

**PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING*
(CTL) BERBANTUAN MEDIA KONKRET TERHADAP
KETERAMPILAN MENGGAMBAR DEKORATIF**

(Penelitian ini dilaksanakan pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan
Materi Ragam Hias Kelas III di SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

Rivaldo Chairul Yudha Pratama
18.0305.0039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2024**

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni budaya dan prakarya menurut Ki Hajar Dewantara merupakan salah satu pendidikan yang bersifat banyak bahasa, dimensi, dan banyak budaya (Mareza, 2017:35). Seni budaya mampu menjadi salah satu faktor penting dan penentu dalam kepribadian karakter dalam mengembangkan sikap, semangat siswa dan kemampuan untuk berkarya. Kegiatan pembelajaran seni budaya dapat mengembangkan aktifitas siswa dalam kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berkreasi dan apreasi yang diungkapkan dalam bentuk bahasa, rupa, maupun gerak. Pentingnya pembelajaran seni budaya khususnya disekolah dasar salah satunya pada materi ragam hias dekoratif

Ragam hias dekoratif atau ornamen merupakan satu pengertian yang sama yaitu salah satu bentuk ragam hias yang mampu menciptakan keindahan yang dikombinasikan pada suatu benda (Arifin, 2018:83). Baik itu dari suatu kerajinan kayu, patung, pahatan, lukisan, bahkan kain. Siswa akan diajarkan untuk mempelajari jenis ragam hias yang ada di Indonesia yang mana sesuai dengan Beragamanya ragam hias di Indonesia membuat motif dan ornament yang beraneka ragam jenis dan bentuk di setiap daerahnya. Harapannya menerapkan materi ragam hias, mampu memupuk rasa bangga, cinta terhadap budaya dan mampu melestarikan budaya bangsa Indonesia.

Salah satu bentuk budaya asli Indonesia yang diakui oleh *The United Nations Educational scientific and Cultural Organization* (UNESCO) pada

tanggal 2 Oktober 2009 bahkan menjadi salah satu warisan budaya asli turun temurun (Fonda, 2020:8). Batik merupakan salah satu jati diri bangsa Indonesia dimata dunia. Batik terdiri dari beberapa motif yang dipadukan dari ragam hias dibebagai daerah di seluruh penjuru Indonesia. Perlunya pengenalan ragam hias di Sekolah Dasar yang dapat menambah wawasan siswa akan kayanya ragam hias didalam batik. Pengenalan ragam hias di Sekolah dasar juga dapat menumbuhkan rasa kagum, bangga dan juga mampu menanamkan akan pentingnya melestarikan budaya Indonesia ke generasi berikutnya.

Menggambar menjadi faktor penting dalam proses pembuatan motif ragam hias. Menggambar merupakan salah satu kegiatan menuangkan ekspresi jiwa seseorang kedalam sebuah bidang datar, seperti kertas, papan, buku gambar (Mashuri et al., 2021:158). Menggambar juga memerlukan kemampuan menuangkan ekspresi jiwa menjadi salah satu faktor hasil gambar yang maksimal. Hasil gambar juga bisa menggambarkan perasaan seorang pelukis yang sedang mereka rasakan saat ini. Kegiatan menggambar merupakan salah satu kegiatan spontan atau langsung dari seorang seniman. Menggambar terdiri dari guratan di atas sebuah permukaan yang memiliki kemiripan terhadap sesuatu kedalam bentuk grafis yang melalui proses interaktif . Proses interaktif terdiri dari proses melihat objek disekitarnya, memvisualkan kedalam bidang, mengekspresikan image atau imajinasi dalam pikirannya yang perlu diasah, dan dikembangkan dalam proses penciptaan gambar.

Menggambar dekoratif merupakan salah satu cabang keterampilan menggambar. Keterampilan menggambar dekoratif adalah sebuah kemampuan seseorang dalam menggambar yang berpedoman pada pola-pola atau motif tertentu yang dilakukan secara berulang-ulang (Suhernawan & Nugraha, 2010:88). Secara umum, menggambar dekoratif merupakan suatu keterampilan dalam membuat pola atau motif berupa hiasan yang berulang. Tujuan penciptaan gambar dekoratif hanya difokuskan untuk menghias suatu objek atau benda. Proses penciptaan motif dapat dipengaruhi oleh faktor suasana hati yang sedang dialami, budaya atau kebiasaan masyarakat dan kondisi lingkungan sekitarnya.

Motif ragam hias truntum khas Surakarta merupakan salah satu contoh motif yang dipengaruhi oleh suasana hati sang pencipta. Motif ini muncul saat pencipta merasakan cemburu dengan kekasihnya karena menduakan hatinya. Kemudian, Motif parang rusak, parang kusumo dari Yogyakarta muncul karena kegiatan adat istiadat keraton Yogyakarta. Selain itu, beberapa motif yang diambil dari lingkungan sekitar seperti motif Candi Borobudur, motif Water Torn Magelang, dan sebagainya. Berdasarkan kajian tersebut maka perlunya keterampilan menggambar dalam proses penciptaan motif ragam hias dalam berkarya.

Keterampilan menggambar dekoratif penting untuk dikembangkan, karena dengan adanya keterampilan menggambar dekoratif seseorang mampu mengekspresikan, mengembangkan dan menciptakan karya ragam hias yang baru dan menjadi terobosan untuk trend masa sekarang. Ragam hias adalah

bentuk dasar hiasan yang akan dipakai sebagai pola dalam suatu produk. Pola akan digunakan berulang-ulang dalam sebuah karya kerajinan yang berupa bordiran, tenun, batik, songket, pahatan dan sebagainya. Ragam hias juga menjadi kebutuhan manusia sehari-hari yang tumbuh dari dorongan nafsu manusia. Manusia pada dasarnya akan merasa senang melihat suatu karya yang indah untuknya.

Ragam hias adalah segala macam atau jenis komponen dalam produk seni yang ditambahkan dengan sengaja yang bertujuan untuk memperelok suatu benda atau barang (Sadevi, 2020:28). Benda yang semakin indah dengan karya ragam hias yang diciptakan maka akan semakin mahal pula harga jualnya, sehingga ini menjadi salah satu mata pencaharian yang memuaskan. Keterampilan menggambar dekoratif memiliki peranan penting dalam melestarikan budaya Indonesia. Keterampilan menggambar dekoratif yang dikembangkan maksimal mampu menciptakan desainer atau perancang yang profesional, terampil, kreatif, dan inovatif khususnya dalam menciptakan ragam hias baik lokal maupun manca negara.

Berdasarkan hasil kegiatan magang program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) Periode 1 pada tahun 2021 lalu. Proses pembelajaran ragam hias di kelas 3 SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang belum mampu memaksimalkan keterampilan menggambar anak. Pendidik hanya terfokus pada mata pelajaran utama saja seperti matematika, bahasa, ilmu pengetahuan alam, dan ilmu pengetahuan sosial. Padahal pembelajaran seni budaya dan prakarya khususnya ragam hias terdapat pada semua kelas dari

kelas 1 hingga kelas 6. Sehingga anak yang minat dalam bidang menggambar belum bisa berkembang dengan maksimal. Pendidik hanya menggunakan metode ceramah dalam kelas dan pemberian tugas dari buku tematik sehingga kegiatan pembelajaran terkesan monoton dan pasif. Kondisi pandemi memperparah permasalahan tersebut dengan pembelajaran daring. Penugasan yang diberikan dalam bentuk video tutorial melalui aplikasi *Whatsapp* tanpa dijelaskan lagi dipertemuan kelas. Mayoritas siswa hanya bisa berangan-angan, menjiplak di *google* maupun buku paket tematik sehingga mengakibatkan hasil karya yang kurang bervariasi dan *stereotype*.

Berdasarkan masalah yang dipaparkan, diperlukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan alternatif pembelajaran yang menarik dan sesuai. Peneliti menawarkan model pembelajaran *contextual teaching learning* (CTL) untuk diterapkan pada pembelajaran ragam hias dekoratif di kelas III SD. Model pembelajaran CTL merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran yang dikaitkan dengan konteks atau situasi kehidupan nyata agar dapat memahami bahan ajar lebih bermakna dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Sunarsi, 2020:14). Model pembelajaran CTL akan memudahkan siswa untuk menerima materi ajar yang diberikan. Kelebihan model pembelajaran ini siswa mampu mendapatkan ide atau gagasan secara langsung dengan melihat kondisi yang ada disekitarnya.

Model pembelajaran *contextual teaching learning* (CTL) berbantuan media konkret diharapkan mampu berdampak pada keterampilan

menggambar. Model pembelajaran CTL proses pembelajarannya diarahkan untuk mengamati keadaan disekitarnya berdasarkan konteks nyata. Kemudian siswa akan lebih berperan secara aktif dalam pembelajaran, dan juga mampu memberikan kebebasan siswa dalam mengeksplorasi pemikirannya sendiri melalui kegiatan konstruktivis. Ditambah dengan bantuan media konkret akan menstimulus otak siswa untuk menciptakan desain ragam hias berdasarkan apa yang mereka lihat disekitarnya.

Model pembelajaran CTL berbantuan media konkret selaras dengan teori perkembangan Jean Piaget bahwa anak yang berusia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret, yang mana mereka belajar dari kondisi nyata dan mereka belum bisa memecahkan problem secara abstrak (Fauzian, 2020:99). Pembelajaran konkret yang ada disekitarnya mampu menjadikan sebagai salah satu jalan pemecahan dalam pembelajaran ragam hias dekoratif di Sekolah. Model pembelajaran CTL berbantuan media konkret diharapkan akan berdampak pada kemampuan menggambar dekoratif anak, karena dengan melihat kondisi di sekitar mereka mampu menambahkan wawasan siswa terutama pada materi ragam hias. Kemudian menerapkan model CTL berbantuan media konkret diharapkan mampu memancing imaji-imaji yang ada di dalam benak siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching Learning* Berbantuan Media Konkret Terhadap Keterampilan Menggambar Dekoratif Pada Materi Ragam hias di SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Pembelajaran ragam hias identik dengan pemberian tugas tanpa adanya modeling dari guru sehingga hasil karya siswa kurang kreatif dan masih *seterotype*.
- b) Guru belum menggunakan model yang bervariasi dalam materi pembelajaran ragam hias sehingga pembelajaran terkesan monoton dan pasif.
- c) Belum pernah diuji bagaimana pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan Media Konkret pada materi ragam hias terhadap keterampilan menggambar dekoratif.

C. Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam hanya pada pengaruh model pembelajaran *contextual teaching learning* berbantuan media konkret terhadap keterampilan menggambar dekoratif di SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh model pembelajaran *contextual teaching learning* berbantuan media konkret terhadap keterampilan menggambar dekoratif di SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang?.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *contextual teaching learning*

berbantuan media konkret terhadap keterampilan menggambar dekoratif di SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan sehingga mampu memberi peningkatan keterampilan menggambar dekoratif melalui model pembelajaran *contextual teaching learning*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara praktis yaitu :

a. Bagi Siswa

Melalui model pembelajaran *contextual teaching learning* (CTL) siswa dapat meningkatkan pemahaman, mengasah kreatifitas, dan keterampilan menggambar pada materi ragam hias.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi inspirasi dan menjadi pertimbangan guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menggambar dekoratif pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya.

c. Bagi Peneliti.

Penelitian ini diharapkan dapat memberi inspirasi bagi peneliti selanjutnya yang sejenis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keterampilan Menggambar Dekoratif

1. Pengertian Keterampilan

Keterampilan merupakan sebuah keahlian yang pasti dimiliki oleh seseorang. Keterampilan tersebut sangat diperlukan dalam menyelesaikan pekerjaan yang sedang dihadapinya. Seseorang dapat dikatakan memiliki keterampilan jika dia mampu menyelesaikan suatu pekerjaan tanpa adanya hambatan dan mampu menyelesaikan pekerjaan tersebut dengan mudah.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) keterampilan berasal dari kata “terampil” yaitu mampu dan cekatan dalam menyelesaikan tugas, sedangkan “keterampilan” merupakan kecakapan seseorang untuk menyelesaikan tugas. Kemudian menurut Mashun dan Koiriyah (2019:65) menyebutkan bahwa, keterampilan adalah kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide, dan kreativitas dalam mengerjakan, mengubah maupun untuk membuat sesuatu yang lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan merupakan kecakapan seseorang menggunakan akal, pikiran, ide dan kreativitas untuk menyelesaikan tugas sehingga mampu menghasilkan nilai dari hasil pekerjaan tersebut. Keterampilan sangat diperlukan bahkan bisa dikatakan penting untuk masa sekarang ini.

Seseorang yang dikatakan kurang terampil akan tersaingi bahkan tergeser dengan orang yang lebih terampil dalam bidang tersebut. Salah satu tugas dan juga peran seorang guru dalam mendeteksi, mengembangkan, dan juga memaksimalkan keterampilan yang dimiliki siswa agar berkembang semaksimal mungkin.

2. Pengertian Menggambar

Menggambar merupakan kegiatan membuat suatu gambar berupa objek atau benda yang berasal dari ide, pandangan, dan indera penglihatannya. Kegiatan menggambar dilakukan dengan cara menggoreskan, menorehkan pensil atau pena kedalam sebuah bidang datar seperti kertas, papan, buku, dan sebagainya.

Menurut *Oxford Dictionary* (*Oxford Dictionary, Protease, 2022*) *drawing is a picture made using a pencil or pen rather than paint.* Menggambar dijelaskan merupakan penciptaan gambar yang dibuat dengan menggunakan pensil atau pena daripada cat. Pengertian di atas menjelaskan bahwa menggambar sangat berbeda dengan melukis, Menggambar pada dasarnya merupakan proses penciptaan karya berawal dari goresan pensil atau pena bidang. Sedangkan melukis proses penciptaan melalui goresan cat dan kuas kedalam sebuah kanvas.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa menggambar berasal dari kata “gambar”, yaitu kegiatan meniru barang (orang, binatang dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil atau alat lainnya pada sebuah kertas. Sedangkan “menggambar” adalah

kegiatan membuat gambar. Namun menggambar tidak serta merta meniru objek yang akan digambarnya. Menggambar Sangat memerlukan konsentrasi tinggi untuk menuangkan ekspresi jiwa dan perasaannya kedalam media gambar. Kegiatan menggambar diharapkan mampu meluapkan emosi atau perasaan yang sedang dialami oleh pelukisnya.

Pendapat Hutter (Ardjana, 2022:306) mengemukakan bahwa menggambar adalah teknik seni yang menghasilkan gambar dari proses kreasi artistik (objek, konsep, pemikiran, sikap, emosi dan fantasi). Menggambar juga merupakan luapan fantasi yang ditampilkan dalam bentuk visual, simbol bahkan bentuk abstrak yang dilihat di permukaan bidang datar. Menggambar dilakukan di atas kertas atau permukaan datar dengan menggunakan pensil, grafit. Tinta, krayon, pastel dan kapur.

Menurut beberapa pengertian dan pandangan di atas, Menggambar dapat diartikan sebagai teknik seni yang menghasilkan gambar dari luapan proses kreasi artistik, dengan menggunakan peralatan gambar (pensil, tinta, pena, krayon, pastel, dan sebagainya) yang dituangkan kedalam media berupa bidang datar (kertas, papan dan sebagainya). Menggambar juga merupakan kegiatan yang digemari oleh siswa. Menggambar merupakan salah satu pelajaran Seni Budaya dan keterampilan yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menuangkan imajinasinya, dengan menggambar mampu memperlihatkan bagaimana tingkat perkembangan kecerdasan dan keterampilan siswa (Suri et al., 2016:3).

a. Manfaat Menggambar

Menurut Utami (2019:192) mengemukakan beberapa manfaat menggambar secara umum yaitu :

1) Menggambar sebagai alat bercerita (visual/bentuk)

Menggambar merupakan sebuah karya dari luapan sebuah ide seseorang, sehingga karya yang digambar akan memiliki cerita didalamnya. Cerita tersebut bisa berisikan banyak hal, dari proses hidup seseorang, peristiwa atau kejadian, cerita, kasus, filosofi dan masih banyak lagi. Kegiatan menggambar mampu memvisualisasikan cerita yang ada dibenak siswa, ataupun cerita yang pernah dialaminya. Terutama pada anak-anak, emosi mereka selalu berubah-ubah dari ceria ke sedih, maupun sebaliknya. Menggambar juga merupakan suatu kegiatan manusia yang melibatkan koordinasi penglihatan dan gerakan halus tangan (Sarinah & Azmi, 2019:285). Penglihatan dan gerak halus tangan sangat berperan dalam kegiatan menggambar. Keduanya jika digabungkan akan mempermudah pelukis untuk memvisualisasikan objek yang dilihatnya kemudian divisualisasikan kedalam sebuah karya dengan “*art style*” masing-masing.

2) Menggambar sebagai media mencurahkan perasaan.

Lesinskiene menyebutkan bahwa menggambar merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak untuk mengekspresikan

kegembiraan dan khawatir yang menjadi aspek penting dari kehidupan mereka (Jarmiati et al., 2020:322). Menggambar sangat membantu melupakan perasaan anak disekolahkan, dan sebagai kesempatan mereka untuk meluapkan imajinasi dan uneg-uneg di benaknya. Pada jenjang sekolah dasar, kegiatan menggambar akan disalurkan pada materi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Selain itu, melalui kegiatan menggambar, perasaan anak akan terlihat dari hasil karya. Contohnya seorang anak yang bahagia akan menampilkan sebuah karya yang cenderung ceria, dan warna yang lebih mencolok dan cerah. Tema yang diambil juga akan menyesuaikan hatinya.

3) Menggambar sebagai media alat bermain.

Menggambar menjadi salah satu media bermain anak, yang mana anak akan bermain sekaligus belajar mengimajinasikan ide yang ada dipikirannya.

b. Tahapan Menggambar

Menggambar merupakan kegiatan menciptakan sebuah gambar, yang mana gambar yang dibuatnya akan selalu berubah sesuai dengan usianya. Menggambar merupakan kegiatan mencipta gambar yang akan selalu berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain (2012:5), Sartika Ukar (2021:120) dan Torhcaman (2012:88) menyebutkan periodisasi perkembangan menggambar dijabarkan sebagai berikut :

1) Masa mencoreng (*Scribbling*) usia 2-4 tahun

Masa ini ditandai dengan karya seni anak yang masih tidak beraturan. Ada beberapa jenis corengan pada tahap ini yaitu corengan tak beraturan, corengan terkendali (bentuk lingkaran, kotak) , dan corengan bernama.

2) Masa Prabagan (*preschematic*) usia 4-7 tahun

Tahapan menggambar pada masa ini gambar cenderung objek bertangan dan berkaki, objek mulai terbentuk objek geometrisnya. Anak hanya menggambar apa yang dia kenali. Pada tahap pewarnaan, mereka memilih warna sesuai dengan keinginannya.

3) Masa Bagan (*schematic period*) usia 7-9 tahun

Tahapan menggambar pada Masa ini konsep terhadap bentuk sudah mulai terlihat. Anak juga sudah mampu menggambar sesuai dengan *baseline* atau garis pijaknya, seperti garis jalan atau tanah. Namun objek yang digambar hanya dari satu sisi (sisi samping) sehingga gambar masih tergolong 2 dimensi. Kemudian anak sudah mulai memahami ruang dan waktu.

4) Masa Realisme Awal (*dawning realism*) usia 9-12 tahun

Tahapan menggambar pada masa ini, Objek yang digambar anak sesuai dengan apa yang dilihat di sekitarnya, sehingga hasil karya Anak hampir menyerupai dengan bentuk aslinya. Namun Anak belum menguasai proporsi objek dengan sempurna. Kemudian, objek yang dibuat sudah tidak terpaku pada baseline

(garis pijak). Anak juga mulai menguasai tentang konsep pewarnaan. Hasil karya sudah menunjukkan perbedaan gender, contohnya laki laki menggambar hewan dan mobil, perempuan menggambar bunga dan kupu-kupu.

5) Masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*) usia 12-14 tahun

Tahapan menggambar pada masa ini kemampuan berfikir abstrak mulai berkembang. Perhatian terhadap objek sudah mulai rinci dan teliti. Uniknya kreatifnya dan intelektualnya berkembang pesat secara bersamaan, yang mengakibatkan keraguan dalam proses penciptaan karya. Akibatnya imajinasi mereka digabungkan dengan logika dan juga pengamatannya.

6) Masa Penentuan (*Period of Decision*) usia 14-17 tahun

Tahapan menggambar pada masa ini tumbuh kesadaran akan kemampuan diri, sehingga anak yang berbakat akan terus belajar untuk mengembangkan kemampuannya. Sebaliknya anak yang tidak berbakat akan cenderung meninggalkannya. Akibatnya perbedaan individual akan lebih tampak.

Berdasarkan periodisasi di atas dapat diketahui bahwa anak usia sekolah dasar berada ditahap bagan dan realisme awal. Tahap ini anak sudah mulai mengamati objek yang dilihatnya. Perlunya pembelajaran yang lebih memberikan gambaran atau contoh yang ada disekitarnya sebagai referensi dalam pembelajaran agar dapat berkembang maksimal.

3. Pengertian Ragam Hias Dekoratif

Kegiatan menggambar dibedakan menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah menggambar dekoratif (Ukar et al., 2021:121). Gambar dekoratif adalah menggambar dengan mengolah permukaan benda menjadi lebih indah yang tampak rata, tidak ada kesan jauh dekat, dan gelap terang yang tidak ditonjolkan (Asilestari, 2017:53). Gambar dekoratif pada dasarnya digunakan untuk mendekor atau menghias suatu bidang. Gambar dekor termasuk karya 2 dimensi karena tidak menampilkan isi, jarak, prespektif, dan tidak menyerupai bentuk nyatanya. Gambar dekor biasanya disajikan dalam bentuk pipih atau datar, sehingga diperlukan media yang datar. Pengertian gambar gaya dekoratif sangat mengutamakan keindahan garis dan bidang warna. Pemilihan warna yang digunakan tidak memiliki kesan gelap terang, tetapi datar atau rata. Garis yang dibuat lereskan lancar dan rapi. Bentuk yang dibuat direkayasa demi keindahan tidak harus persis seperti benda aslinya.

Ragam hias adalah salah segala jenis komponen yang ditarapkan secara sengaja kedalam produk seni agar memperelok suatu benda atau barang (Sadevi, 2020:28). Ragam hias juga merupakan corak hiasan dari berbagai bentuk yang distilasi sehingga mampu memperindah dan mempercantik benda (Idris, 2019:5). Gambar dekoratif tidak dapat dipisahkan dengan namanya ragam hias atau ornament. Ragam hias dekoratif atau ornamen merupakan satu pengertian yang sama yaitu

salah satu bentuk ragam hias yang mampu menciptakan keindahan yang dikombinasikan pada suatu benda atau barang. Sehingga gambar dekoratif, ragam hias, dan ornament merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Ornament berbentuk sebuah pola yang juga berfungsi untuk memperindah suatu barang atau benda (Sarinah & Azmi, 2019:286).

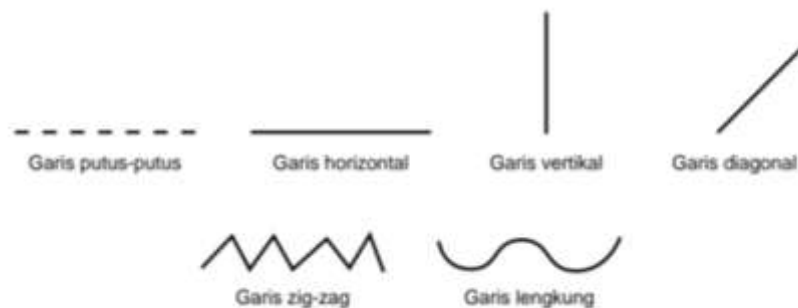
Pengertian di atas disimpulkan bahwa ragam hias atau ornament merupakan karya seni 2 dimensi yang digunakan untuk menghias suatu benda atau objek agar terlihat lebih estetik dan memiliki nilai seni. Pada proses penciptaan karya dekoratif tidak serta merta meniru objek aslinya, bahkan karya dekoratif difokuskan pada aspek keindahan dan estetika yang dibuat dalam bentuk hiasan atau ornament. Pemilihan warna yang tidak ribet dan mendetail, hanya fokus pada kerapian warna yang datar. Sebab pada dasarnya karya dekoratif fungsi utamanya sebagai hiasan dalam suatu objek.

4. Unsur Seni Rupa dalam Ragam Hias

Proses dalam penciptaan karya tidak akan jauh dengan unsur pembangunnya. Proses pembuatan ragam hias juga terdapat unsur pembangun didalamnya. Menurut Yuliarna (2016:66) dan Torchaman (2012:35) menyebutkan bahwa unsur pembangun dalam ragam hias terdiri dari Garis, Bentuk/ Motif, dan Warna.

a. Unsur Garis

Unsur garis merupakan unsur awal dan tertua dalam pembuatan desain. Dalam seni gambar (drawing), bentuk garis mudah dikenali karena garis yang dibuat bersifat aktual (Tocharman et al., 2012:35). Fungsi garis pada hiasan adalah sebagai pembentuk garis hiasan dan bentuk motif yang detail (Yuliarma, 2016:67). Garis pada dasarnya dibagi menjadi garis tegak dan garis melengkung. Kedua jenis garis tersebut dapat dikembangkan menjadi bermacam-macam, contohnya garis putus-putus, garis horizontal, garis vertikal, dan sebagainya.



Gambar 1. Macam-Macam Garis

Unsur garis juga merupakan salah satu simbol ekspresi pencipta untuk memvisualisasikan emosi yang sedang dialaminya. Garis tebal tegak lurus akan memberikan kesan yang kuat dan tegas. Garis tipis melengkung akan memberi kesan lemah dan ringkih. Selain itu karakter garis yang dibuat tergantung pada alat yang digunakan. Seperti contohnya garis yang menggunakan pensil akan terlihat lebih tipis dibandingkan garis yang menggunakan spidol. Namun

perbedaan tersebut dapat dijadikan sebagai kombinasi dalam berkreasi. Misalnya garis ballpoint digunakan sebagai pengisi motif, sedangkan garis spidol papan tulis digunakan sebagai penebal garis motif utama. Kombinasi kedua garis tersebut akan memunculkan efek ruang, sehingga motif utama akan terlihat lebih jelas dibandingkan garis pengisinya.

b. Unsur Bentuk

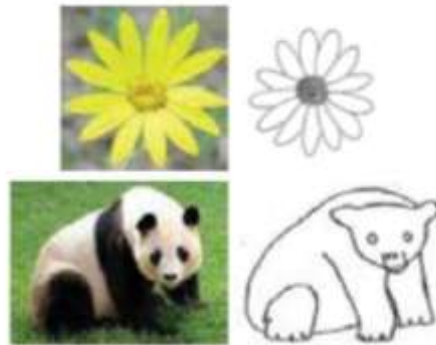
Unsur Bentuk dalam ragam hias terdiri dari bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi. Unsur ini tergantung dengan media yang digunakan untuk menciptakan karya. Pada bidang datar, bentuk yang digunakan berupa bentuk 2 dimensi yang tersusun bentuk geometris seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan sebagainya.

c. Unsur Motif Ornament

Unsur motif ornament merupakan gambaran bentuk ekspresi dan imajinasi pencipta sebagai rancangan pola. Motif juga digunakan untuk memperindah suatu barang. Keindahan tersebut didukung oleh aspek proporsi, komposisi, dan aksen hiasan yang dipakai. Motif sendiri terdiri dari motif geometris, motif naturalis, dan motif dekoratif.



Gambar 2. Bentuk Geometris



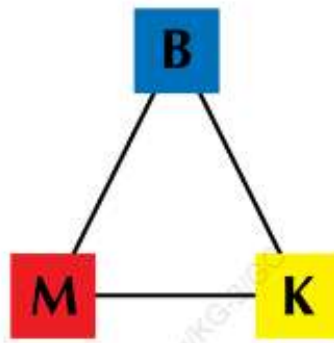
Gambar 3. Bentuk Naturalis



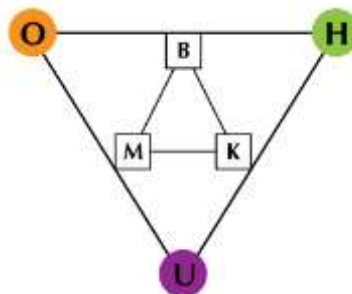
Gambar 4. Bentuk Dekoratif

d. Unsur Warna

Warna sangat berperan penting dalam seni rupa, karena warna mampu menciptakan keindahan yang mampu dilihat oleh mata. Warna juga dapat menciptakan pandangan baik atau buruknya sebuah karya. Kemudian warna juga bisa mencerminkan emosi pencipta, cerita dalam karya, dan filosofi sebuah karya. Perlunya pedoman dan teori dalam pemilihan warna agar mampu memunculkan kesan tersebut pada karya. Menurut teori Brewster, warna teriri dari primer, warna skunder, warna tersier atau antara.



Gambar 5. Skema Warna Primer



Gambar 6. Skema Warna Skunder



Gambar 7. Contoh Warna Antara

Pemilihan warna dalam karya seni dapat menggunakan teknik pemilihan polikromatik dan monokromatik (Tocharman et al., 2012:39). Pemilihan warna monokromatik memiliki kecenderungan yang hanya menggunakan satu jenis palet warna. Perbedaan tingkatan kedalaman warnanya ditunjukkan dengan cara pengurangan atau penambahan intensitas warna tersebut. Sebaliknya, penggunaan polikromatik menggunakan warna yang lebih dari satu jenis palet warna.

5. Jenis Ragam Hias Dekoratif

Ragam hias dalam buku (Idrus & Arviana, 2017:7) dan (Iskandar, 2018) dibedakan menjadi dua yaitu bentuk geometris dan bentuk naturalis. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

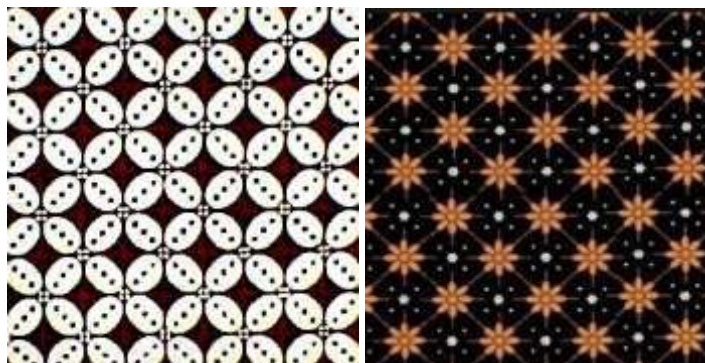
a. Bentuk geometris

Motif geometris merupakan objek yang dapat diukur secara matematika dan memiliki ukuran. Motif geometris biasanya tersusun secara rapi yang memperhatikan kepresisian antara motif satu dengan yang lainnya. Proses penciptaan motif geometris membutuhkan perhitungan ukuran dan ketelitian tinggi. Hasil motif geometri

dominan terbentuk dari bangun bangun datar yang dapat diukur ketepatannya, seperti segiempat, segitiga, segilima, dan sebagainya.



Gambar 8. Ragam Hias Dekoratif Tak Beraturan



Gambar 9. Ragam Hias Dekoratif Beraturan

b. Bentuk naturalis (stilasi)

Ragam hias bentuk naturalis terdiri dari objek figure (manusia, benda, objek), hewan (fauna), tumbuhan (flora), dan juga benda alam yang terbentuk melalui proses stilasi. Stilasi dapat dilakukan dengan

cara menggayakan dengan cara menyederhanakan atau memperindah objek, baik dari bentuk maupun warnanya.



Gambar 10. Teknik Stilasi Motif Bunga Seruni



Gambar 11. Teknik Stilasi Motif Ikan

Stilasi pada dasarnya merupakan motif hias yang diciptakan dengan merubah bentuk benda nyata kedalam bentuk yang terlihat estetikanya. Akibatnya hasil karya stilasi tidak terpaku pada proporsi objek yang dilihatnya.



Gambar 12. Ragam Hias Motif Burung



Gambar 13. Ragam Hias Motif Gajah



Gambar 14. Ragam Hias Motif Figuratif Ondel-Ondel

6. Pentingnya Menggambar Dekoratif

Indonesia merupakan negara yang sangat kental dengan budaya lokal. Salah satunya keanekaragaman ragam hias dekoratif di berbagai daerah yang sudah berbaur dengan budaya setempat. Gambar dekoratif tersebut dapat dijumpai pada hasil kerajinan tangan, pakaian maupun perabotan, Seperti pada batik, ukuran kayu, pintu, candi dan sebagainya. Buku dengan judul *Desain Ragam Hias* oleh Yeni Idrus (2017:5) menjelaskan pentingnya menggambar dekoratif atau ragam hias sebagai berikut :

a. Ragam hias digunakan sebagai Pola

Pola merupakan patokan ukuran, bentuk, dan objek yang digunakan untuk menjiplak ke objek lainnya. Proses penciptaan pola diperlukan desain dekoratif yang sesuai dengan keinginan konsumen yang dilihat dari segi estetikanya. Pola tersebut dapat dijiplak dan diaplikasikan kedalam benda yang akan dihias. Pola biasanya diaplikasikan dalam bentuk tenunan, bordiran, goresan ataupun lukisan pada; batik kain, ukiran, pahatan pada kayu maupun batu.



Gambar 15. Ragam Hias Sebagai Pola pada Kain

b. Menjadikan barang bernilai jual tinggi

Ragam hias dekoratif mampu menarik perhatian seseorang. Hiasan pada gambar dekoratif membuat suatu barang memiliki nilai jual yang tinggi. Nilai jual tinggi dipengaruhi oleh tingkat keindahan dan estitka ragam hias pada suatu objek atau bidang. Semakin indah ragam hias yang dibuat maka semakin mahal harganya. Keindahan tersebut diciptakan dari ketelitian, kreatifitas dan kerja keras desainer dalam menciptakan ragam hias.



Gambar 16. Ragam Hias Pada Pintu Gebyok dan Guci

c. Sebagai pemenuh kebutuhan manusia

Manusia merupakan makhluk yang bermoral, berakal, dan berperasaan, sehingga berkat kelebihan tersebut manusia mampu menciptakan karya yang bernilai dan juga memiliki keindahan. Ragam hias sendiri tercipta untuk meningkatkan daya tarik terhadap kebutuhan manusia yaitu kebutuhan primer, kebutuhan sekunder, dan kebutuhan tersier.

d. Sebagai bentuk pelestarian budaya

Budaya daerah sangat mempengaruhi proses penciptaan ragam hias. Khususnya di Indonesia yang memiliki beraneka ragam budaya. Setiap daerah pasti memiliki ciri khas ragam dekoratif. Contohnya ragam hias Aceh akan berbeda dengan ragam hias Yogyakarta, yang mana ragam hias Aceh memiliki nuansa kental dengan ornament islam dan Arab. Sedangkan di Yogyakarta sangat erat bubunganya dengan nuansa keraton.



Gambar 17. Perbedaan Motif dari Aceh dan Yogyakarta

Perlunya menciptakan generasi sadar akan budaya untuk melestarikan keanekaragaman motif daerah di Indonesia. Generasi tersebut dapat dibentuk melalui pembelajaran ragam hias yang ada di sekolah, dengan tujuan menumbuhkan rasa bangga dan kagum akan kearifan lokal Indonesia. Harapannya budaya tersebut tidak hilang dan tergeser oleh arus globalisasi.

Keterampilan menggambar sangat penting untuk dipelajari. Dari kalangan pelajar maupun masyarakat umum. Maka dari itu ragam hias perlu diterapkan, diajarkan, dibimbing, dan dikembangkan agar lebih masimal.

7. Indikator Keterampilan Menggambar Dekoratif

Gambar dekoratif merupakan karya seni 2 dimensi yang digunakan untuk menghias suatu barang. Gambar hiasan sangat memperhatikan nilai estetika dalam berkarya. Proses penciptaan karya dikoratif memiliki dimensi yang perlu diperhatikan. Dimensi tersebut dalam membantu seseorang dalam membuat karya dekoratif, panduan penciptaan, hingga kategori dalam menilai karya ragam hias.

Penilaian ragam hias dekoratif dibedakan dalam dua kategori yaitu penilaian proses dan penilaian hasil (Kutsiyah, 2014:5) (Tocharman et al., 2012:265). Penilaian proses dilaksanakan secara berkala oleh guru dalam pembelajaran kelas dengan bantuan video, dokumentasi karya, maupun jurnal seni secara berkala. Penilaian hasil berupa produk akhir (karya) yang telah dibuat. Kegiatan atau tugas yang dapat mendukung penilaian proses salah satunya berupa kegiatan eksplorasi dengan media yang berhubungan dengan unsur-unsur seni (tekstur, warna, bentuk, dan sebagainya), Kegiatan eksperimen, Membuat jurnal gambar, dan diskusi karya antar siswa.

Penilaian produk atau karya menggunakan format-format penilaian yang dikembangkan berdasarkan kriteria-kriteria penilaian. Penilaian produk bisa berupa tes penampilan (*performance assesments*). Penilaian produk ragam hias dekoratif terdiri dari ;1) Kerapian dan kebersihan gambar, 2) Kreativitas, 3) Komposisi warna (Kurnianingsih et al., 2018). Selain itu aspek penilaian produk juga terdiri dari ; 1) kesesuaian gambar dekoratif dengan bidang yang dihias, 2) tampilan komposisi motif hias, 3) kreasi gambar dekoratif, 4) keindahan gambar dan penyelesaiannya (Kutsiyah, 2014). Adapun menyebutkan bahwa indikator penilaian ragam hias dekoratif pada media kertas terdiri dari 1) Tema pada karya terlihat menonjol (ide menarik), 2) Komposisi, pewarnaan, dan kesatuan harmoni, 3) Kreatif dalam berkreasi (Iskandar, 2018:25) .

Karya seni yang bagus dapat memunculkan unsur visual dan unsur estetika yang memperhatikan komposisi unsur yang dibuat secara seimbang, Komposisi gambar yang beruntutan antara objek satu dengan lainnya, dan keluwesan garis yang spontan dan lincah (Tocharman et al., 2012:266) Sehingga indikator penilaian menggambar ragam dekoratif yang akan digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Penilaian Keterampilan Menggambar Dekoratif

Dimensi	Indikator
a. Tema	Kesesuaian dengan tema yang dibuat.
b. Kreatifitas	Keunikan ide penciptaan motif.
c. Goresan	Kelincahan dan spontanitas goresan.
e. Warna	Komposisi warna yang harmonis.
g. Kerapian dan kebersihan	Kerapian dan kebersihan bidang dasaran.

B. Model Pembelajaran *Contextual Teaching Learning*

1. Pengertian Model *Contextual Teaching Learning*

Model pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam kegiatan belajar pembelajaran. Model pembelajaran akan membantu pendidik dalam membimbing dan mengajarkan materi dalam kelas dengan tepat dan sesuai kondisi yang ada. Model pembelajaran dipilih dan disesuaikan dengan materi ajar yang akan diajarkan.

Menurut Asyafah (2019:22) Model pembelajaran adalah sebuah deskripsi yang mampu menggambarkan desain pembelajaran dari awal hingga selesai. Desain pembelajaran ini terdiri dari proses perencanaan, proses pembelajaran hingga pasca pembelajaran. Model pembelajaran akan dipilih dan diambil oleh pendidik dan disesuaikan dengan media

maupun perlengkapan pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung yang ada didalam kelas. Terdapat beberapa model pembelajaran salah satunya yaitu model pembelajaran *contextual teaching learning*.

Model pembelajaran *contextual teaching learning* (CTL) adalah model pembelajaran yang menekankan proses belajar mengajar dengan keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat mengaitkan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dalam kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkan dalam kehidupan mereka (Setiawan, 2020:111).

Dalam pembelajaran model CTL siswa dituntut untuk aktif menemukan konsepnya sendiri, dan mengkonstruksikan sendiri pemahamannya melalui kegiatan yang nyata (Manurung, 2020). Guru hanya sebagai pembimbing untuk para siswa dalam menemukan pemahamannya. Pembelajaran dengan model ini bisa dilaksanakan diluar kelas, seperti lapangan, sawah, maupun tempat lainnya yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Menerapkan model tersebut mampu mempermudah pemahaman, serta menambah pengalaman belajarnya agar dapat diingat dengan jangka waktu yang lama.

Model *contextual teaching learning* pada dasarnya menerapkan teori pembelajaran konstruktivis. Teori pembelajaran konstruktivis meyakini bahwa pengetahuan akan didapat melalui keterlibatan aktif dalam membangun dan menyusun pengetahuannya ditentukan oleh pengalamannya sendiri (Nurlina & Nurfadilah, 2021:59). Pengetahuan yang didapatkan tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke

siswa. Namun diperlukan keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah, menemukan, memunculkan ide-ide yang ada.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran CTL merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan siswa secara penuh dalam pembelajaran untuk mengaitkan materi yang diajarkan dengan kehidupan nyata. Melalui model pembelajaran tersebut siswa mampu menerapkan materi tersebut kedalam kehidupan sehari-hari.

2. Ciri-Ciri Model *Contextual Teaching Learning*

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru bervariasi jenisnya. Model pembelajaran dipilih harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Secara umum, model pembelajaran CTL mengarahkan siswa untuk mencari pemahaman sendiri melalui pengalaman nyata. Menurut Oktaviani (2020:18), model pembelajaran CTL memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Kerjasama antar siswa,
- b) Dinding dan lorong-lorong dipenuhi dengan hasil kerja siswa, seperti gambar, artikel, dan sebagainya,
- c) Hasil karya seperti laporan praktikum, prakarya, hasil karangan dan sebagainya, menjadi laporan akhir dalam pembelajaran,
- d) Menyenangkan dan tidak membosankan,
- e) Proses belajar dapat menggunakan berbagai sumber yang sesuai dengan materi ajar,

- f) Siswa dapat belajar lebih aktif dengan melakukan *sharing* bersama sehingga siswa lebih kritis dan kreatif.

3. **Komponen-Komponen Model *Contextual Teaching Learning***

Model pembelajaran *Contextual* akan menuntun siswa pada pembelajaran yang nyata. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat komponen-komponen yang harus dilalui atau dilaksanakan. Komponen tersebut dapat membantu guru untuk mempermudah dalam merancang kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu komponen tersebut juga menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan dengan benar dan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Komponen model *contextual teaching learning* (CTL) adalah sebagai berikut :

a) **Konstruktivisme**

Contextual teaching learning berlandaskan dengan teori pembelajaran konstruktivis. Konstruktivisme adalah proses membangun dan menyusun pemahaman siswa berdasarkan pengalaman yang dialaminya (Badar, 2015:145).. Pembelajaran berbasis konstruktivis akan menekankan pembelajaran yang berbasis kegiatan dan penemuan, sehingga pengetahuan didapat dari luar yang disusun dalam dirinya masing-masing. Pembelajaran konstruktivis lebih berpusat pada keterlibatan aktif *student-centered* daripada *teacher-centered*. Pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi bukan menerima pengetahuan dengan cara memusatkan keterlibatan aktif siswa untuk membangun pengetahuan

mereka sendiri pada proses belajar. Model pembelajaran CTL memposisikan Guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran

b) Inquiri (*Inquiry*)

Inkuiri merupakan hal inti dalam pembelajaran kontekstual. Inkuiri adalah proses pencarian dan penemuan melalui proses berfikir secara sistematis. Pengetahuan pada dasarnya merupakan hasil menemukan sendiri bukan dari menghafal dan mengingat suatu fakta.

c) Bertanya (*Questioning*)

Bertanya sangat diperlukan dalam pembelajaran kontekstual. Bertanya dalam pembelajaran menjadikan sarana untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berpikir siswa (Badar, 2015:148). Bertanya merupakan salah satu bentuk rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran. Aktivitas bertanya juga muncul ketika siswa berdiskusi, berkelompok, menemukan kesulitan, ketika mengamati, dan sebagainya.

d) Masyarakat Belajar (*learning Community*)

Learning Community berkonsep pada hasil pembelajaran diperoleh dari hasil kerjasama dengan orang lain (Badar, 2015:149). Masyarakat belajar dilaksanakan dengan membentuk kelompok yang bermacam-macam (heterogen); yang pintar membantu yang lemah, yang tahu memberitahu yang belum tahu, yang cepat menangkap pembelajaran mendorong temannya yang lambat. Kegiatan siswa tersebut mampu menjadikan kegiatan belajar bertukar informasi,

bertukar pengalaman, dan mampu saling bekerjasama dalam menyelesaikan masalah atau tugas yang diberikan. Masyarakat belajar terjadi bila ada proses dua arah bukan dari komunikasi antara guru yang mengajar siswa. Komunikasi dua arah berupa *sharing* antarteman, antar kelompok, antara siswa yang tahu dengan siswa yang belum tahu, atau antara narasumber lain yang ada di dalam lingkup pembelajaran.

e) Permodelan (*modelling*)

Pembelajaran diperlukan model atau contoh yang dapat membangun pengetahuan siswa yang abstrak dan teoritis agar mudah dipahami (Kelana & Wardani, 2021:7). Model yang digunakan bisa memanfaatkan benda sekitar maupun kemampuan yang dimiliki oleh guru ataupun siswa. Selain itu guru bisa mendatangkan narasumber ahli pada bidangnya sehingga informasi yang didapatkan lebih dalam dan mendetail.

f) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi dilaksanakan pada akhir pembelajaran yang mampu mengurutkan serta memperjelas kembali pengalaman belajar yang sudah dilaksanakan oleh siswa. Refleksi juga merupakan cara berpikir tentang hal yang baru saja didapatkan dan dipelajari. Kegiatan refleksi dapat berupa; pernyataan langsung tentang hal apa yang telah dipelajari hari ini, catatan buku siswa, kesan dan saran siswa, diskusi, dan hasil karya (Badar, 2015:150).

g) Penilaian Nyata (*authentic assessment*)

Penilaian diperlukan untuk mengetahui kemampuan siswa. Penilaian digunakan untuk mengetahui apakah siswa mampu belajar benar-benar dan serius dalam pembelajaran sebelumnya. Penilaian autentik menilai pengetahuan dan keterampilan (*performance*) yang diperoleh siswa. Bentuk penilaian autentik dalam pembelajaran CTL berupa proyek/kegiatan dan laporannya, karya siswa, penampilan siswa. (Badar, 2015:151).

4. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Contextual Teaching Learning*

Menurut Badar (2015:144) dan Oktavia (2020:19), Langkah-langkah Model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* pada pembelajaran kelas sebagai berikut :

Tabel 2. Langkah-Langkah Pembelajaran CTL

No.	Langkah-Langkah
1	Mengembangkan pemikiran siswa bahwa belajar akan lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya. (<i>Contruktivism</i>)
2	Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik. (<i>Inquiry</i>)
3	Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya. (<i>Questioning</i>)
4	Menciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok). (<i>Learning Community</i>)
5.	Menghadirkan model sebagai contoh dalam pembelajaran. (<i>Modelling</i>)
6.	Melakukan refleksi di akhir pertemuan. (<i>Reflection</i>)
7.	Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara. (<i>Authentic Assesment</i>)

5. Tujuan dan Manfaat Model *Contextual Teaching Learning*

Model pembelajaran *kontekstual* merupakan pembelajaran yang memfokuskan terfokus pada siswa untuk menemukan pemahamannya sendiri yang dilihat dari kondisi lingkungan sekitarnya. Menurut Hani Subakti (2022, : 78).

Model *contextual teaching learning* (CTL) memiliki tujuan dan manfaat. Tujuan model ini adalah :

- a) Untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam pembelajaran.
- b) mampu mengaplikasikan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-harinya (Aplikatif).
- c) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan pemahaman makna yang sudah dialami.

Manfaat atau luaran yang dirasakan siswa dengan model *contextual teaching learning* adalah sebagai berikut :

- a) Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih bermakna.
- b) Mendorong motivasi dan prestasi dalam belajar
- c) Membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.
- d) Pemahaman yang diperoleh lebih mendalam.
- e) Membangun kreativitas siswa.
- f) Meningkatkan kepekaan terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya.

6. Kelebihan Model *Contextual Teaching Learning*

Model pembelajaran pasti memiliki kelebihan-kelebihan yang mampu membantu siswa dalam meningkatkan dan juga mengembangkan pemahaman materi yang sedang diajarkan. Purbaningsih (2018:91) mengatakan ada beberapa kelebihan dari model pembelajaran *contextual teaching learning* (CTL) adalah sebagai berikut:

- a) Pembelajaran kontekstual mampu menciptakan aktivitas berpikir secara penuh, baik fisik maupun mental
- b) Pembelajaran kontekstual menekankan pada kegiatan konstruktivisme yang mana siswa diberikan kesempatan untuk mencari dan menemukan pengetahuannya secara mandiri. Pembelajaran konstruktivis membantu siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar bukan menghafal pelajaran.
- c) Kelas dalam pembelajaran kontekstual dibangun sebagai tempat menguji hasil temuan di lapangan.
- d) Materi pembelajaran dapat ditemukan oleh siswa sendiri.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa model CTL memiliki kelebihan yang mampu membangun pengetahuan siswa melalui pengalaman bukan menghafal. Model ini juga mengharuskan siswa berperan aktif dalam mencari pengetahuan dan wawasannya melalui keadaan yang nyata (konkret). Akibatnya pengetahuan mampu berkembang sesuai dengan pengalaman yang dialaminya.

7. Kekurangan Model *Contextual Teaching Learning*

Menurut Mulyono dalam (A.Oktavia, 2020:20), Kekurangan model pembelajaran *contextual teaching learning* (CTL) sebagai berikut :

- a) Pendidik harus memiliki kemampuan dalam memahami secara mendalam materi dalam proses pembelajaran.
- b) Pendidik harus mampu memahami perbedaan antara individu dalam kelas
- c) Siswa harus mempunyai inisiatif dan kreatifitas dalam belajar.
- d) Siswa harus memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugasnya agar tidak tertinggal dalam pembelajaran.
- e) Pengetahuan yang diperoleh siswa akan berbeda-beda dan tidak merata.

C. Media Pembelajaran Konkret

1. Pengertian Media Pembelajaran

Paham akan materi pelajaran yang diajarkan menjadi tujuan utama dalam pembelajaran. Pemahaman tersebut dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih harus diselaraskan dengan materi pembelajaran. Media berasal dari kata “*medium*” yang berarti hubungan atau perantara. Sehingga media pembelajaran merupakan hubungan atau perantara dalam pembelajaran. Media Pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami (Wulandari et al., 2023).

Association of Education Communication Technology (EACT) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk dan sauran yang digunakan sebagai proses penyampaian pesan dalam pembelajaran (Mahardika & Yusmar, 2023). Penyampaian pesan bertujuan untuk merangsang pikiran, perhatian, untuk membangkitkan motivasi, semangat, dan minat dalam pembelajaran. Akibatnya proses penyampaian pesan pengajar dalam pembelajaran akan mudah ditangkap dan dipahami oleh siswa.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam pembelajaran. Penggunaan media dijadikan sebagai perantara dalam pembelajaran agar berjalan efektif dan efisien sesuai dengan perencanaan. Diperlukan guru yang mampu menguasai media pembelajaran. Menguasai media pembelajaran termasuk kedalam kompetensi pedagogik yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan siswa untuk menciptakan dan merealisasikan potensi yang dimiliki.

Menurut Suwarna dalam (Fadilah & Kanya, 2023) menyebutkan manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

- a) Penyampaian materi dan pemahaman siswa dapat diseragamkan.
- b) Pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
- c) Penggunaan media yang maksimal mampu mengurangi dan mempersingkat waktu pembelajaran.

- d) Kualitas belajar siswa lebih mendalam, utuh, efektif dan efisien.
- e) Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa adanya keterbatasan ruang dan waktu.
- f) Peran guru dapat berubah kearah positif dan produktif.

3. Jenis-Jenis Media

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran agar penyampaian materi dapat berjalan efektif dan efisien. Proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada papan tulis saja, dengan menggunakan media dapat mengurangi kebosanan siswa dalam pembelajaran. Menurut Fadilah dan Kayna (2023) jenis-jenis media yang dapat digunakan adalah sebagai berikut :

- a) Media Visual (Gambar), merupakan media yang mampu dilihat oleh mata berbentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi, seperti objek tiruan, peta, globe, bagan, dan sebagainya
- b) Media Audio (suara), merupakan media yang berhubungan langsung dengan suara. seperti podcast, radio, lagu, *storytelling*, dan sebagainya.
- c) Media Audio Visual (Video), merupakan gabungan dari media visual dan audio yang telah menjadi satu kesatuan. seperti media dari *youtube*, TV, pertunjukan atau drama, dan sebagainya.

Media pembelajaran akan disesuaikan dengan materi dan juga kebutuhan pendidik. Sebagai contohnya pada pembelajarn seni budaya dan prakarya, media yang digunakan berupa media visual. Media visual

dapat berupa objek yang akan digambar atau dipraktikkan oleh siswa, Objek dapat berupa benda nyata, tiruan maupun perantara lainnya (gambar atau foto). Objek tersebut dijadikan sebuah media yang disajikan dalam pembelajaran berupa media konkret. Akhirnya dengan penggunaan media konkret tersebut, mampu memancing dan merangsang imaji dalam benak siswa.

4. Media Konkret

Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media, siswa mampu membangun pengalaman dan pemahaman secara efektif dan efisien. Media konkret merupakan sumber belajar dalam menyampaikan informasi yang berupa benda nyata atau tiruan hampir serupa dengan benda aslinya (Kurniawati & Mardiana, 2021). Penggunaan media konkret yang nyata bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan mempermudah membangun pemahaman dalam bentuk verbal.

Media konkret merupakan sarana komunikasi yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat membantu dalam belajar dan merangsang daya pikir, perhatian dan kesiapan siswa sehingga siswa dapat memahami pembelajaran (Sari et al., 2023). Media pembelajaran konkret pada penelitian ini berupa media nyata di sekitarnya. Media nyata berupa daun, bunga, tangkai dan bagian tumbuhan lainnya. Penggunaan media konkret ini bertujuan untuk membangun bentuk objek yang diamati, memanggil imaji-imaji di dalam benak.

Media tumbuhan yang dicari akan digunakan sebagai patokan dalam menciptakan ide dan kreasi dalam membuat karya ragam hias. Tumbuhan yang digunakan diperoleh di sekitar siswa. Namun, tidak serta merta mencontohnya, perlu melewati proses stilasi sehingga menjadi gambar dekoratif yang artistik.

D. Kaitan Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Berbantuan Media Konkret Terhadap Keterampilan Menggambar Dekoratif

Menggambar merupakan kegiatan menciptakan sebuah karya berbentuk gambar dengan menggunakan peralatan menggambar (pensil, spidol, crayon) yang dituangkan kedalam bidang datar. Proses penciptaan gambar diperlukan model untuk membangun dan memacu imajinasi siswa. Namun, menggambar tidak serta merta mencontoh atau menjiplak benda yang dilihatnya. Menggambar dekoratif yang hanya bertujuan untuk memperelok suatu barang melalui proses stilasi agar memiliki nilai seni. Akan tetapi, dalam implementasinya pembelajaran menggambar khususnya di Sekolah Dasar, guru hanya menggunakan model ceramah dan memberikan penugasan kepada siswa untuk mencontoh yang ada di buku paket. Akibatnya siswa hanya menggambar apa yang dilihat kemudian dipindahkan ke bidang kertas. Proses penciptaan gambar siswa tidak berkembang maksimal dan menghasilkan karya yang *seterotype*.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut. Model pembelajaran memiliki manfaat dan

kelebihan, terutama model pembelajaran *contextual teaching learning* (CTL) memiliki kelebihan siswa mampu memahami pembelajaran dan konsep lebih mudah. Kegiatan dalam pembelajaran model CTL siswa diajak untuk menemukan pengetahuannya sendiri melalui pengalaman yang dialaminya. Pengalaman tersebut mampu mendorong siswa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu pembelajaran model kontekstual mampu membangun pemahaman dan pengetahuannya melalui pengalaman bukan menghafal.

Model pembelajaran CTL diharapkan mampu berpengaruh terhadap keterampilan menggambar. Model pembelajaran CTL memfokuskan pada pengalaman yang konteks (nyata) yang diambil di lingkungan sekitar. Media pembelajaran Konkret mampu membantu siswa dalam menemukan pengetahuannya. Pemilihan model dan media pembelajaran tersebut sesuai dengan tahapan menggambar dan juga masa perkembangan anak khususnya di usia anak Sekolah Dasar dengan jengang usia 9-12 tahun. Tahapan menggambar pada usia tersebut sudah memasuki masa realisme awal (*dawning realism*), sehingga siswa mampu menggambar dengan objek yang dilihatnya. Hal ini juga sejalan dengan teori perkembangan menurut Jean Piaget bahwa anak Hal ini sesuai teori perkembangan Jean Piaget bahwa anak yang berusia 7 -12 tahun berada pada tahap operasional konkret, yang mana pengetahuan siswa terbentuk melalui pengalaman yang dikaitkan dengan kondisi nyata.

Perlunya menerapkan model pembelajaran CTL berbantuan media konkret diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menggambar dekoratif. Penerapan tersebut mampu memancing siswa untuk melihat dan mengamati kondisi konkret di sekitar agar memancing imaji-imaji yang ada didalam benaknya. Selain itu mampu menambahkan wawasan siswa terutama pada materi ragam hias.

E. Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah dilaksanakan terdahulu. Penelitian relevan untuk mengetahui keberhasilan suatu penelitian yang akan digunakan sebagai referensi yang sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

Penelitian Pertama yang telah dilaksanakan oleh Juni Amanullah dan Dian Utami (2020) dengan judul Peningkatan Keterampilan Menggambar Ilustrasi Melalui Pembelajaran Kontekstual Pada Kelas V SD Negeri II Balepanjang Jatipurno menunjukkan bahwa adanya pengaruh model kontekstual terhadap keterampilan menggambar ilustrasi. Dibuktikan dengan meningkatnya hasil rata-rata di setiap siklusnya. pada kondisi awal mendapatkan nilai rata-rata 65,6 dengan persentase ketuntasan klasikal 36,7% menjadi 80,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 86,7%. Sehingga model pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi dan dapat digunakan salah satu alternatif model pembelajaran menggambar.

Penelitian kedua yang telah dilaksanakan oleh Aung Sayadi (2020) dengan judul Penerapan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Pada

Pembelajaran Seni Rupa Materi Menggambar Bentuk pada kelas VII SMP Negeri Palimanan 2 terdapat hasil yang signifikan yang dibuktikan pada pencapaian nilai rata-rata test akhir yaitu 7,74 yang telah melampaui ketuntasan minimal belajar 7,3.

Penelitian ketiga yang telah dilaksanakan oleh Astuti Mulyaningsih, Ida Bagus, dan Moh. Irawan (2021) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Gugus 1 Kecamatan Wawo terdapat pengaruh yang positif dan signifikan. Dibuktikan dengan hasil belajar yang dicapai sebelum diberikan perlakuan dengan sampel (*pretest*) lebih rendah dibandingkan setelah diberikan perlakuan (*posttest*).

Penelitian Keempat yang telah dilaksanakan Agung Wibowo (2022) dengan judul Analisis Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Seni di SD membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis kontekstual efektif untuk meningkatkan hasil belajar seni di Kelas III Sekolah Dasar. Dilihat dari hasil penilaian harian (PH) kelas III rerata di atas rata-rata kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Media konkret yang digunakan berupa media animasi, video, dan presentasi (PPT).

Berdasarkan beberapa penelitian relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CTL memiliki kelebihan, yang mana dapat meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran. Penelitian tersebut menjadi salah satu ukuran dan juga referensi dalam melaksanakan penelitian yang akan dilaksanakan.

Perbedaan dari penelitian relevan di atas adalah pada keterampilan yang dikembangkan, materi, dan media pembelajaran yang dipakai. Pada penelitian pertama berpengaruh terhadap keterampilan menggambar ilustrasi pada siswa kelas V SD, penelitian kedua berpengaruh terhadap keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SD, penelitian ketiga berpengaruh terhadap keterampilan menggambar bentuk pada siswa kelas VII SMP. Sedangkan pada penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan keterampilan menggambar dekoratif berbantuan media konkret pada mata pelajaran ragam hias pada siswa di Sekolah Dasar.

F. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah gambaran alur penelitian yang diambil dari fakta, observasi, dan telaah kajian teori yang memiliki keterkaitan antar variabel penelitian yang dinyatakan sebagai hipotesis (Unaradjan, 2019). Berdasarkan kajian teori di atas maka kerangka berpikir penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut :

Pada hasil observasi awal, Pembelajaran seni budaya di SD Muhammadiyah Alternatif 1 Kota Magelang masih kurang diperhatikan, terutama materi ragam hias. Pendidik hanya terfokus pada mata pelajaran krusial seperti matematika, IPA, IPS. Akibatnya keterampilan menggambar anak tidak berkembang dengan baik. Dalam proses pembelajaran pendidik identik dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian penugasan dari buku paket tanpa adanya contoh maupun bimbingan dalam berkarya. Apalagi saat kondisi pandemi kemarin, pembelajaran ragam hias dilaksanakan secara

daring dengan menggunakan aplikasi *Whatsapp*. Pendidik hanya mengirimkan materi, penugasan dan juga video tutorial dari Youtube tanpa ada pengulasan atau penjelasan pada pertemuan di kelas. Akibatnya pada saat pembelajaran di kelas, hasil karya merupakan hasil jiplakan dari google.

Hal tersebut menyebabkan keterampilan menggambar ragam hias rendah, hasil karya siswa yang belum bervariasi, dan kreatifitas siswa dalam menggambar ragam hias juga kurang berkembang. Dalam mengatasi kendala tersebut diperlukan suatu perubahan pada proses pembelajarannya, terutama pada pembelajaran tatap muka. Perubahan bisa dilakukan baik dari model, maupun media pembelajarannya. Model CTL merupakan model pembelajaran yang terfokus pada siswa karena model ini mengajak siswa untuk menemukan pemahamannya sendiri secara kontekstual (nyata) berdasarkan pengalaman maupun lingkungan di sekitarnya.

Proses pembelajaran dekoratif dengan model CTL akan dilaksanakan pretest sebelum dilakukan treatment. Treatment berupa lembar unjuk kerja siswa membuat karya dekoratif motif flora. Unjuk kerja bertujuan untuk melihat gambaran awal keterampilan siswa dalam menggambar dekoratif. Treatment yang dilakukan fokus pada unsur-unsur ragam hias, yang mana unsur-unsur ragam hias merupakan dasar atau patokan dalam menciptakan karya ragam hias. Pada tahap awal siswa akan diajarkan mengenai unsur garis. Unsur garis digunakan sebagai *outline* atau garis tepi dan bisa juga menjadi motif isen dalam ragam hias. Tahap ini siswa akan mengerjakan tugas menggunakan lembar unjuk kerja tentang menyalin unsur garis pada tabel, dan

mengisi macam-macam garis dari hasil diskusi kelompok. Lembar unjuk kerja dikerjakan secara individu. Unjuk kerja yang dinilai berupa goresan yang luwes atau spontanitas, kerapian, dan kebersihan.

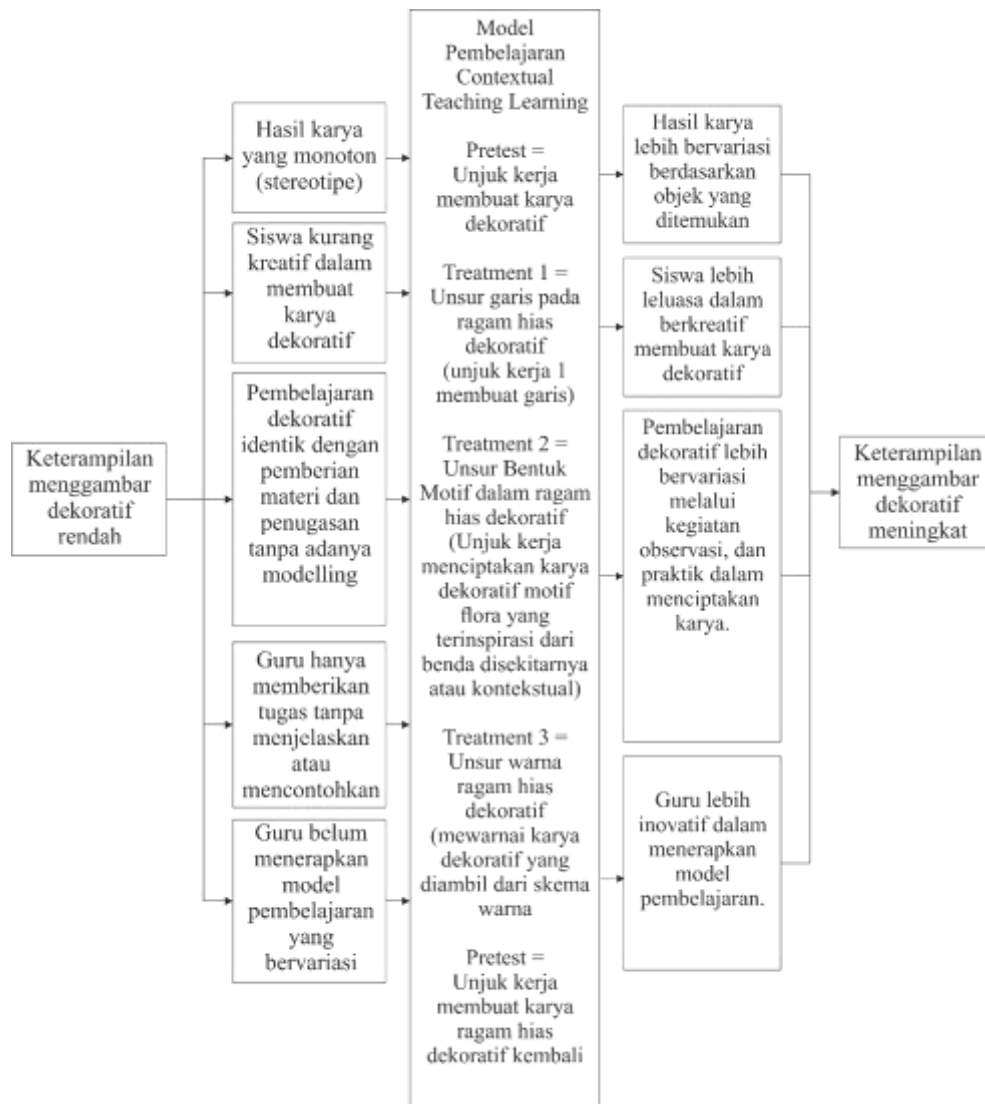
Pada proses pembelajaran kedua, siswa akan diajak untuk mengetahui dan memahami unsur bentuk motif dalam dekoratif. Unsur tersebut digunakan untuk menentukan pola bentuk, posisi, komposisi, dan estetika dalam menciptakan karya dekoratif. Pada tahap ini, siswa akan disediakan materi ajar untuk memahami jenis-jenis ragam hias. Kemudian siswa akan disediakan lembar unjuk kerja untuk membuat ragam hias dekoratif dengan inspirasi bentuk disekitarnya (kontekstual). Siswa akan diajak untuk mengeksplorasi objek flora, baik daun, bunga, batang, dan bagian lainnya. Objek tersebut akan dijadikan salah satu referensi atau *modelling* untuk menciptakan motif ragam hias. Model tersebut dibentuk kedalam sketsa pada media kertas. Pada proses ini siswa akan berkreatifitas melalui proses stilasi objek yang sudah ditemukan dilokasi. Hasilnya karya siswa akan lebih kreatif, bervariasi dan unik berdasarkan objek temuan di lokasi. Selain itu pembelajaran akan lebih bermakna dan juga tidak membosankan.

Proses pembelajaran ketiga, siswa akan diajak untuk memahami unsur warna dalam ragam hias dekoratif. Unsur warna terdiri dari warna primer, sekunder dan warna antara. Proses pembelajaran ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami jenis-jenis warna penyusun agar terlihat lebih harmonis dan artistik. Pada tahap ini siswa juga melaksanakan unjuk kerja mewarnai tabel warna dan mewarnai karya dekoratif yang telah dibuat

pada pertemuan sebelumnya. Karya siswa akan dipajang didepan kelas sebagai bentuk apresiasi dalam seni.

Pada tahap akhir akan dilaksanakan Post test berupa soal unjuk kerja kembali kepada siswa. Lembar unjuk kerja berisi soal untuk menciptakan karya motif flora. Post test dilaksanakan untuk mengetahui dan menilai tingkat keterampilan siswa setelah dilaksanakan treatment. Sehingga Penerapan model CTL pada pembelajaran ragam hias diharapkan mampu berdampak pada peningkatan keterampilan menggambar dekoratif siswa. Selain itu penerapan model CTL mampu dijadikan sebuah referensi maupun jalan keluar kepada pendidik untuk mengatasi kendala yang terjadi.

Berdasarkan pada uraian di atas, gagasan kerangka pikir bila disajikan akan tampak seperti gambar dibawah ini :



Gambar 18. Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara dalam penelitian yang mungkin bisa benar dan juga salah sehingga perlu pembuktian untuk merumuskan masalah (A. E. Wibowo, 2021). Berdasarkan Kerangka berpikir di atas maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah “Model pembelajaran *kontekstual teaching learning* (CTL) berbantuan media konkret mampu berpengaruh terhadap keterampilan menggambar dekoratif pada materi ragam hias di SD Muhammadiyah Alternatif 1 Kota Magelang”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

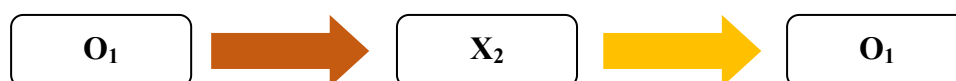
Metode penelitian merupakan suatu cara atau langkah yang ditempuh peneliti untuk meneukan jawaban atas penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis medote penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilaksanakan secara terstruktur dan sistematis yang menguji toeri dengan analisis data berupa angka dan statistik (Burhanudin, 2021:10). Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang mana untuk mengukur pengaruh *model contextual teaching learning* (CTL) terhadap kemampuan menggambar ragam hias dengan menggunakan nilai yang berupa angka dan statistik.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen yang mana penelitian dilaksanakan untuk mencari pengaruh perlakuan. Penelitian eksperimen melihat pengaruh sebab akibat pada suatu variabel yang dipengaruhi kemudian di bandingkan dengan variabel yang tidak berikan perlakuan (Asrin, 2022:2). Kemudian menurut Jakni (2016) penelitian eksperimen adalah prosedur pemecahan masalah secara sistematis yang digunakan untuk mencari pengaruh sebab dan akibat (*causal-effect relationship*).

Adapun desain yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan jenis desain *one group pretest-posttest*. Pada penelitian ini terdapat tiga tahapan untuk meneliti yaitu pretest dilaksanakan sebelum diperlakukan treatment. Posttest dilaksanakan sebagai langkah akhir untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah mendapat perlakuan.

Pretest penelitian ini menggunakan hasil karya penciptaan ragam hias siswa sebelum diberikan perlakuan. Hasil karya pretest bertujuan sebagai patokan penelitian dan tolok ukur perkembangan keterampilan menggambar ragam hias dekoratif siswa. Kemudian setelah pretest dilaksanakan, maka akan dilaksanakan treatment atau perlakuan kepada siswa yang bersangkutan. Selanjutnya pada tahap akhir akan dilaksanakan posttest. Sama halnya dengan pretest, posttest menggunakan hasil karya penciptaan ragam hias yang bertujuan untuk mengukur tingkat keterampilan menggambar ragam hias dekoratif siswa setelah diberikan treatment atau perlakuan. Posttest juga dijadikan evaluasi bagi guru maupun peneliti untuk mengetahui pengaruh treatment yang sudah dilaksanakan. Sehingga penelitian ini sesuai dengan tujuan yang akan dicapai yaitu mengetahui pengaruh model pembelajaran *contextual teaching learning* (CTL) berbantuan media konkret terhadap keterampilan menggambar dekoratif di SD Muhammadiyah Alternatif 1 Kota Magelang. Berikut adalah gambar alur penelitian *one group pretest-posttest* (Jakni, 2016) :



Keterangan :

- O_1 = Test awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan.
- X_2 = Perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching learning*.
- O_2 = Test Akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan.

C. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*Independent*)

Variabel independent (variabel bebas) merupakan variable yang akan menjadi pengaruh positif maupun negatif dalam penelitian agar dapat dipecahkan masalahnya (Burhanudin, 2021:37). Variabel bebas pada penelitian ini adalah model *contextual teaching learning* (CTL) berbantuan media konkret..

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel dependent (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi dan merupakan tujuan dari penelitian (Burhanudin, 2021:37). Variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan menggambar dekoratif.

Sehingga dapat dilihat bahwa model *contextual teaching learning* berpengaruh terhadap keterampilan menggambar dekoratif di Sekolah Dasar.

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variable yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Model Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan media konkret.

Model pembelajaran *contextual teaching learning* (CTL) adalah pembelajaran yang melibatkan siswa agar aktif secara penuh untuk menemukan pemahamannya sendiri secara konkrit atau nyata yang ada disekitarnya, sehingga siswa mampu menerapkannya kedalam kehidupan sehari-hari. Model *contextual* menekankan pada proses pemahaman bukan menghafal sehingga pengalaman belajarnya akan melekat memori jangka panjang. Media konkret merupakan sarana dalam pembelajaran untuk menyalurkan pengetahuan melalui objek yang nyata di sekitarnya. Media konkret yang digunakan berupa objek tumbuhan yang ada disekitar siswa. Objek nyata tumbuhan tersebut digunakan sebagai referensi dan pancingan siswa dalam menciptakan sebuah karya.

2. Keterampilan Menggambar Ragam Hias Dekoratif

Keterampilan menggambar ragam hias dekoratif adalah kecakapan yang dimiliki seseorang dalam menciptakan corak atau hiasan 2 dimensi pada suatu bidang digunakan untuk memperindah, memperelok suatu barang, dan menambah nilai estetikanya.

E. Subjek Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri obyek/subyek yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Brahmasari, 2019:34). Populasi Penelitian ini adalah siswa di SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang tahun ajaran 2023/2024 terdapat 4 kelas ditiap jenjangnya, namun pada kelas 3 terdapat 28 siswa di setiap kelasnya. Rincian populasi penelitian ini dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas 3 di SD Mutual 1 Kota Magelang

Kelas	Siswa		Jumlah Siswa
	Laki-Laki	Perempuan	
3 Ahmad Dahlan	15	13	28

b. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah populasi sebagai perwakilan dalam penelitian (Brahmasari, 2019:34). Sampel penelitian ini yaitu 28 siswa kelas 3 Ahmad Dahlan di SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang. *(Daftar siswa terdapat pada lampiran 3 hal. 117)*

c. Teknik Sampling

Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh atau total sampling yang mana pemilihan sample melibatkan seluruh populasi yang berjumlah 28 siswa. Objek penelitian ini adalah keterampilan menggambar dekoratif siswa.

F. Seting Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang terletak di Jalan Tidar No 21 A, Magersari, Kecamatan Magelang Selatan, Kota Magelang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Agustus 2023 tahun ajaran 2023/2024.

G. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah langkah atau cara untuk mengumpulkan informasi-informasi yang dijadikan sebagai data. Pengumpulan data sangat penting dalam suatu penelitian agar data yang diperoleh akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Jakni, 2016). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

1. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan dan ingatan yang akan diteliti (Brahmasari, 2019:33). Teknik observasi yang digunakan yaitu observasi pada saat kegiatan MKBM melalui tanya jawab Guru pengajar dan hasil karya siswa saat kegiatan pembelajaran di kelas. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan permasalahan yang akan diangkat sebagai topik penelitian.

Observasi juga dilakukan ketika terjun ke lapangan. Observasi berupa pengamatan guru saat mengajar dalam kelas dan kegiatan siswa selama

pembelajaran. Observasi ini bertujuan untuk melihat implementasi rancangan kegiatan pembelajaran di lapangan. Observasi yang digunakan berupa lembar keterampilan guru saat mengajar dan lembar kegiatan siswa dalam proses pembelajaran. *(lembar observasi guru dan siswa terdapat pada lampiran 18-23 halaman 178-183)*

2. Test Unjuk Kerja

Test Unjuk kerja merupakan salah satu alternatif assessment yang berfokus pada proses pelaksanaan kompetensi pada pembelajaran. Test unjuk kerja adalah bentuk test otentik yang merujuk pada pengaplikasian dan mendemonstrasikan pemahaman berbagai konteks (Nugroho et al., 2021:130). Unjuk kerja penelitian ini berupa lembar kerja individu yang berisi penugasan kepada siswa tentang langkah-langkah penciptaan ragam hias dekoratif dari benda disekitarnya. Test unjuk kerja juga menilai hasil karya yang dibuat oleh siswa dengan rubrik indikator keterampilan menggambar dekoratif.

Test unjuk kerja juga digunakan dalam penelitian ini akan diterapkan pada kegiatan berikut ini :

a) Pretest (Tes Awal)

Pre test atau test awal dilaksanakan diawal pembelajaran untuk mengetahui tingkat cakupan materi dan bahan pelajaran yang sudah dipelajari oleh siswa.

b) Posttest (Test Akhir)

Posttest atau test akhir bertujuan untuk mengetahui cakupan penguasaan materi yang diajarkan sudah dipahami sebaik-baiknya oleh siswa (Effendy, 2016:83). Pengumpulan data yang digunakan pada pretes dan posttest berupa lembar unjuk kerja keterampilan menggambar. Lembar unjuk kerja berisi perintah atau tugas yang harus dikerjakan siswa untuk membuat karya dekoratif dengan tema tumbuhan. Hasil karya siswa akan dikumpulkan dan dinilai menggunakan rubrik indikator keterampilan menggambar dekoratif. Berikut ini adalah metode penilaian yang digunakan untuk menghitung nilai pretest dan posttest pada kegiatan pembelajaran CTL berbantuan media konkret terhadap keterampilan menggambar dekoratif :

$$S = \frac{N}{R} \times 100$$

S : Nilai yang dicari atau yang diharapkan

R : Jumlah skor maksimal item yang diperoleh

N : Skor maksimum ideal dari test yang bersangkutan

100 : Bilangan tetap

3. Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan dokumentasi berupa gambar karya siswa saat pretest dan post test. Dokumentasi digunakan untuk melihat bagaimana perbedaaan unjuk kerja pretest dan post test. Perbandingan tersebut akan menjadikan bukti fisik bahwa adanya pengaruh dari model

CTL berbantuan media konkret terhadap keterampilan menggambar dekoratif di kelas 3. *(dokumentasi pretest dan posttest terdapat pada lampiran 41-42 hal. 205-207).*

H. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan suatu alat ukur dalam penelitian untuk mengukur fenomena dan mengumpulkan data tersusun secara sistematis (Sukendra, 2020). Instrumen dalam penelitian ini berisi perangkat pembelajaran berupa Silabus SBdP kelas III SD, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran SBdP materi ragam hias di kelas III SD, materi ajar ragam hias dekoratif, dan media konkret. Sedangkan instrument penilaian berupa unjuk kerja pretest-posttest. *(Instrumen telah dilampirkan pada lampiran 11-17 pada halaman 151-171).* Penelitian ini menggunakan penilaian indikator keterampilan menggambar dekoratif sebagai patokan dalam penilaian unjuk kerja. *(Kisi-kisi unjuk kerja telah dilampirkan pada lampiran 24 halaman 184).*

I. Validitas dan Reliabilitas

Validitas dan reliabilitas sangat penting dalam penelitian. Suatu penelitian yang berkualitas harus memiliki instrument yang benar-benar diukur ketepatannya. Penjelasan validitas dan reliabilitas akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Validitas

a. Validitas Ahli (*Expert Judgement*)

Validitas pada penelitian melalui bantuan ahli (*Expert Judgement*), yang berupa perangkat pembelajaran berisikan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, serta media konkret. Instrumen penilaian berupa lembar unjuk kerja pretest-posttest. Validator penelitian ini oleh Putri Meinita Triana, M.Pd sebagai dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan juga Toifur Faizin S.Sn yang ahli dalam bidang pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. (*Hasil validasi telah dilampirkan pada lampiran 6-9 pada halaman 120-145*). Berikut adalah hasil validitas Ahli :

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Ahli

No	Instrumen	Validasi Ahli	Validasi Praktisi	Keterangan
Perangkat Pembelajaran				
1	Silabus	87,5	96,88	Layak digunakan
2	RPP	86	98	Layak digunakan
3	Materi Ajar	87,5	93	Layak digunakan
4	Media Konkret	95,8	91,6	Layak digunakan
Instrumen Penilaian				
5	Unjuk Kerja Pretest-Posttest	85,7	92,8	Layak Digunakan

Berdasarkan validasi diatas maka instrument dikatakan valid dan layak untuk digunakan (*surat pernyataan validator pada lampiran 8 dan 9 144-145*)

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan keajekan atau konsistensi hasil dari instrument penelitian. Suatu instrument yang sempurna mampu menunjukkan hasil

atau skor yang sama walaupun pengukurannya diukur berkali-kali (Jakni, 2016:153). Perhitungan reliabilitas instrument menggunakan *cronbach alpha* dengan menggunakan program SPSS versi 25.00 for windows. SPSS merupakan program aplikasi pada *windows* untuk mengukur reliabilitas menggunakan uji statistic Cronbach Alpha. Menurut (Sujarweni V. W., 2014) mengatakan bahwa jika nilai cronbach alpha $> 0,60$ maka kuesioner dinyatakan variable. Sebaliknya, jika nilai cronbach alpha $< 0,60$ maka kuesioner dinyatakan tidak variable.

J. Prosedur Penelitian

Prosedur pada penelitian ini dilaksanakan melalui 3 tahapan, yaitu tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap akhir. Prosedur Penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut :

1. Persiapan Penelitian

Sebelum terjun dalam penelitian, yang harus dipersiapkan adalah :

- a. Melakukan observasi yang berkaitan dengan masalah penelitian yang ada di SD Muhammadiyah Alternatif 1 Kota Magelang, Kota Magelang pada saat kegiatan magang MBKM tahun 2021.
- b. Mengumpulkan dan mempelajari tentang masalah penelitian.
- c. Menyusun proposal penelitian sesuai dengan masalah dan dibimbingkan kepada dosen pembimbing skripsi yaitu Dosen Pembimbing 1 Bapak Ari Suryawan, M.Pd dan Dosen Pembimbing 2 Ibu Putri Meinita Triana, M.Pd.

- d. Mengajukan permohonan ijin penelitian pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
- e. Mempersiapkan RPP dan instrument penelitian yang akan digunakan dalam penelitian.
- f. Menguji kelayakan instrument dan perangkat pembelajaran kepada ahli akademika dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang Ibu Putri Meinita Triana, M.Pd dan ahli seni budaya dan keterampilan Bapak Toifur Faizin, S.Sn.

2. Test Awal (pre-test) (lampiran 41 hal.205)

Langkah sebagai berikut :

- a. Memberikan pretest pada siswa
- b. Pretest berupa lembar unjuk kerja membuat karya dekoratif dengan tema tumbuhan (flora).

3. Prelakuan (Treatment)

Perlakuan pada penelitian ini disesuaikan dengan kerangka berpikir menggunakan model pembelajaran CTL sebanyak 3 kali pembelajaran (treatment) yang dijabarkan sebagai berikut :

a. Pertemuan 1 : Unsur Garis Karya Dekoratif (lampiran ke 12 hal. 155)

- 1) Siswa akan mempelajari secara mandiri tentang macam-macam unsur garis yang digunakan dalam pembuatan karya dekoratif,
- 2) Siswa mengerjakan tugas untuk menyalin macam-macam garis pada latihan 1, (lampiran 25 dan 26 hal. 186-187)
- 3) Siswa melakukan 64nstr jawab,

- 4) Siswa akan mengamati jenis-jenis ragam hias di Indonesia yang memiliki keterkaitan terhadap unsur garis,
- 5) Siswa membentuk kelompok untuk mengerjakan Unjuk kerja 1,
- 6) Siswa mengerjakan unjuk kerja 1 “mengisi unsur garis pada motif dekoratif”, (*terdapat pada lampiran 27-30 hal. 188-192*)
- 7) Siswa dan guru melakukan refleksi dan apresiasi.

b. Pertemuan 2 : Unsur Bentuk Motif Pada Karya Dekoratif (*pada lampiran 13 hal. 159*)

- 1) Siswa akan mempelajari dan membangun pengetahuannya sendiri terkait jenis-jenis bentuk ragam hias dekoratif (bentuk naturalis, figurative, geometris, flora, dan fauna) pada materi ajar yang telah disediakan oleh Guru.
- 2) Guru akan menyediakan model ragam hias dekoratif Indonesia, sekaligus melakukan tanya jawab.
- 3) Guru mendemonstrasikan penggunaan media konkret,
- 4) Siswa membentuk dalam kelompok,
- 5) Siswa diajak membuat ragam hias dekoratif tema tumbuhan yang ada disekitarnya (media konkret). Siswa dibentuk kelompok yang terdiri dari 1-5 orang, kemudian mereka melakukan stilasi pada bentuk tumbuhan yang dicari. Siswa hanya mencari 1 model tumbuhan. Kegiatan stilasi dan penyusunan motif dilakukan secara individu, (*Unjuk kerja 2 lampiran 31-34 hal. 193-197*)

- 6) Siswa mengumpulkan karya, sekaligus melakukan refleksi dan apresiasi.

c. Pertemuan 3 : Unsur Warna Pada Karya Dekoratif. (lampiran 14 hal 163)

- 1) Siswa akan mempelajari dan membangun pemahamannya sendiri tentang konsep warna (primer, skunder, dan antara) melalui materi ajar yang disediakan oleh guru.
- 2) Siswa akan diajak mempelajari penggunaan campuran warna pada latihan 2. (lampiran 35 dan 36 hal. 198-199)
- 3) Guru menampilkan referensi motif dekoratif di Indonesia dan menganalisa bersama tentang keharmonisan warnanya.
- 4) Siswa diberikan penugasan untuk mewarnai karya dekoratif yang sudah dibuat di pertemuan kemarin (*unjuk kerja 3 lampiran 37-40 hal. 200-204*)
- 5) Penempelan karya sekaligus penilaian siswa pada papan tulis sebagai bentuk apresiasi dan refleksi dalam seni.

4. Test Akhir (Post test) (lampiran 42 hal. 207)

- a. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan post test
- b. Membagikan lembar unjuk kerja ragam post test tentang ragam hias dekoratif.
- c. Menilai hasil unjuk kerja sesuai dengan instrument penelitian.
- d. Memasukkan kedalam tabel.
- e. Menganalisis hasil posttest sebagai tindak lanjut

- f. Memberikan hasil prestasi pada hasil analisis
- g. Memnberikan informasi analisis kepada pihak sekolah.

5. Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data yang akan dilakukan yaitu pengumpulan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa pengolahan dan penganalisisan hasil pretest dan posttest. Teknik pengolahan data menggunakan SPSS versi 25.00 *for windows*.

6. Penyimpulan laporan

Tahap ini merupakan tahap akhir dengan dilakukannya penyimpulan terhadap penelitian yang sudah dilakukan berdasarkan hipotesis yang sudah dirumuskan

K. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyarat Analisis

Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data pretest dan posttest, kemudian dianalisis dengan bantuan program IBM SPSS versi 25.00 *for windows*. Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan Uji Shapiro-wilk dengan bantuan SPSS versi 25.00 *for windows*. Uji normalitas Shapiro-wilk digunakan ketika jumlah sampel kurang dari 100 (Mubarak, 2022:80). Kriteria pengambilan

keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% sebagai berikut :

- 1) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. (Mubarak, 2022:82).

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif (uji non parametrik) karena jumlah sample yang digunakan hanya berjumlah 28 siswa. Uji hipotesis ini digunakan untuk melihat perbedaan skor pengukuran awal sebelum perlakuan dan setelah mendapat perlakuan dengan pembelajaran CTL terhadap keterampilan menggambar ragam hias dekoratif. Uji statistik non parametric menggunakan uji *Wilcoxon* karena salah satu data berdistribusi tidak normal. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk menganalisis dua data untuk dilihat perbedaanya. Uji *Wilcoxon* merupakan uji non parametrik alternatif jika populasi berdistribusi tidak normal (Soffiyeti et al., 2023:110).

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching Learning (CTL)* berbantuan media konkret terhadap keterampilan menggambar dekoratif siswa pada kelas III SD Mutua 1 Kota Magelang. pengaruh tersebut dapat dilihat dari peningkatan rata-rata keterampilan menggambar dekoratif pada pengukuran awal (*pretest*) sebesar 39,8 sedangkan pengukuran akhir (*posttest*) sebesar 71,4.

Uji perhitungan signifikansi menggunakan hasil analisis data perhitungan Uji Wilcoxon yang mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang kurang dari taraf signifikansi 0,05. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya ada perbedaan signifikan antara rata-rata sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

Data tabel hitung negative test pada tabel N menunjukkan hasil 00 maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada siswa yang mendapatkan nilai posstest dibawah dari nilai pretest. Sehingga penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning (CTL)* berbantuan media konkret dapat berpengaruh positif terhadap keterampilan menggambar dekoratif siswa kelas III Sekolah Dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan, maka peneliti menyarankan beberapa hal diantaranya :

1. Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya menambahkan jam pembelajaran ragam hias dekoratif diluar pembelajaran pokok sehingga keterampilan siswa dapat berkembang dengan lebih maksimal dan baik. Sekolah sebaiknya menerapkan kebijakana kepada guru untuk menerapkan model dan media pembelajaran yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan efektif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar.

2. Bagi Guru

- a. Guru sebaiknya memiliki pemahaman dan pengetahuan yang luas mengenai model dan media yang lain agar lebih bervariasi.
- b. Guru sebaiknya dapat menciptakan suasana yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menciptakan karya dekoratif dengan menginovasikan model dan media pembelajaran agar sesuai dengan materi sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.
- c. Guru dapat menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan media konkret sebagai pilihan dan trobosan baru dalam menginovasi pembelajaran dalam materi Ragam Hias Dekoratif untuk meningkatkan keterampilan menggambar dekoratif siswa.

3. Bagi Siswa

- a. Siswa seharusnya dapat lebih meningkatkan konsentrasi dan keseriusan dalam pembelajaran, karena keterampilan menggambar dekoratif sangat diperlukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menjadi bekal untuk siswa dalam menciptakan sebuah karya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam penelitian sejenis dan bidang yang sama.
- b. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mempersiapkan diri lebih matang dalam merancang, menyusun, dan mengalokasikan waktu pada saat pemberian *treatment* dilaksanakan.
- c. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menerapkan metode, model, dan media pembelajaran yang inovatif yang disesuaikan pada kebutuhan siswa sehingga penelitian dapat mencapai hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Oktavia, S. (2020). Model-Model Pembelajaran. In *CV Budi Utama* (Pertama). Deepublish Publisher.
- Amanullah, J., & Utami, D. (2020). Peningkatan Keterampilan Menggambar Ilustrasi Melalui Pembelajaran Kontekstual Pada Kelas V SD Negeri II Balepanjang Jatipurno. *Al Hikmah: Journal of Education*, 1(2), 125–140. <https://doi.org/10.54168/ahje.v1i2.13>
- Ardjana, I. (2022). Menggambar Mandala Sebagai sarana Indikator Potensi Depresi pada remaja. *Muara Ilmu Sosial, Humaniora Dan Seni*, 6(1), 219–232.
- Arifin, Z. (2018). Ragam Hias Gebyok Kudus dalam Kajian Semiotika. *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 1(1), 84–105.
- Asilestari, P. (2017). PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN TK DWI KARYA KECAMATAN KOTO KAMPAR HULU. *Jurnal Pendidikan Tambusai VINI Tahun*, 49–56.
- Asrin, A. (2022). Metode Penelitian Eksperimen. *Jurnal Maqasiduna: Ilmu Humaniora, Pendidikan & Ilmu Sosial*, 2(1), 1–9. <https://journal.mukhlisina.id/index.php/maqasiduna/article/view/24/15>
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Aulia, N., Ngatman, & Chrysti, K. (2024). Penerapan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.75938>
- Badar, T. I. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (T. Triwulan (Ed.); Cetakan ke). Kencana.
- Bahasa, P. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa.
- Brahmasari, I. A. (2019). Metodologi Penelitian. In *CV HIRA TECH*. CV HIRA TECH.
- Burhanudin. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. WIDYA GAMA PRESS.
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 81–88.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 11–12.
- Fauzian, R. (2020). *Pengantar Psikologi Perkembangan* (D. E. Restiani (Ed.);

Pertama). CV Jejak.

- Fonda, H., Irawan, Y., & Febriani, A. (2020). Klasifikasi Batik Riau Dengan Menggunakan Convolutional Neural Networks (Cnn). *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(1), 7–10. <https://doi.org/10.33060/jik/2020/vol9.iss1.144>
- Idris, M. A. (2019). Penerapan Motif Ragam Hias Flora Pada Media Totebag Oleh Siswa Kelas XI MIA SMA Negeri 9 Gowa. *Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar*, 1–13.
- Idrus, Y., & Arviana, R. (2017). *Desain Ragam Hias Berbantuan Corel Draw* (E. Warsidi (Ed.)). ITB Press.
- Iskandar, H. (2018). Simbol Kearifan Lokal : ragam Hias pada Media kertas. In *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan* (Vol. 2, Issue 1).
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan* (Kesatu). Alfabeta.
- Jarmiati, J., Kustiono, K., & Budiartati, E. (2020). The Effectiveness of Free Drawing Activities to Improve Vocabulary and Creativity of Early Childhood. *Journal of Primary Education*, 9(4), 321–328.
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *Model Pembelajaran IPA SD* (G. D. Septyan (Ed.); Pertama). Edutrimedia Indonesia.
- Kurnianingsih, Y., Sinyanyuri, S., & Assagaf, L. (2018). *Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan* (Revisi 201). Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawati, I., & Mardiana, T. (2021). Pengaruh Metode Outdoor Learning Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Borobudur Educational Review*, 1(01), 30–41. <https://doi.org/10.31603/bedr.4792>
- Kutsiyah, M. (2014). Penerapan Metode Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Dekoratif pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 1–10. <https://www.semanticscholar.org/paper/PENERAPAN-METODE-PROYEK-UNTUK-MENINGKATKAN-PADA-DI-kutsiyah/3c5dec7d9fada80d1fc17babe356bbc97c6c01da>
- Mahardika, I. K., & Yusmar, F. (2023). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR IPA. *Seminar Nasional 2022*.
- Mahsun, M., & Koiriyah, M. (2019). Meningkatkan Keterampilan Membaca melalui Media Big Book pada Siswa Kelas IA MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v2i1.361>
- Manurung, A. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching Dan Learning (Ctl) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 31 Jakarta. *Guru Kita*, 4(3), 1–10.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/19454>

- Mareza, L. (2017). PENDIDIKAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) SEBAGAI STRATEGI INTERVENSI UMUM BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 35. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i1.p35-38>
- Mashuri, I., Fanani, A. A., Wahyuningsih, R., & Sholekhah, S. (2021). Pendampingan Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Dengan Model Pembelajaran Project-Based Learning. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.*, 4(2), 158–173.
- Mubarak, Z. (2022). *Penelitian Kuantitatif dan Statistik Pendidikan: Cara Praktis Meneliti Berbasis Contoh Aplikatif dengan SPSS (Pertama)*. Pustaka Turats Press.
- Muliani, N. N., Putra, I. K. A., & Manuaba, I. B. S. (2020). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl) Berbantuan Media Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Bahasa Indonesia. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jlls.v3i2.27273>
- Mulyaningsi, A., Gunayasa, I. B. K., & Zain, M. I. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV GUGUS 1 KECAMATAN WAWO. *Pendas:Primary Education Journal Volume 2 Nomor 2*, 2, 168–175.
- Nugroho, W. A., Yudha, R. P., Sundari, S., & Praja, H. N. (2021). Analisis Instrumen Asesmen Unjuk Kerja pada Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Kota Cirebon. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 4(2), 126–141. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v4i2.1795>
- Nurlina, & Nurfadilah. (2021). TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. In *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (pertama)*. LPP UNISMUH MAKASSAR.
- Oxford dictionary, Protease.* (2022). <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/drawing?q=drawing>
- Purbaningsih, W. (2018). Peningkatan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis matematis siswa melalui model pembelajaran CTL pada siswa kelas X BB2 SMKN 6 purworejo. *Ekuivalen: Pendidikan Matematika*, 31(2), 89–94.
- Sadevi, L. W. (2020). Deskripsi Ragam Hias Motif Dinding Ai dan Sanan Empeg Tenun Ikat Geringsing. *Jurnal Da Moda*, 1(2), 27–31. <https://doi.org/10.35886/damoda.v1i2.79>
- Sari, J., Hermansah, B., & Prasrihamni, M. (2023). Pengaruh Media Konkret Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah

- Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7, 15–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Sarinah, & Azmi. (2019). Analisis Hasil Menggambar Ragam Hias Melayu Ditinjau Dari Prinsip-Prinsip Seni Rupa Karya Siswa Di Smp Kartika I-1 Medan. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(2), 284. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i2.14655>
- Sayadi, A. (2020). Penerapan Contextual Teaching and Learning Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Menggambar Bentuk. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(1), 48–54. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i1.208>
- Setiawan, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Tema 2 Kelas V SD N 1 Nusa Bakti Kecamatan Belitang III Kabupaten Oku Timur. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(2), 108–119. <https://doi.org/10.30599/jemari.v2i2.575>
- Soffiyeti, Mustafa, & Restuning, S. (2023). *STATISTIK KESEHATAN* (1st ed.). CV Pena Persada.
- Subakti, H., Simarmata, J., Yuniwati, I., & Dkk. (2022). *Esensi Pembelajaran Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0* (M. J. F. Sirait (Ed.); Pertama). Yayasan Kita Menulis.
- Suherawan, R., & Nugraha, rizal A. (2010). *Seni Rupa SMP/MTS Kelas VII, VII, IX*. Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.
- Sukendra, I. K. I. K. S. A. (2020). Instrumen Penelitian. In *Journal Academia*.
- Sunarsih, W. (2020). *Pembelajaran CTL (Contextual Teach and Learning), Belajar Menulis Berita Lebih Mudah* (Z. Arifin (Ed.); Cetakan Pe). Adanu Abimata.
- Suri, M., Antosa, Z., & Kurniaman, O. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Keterampilan Menggambar Dekoratif Pada Siswa Kelas III SD N 21 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 5.
- Tocharman, M., S, Z., & Sobandi, B. (2012). *Pendidikan Seni Rupa* (Pertama). UPI PRESS. https://www.researchgate.net/publication/265661473_MENGENAL_PERIODISASI_PERKEMBANGAN_SENI_RUPA_ANAK-ANAK
- Ukar, D. S., Taib, B., & Alhadad, B. (2021). Analisis Kreativitas Menggambar Anak Melalui Kegiatan Menggambar. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 117–128. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2262>
- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif* (K. Sihotang (Ed.); Pertama). Universitas Katholik Indonesia Atma Jaya.
- Utami, S., & Suwarno, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus

Dengan Menggambar Dekoratif Pada Kelompok Bermain (Kb) Budi Utomo Pulokulon Kecamatan Pulokulon Kabupaten Grobogan. *DAR EL-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan*, 185–204.

Wibowo, A. (2022). Analisis Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Pendidikan Seni Di Sd. *Prosding: Widyadharma I*, 1(1), 26–34.

Wibowo, A. E. (2021). *Metodologi Penelitian Pegangan untuk Menulis Karya Ilmiah* (A. Kurniawan, L. Forsia, & H. Nuraini (Eds.); Pertama). Insania.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yuliarma. (2016). *The Art Of Embroidery Design* (Pertama). Gramedia.