533 | 0,257 | 0,127 |
| 20 | 2,84 | 2,53 | 2,09 | 1,72 | 1,32 | 0,860 | 0,687 | 0,533 | 0,257 | 0,127 |
| 21 | 2,83 | 2,52 | 2,08 | 1,72 | 1,32 | 0,859 | 0,686 | 0,532 | 0,257 | 0,127 |
| 22 | 2,82 | 2,51 | 2,07 | 1,72 | 1,32 | 0,858 | 0,686 | 0,532 | 0,256 | 0,127 |
| 23 | 2,81 | 2,50 | 2,07 | 1,71 | 1,32 | 0,858 | 0,685 | 0,532 | 0,256 | 0,127 |
| 24 | 2,80 | 2,49 | 2,06 | 1,71 | 1,32 | 0,857 | 0,685 | 0,531 | 0,256 | 0,127 |
| 25 | 2,79 | 2,48 | 2,06 | 1,71 | 1,32 | 0,856 | 0,684 | 0,531 | 0,256 | 0,127 |
| 26 | 2,78 | 2,48 | 2,06 | 1,71 | 1,32 | 0,856 | 0,684 | 0,531 | 0,256 | 0,127 |
| 27 | 2,77 | 2,47 | 2,05 | 1,70 | 1,31 | 0,855 | 0,684 | 0,531 | 0,256 | 0,127 |
| 28 | 2,76 | 2,47 | 2,05 | 1,70 | 1,31 | 0,855 | 0,683 | 0,530 | 0,256 | 0,127 |
| 29 | 2,76 | 2,46 | 2,04 | 1,70 | 1,31 | 0,854 | 0,683 | 0,530 | 0,256 | 0,127 |
| 30 | 2,75 | 2,46 | 2,04 | 1,70 | 1,31 | 0,854 | 0,683 | 0,530 | 0,256 | 0,127 |
| 40 | 2,70 | 2,42 | 2,02 | 1,68 | 1,30 | 0,851 | 0,681 | 0,529 | 0,255 | 0,126 |
| 60 | 2,66 | 2,39 | 2,00 | 1,67 | 1,30 | 0,848 | 0,679 | 0,527 | 0,254 | 0,126 |
| 120 | 2,62 | 2,36 | 1,98 | 1,66 | 1,29 | 0,845 | 0,677 | 0,526 | 0,254 | 0,126 |
| 000 | 2,58 | 2,33 | 1,96 | 1,645 | 1,28 | 0,842 | 0,674 | 0,521 | 0,253 | 0,126 |

^t0,95 untuk tes dua skor dengan ^{ts}0,05

LAMPIRAN IV
Surat Keterangan

Surat Bimbingan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN SENI RUPA

Hal : Permohonan Pembimbing
Seminar Persiapan Skripsi

Kepada
Yth: Drs. Eddy Fauzi Effendy, MSn.
Dosen Jurusan Seni Rupa UNJ

Dengan hormat,
Bersama ini kami beritahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Nadia Rachmasari
No. Reg : 2415092025
Judul Karya Seni Rupa : Pengaruh Cerita Rakyat Jawa Barat Dalam Meningkatkan
Kreativitas Pada Pembuatan Patung Figure dari Bubur Kertas
Siswa Kelas IX di SMP 122 Jakarta

Pada semester ini terdaftar sebagai peserta mata kuliah Seminar Persiapan Skripsi. Untuk itu
dimohon kesediaan Bapak/Ibu Dosen sebagai Pembimbing *) mahasiswa tersebut.
Demikian surat ini disampaikan dan atas perhatian serta kerjasamanya kami ucapkan terima
kasih.

Mengotahui,
Ketua Jurusan Seni Rupa

Drs. I Wayan Djana, MSn.
NIP. 19550318 198503 1 002

Jakarta, 04 - 10 - 2013
Koordinator SPS

Des. Ataswari Oetopo, M. Pd.
NIP. 19590102 199203 2 002

TANDA TERIMA

Telah terima 1 (satu) berkas proposal skripsi seni rupa dari:

Nama : Nadia Rachmasari
No. Reg : 2415092025
Judul Karya Seni Rupa : Pengaruh Cerita Rakyat Jawa Barat Dalam Meningkatkan
Kreativitas Pada Pembuatan Patung Figure dari Bubur Kertas
Siswa Kelas IX di SMP 122 Jakarta

Melalui tanda terima ini saya menyatakan bersedia/tidak bersedia menjadi pembimbing karya
seni rupa mahasiswa tersebut.

Jakarta, 21 - 10 - 2013
Pembimbing

Drs. Eddy Fauzi Effendy, MSn.
NIP. 19540503 198003 1 002

Surat Permohonan Izin Penelitian

| | | |
|--|---|---|
|  | KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN | |
| | UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA | |
| | Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220 | |
| | Telp./Fax. : Rektor : (021) 4893834, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4891982, BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180 | |
| | Bag. UHTP : Telp. 4893726, Bag. Keuangan : 4892414, Bag. Kepegawaian : 4890536, HUMAS : 4898486 Laman : www.unj.ac.id | |
| <hr/> | | |
| Nomor | : 2685A/UN26.12/SLT/2013 | 4 November 2013 |
| Lamp. | : - | |
| Hal | : Permohonan Izin Penelitian untuk Skripsi | |
| | | |
| Yth. | Kepala SMA Negeri 19 Jakarta | |
| | | |
| Kami mohon keabdiannya Saudara, untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta : | | |
| Nama | : Nadia Rachmasari | |
| Nomor Registrasi | : 2415092025 | |
| Program Studi | : Pendidikan Seni Rupa | |
| Fakultas | : Bahasa dan Seni | |
| Untuk Mengadakan | : Penelitian untuk Skripsi | |
| Di | : SMA Negeri 19 Jakarta, Jl. Pemiagaan, No.31, Taman Sari, Tambora, Jakarta Barat | |
| | | |
| Guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penulisan Skripsi dengan judul: "Pengaruh Metode Apresiasi Tokoh Legenda Lutung Kasarung Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Relief Kelas XI IPS di SMA Negeri 19 Jakarta" | | |
| Atas perhatian dan kerjasamanya Saudara, kami sampaikan terima kasih. | | |
| |  | Kepala Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan, Drs. Syakdan NIP. 195702161994031001 |
| Tembusan : | 1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni 2. Kaprog / Jurusan Seni Rupa | |

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH PROPINSI DAERAH KHUSUS IBU KOTA
JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) 19 JAKARTA
Jalan Pertierra 31, Tambora Jakarta Barat 11220
Telp. 690 2830, 690 4454
Website : sma19.jkt.sch.id Email : sma19jkt@yahoo.com**

SURAT KETERANGAN

Nomor : 185/1.851/6

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 19 Jakarta menerangkan :

Nama : Nadia Rachmasari
No Registrasi : 2415092025
Fakultas : Bahasa dan Seni
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jenjang : Strata Satu (S.1)

Bahwa benar nama tersebut diatas telah melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Metode Apresiasi Tokoh Legenda Lutung Kasarung terhadap Hasil Belajar Pembuatan Relief Kelas XI IIS di SMA Negeri 19 Jakarta" Penelitian dilakukan pada bulan September sampai dengan Desember 2014.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mei 2015
Kepala SMA Negeri 19 Jakarta

Hari Wahyuma, MEd
NIP. 1963111987031006

Kartu Bimbingan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Kampus Universitas Negeri Jakarta, J. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
 Telp. (021) 4890046 Ext 102, 4895124, Fax. (021) 4895124

Building Future Leaders

KARTU PEMBIMBING
SKRIPSI

| | |
|-------------------------|---|
| Name Mahasiswa | Niska Rochmasari |
| Nomor Registrasi | 2415092025 |
| Program Studi | Pendidikan Seni Rupa |
| Jurusan | |
| Judul Skripsi/Makalah*) | Pengaruh Metode Apresiasi Terhadap Legenda Lutung Kasuarja Terhadap Hasil Belajar Penerimaan (di Kelas XI IPS Di SMA 19 Jakarta |
| Pembimbing**) | 1) Dr. Eddy Fauzi Friendly M. Si |

| No | Tanggal | Topik yang dibahas | Tanggapan/Saran | Paraf |
|----|------------|--|--|--------------------|
| 1 | 21/12 2014 | Judul & Bab I (Perbaikan Subbab) | - Penyesuaian Judul & Struktur Bab I hasil seminar | <i>[Signature]</i> |
| 2 | 11/12 2014 | Tabel Penilaian (modifikasi Bruce G. Wilson) | - Tambahkan aspek kemampuan Apresiasi - Penambahan aspek penilaian | <i>[Signature]</i> |
| 3 | 14/12 2014 | Bab II Penambahan teori tentang metode pendukung pada kajian teori | - Penambahan metode konsep yg - Tulis perbedaan dan persamaan dari Metode Lab | <i>[Signature]</i> |
| 4 | 18/12 2014 | Bab III Instrumen Penelitian | - Perbaikan instrumen penelitian berdasarkan hasil seminar | |

*Corel yang tidak perlu
 **Tidak Males
 ☐ Tidak Menunggu

| No | Tanggal | Topik yang dibahas | Tanggapan/Saran | Paraf |
|----|-----------|---|--|--------------------|
| 5 | 14/1/2015 | Mind Map (Berakur) - hasil Pembuatan Mind Map Siswa | - Tambahkan Portakori Pembuatan Mind Map - buat penilaian hasil Pembuatan Mind Map Siswa - Tambahkan hasil Mind map Siswa pada hasil kerja | <i>[Signature]</i> |
| 6 | 3/5/2015 | Rpp Membanas ke- luruhan jumlah partesmbh pada kedua kelompok penelitian | - Tambahkan Rpp kelas Kontrol - Tulis proses kegiatan pada situasi pemerla- Jaran | <i>[Signature]</i> |
| 7 | 22/6/2015 | Bab IV Hasil penelitian | - perbaiki pengetahuan sehar perbman - Dillengkapi Bab I sampai Selesai | <i>[Signature]</i> |
| 8 | 25/6/2015 | STAP MAJU UJIAN SIDANG Aee | - Siapkan power point | <i>[Signature]</i> |

LAMPIRAN V
Daftar Riwayat Hidup

Daftar Riwayat Hidup Penulis (Penilai 1)

BIODATA PENULIS

Nama : Nadia Rachmasari
Ttl : Jakarta, 26 Nopember 1991
Alamat : JL. Kampung Gusti Rt.011/
Rw.015 No.1 Penjaringan Jakarta Utara
Agama : Islam



Riwayat Pendidikan

- Lulus Tahun 2003, SD N 01 PG Kapuk Muara
- Lulus Tahun 2006, SMP N 122 Jakarta
- Lulus Tahun 2008, SMA Al-Huda

Riwayat Pekerjaan

- Pernah mengajar di SMP N 118 Jakarta Pusat

Daftar Riwayat Hidup Guru (Penilai 2)

BIODATA GURU

Nama : Lukman Effendy S.Pd
Ttl : Jakarta, 26 Desember 1956
Alamat : Vila Mas Garden Blok. D No. 71
Bekasi Utara
Agama : Islam



Pekerjaan

- Wakil kepala sekolah
- Guru Seni Budaya kelas XI dan XII di SMAN
19 Jakarta

Daftar Riwayat Hidup Guru (Penilai 3)

BIODATA GURU

Nama : Tri Rahmi S.Pd
Ttl : Makasar, 21 Juli 1962
Alamat : Jl. Lodan Raya RT 04/RW 08
Pademangan Jakarta Utara
Agama : Islam



Pekerjaan

- Guru Seni Budaya kelas X di SMA N 19 Jakarta