



Peningkatan Keterampilan Menggambar Ilustrasi Melalui Pembelajaran Kontekstual Pada Kelas V SD Negeri II Balepanjang Jatipurno

Juni Amanullah

Universitas Selamat Sri Kendal, Kendal, Indonesia

juniamanullah88@gmail.com

Dian Utami

Universitas IKIP Veteran Semarang, Semarang, Indonesia

dianutami2@gmail.com

Abstract

This research is to increase the drawing illustration skill with contextual learning to the second semester of a fifth-grader student of SD Negeri II Balepanjang Jatipurno. The subject of this research is a fifth-grader student of SD Negeri II Balepanjang Jatipurno, consist of 18 boys and 12 girls. And the object is student drawing skill. The shape of this research is Class Action Research (in Bahasa Indonesia called Penelitian Tindakan Kelas/PTK) which is done on two-cycle. Each cycle has 4 steps, they are plan, action, observation, and reflection. The collecting data technology that is used is test, documentation, and observation. The validity of data is triangulation data and triangulation methods. In this research, the data analysis that is used is qualitative interactively. Based on the research, known that the student average value on the first condition is 65,6 with a classical exhaustiveness percentage of 36,7%. On cycle I, the student value average increased became 70,3 with a percentage classical exhaustiveness of 60%. Then on cycle II, the student average value increased again became 80,5% with classical exhaustiveness 86,7%. The conclusion of this research is contextual learning model can increase the fifth grader student illustration drawing skill of SD Negeri II Balepanjang Jatipurno. So that, the contextual learning model can be one of the alternative learning models for teachers to increase the student illustration drawing skill.

Keyword: illustration drawing skill; contextual learning model; illustration image

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi melalui pembelajaran kontekstual pada siswa kelas V Semester II SD Negeri II Balepanjang Jatipurno. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri II Balepanjang Jatipurno yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Sedangkan objeknya adalah keterampilan menggambar siswa. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan/tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dokumentasi, dan observasi. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi data dan triangulasi metode. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif yang dilakukan secara interaktif. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada kondisi awal adalah 65,6 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 36,7%. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 70,3 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 60%. Kemudian pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 80,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 86,7%. Simpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi pada siswa kelas V SD Negeri II Balepanjang Jatipurno. Maka dari itu, model pembelajaran kontekstual dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi siswa.

Kata kunci: keterampilan menggambar ilustrasi; model pembelajaran kontekstual; gambar ilustrasi

A. Pendahuluan

Dalam Kurikulum KTSP untuk SD tercantum salah satu mata pelajaran yaitu Seni Budaya dan Keterampilan. Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan ini mencakup tentang kajian olah tangan dan cita rasa keindahan. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dapat membangkitkan bakat terpendam dalam diri siswa, baik itu bakat menyanyi atau olah vocal, menari, berperan, maupun berekspresi dalam menggambar atau bahkan membuat keterampilan dan kerajinan tangan. Untuk maksud tersebut, pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sesuai dengan sifat dan ciri khasnya, dilaksanakan bertolak dari praktik sedangkan segi teori lebur didalamnya dan tidak diajarkan secara terpisah.

Manfaat pendidikan seni rupa bagi kehidupan pribadi maupun masyarakat adalah membantu anak untuk dapat menggunakan kecerdasan dalam menilai karya seni, menerapkan di lingkungan hidupnya, dan dapat mengekspresikan diri dengan bantuan keterampilan yang didapat dalam pendidikan, sehingga bentuk karya yang sesuai dengan bakat yang dimilikinya dapat disumbangkan bagi kesejahteraan hidup.

Tujuan pendidikan Seni Rupa di sekolah adalah melanjutkan dan mengembangkan kesanggupan berkarya maupun pengetahuan seni rupa yang telah dimiliki anak sebelum memasuki sekolah. Ketika masuk di sekolah dasar, siswa telah memiliki sedikit daya *sensitivitas* dan *kreativitas*. Hal ini perlu diperhatikan dan dikembangkan oleh guru, dengan memberikan kesempatan yang leluasa kepada siswa dalam mencipta karya seni rupa sebagai pernyataan ekspresinya. Prestasi siswa perlu ditingkatkan dan dikembangkan dengan bimbingan secara tepat. Selain itu Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan bertujuan menyiapkan anak untuk berpengetahuan, berkecakapan, dan berkemampuan dalam tingkat dasar agar kelak mampu melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi. Bila tidak dapat melanjutkan mereka mampu terjun kemasyarakat dengan keterampilan yang telah diperolehnya di sekolah.

Guna tercapainya tujuan itu dapat dilakukan dengan berbagai cara, di antaranya mengembangkan sensitivitas dan kreativitas serta memberikan fasilitas kepada anak untuk dapat berekspresi melalui karya seni rupa dan mengembangkan pribadinya. Anak yang kreatif, tidak akan kekurangan akal, pandai memecahkan persoalan secara cepat dan tepat atau tangkas menghadapi masalah menurut caranya sendiri. Anak mengekspresikan sesuatu dengan isi jiwanya. Daya cipta anak harus berkembang, menjadi terbiasa menerima sesuatu dengan isi jiwanya.

Salah satu standar kompetensi dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas V SD adalah mengekspresikan diri melalui karya seni rupa (gambar ilustrasi). Indikatornya adalah siswa mampu menjelaskan pengertian gambar ilustrasi; siswa mampu menyebutkan fungsi gambar ilustrasi; mampu membuat gambar ilustrasi. Materi pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas V telah disesuaikan dengan ketentuan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang mengacu pada buku pedoman Seni Budaya dan Keterampilan untuk sekolah dasar kelas V. Tuntutan dalam kurikulum tersebut yaitu mencakup kajian tentang olah tangan dan cita rasa keindahan. Pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sesuai ciri khas dan sifatnya, dilaksanakan bertolak dari praktik sedangkan dari segi teori lebur di dalamnya dan tidak diajarkan secara terpisah (Tim Bina Karya Guru, 2007). Dari pernyataan

dias sudah jelas bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggambar ilustrasi seharusnya tercipta kondisi aktif, kreatif, dan efektif dengan tidak melupakan potensi peserta didik sebagai obyek pembelajaran yang utama.

Namun fakta yang terjadi, berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN II Balepanjang belum menggunakan strategi pembelajaran yang tepat pada mata pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan materi menggambar ilustrasi. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya menggambar ilustrasi di SDN II Balepanjang rendah. Dari 30 siswa kelas V, 11 siswa mendapat nilai diatas KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 70. Dan masih 19 siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM. Sehingga hanya 36,7% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan 63,3% siswa memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan. Dan rata-rata nilai adalah 65,6.

Masalah di atas terjadi karena pembelajaran berpusat pada guru, dimana guru berperan aktif sedangkan siswa tidak dilibatkan dalam pembelajaran sehingga siswa lebih banyak pasif. Dalam pembelajaran guru juga banyak memberikan teori dengan cara penyampaian yang kurang menarik dan hanya sedikit praktik. Guru menyampaikan pelajaran hanya dengan menjelaskan dan ceramah, sedangkan praktik hanya sedikit. Selain itu guru juga tidak pernah menggunakan media dalam menyampaikan pembelajaran. Hal ini membuat siswa kurang memahami materi menggambar ilustrasi serta terbatasnya kemampuan siswa dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Siswa kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan mengenai obyek yang akan digambar. Kurangnya pemahaman siswa tersebut terbukti ketika guru menugaskan siswa menggambar ilustrasi, mereka masih bertanya-tanya dengan teman yang lain serta berjalan-jalan melihat gambaran teman yang pada saat itu sudah menggambar. Sehingga kondisi ini berpotensi memunculkan masalah baru yaitu adanya peniruan obyek yang sama pada dua siswa atau lebih. Adanya peniruan obyek gambar yang sama menghasilkan karya yang kurang kreatif dan variatif. Media yang sederhana pun dapat merangsang imajinasi dan membantu anak dalam mengembangkan kreatifitas, seperti gambar.

Apabila persoalan di atas tidak segera ditangani akan berdampak pada anak, dimana anak akan menjadi mudah bosan, jika seorang guru hanya sering menggunakan ceramah sedangkan praktiknya hanya sedikit. Padahal pembelajaran menggambar harus dilaksanakan melalui praktik dan perlu adanya pendekatan dari seorang guru supaya siswa lebih terampil dalam hal menggambar. Selain itu kreativitas dan imajinasi siswa tidak berkembang dan rendahnya kemampuan siswa dalam menggambar ilustrasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, dan dapat mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan mereka sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Selaras dengan pendapat Suparno dalam Heruman (2007: 5) mengemukakan bahwa belajar bermakna yaitu suatu rangkaian kegiatan siswa yang menghubungkan atau mengaitkan informasi pada pengetahuan berupa konsep-konsep yang telah dimiliki oleh siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa menjadikan pembelajaran menjadi bermakna yaitu model pembelajaran Kontekstual sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah yang terjadi pada siswa kelas V SDN II Balepanjang, Jatipurno, Wonogiri.

Pembelajaran kontekstual adalah suatu model pembelajaran yang menekankan proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Pembelajaran Kontekstual diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menggambar siswa kelas V pada pembelajaran menggambar ilustrasi. Pembelajaran kontekstual melibatkan para siswa dalam aktivitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi. Sehingga mereka tidak sekedar menghafal tetapi juga memahami. Pembelajaran menggambar akan menunjukkan hasil yang memuaskan, jika pengajar mampu menyampaikan konsep untuk diterapkan dengan benar, dan dilakukan secara rutin.

Dengan menggunakan pembelajaran kontekstual anak akan merasa lebih senang dan aktif dalam menggambar ilustrasi karena anak bisa dengan langsung berhubungan dengan alam atau lingkungan sekitar. Hal yang perlu diperhatikan adalah apabila seorang siswa dapat berkreasi sesuai dengan apa yang dilihat serta mendapatkan bimbingan dari guru dan apa yang mereka lihat dapat mereka curahkan di atas kertas, sehingga melalui pembelajaran kontekstual akan terasa menyenangkan. Dari paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul " Peningkatan Keterampilan Menggambar Ilustrasi Melalui Model Pembelajaran Kontekstual Pada Siswa Kelas V Semester II SD Negeri II Balepanjang Jatipurno".

Sebelum membahas unsur-unsur cerita legenda perlu adanya pembahasan mengenai keterampilan menggambar ilustrasi. Keterampilan menggambar ilustrasi sendiri didefinisikan oleh Soemarjadi, Muzni Ramanto dan Wikdati Zahri (1991/1992: 2) : **"Kata keterampilan**

sama artinya dengan kata cekatan. Terampil atau cekatan adalah kepandaian melakukan suatu pekerjaan dengan cepat dan benar”. Siswa dalam kegiatan belajar di sekolah harus memiliki keterampilan untuk melakukan suatu pekerjaan atau usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat, dan tepat dalam menghadapi permasalahan belajar. Selain itu ada juga yang menjelaskan bahwa istilah keterampilan berasal dari kata dasar terampil yang berarti pandai melakukan sesuatu dalam bentuk tindakan. Keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Keterampilan ditentukan bersama dengan belajar dan keturunan. Keterampilan merupakan pengetahuan eksperiensial yang dilakukan secara berulang dan terus menerus secara terstruktur sehingga membentuk kebiasaan baru seseorang. Sedangkan pengertian menggambar ilustrasi adalah suatu kegiatan yang sederhana untuk menciptakan karya seni rupa dua dimensional, yang merupakan hasil dari visualisasi dari tulisan sebagai upaya penguatan daya imajinasi dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat yang bertujuan untuk memperjelas tulisan, cerita atau informasi tertulis lainnya, dengan harapan agar mudah dicerna. Sehingga yang dimaksud dengan keterampilan menggambar ilustrasi adalah keahlian yang dimiliki seseorang dalam melakukan kegiatan sederhana untuk menciptakan karya seni rupa dua dimensional, yang merupakan hasil visualisasi dari tulisan sebagai upaya penguatan daya imajinasi dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat yang bertujuan untuk memperjelas tulisan, cerita atau informasi tertulis lainnya dengan harapan agar mudah dicerna.

Untuk meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, dan dapat mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan mereka sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Selaras dengan pendapat Heruman (2007: 5) mengemukakan bahwa belajar bermakna yaitu suatu rangkaian kegiatan siswa yang menghubungkan atau mengaitkan informasi pada pengetahuan berupa konsep-konsep yang telah dimiliki oleh siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa menjadikan pembelajaran menjadi bermakna yaitu model pembelajaran Kontekstual. Kokom Komalasari juga menyatakan pendapat tentang pengertian CTL dalam bukunya. Pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya (Kokom Komalasari, 2011:7).

Pembelajaran Kontekstual menurut Nanang Hanafiah, M.M.Pd (2010:73) melibatkan tujuh komponen utama yang harus dilakukan secara sungguh-sungguh, yaitu:

1). Konstruktivisme

Adanya proses membangun dan menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif peserta didik berdasarkan pengalaman. Pengetahuan memang berasal dari luar tetapi dikonstruksi dalam diri seseorang. Pembelajaran Kontekstual pada dasarnya mendorong agar peserta didik biasa mengkonstruksi pengetahuannya melalui pengamatan dan pengalaman nyata yang dibangun oleh individu si pembelajar.

2). Menemukan (Inquiri)

Proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Secara umum proses inkuiri dapat dilakukan melalui beberapa langkah yaitu: a). merumuskan masalah; b). mengajukan hipotesa; c). mengumpulkan data; d). menguji hipotesis; e). membuat kesimpulan.

Penerapan asas inkuiri pada Pembelajaran Kontekstual dimulai dengan adanya masalah yang jelas yang ingin dipecahkan, dengan cara mendorong peserta didik untuk menemukan masalah sampai merumuskan kesimpulan. Asas menemukan dan berpikir sistematis akan dapat menumbuhkan sikap ilmiah, rasional, sebagai dasar pembentukan kreativitas.

3). Bertanya (Questioning)

Merupakan bagian inti belajar dan menemukan pengetahuan. Dengan adanya keingintahuanlah pengetahuan selalu dapat berkembang. Dalam pembelajaran model Pembelajaran Kontekstual guru tidak menyampaikan informasi begitu saja tetapi memancing peserta didik bertanya agar peserta didik dapat menemukan jawabannya sendiri.

Dengan demikian pengembangan ketrampilan guru dalam bertanya sangat diperlukan. Hal ini penting karena pertanyaan guru menjadikan pembelajaran menjadi lebih produktif yaitu berguna untuk: (a) menggali informasi tentang kemampuan peserta didik dalam penguasaan pembelajaran; (b) membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar; (c) merangsang rasa ingin tahu peserta didik terhadap sesuatu.

4). Masyarakat Belajar (Learning Community)

Didasarkan pada pendapat Vy Gotsky dalam Sugiyanto bahwa pengetahuan dan pengalaman anak dibentuk oleh komunikasi dengan orang lain. Permasalahan tidak mungkin

dipecahkan sendiri, tetapi membutuhkan bantuan orang lain. Dalam model Pembelajaran Kontekstual hasil belajar dapat diperoleh dari belajar, hasil diskusi dengan orang lain, teman, antar kelompok, bukan hanya dari guru. Dengan demikian asas masyarakat belajar dapat diterapkan melalui belajar kelompok dan sumber-sumber lain dari luar yang dianggap tahu tentang sesuatu yang menjadi fokus pembelajaran.

5). Pemodelan (Modelling)

Merupakan proses pembelajaran dengan memperagakan suatu contoh yang dapat ditiru oleh peserta didik. Dengan demikian modelling merupakan asas penting dalam pembelajaran Kontekstual karena melalui Pembelajaran Kontekstual peserta didik dapat terhindar dari verbalisme atau pengetahuan yang bersifat teoritis-abstrak.

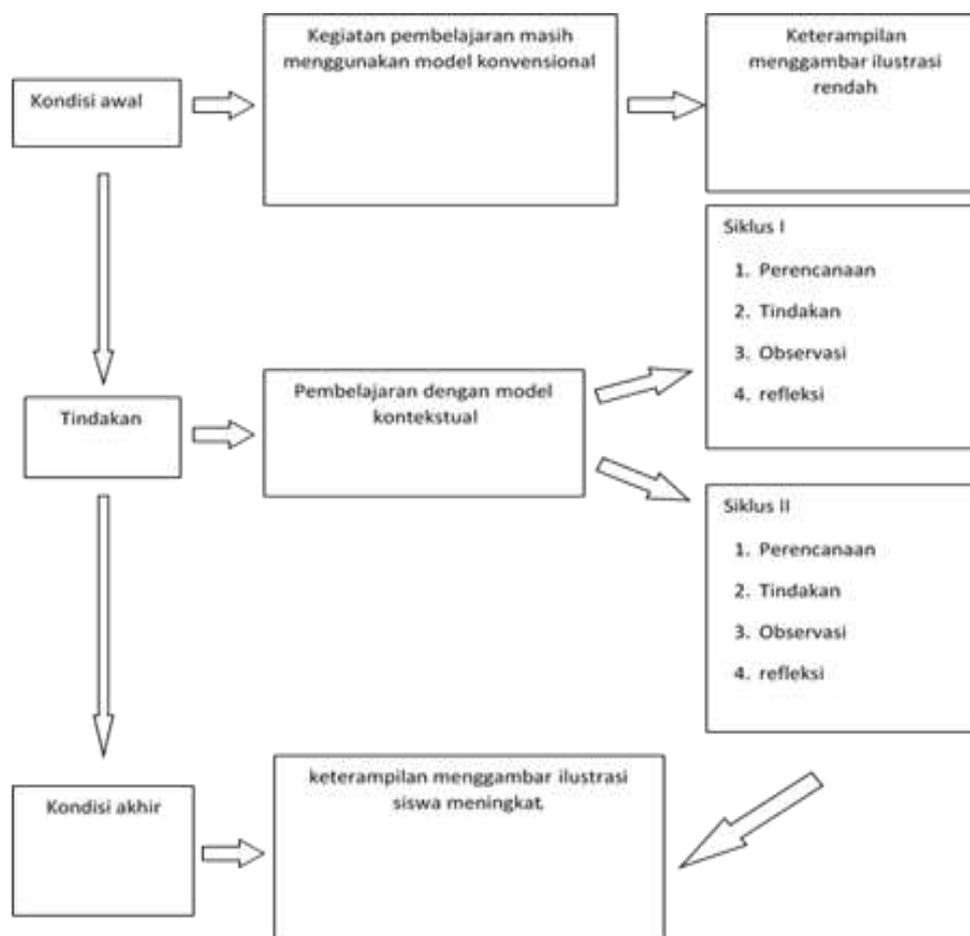
6). Refleksi (Reflection)

Merupakan proses pengendapan pengalaman yang telah di pelajari dengan cara mengurutkan dan mengevaluasi kembali kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya untuk mendapatkan pemahaman yang baik yang bernilai positif maupun negatif. Melalui refleksi peserta didik akan dapat memperbaiki pengetahuan yang telah dibentuknya.

7). Penilaian Nyata (Authentic Assesment)

Merupakan proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan peserta didik. Penilaian diperlukan untuk mengetahui apakah pengalaman belajar mempunyai pengaruh positif terhadap perkembangan peserta didik baik intelektual, mental maupun psikomotorik. Pembelajaran Kontekstual lebih menekankan pada proses belajar daripada hasil belajar.

Dari penjelasan diatas sudah menunjukkan bahwa model pembelajaran kontekstual adalah model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini :



Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri II Balepanjang Kecamatan Jatipurno, Kabupaten Wonogiri. Penelitian ini dilakukan pada semester II selama enam bulan yang terdiri dari tahap penyusunan proposal sampai dengan tahap revisi skripsi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri II Balepanjang Jatipurno, kondisi siswa yang heterogen dengan jumlah peserta didik 30, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswi perempuan guru kelas V SD Negeri II Balepanjang bernama Ibu Bapak Rohmad. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi tindakan model siklus. Rancangan penelitiannya Suhardjono dalam Arikunto (2006: 97) dengan “menggunakan model siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan/tindakan, observasi, dan refleksi”. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu tes, dokumentasi dan observasi. Rancangan penelitian ini diwujudkan dalam bentuk siklus

(direncanakan 2 siklus), yang dalam setiap siklusnya tercakup 4 kegiatan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan (tindakan), (3) observasi, dan (4) refleksi.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini akan disajikan dalam bentuk peningkatan dari hubungan antarsiklus. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang cukup signifikan dari tindakan yang dilakukan pada siklus I yang dilanjutkan dengan tindakan siklus II baik dilihat pada aspek kognitif kualitas hasil yaitu diperoleh dari hasil evaluasi individu siswa, maupun aspek afektif yaitu segala aktivitas siswa yang tercermin dalam sikap siswa pada saat menerima materi yang disampaikan oleh guru.

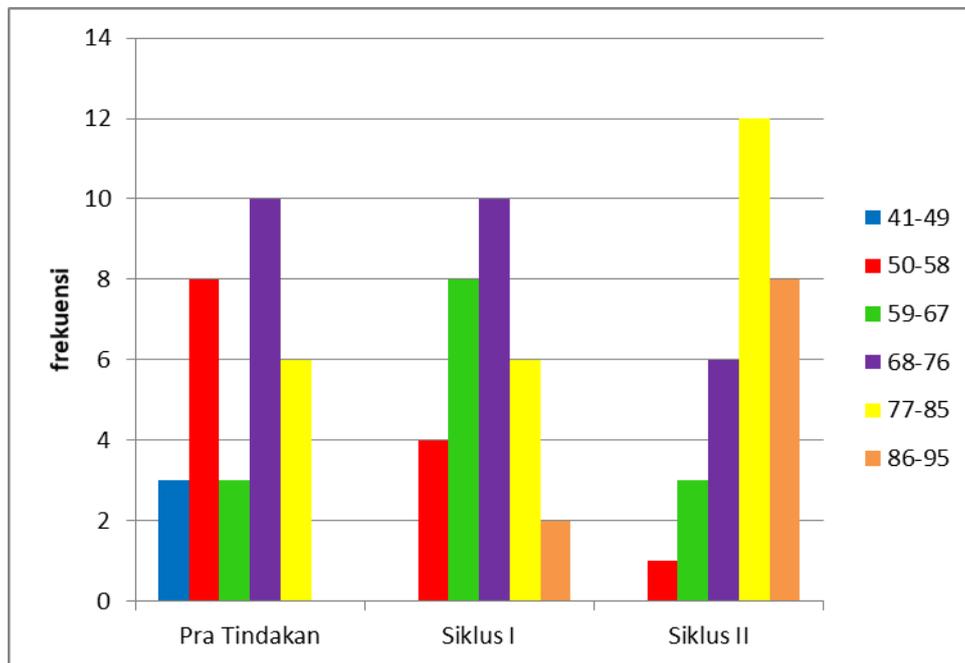
Peningkatan kualitas hasil ditunjukkan dari sebaran frekuensi nilai keterampilan menggambar ilustrasi siswa dari penilaian aspek kreativitas, originalitas karya, kesesuaian gambar dengan isi cerita, proses penyelesaian tugas atau finishing/ penyajian, ketepatan waktu mengumpulkan tugas melalui tes akhir (meningkat) pada interval nilai di atas KKM (70) seperti pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Perbandingan Nilai Keterampilan Menggambar Ilustrasi Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Interval nilai	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Prosentase (%)	Frekuensi	Prosentase (%)	Frekuensi	Prosentase (%)
1	41-49	3	10	0	0	0	0
2	50-58	8	26,7	4	13,3	1	3,3
3	59-67	3	10	8	26,7	3	10
4	68-76	10	33,3	10	33,3	6	20
5	77-85	6	20	6	20	12	40

6	86-95	0	0	2	6,7	8	26,7
		30	100	30	100	30	100

Perbandingan daftar frekuensi ketuntasan pada tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Keterampilan Menggambar Ilustrasi Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Dari gambar 1 terlihat perbandingan daftar frekuensi nilai keterampilan menggambar ilustrasi dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II dalam interval nilai yang sama dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Terdapat 3 siswa pada pra tindakan yang mendapat nilai antara 41-49. Sedangkan pada siklus I dan siklus II tidak ada siswa yang mendapat nilai antara 41-49.
2. Terdapat 8 siswa pada pra tindakan, 4 siswa pada siklus I, dan 1 siswa pada siklus II yang mendapat nilai antara 50-58.

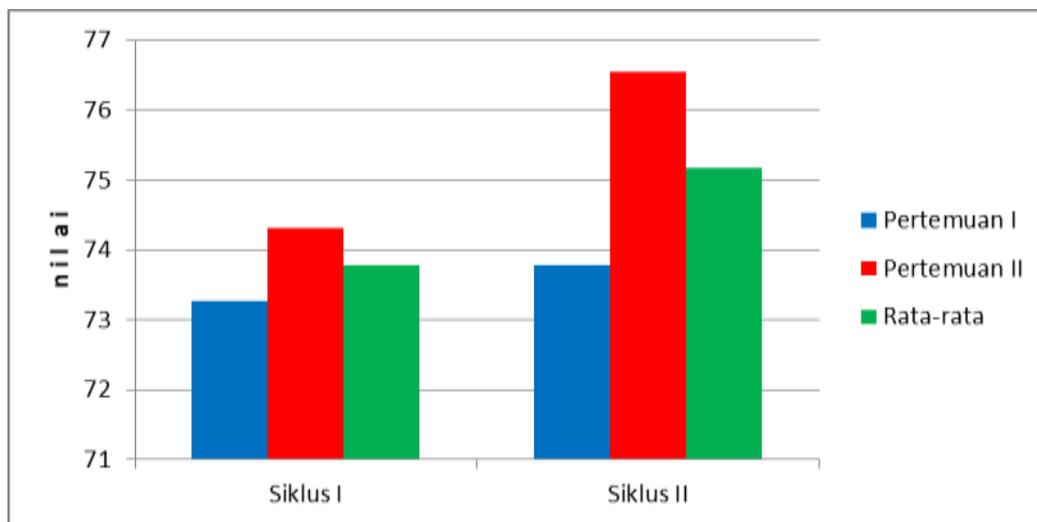
3. Terdapat 3 siswa pada pra tindakan, 8 siswa pada siklus I, dan 3 siswa pada siklus II yang mendapat nilai antara 59-67.
4. Terdapat 10 siswa pada pra tindakan, 10 siswa pada siklus I, dan 6 siswa pada siklus II yang mendapat nilai antara 68-76.
5. Terdapat 6 siswa pada pra tindakan, 6 siswa pada siklus I, dan 12 siswa pada siklus II yang mendapat nilai antara 77-85.
6. Pada pra tindakan tidak terdapat siswa yang nilainya antara 86-95. Sedangkan pada siklus I terdapat 2 siswa dan pada siklus II terdapat 8 siswa yang mendapat nilai antara 86-95.

Selain dari hasil tes kualitas produk, hasil nilai aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dijelaskan dalam tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Perkembangan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

NO	KETERANGAN	SKOR	RATA-RATA SKOR
1	Siklus I Pertemuan I	73,27	73,79
2	Pertemuan II	74,31	
3	Siklus II Pertemuan I	73,79	75,17
4	Pertemuan II	76,55	

Berdasarkan tabel 2, perkembangan aktivitas siswa dapat disajikan dalam bentuk grafik seperti pada gambar 2 berikut.



Berdasarkan tabel 2 dan grafik pada gambar 2 di atas dapat dijelaskan bahwa pada ada siklus I pertemuan I skor yang diperoleh aktivitas siswa sebesar 73,27 yang termasuk dalam kriteria baik. Pada siklus I pertemuan II skor yang diperoleh aktivitas siswa meningkat menjadi 74,31 yang termasuk dalam kriteria baik. Sehingga rata-rata skor aktivitas siswa yang diperoleh pada siklus I adalah 73,79 yang termasuk dalam kriteria baik. Pada siklus II pertemuan I skor aktivitas siswa yang diperoleh sebesar 73,79 yang termasuk dalam kriteria baik . Pada siklus II pertemuan II skor aktivitas siswa yang diperoleh kembali mengalami peningkatan menjadi 76,55 yang termasuk dalam kriteria baik. Sehingga rata-rata skor aktivitas siswa yang diperoleh pada siklus II adalah 75,17 yang termasuk dalam kriteria baik.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual pada pelajaran menggambar ilustrasi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri II Balepanjang dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi siswa kelas V SD Negeri II Balepanjang. Hal ini dibuktikan pada tahap prasiklus nilai rata-rata kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur cerita legenda siswa yaitu 65,6 dengan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 36,7% atau sebanyak 11 siswa mendapat nilai ≥ 70 (KKM 70). Pada siklus I nilai rata-rata keterampilan menggambar ilustrasi siswa mengalami peningkatan yaitu 70,3 dengan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 60% atau sebanyak 18 siswa mendapat nilai ≥ 70 (KKM 70). Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata keterampilan menggambar ilustrasi siswa mengalami peningkatan kembali menjadi 80,5 dengan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 86,7% atau sebanyak 26 siswa mendapat nilai ≥ 70 (KKM 70) .

Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan ketuntasan klasikal dari tindakan prasiklus ke tindakan siklus I sebesar 23,3%, peningkatan ketuntasan klasikal dari tindakan siklus I ke tindakan siklus II sebesar 26,7%, dan peningkatan ketuntasan klasikal dari tindakan prasiklus ke tindakan siklus II sebesar 50%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi pada siswa kelas V Semester II SD Negeri II Balepanjang Jatipurno.

C. Kesimpulan

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan/tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dokumentasi, dan observasi. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi data dan triangulasi metode. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif yang dilakukan secara interaktif. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada kondisi awal adalah 65,6 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 36,7%. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 70,3 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 60%. Kemudian pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 80,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 86,7%. Simpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi pada siswa kelas V SD Negeri II Balepanjang Jatipurno. Maka dari itu, model pembelajaran kontekstual dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi siswa.

Daftar Pustaka

- Anis Putri Sari. 2011. Penerapan Model Contextual Teaching And Learning Metode Ekspresi Bebas Terarah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Materi Pokok Gambar Ilustrasi Pada Siswa Kelas IV di SDN II Canden, Boyolali Tahun Ajaran 2012/2011. Boyolali. Skripsi S1 Prodi Seni Rupa FKIP UNS.
- Ari Subekti. 2010. Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SD/MI. Jakarta : Pusat Perbukuan Depdiknas. DR. Cut Kamaril, dkk. 1999. Pendidikan Seni Rupa/ Kerajinan Tangan. Jakarta: Depdikbud.
- Hanung Rosifah. 2006. Modul Pembelajaran Program Seni Rupa: Mata Diklat Gambar Ilustrasi Kelas II Seni Rupa. Surakarta: SMKN 9 Surakarta.

- James Arifin. Kamus Lengkap 250.000.000: Inggris Indonesia Inggris. Surabaya: Pustaka Dua.
- Johnson, Elaine B. 2009. Contextual Teaching And Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikan dan Bermakna. Bandung: Mizan Learning Center.
- Kokom Komalasari. 2009. The Effect of Contextual Learning in Civic Education Student Civic Competence. *Journal of Social Science*. Halaman 261. Diunduh dari <http://thescipub.com/search/?search=contextual> pada tanggal 12 Desember 2011.
- Kokom Komalasari. 2011. Pembelajaran Kontekstual. Bandung: Refika Aditama.
- Kosasih, R. Ade. 2011. Panduan menggambar untuk pemula. Surakarta: RONA Publishing.
- Miles dan Huberman. 2009. Analisis Data Kualitatif. Jakarta : Universitas Indonesia.
- Muharam E, Warti Sundaryati. 1992. Pendidikan Kesenian II Seni Rupa. Jakarta: Depdikbud.
- Mulyani Sumantri, Nana Syaodih. 2005. Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik. Jakarta: Refika Aditama.
- Nanang Hanafiah, Cucu Suhana, 2010 .Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: Refika Aditama.
- Sarwiji Suwandi. 2009. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta.
- Soemarjadi, Muzni Ramanto dan Wikdati Zahri. 1991. Pendidikan Keterampilan. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang
- Sugiyanto. 2009. Model- Model Pembelajaran Inovatif. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. 2006. Prosedur Penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Wahyu Putera Nugroho. 2011. "Peningkatan Keterampilan Menggambar Ekspresi Melalui Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran SBK pada Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Tegalgiri Nogosari Boyolali Tahun Pelajaran 2010 / 2011". Boyolali. Skripsi S1 Prodi PGSD FKIP UNS.**
- Wina Sanjaya. 2008. Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Zafi, A. A. (2020b). Pemahaman dan Penghayatan Peserta Didik tentang Ibadah dalam Pembelajaran Fiqih di MI Manafiul Ulum Gebog Kudus. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 47–58. <https://doi.org/10.32332/ELEMENTARY.V6I1.1692>

