

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING
PADA MATA PELAJARAN *ART AND DESIGN*
SDIT INTERNASIONAL LUQMAN AL HAKIM BANTUL**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**



**oleh
Sigit Setyawan
NIM 05206241017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2012**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran
Contextual Teaching and Learning Pada Mata Pelajaran Art and Design
SDIT Internasional Luqman Al Hakim Bantul*
ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 25 Juni 2012

Pembimbing I,

Prof. Dr. H. Tri Hartiti Retnowati, M.Pd.

NIP. 19530421 197903 2 001

Yogyakarta, 25 Juni 2012

Pembimbing II,

Zulfi Hendri, M.Sn.

NIP. 19750525 200112 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Pada Mata Pelajaran Art and Design SDIT Internasional Luqman Al Hakim Bantul* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari Jum'at tanggal 6 Juli 2012 dan dinyatakan lulus, sehingga telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
1. Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji	6 Juli 2012
2. Zulfi Hendri, M.Sn.	Sekretaris Penguji	6 Juli 2012
3. Drs. Suwarna, M.Pd.	Penguji Utama	6 Juli 2012
4. Prof. Dr. Tri Hartiti R., M.Pd.	Penguji Pendamping	6 Juli 2012

Yogyakarta, 16 Juli 2012

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Sigit Setyawan

NIM : 05206241017

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 25 Juni 2012

Penulis



Sigit Setyawan

MOTTO

“ Belajar dan Berbagi Tak Kenal Henti ”

PERSEMBAHAN

“Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang”

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

*Kedua orang tuaku atas segala do'anya
dan kegigihannya, terimakasih.*

*Keempat pamanku
terimakasih atas dukungan dan motivasinya selama ini.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin. Puji dan syukur saya sampaikan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulisan Skripsi ini dapat terselesaikan karena banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan yang berbahagia, dengan kerendahan hati dan tulus ikhlas saya menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajaran Wakil Rektor, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni beserta jajaran Wakil Dekan, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kesempatan untuk belajar.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan saya sampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu Prof. Dr. Hj. Tri Hartiti Retnowati, M.Pd. dan Zulfi Hendri, M.Sn. atas kesabaran dan dorongan yang diberikan tiada henti untuk sebuah kesuksesan penulisan skripsi.

Rasa terima kasih saya sampaikan pula kepada keluarga besar SDIT Internasional Luqman Al Hakim atas kesempatan yang diberikan untuk melakukan penelitian, teman-teman Pendidikan Seni Rupa angkatan 2005, teman-teman seperjuangan di KM Al Huda FBS, UKKI Jama'ah Al Mujahidin UNY, Takmir Masjid Al Mujahidin UNY, KAMMI, HMI, CES Yogyakarta, serta shahabat arofah sembilan semua atas pembicaraannya yang inspiratif.

Yogyakarta, 25 Juni 2012

Penulis

Sigit Setyawan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
1. Teoritis	4
2. Praktis	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Konsep Tentang Pembelajaran	6
1. Konsep Belajar Dalam Islam	7
2. Teori Belajar Behaviorisme	8
3. Teori Belajar Kognitivisme	9
4. Teori Belajar Konstruktivisme	10

B.	Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i>	11
1.	Pengertian dan Konsep Dasar Model <i>Contextual Teaching and Learning</i>	11
2.	Komponen-komponen Model <i>Contextual Teaching and Learning</i>	13
a.	Konstruktivisme (<i>konstruktivisme</i>)	13
b.	Inkuiri (<i>inquiry</i>)	14
c.	Bertanya (<i>questioning</i>)	15
d.	Masyarakat belajar (<i>learning community</i>)	16
e.	Pemodelan (<i>modeling</i>)	17
f.	Refleksi (<i>reflection</i>)	18
g.	Penilaian autentik (<i>authentic assesment</i>)	18
C.	Pembelajaran Seni Rupa Pada Anak Sekolah Dasar.....	21
1.	Psikologi Perkembangan Anak Sekolah Dasar	21
2.	Manfaat Belajar Seni Bagi Anak Sekolah Dasar.....	22
3.	Karakteristik Karya Seni Anak Sekolah Dasar.....	24
a.	Tema Karya Seni Anak Sekolah Dasar.....	24
b.	Gaya umum Karya Seni Anak Sekolah Dasar.....	24
D.	Pembelajaran <i>Art and Design</i> dan Karakteristiknya.....	26
1.	Pembelajaran Desain Teknologi.....	26
2.	Pembelajaran Apresiasi	27
3.	Pembelajaran Kreasi	28
4.	Peranan Guru Dalam Pembelajaran	29
E.	Penelitian yang Relevan	31
BAB III	METODE PENELITIAN	33
A.	Pendekatan Penelitian	33
B.	Data Penelitian	33
C.	Instrumen Penelitian	34
D.	Triangulasi Data	34
E.	Teknik Pengumpulan Data	35

1. Observasi	35
2. Wawancara	36
3. Dokumentasi.....	36
F. Teknik Analisis Data	37
1. Penyusunan dan Reduksi Data	37
2. Penyajian Data	37
3. Pengolahan dan Verifikasi Data	37
4. Kesimpulan Data	37
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Penelitian	38
1. Visi dan Misi Sekolah.....	38
2. Kebijakan Sekolah.....	39
3. Tujuan Pembelajaran <i>Art And Design</i>	41
4. Waktu Pembelajaran dan Respon Siswa Pada Mata Pelajaran <i>Art and Design</i>	44
5. Perangkat Pembelajaran <i>Art and Design</i>	45
6. Penerapan Inkuiri dalam Proses Pembelajaran <i>Art and Design</i>	47
7. Keuntungan Menggunakan Penilaian Autentik.....	59
8. Bentuk dan Instrumen Penilaian Yang Digunakan	60
9. Penerapan Penilaian Autentik Pada Mata Pelajaran <i>Art and Design</i>	62
B. Pembahasan Hasil Penelitian	67
 BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
 DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	76

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : Proses Pembelajaran <i>Art and Design</i> di Kelas 3 B	45
Gambar II : Hasil Karya Gerabah Diva Nurvitriana dan Nafisa Khalida Kelas 3 B	49
Gambar III : Rendra Raihan Kelas 3 B Melakukan Evaluasi Hasil Karya Sundial	51
Gambar IV : Hamzah Syaifudin Kelas 3 B Membuat Karya Layang-layang	52
Gambar V : Karya Magnet Buatan Alifia Zahra Kelas 3 B	54
Gambar VI : Karya Kreasi Pegas Kayla Amanda Siswa Kelas 3 B	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : <i>Attainment Target Art and Design</i> Level 1 sampai 6	42
Tabel 2 : Bentuk Inkuiri pada Proses Pembelajaran <i>Art and Design</i>	58
Tabel 3 : Instrumen Penilaian Proses Pembelajaran <i>Art and Design</i>	60
Tabel 4 : Format Penilaian Akhir Mata Pelajaran <i>Art and Design</i>	61
Tabel 5 : Kisi-kisi Wawancara Kepada Siswa Kelas 3B	63
Tabel 6 : Hasil Akhir Penilaian Siswa Kelas 3B	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Pedoman Observasi	77
Lampiran 2 : Pedoman Dokumentasi	78
Lampiran 3 : Pedoman Wawancara Kepala Sekolah	79
Lampiran 4 : Pedoman Wawancara Guru <i>Art and Design</i>	81
Lampiran 5 : Data Siswa Kelas 3B tahun ajaran 2011/2012	83
Lampiran 6 : Contoh 1 <i>Lesson Plan Art and Design</i> Tahun Ajaran 2011/2012	84
Lampiran 7 : Contoh 2 <i>Lesson Plan Art and Design</i> Tahun Ajaran 2011/2012	87
Lampiran 8 : Contoh <i>Worksheet Materi Sundial</i>	93
Lampiran 9 : Hasil Akhir Ketercapaian Siswa	95
Lampiran 10 : Dokumentasi Foto	113
Lampiran 11 : Surat Perizinan Penelitian	117
Lampiran 12 : Surat Keterangan Penelitian	118

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING
PADA MATA PELAJARAN ART AND DESIGN
SDIT INTERNASIONAL LUQMAN AL HAKIM BANTUL**

**Oleh Sigit Setyawan
NIM 05206241017**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran *art and design* di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul. Permasalahan pokok di dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran inkuiri dan penilaian autentik pada mata pelajaran *art and design* kelas tiga Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung saat proses pembelajaran *art and design* dengan menerapkan model inkuiri dan penilaian autentik. Wawancara dilakukan kepada Kepala Sekolah dan Guru pengajar mata pelajaran *art and design* Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan empat alur secara berurutan yaitu: penyusunan dan reduksi data, penyajian data, pengolahan dan verifikasi data, dan menarik kesimpulan data. Untuk keabsahan data dilakukan melalui triangulasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran *art and design* di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul yaitu: (1) Penerapan model inkuiri pada mata pelajaran *art and design* meliputi: (a) Pengelolaan materi pelajaran. (b) Proses pembelajaran yang meliputi eksplorasi dan membangun ide, pembuatan karya, serta evaluasi dan apresiasi hasil karya. (2) Penerapan penilaian autentik pada mata pelajaran *art and design* dilihat dari: (a) Penggunaan jenis proyek dan tertulis secara lengkap. (b) Proses penilaian melalui observasi intensif, wawancara kepada siswa, dan tes (c) Hasil akhir penilaian menunjukkan adanya variasi pada setiap kriteria penilaian. Dengan demikian model inkuiri dan penilaian autentik sangat mendukung untuk pembelajaran *art and design* di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Dasar sebagai lembaga pendidikan di tingkat dasar berperan penting dalam mewujudkan kecerdasan kehidupan bangsa. Proses pendidikan dilaksanakan secara teratur dan sistematis, melalui sarana dan prasarana yang ada, serta peran guru dalam melakukan pembelajaran terhadap siswa. Pendidikan yang diterapkan di sekolah dasar memuat berbagai disiplin cabang keilmuan. Salah satu diantaranya adalah ilmu tentang seni rupa.

Pendidikan seni rupa di sekolah dasar yang terlaksana dalam bentuk kegiatan pembelajaran pada dasarnya meliputi pembelajaran teori, apresiasi, dan keterampilan seni rupa. Pembelajaran teori seni rupa berfokus pada pembinaan aspek kognitif (pengetahuan) kesenirupaannya. Materi seni rupa ini berisi kajian seperti tinjauan seni rupa, sejarah seni, persoalan estetika dan cara untuk menilai sebuah karya seni baik secara konsep maupun komposisi (Salam, 2001: 15).

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Haqim Bantul merupakan sekolah dasar formal yang berdiri tepatnya pada tanggal 18 November 2008 di bawah Yayasan *Mecca Foundation*. Sekolah ini terletak di Jalan Karanglo Jogoragan Banguntapan Bantul Yogyakarta. Sekolah ini memadukan antara nilai pendidikan di Indonesia pada umumnya, dengan nilai-nilai keIslaman secara terpadu.

Pendidikan yang ada di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Haqim Bantul secara umum meliputi: pertama *values education*, yaitu

pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kepribadian dan karakter. Sehingga yang terjadi bukan sekadar transfer materi pelajaran, melainkan adalah transfer nilai. Kedua *powerful ideas*, diantaranya menekankan pada pemahaman hubungan antara Tuhan, manusia, dan alam. Menekankan juga untuk dapat memahami diri sendiri, menjadi orang yang bermoral dan mampu bekerja sama. Dapat mengamalkan ajaran Islam kapanpun dan dimanapun serta kelak dapat menjadi pemimpin dan berani dalam menghadapi tantangan. Ketiga *paradigm of discovery*, yang dimaksud adalah bagaimana anak didik dapat menemukan sesuatu atau pengetahuannya dengan caranya sendiri. Keempat *effective teaching and learning*, adalah konsep pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Kelima *authentic instruction*, pembelajaran yang relevan dengan kehidupan yang nyata. Dengan menggabungkan antara teori dan praktek, ilmu dan amal. Keenam, *authentic assessment*. Penilaian sesuai dengan perkembangan dan kemampuan siswa (<http://sdit-lhi.scd.id/>. diunduh pada tanggal 12 Januari 2011).

Uraian di atas menunjukkan bahwa pendidikan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim Bantul memuat model *contextual teaching and learning*. Model *contextual teaching and learning* merupakan salah satu dari sekian banyak model pembelajaran yang berkembang dalam dunia pendidikan saat ini. Penerapan model pembelajaran ini diberlakukan dalam semua mata pelajaran yang ada di sekolah tersebut, salah satunya adalah pendidikan kesenian.

Pendidikan kesenian di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim Bantul masuk sebagai mata pelajaran wajib. Pendidikan

kesenian di sekolah tersebut hasil dari perpaduan antara seni rupa kerajinan dan desain teknologi. Nama untuk mata pelajaran perpaduan dari seni rupa kerajinan dan desain teknologi adalah *art and design*. Mata pelajaran *art and design* di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim Bantul sudah di ajarkan mulai kelas satu. Kegiatan pembelajaran *art and design* dengan menggunakan model *contextual teaching and learning*, dalam hal ini komponen model inkuiri dan penilaian autentik.

Untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran *contextual teaching and learning*, dalam hal ini model inkuiri dan penilaian autentik diterapkan dalam mata pelajaran *art and design* di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim Bantul, maka diperlukan tindakan penelitian dan kajian teori secara mendalam.

B. Fokus Masalah

Melakukan pengkajian tentang penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran *art and design* kelas tiga di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim, banyak permasalahan yang perlu ditemukan dan dibahas. Oleh karena itu fokus masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan model belajar inkuiri pada mata pelajaran *art and design* siswa kelas tiga Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim Bantul.

2. Penerapan model penilaian autentik pada mata pelajaran *art and design* siswa kelas tiga Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim Bantul.

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penerapan model belajar inkuiri pada mata pelajaran *art and design* siswa kelas tiga Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim Bantul.
2. Mendeskripsikan penerapan model penilaian autentik pada mata pelajaran *art and design* siswa kelas tiga Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim Bantul.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat banyak pihak di dalam UNY maupun di luar UNY. Utamanya bagi peneliti, mahasiswa, guru, serta dosen. Adapun manfaat dari penelitian ini nantinya adalah secara:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan pengembangan tentang *art and design* melalui model belajar inkuiri dan penilaian autentik sebagai asas dalam model belajar *contextual teaching and learning*.

2. Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi panduan dalam mengkaji tentang model pembelajaran *contextual teaching and learning* di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim Bantul.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi panduan dalam melaksanakan model belajar inkuiri dan penilaian autentik pada mata pelajaran *art and design* di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim Bantul.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Tentang Pembelajaran

Implementasi pendidikan secara umum tidak bisa terlepas dari bentuk kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dilakukan sebagai upaya untuk memberikan pengajaran kepada setiap peserta didik. Secara etimologis arti dari pembelajaran, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 14) adalah “Pembelajaran berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan pada orang supaya diketahui atau diturut. Sedangkan belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.” Dalam kegiatan belajar terjadi interaksi antara yang memberi petunjuk dengan yang diberi petunjuk. Petunjuk tersebut dimaksudkan untuk memperoleh perubahan ilmu pengetahuan.

Menurut Sardiman (2009), belajar merupakan perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan seterusnya. Dengan demikian belajar sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Bentuk-bentuk kegiatan pembelajaran yang berkembang saat ini banyak dirumuskan oleh para pakar, seperti Al Ghazali, Ibnu Khaldun, Skinner, dan lain sebagainya. Rumusan tersebut menjadi teori yang selalu berkembang dan dapat dipergunakan sebagai rujukan sumber untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Sebuah teori pembelajaran biasanya memiliki tiga fungsi yang berbeda tetapi

saling terkait. Pertama, teori pembelajaran adalah pendekatan terhadap suatu bidang pengetahuan; cara menganalisis, dan meneliti pembelajaran. Kedua, teori pembelajaran berupaya untuk meringkas sekumpulan besar pengetahuan mengenai hukum-hukum pembelajaran ke dalam ruang yang cukup kecil. Ketiga, teori pembelajaran secara kreatif berupaya menjelaskan apa itu pembelajaran dan mengapa pembelajaran berlangsung seperti adanya (Hill: 2009).

Dunia pendidikan saat ini telah berkembang konsep dan teori belajar yang ditemukan oleh beberapa pakar seperti Al Ghazali, Skinner, Jean Piaget, dan lainnya. Teori belajar digunakan dalam sistem pendidikan untuk menghasilkan tujuan yang diinginkan. Berikut diuraikan beberapa konsep dan teori belajar dalam Islam maupun barat.

1. Konsep Belajar Dalam Islam

Islam begitu menekankan pentingnya persoalan belajar. Melihat nilai pentingnya sehingga mewajibkan umatnya untuk senantiasa belajar mencari ilmu. Ayat pertama yang diturunkanpun adalah perintah untuk baca (*iqra'*). Menurut Shihab (1997), *iqra'* berasal dari akar kata yang berarti menghimpun. Dari menghimpun inilah lahir aneka makna seperti menyampaikan, menelaah, mendalami, meneliti, mengetahui ciri-ciri sesuatu, dan membaca baik teks tertulis maupun tidak. Berbagai makna yang muncul dari kata tersebut sebenarnya secara tersirat menunjukkan perintah untuk melakukan kegiatan belajar, karena dalam belajar juga mengandung kegiatan-kegiatan seperti mendalami, meneliti, membaca, dan mengetahui ciri sesuatu.

Imam Al Ghazali dalam pemikirannya bahwa dalam proses belajar mengajar sebenarnya terjadi aktivitas eksplorasi pengetahuan sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Seorang guru mengeksplorasi ilmu yang dimilikinya untuk diberikan kepada muridnya, sedangkan murid menggali ilmu dari gurunya agar ia mendapatkan ilmu. Al Ghazali menganalogikan menuntun ilmu dengan menggunakan proses belajar mengajar ini seperti seorang petani yang menanam benih di tanah sampai ia menjadi pohon. Kematangan dan kesempurnaan jiwa sebagai hasil belajar oleh Al Ghazali diibaratkan sebagai pohon yang telah berbuah (Nasution: 1972).

2. Teori Belajar Behaviorisme

Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu diri individu yang belajar dan lingkungan. Diri individu dilihat secara psikis dan fisik. Secara psikis berupa kognitif, afektif, psikomotorik, dan perilaku kepribadian. Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur melalui perubahan perilaku pribadi pembelajarnya. Perubahan perilaku menjadi landasan munculnya teori belajar behavior.

Teori Behaviorisme dikembangkan pada tahun 1920-an dan 1930-an oleh para psikolog seperti Skinner, Pavlov, dan Thorndike. *Behavioral learning theory* menekankan perubahan dalam perilaku sebagai hasil utama belajar. Belajar menurut para behavioris adalah sesuatu yang dilakukan orang untuk merespon stimuli eksternal. Ketika mengkaji tentang belajar, kaum behavioris biasanya melakukan dengan menggunakan eksperimen yang dilaksanakan pada binatang

seperti anjing maupun pada manusia juga itu sendiri. Mekanisme dasar bagaimana hal itu terjadi disebut pengkondisian (Muijs dan Reynold, 2008: 20).

3. Teori Belajar Kognitivisme

Proses belajar banyak melibatkan peran akal pikiran dan mental. Pikiran dan mental mampu menghasilkan pengetahuan dan penalaran. Penalaran sering disebut dengan kognitif. Aspek kognitif secara garis besar dijabarkan dengan mengetahui, mengerti, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Dengan demikian wilayah kognitif dianggap memiliki andil cukup besar dalam menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Aliran psikologi kognitif menjadi salah satu aliran yang mempunyai pengaruh terhadap praktik belajar yang dilaksanakan di sekolah.

Aliran kognitif telah memberikan kontribusi terhadap penggunaan unsur kognitif atau mental dalam proses belajar. Aliran kognitif memandang kegiatan belajar bukanlah sekedar stimulus dan respons yang bersifat mekanistik, tetapi lebih dari itu kegiatan belajar juga melibatkan kegiatan mental yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Dengan demikian belajar adalah sebuah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Sehingga perilaku yang tampak pada manusia tidak dapat diukur dan diamati tanpa melibatkan proses mental seperti motivasi, kesengajaan, keyakinan, dan lain sebagainya (Baharuddin dan Wahyuni: 2009).

4. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme memiliki akar sejarah yang kuat dalam pendidikan. Perkembangan konstruktivisme dalam kerangka belajar tidak terlepas dari peran kedua tokoh yaitu Jean Piaget dan Vygotsky. Kedua tokoh ini menekankan bahwa pentingnya lingkungan sosial dalam belajar dengan menyatakan bahwa integrasi kemampuan dalam belajar kelompok akan dapat meningkatkan perubahan secara konseptual. Integrasi kemampuan merupakan proses membangun pengetahuan secara bertahap. Pengetahuan tidak muncul begitu saja, tetapi merupakan hasil dari membangun yang dilakukan secara bertahap. Proses inilah menjadi dasar filosofis teori belajar konstruktivisme.

Belajar menurut teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep-konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil atau diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata (Baharuddin dan Wahyuni: 2009).

Uraian di atas diketahui tentang hakikat belajar dalam konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme hakikat belajar sebagai kegiatan manusia membangun pengetahuan dengan cara mencoba memberi makna pada pengetahuan sesuai pengalamannya. Pengetahuan itu sendiri rekaan dan bersifat tidak stabil. Pemahaman yang diperoleh manusia senantiasa bersifat *tentative* dan tidak lengkap. Pemahaman manusia akan semakin mendalam dan kuat jika teruji dengan pengalaman-pengalaman baru (Nurhadi: 2004).

B. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Model pembelajaran dipilih sebagai upaya dalam mencapai keberhasilan kegiatan pembelajaran. Memilih suatu model pembelajaran harus disesuaikan dengan realitas dan situasi yang ada. Istilah model pembelajaran dibedakan dengan istilah strategi ataupun metode pembelajaran. Model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas daripada strategi dan metode pembelajaran.

Pengertian model pembelajaran menurut Oliva (1992: 413) yaitu “*models of teaching are strategies based on theories (and often the research) of educators, psychologist, philosophers, and others who question how individual learn*”. Hal ini berarti setiap model mengajar atau pembelajaran harus mengandung suatu rasional yang didasarkan pada teori, berisi serangkaian langkah strategi yang dilakukan guru maupun siswa, didukung dengan sistem penunjang atau fasilitas pembelajaran, dan metode untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa.

1. Pengertian dan Konsep Dasar Model *Contextual Teaching and Learning*

Kehadiran model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dalam dunia pendidikan telah lama ada. Sejarah penerapan pembelajaran kontekstual di Amerika pertama-tama diusulkan dan dikenalkan oleh John Dewey pada tahun 1916 (Trianto: 2009). Secara istilah menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata kontekstual (*contextual*) berasal dari kata *context* yang berarti “hubungan konteks, suasana dan keadaan”. Pengertian tersebut memberikan arti secara umum pada *Contextual Teaching and Learning* sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu.

Secara filosofis, *Contextual Teaching and Learning* banyak dipengaruhi oleh filsafat konstruktivisme yang mulai digagas oleh Mark Baldwin dan selanjutnya dikembangkan oleh Jean Piaget. Aliran filsafat konstruktivisme berangkat dari pemikiran epistemologi Giambattista Vico (Suparno, 1997). Dengan demikian konstruktivisme merupakan landasan berfikir dalam model *contextual teaching and learning*, karena pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil atau diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata (Riyanto, 2009: 171).

Pengertian umum dari *contextual teaching and learning* menurut Johnson (2011: 67) adalah

Sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks secara pribadi, sosial, dan budaya mereka

.....

Pengertian tersebut memberikan gambaran bahwa komponen-komponen dalam model *contextual teaching and learning* adalah sesuatu yang penting untuk dilaksanakan dalam mencapai tujuan yang dikehendaki. Dengan demikian *contextual teaching and learning* merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai anggota keluarga maupun masyarakat.

2. Komponen-Komponen Model *Contextual Teaching and Learning*

Komponen model belajar *contextual teaching and learning* ada tujuh. Ketujuh komponen yang dimaksud menurut Sanjaya (2009: 111-118), meliputi konstruktivisme (*constructivisme*), inkuiri (*incui*ry), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian autentik (*authentic assesment*). Dari ketujuh komponen tersebut, dua komponen yaitu inkuiri dan penilaian autentik yang menjadi fokus permasalahan. Berikut ini penjelasan ketujuh komponen tersebut.

a. Konstruktivisme (*constructivisme*)

Konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Esensi dari konstruktivisme adalah bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan dapat dijadikan milik mereka sendiri. Dengan dasar itu, pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi bukan menerima pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Sanjaya: 2009).

Pengembang filsafat konstruktivisme menganggap bahwa pengetahuan itu tidak semata terbentuk melalui objek, melainkan juga dapat muncul dari setiap individu. Individu sebagai subjek yang menangkap objek yang diamatinya. Implementasinya dalam proses pembelajaran, siswa tidak menjadi objek yang harus menerima apa-apa yang disampaikan oleh guru. Melainkan siswa sebagai

subjek yang selalu mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Peran guru menjadi fasilitator yang menyediakan sarana dan situasi untuk membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Secara garis besar menurut Suparno (1997), konstruktivisme mengandung beberapa prinsip. Prinsip tersebut diantaranya:

- 1) pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, baik dalam kerangka personal maupun dalam kerangka sosial.
- 2) siswa tidak semata-mata menerima pengetahuan dari guru saja, atau dengan kata lain guru memindahkan pengetahuan darinya kepada siswa.
- 3) siswa terlibat aktif dalam proses konstruksi secara berkelanjutan sehingga terjadi suatu perubahan ide atau konsep menuju konsep yang lebih rinci dan lengkap.
- 4) guru berperan membantu siswa dengan menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi berjalan dengan baik.

b. Inkuiri (*inquiry*)

Inkuiri maksudnya adalah proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari mengingat, akan tetapi hasil dari proses menemukan sendiri (Sanjaya: 2009).

Asas inkuiri dalam proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh potensi dan kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, logis, analitis, sehingga siswa

dapat merumuskan pengetahuannya sendiri dengan percaya diri. Menurut Gulo (2002: 85), sasaran utama dalam belajar dengan komponen inkuiri ialah:

- 1) keterlibatan siswa secara maksimal dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar yang dimaksud adalah kegiatan mental intelektual dan sosial emosional.
- 2) keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pengajaran.
- 3) mengembangkan sikap percaya diri pada diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses belajar.

Sasaran utama belajar dengan komponen inkuiri kemudian diperjelas melalui langkah-langkah pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran inkuiri menurut Trianto (2009: 114-115) diantaranya adalah “merumuskan masalah, mengamati atau melakukan observasi, menganalisis dan menyajikan hasil tulisan, gambar, dan karya lainnya, mengkomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada pembaca, teman sekelas, atau guru”. Sedangkan siklus inkuiri menurut Trianto (2009: 114) adalah “observasi, bertanya, mengajukan dugaan, pengumpulan data dan penyimpulan.”

c. Bertanya (*Questioning*)

Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir (Sanjaya: 2009).

Peran bertanya dalam proses pembelajaran dinilai sangat penting, karena melalui pertanyaan-pertanyaan itu, guru dapat membimbing dan memberikan

arahan kepada siswa untuk menemukan setiap materi. Sesuatu yang belum diketahui oleh siswa dapat menjadi diketahui dengan menanyakannya pada guru. Dalam pembelajaran yang produktif, kegiatan bertanya dapat berguna atau berfungsi diantaranya untuk:

- 1) menggali informasi, baik administrasi maupun akademis
- 2) mengecek pemahaman siswa
- 3) membangkitkan respon siswa
- 4) mengetahui sejauhmana keingintahuan siswa
- 5) memfokuskan perhatian siswa pada sesuatu yang dikehendaki guru

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Leo Semenovich Vygotsky, seorang psikolog Rusia, menyatakan bahwa pengetahuan dan pemahaman anak ditopang banyak oleh komunikasi dengan orang lain. Suatu permasalahan tidak mungkin dapat dipecahkan sendirian, tetapi membutuhkan bantuan orang lain. Konsep masyarakat belajar (*learning community*) dalam *contextual teaching and learning* menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain. Kerja sama itu dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, baik dalam kelompok belajar secara formal maupun dalam lingkungan yang terjadi secara alamiah (Sanjaya: 2009).

Bekerja sama pada prinsipnya untuk memudahkan penyelesaian setiap masalah atau kesulitan yang dihadapi. Menurut Johnson (2011: 164), bahwa kerja sama dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit. Jadi akan lebih mungkin untuk menemukan kekuatan

dan kelemahan diri, belajar untuk menghargai orang lain, mendengarkan dengan pikiran terbuka, dan membangun persetujuan bersama. Dengan bekerja sama, para anggota kelompok kecil akan mampu mengatasi berbagai rintangan, bertindak mandiri, dan penuh tanggung jawab, mengandalkan bakat setiap anggota kelompok, mempercayai orang lain, mengeluarkan pendapat, dan mengambil keputusan.

Belajar dengan kerja sama berfungsi juga membantu siswa untuk menemukan bahwa ternyata cara pandang mereka hanyalah satu diantara cara pandang yang lain, dan bahwa cara mereka melakukan sesuatu hanyalah satu kemungkinan dari berbagai kemungkinan lain. Dengan bekerja sama orang lain, mereka saling menukar pengalaman yang sempit dan pribadi sifatnya untuk mendapatkan konteks yang lebih luas berdasarkan pandangan tentang kenyataan yang lebih berkembang (Sanjaya: 2009).

e. Pemodelan (*modeling*)

Asas modeling adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa. Misalnya, guru memberikan contoh bagaimana cara menggunakan suatu alat, bagaimana cara melafalkan kalimat asing, dan sebagainya. Proses pemodelan dalam praktiknya tidak mengharuskan bersumber dari guru semata, namun bisa pula pemodelan itu dilakukan dari siswa. Siswa yang dimaksud kiranya memiliki kemampuan lebih daripada siswa lainnya. Sebagai contoh dalam pembelajaran seni rupa, terdapat siswa yang pandai dalam menggunakan media cat air dari awal persiapan hingga

pemakaiannya. Siswa tersebut bisa dijadikan model untuk mempraktikan bagaimana cara menggunakan cat air yang baik dan benar (Sanjaya: 2009).

f. Refleksi (*reflection*)

Refleksi adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya. Melalui proses refleksi, pengalaman belajar itu akan dimasukkan dalam struktur kognitif siswa yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari pengetahuan yang dimilikinya (Sanjaya: 2009).

g. Penilaian Autentik (*Authentic Assesment*)

Proses penilaian mencakup pengumpulan bukti untuk menunjukkan pencapaian belajar dari peserta didik. Dalam pengertiannya, penilaian adalah suatu pernyataan berdasarkan sejumlah fakta untuk menjelaskan karakteristik seseorang atau sesuatu. Pengertian tersebut berhubungan erat dengan setiap bagian dari kegiatan belajar mengajar. Ini menunjukkan bahwa proses penilaian tidak hanya menyangkut hasil belajar saja tetapi juga menyangkut semua proses belajar mengajar.

Adanya penilaian dapat memberikan kemanfaatan dan fungsi. Menurut Haryati (2007: 16-17) manfaat dari proses penilaian adalah

- 1) memberikan umpan balik peserta didik agar mengetahui kekuatan dan kelemahannya dalam proses pencapaian indikator.
- 2) memantau kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami peserta didik sehingga dapat dilakukan remedial dan pengayaan.
- 3) umpan balik bagi guru dalam memperbaiki metode, pendekatan, kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan.

- 4) sebagai masukan bagi guru untuk melakukan perbaikan dalam merancang kegiatan belajar.
- 5) memberikan informasi kepada orang tua dan komite sekolah tentang efektivitas pendidikan.

Uraian di atas mengartikan bahwa manfaat dari adanya penilaian untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran. Manfaat penilaian dapat dirasakan oleh pihak sekolah, guru, siswa, dan orang tua siswa. Selain dapat memberikan manfaat, penilaian juga memberikan fungsi. Menurut Haryati (2007:

17) fungsi tersebut diantaranya adalah

- 1) menggambarkan sejauh mana perkembangan peserta didik telah menguasai kompetensi.
- 2) mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam rangka membantu peserta didik memahami dirinya dan keputusan tentang langkah dirinya.
- 3) menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan potensi yang bisa dikembangkan peserta didik.
- 4) menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya.
- 5) sebagai kontrol bagi guru dan sekolah tentang kemajuan perkembangan peserta didik.

Penilaian yang dilakukan dalam model *contextual teaching and learning* menggunakan cara autentik. Dalam pengertiannya, penilaian autentik adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian ini diperlukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar belajar atau tidak, apakah pengalaman belajar siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan baik intelektual maupun mental siswa (Sanjaya: 2009).

Penilaian autentik terdiri dari berbagai jenis pendekatan. Jenis penilaian autentik dinyatakan oleh Johnson (2011: 290) bahwa “pendidik pada umumnya mengenali penilaian autentik terdiri dari empat jenis, yaitu portofolio, proyek,

pengukuran kinerja, dan jawaban tertulis secara lengkap”. Jenis pendekatan ini digunakan untuk mengungkapkan dan membuktikan secara tepat bahwa tujuan pembelajaran serta kompetensi yang hendak dicapai benar-benar dikuasai. Oleh karena itu penilaian autentik harus mengandung prinsip yang jelas.

Menurut Majid (2009: 187) prinsip dalam penilaian autentik adalah

- 1) proses penilaian harus merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran, bukan bagian terpisah dari proses pembelajaran
- 2) penilaian harus mencerminkan masalah dunia nyata, bukan saja masalah dunia sekolah
- 3) penilaian harus menggunakan berbagai ukuran, metode, dan criteria yang sesuai dengan karakteristik dan esensi pengalaman belajar
- 4) penilaian harus bersifat holistic yang mencakup semua aspek dari tujuan pembelajaran

Prinsip yang terkandung dalam penilaian autentik apabila diaplikasikan secara benar maka akan memberikan banyak keuntungan terhadap siswa. Penilaian autentik dalam model *contextual teaching and learning* akan mampu meningkatkan pembelajaran dalam banyak hal. Menurut Johnson (2011: 289), penilaian autentik bersifat inklusif memberi keuntungan kepada siswa dengan memungkinkan mereka pertama, mengungkapkan dan memperkuat penguasaan kompetensi mereka seperti mengumpulkan informasi, menggunakan sumber daya, menangani teknologi, dan berfikir secara sistematis. Kedua, menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman mereka sendiri, dunia mereka, dan masyarakat luas. Ketiga, mempertajam keahlian berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi saat mereka menganalisis, memadukan, mengidentifikasi masalah, menciptakan solusi, dan mengikuti hubungan sebab akibat. Keempat, menerima tanggung jawab dan membuat pilihan.

Penilaian autentik juga merupakan proses untuk menilai pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh siswa selama kegiatan pembelajaran. Penilaian autentik ini memiliki karakteristik tersendiri. Menurut Trianto (2009: 119), karakteristik dari penilaian autentik yaitu:

- 1) dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung
- 2) bisa digunakan untuk formatif dan sumatif
- 3) yang diukur ketrampilan dan performansi, bukan mengingat fakta
- 4) berlangsung berkesinambungan
- 5) terintegrasi
- 6) dapat digunakan untuk *feedback*

C. Pembelajaran Seni Rupa Pada Anak Sekolah Dasar

1. Psikologi Perkembangan Anak Sekolah Dasar

Kehidupan anak secara pasti akan melewati sebuah proses yang berlangsung secara kontinyu. Melalui proses tersebut anak senantiasa akan mengalami perubahan-perubahan dalam dirinya. Proses ini dinamakan dengan perkembangan. Menurut Kartono (1990: 21) menyatakan bahwa perkembangan anak ialah “perubahan-perubahan psiko-fisik sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak, ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam rentang waktu tertentu menuju kedewasaan.”

Anak sekolah dasar memiliki masa umur kisaran 7 – 12 tahun. Menurut Kartono (1990), anak-anak pada masa ini mulai memandang setiap peristiwa secara objektif. Semua kejadian ingin diselidiki dengan tekun dan penuh minat

Dikaitkan dengan karya seni rupa berupa gambar, karya masa anak-anak sekolah dasar terbagi dalam beberapa bentuk periodisasi.

Hari Santosa (1994: 57), menjelaskan bahwa periodisasi gambar anak sesuai dengan teori yang dikembangkan oleh Victor Lowenfeld, umur 7 -9 tahun disebut sebagai masa bagan. Pada masa ini anak mulai mengenal perspektif secara sederhana. Sifat dasar yang muncul diantaranya sifat egosentris anak sangat tinggi. Selanjutnya, umur 9-11 tahun disebut sebagai masa realisme awal. Perkembangan mental anak pada masa ini telah memiliki kemampuan pengindraan bentuk yang detail terutama hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar.

2. Manfaat Belajar Seni Bagi Anak Sekolah Dasar

Kehadiran pendidikan seni rupa di sekolah dasar banyak memberikan kemanfaatan pada siswa. Anak usia Sekolah Dasar yang menerima pelajaran seni diharapkan mempunyai dampak ganda, disamping mampu menggambar juga berkembang kepekaan rasa keindahan (estetik), kreativitas, percaya diri dan mampu menerjemahkan simbol visual yang diutarakan orang lain.

Menurut Garha (1980: 97), secara garis besar manfaat belajar seni rupa dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Seni rupa sebagai bahasa visual

Anak pada usia Sekolah Dasar dalam realitanya dekat dengan kegiatan berkesenian; tiada hari tanpa gambar atau berseni. Berseni merupakan kebutuhan anak dalam mengutarakan pendapat, berkhayal atau imajinasi, bermain, belajar,

memahami bentuk yang ada disekitar anak, merasakan (kesenangan, kesedihan, dan keagamaan). Melalui proses berkarya seni pikiran dan perasaan anak terlihat aktif, bahkan pikiran anak bercampur dengan perasaannya. Alam pikiran dan perasaan anak ini terungkap dalam karya seni rupa anak.

b. Seni membantu pertumbuhan mental

Perkembangan simbol rupa yang terjadi pada saat anak ingin menyatakan bentuk yang dipikirkan. Bentuk-bentuk tersebut hadir bersamaan dengan perkembangan usia mental anak.

c. Seni membantu belajar bidang studi lain

Secara konseptual pembelajaran seni rupa kepada anak adalah suatu proses berlatih mempelajari ide, gagasan, memahami sesuatu yang diwujudkan dalam bentuk karya seni. Dalam proses pembelajaran, siswa belajar memindahkan hakiki bentuk, peristiwa atau disebut dengan nilai objek yang diubah ke dalam karya seni (*transfer of value*). Kegiatan mengamati objek juga mencakup pengamatan terhadap perilaku manusia. Misalnya, ketika anak belajar IPA tentang perkembangbiakan sapi, akan teringat struktur tubuhnya karena pernah mengamati sapi dalam pelajaran menggambar.

d. Seni sebagai media bermain

Dalam dunia anak, bermain merupakan modal yang kuat untuk melatih pikiran, perasaan, dan imajinasi. Hal ini terdapat dalam mencipta karya seni. Oleh karenanya, bermainpun juga dapat dikategorikan sebagai belajar, karena dalam bermain terjadi pelatihan pemahaman dan pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Kondisi ini dapat dijadikan sebagai titik tolak pendidikan anak.

3. Karakteristik Karya Seni Rupa Anak Sekolah Dasar

a. Tema Karya Seni Rupa Anak Sekolah Dasar

Tema menjadi penentu terkait karya yang hendak dibuat. anak-anak sekolah dasar dalam berkarya seni bisa didorong melalui tema yang hendak diciptakan. Menurut Pamadhi (2004), tema-tema yang sering dijadikan dorongan berkarya bagi anak adalah:

- 1) lingkungan yang paling menarik dilihat dari mata pandang anak, seperti lingkungan rumahku, hiasan rumah.
- 2) keikutsertaan dalam peristiwa, seperti kerja bakti di kampung, ikut tamasya.
- 3) kejadian yang menimpa anak, seperti susah dan senang.
- 4) keinginan anak, seperti alat mainan kesukaan, balon, sepeda.
- 5) pikiran masa depan (cita-cita), seperti jadi dokter, polisi, dan lainnya.
- 6) apa yang pernah dilihat dalam peristiwa sekejap
- 7) imajinasi akan peristiwa imajiner, seperti serangan peawat ke musuh.
- 8) cerita kepahlawanan atau wiracarita (*heroic*)

b. Gaya Umum Karya Seni Rupa Anak Sekolah Dasar

Karya seni anak berupa gambar mempunyai gaya tersendiri yang nyata berbeda dengan gambar buatan orang dewasa. Sesuai dengan motivasi atau dorongan berkarya. Menurut Garha (1980: 102-110), beberapa gaya tersebut adalah

1) Stereotipe

Stereotipe berarti perulangan. Dalam gambar buatan anak-anak, gejala ini muncul dalam bentuk yang berbeda-beda secara bertahap, yaitu perulangan total, perulangan objek dan perulangan unsur (Garha, 1980:102).

2) Deminasi

Pengecilan beberapa objek dan menonjolkan salah satu objek yang dianggapnya paling menguasai atau paling penting daripada yang lainnya. Jadi perbedaan ukuran memiliki suatu maksud tertentu (Garha, 1980:103).

3) Ideoplastis

Pembuatan gambar bergaya ideoplastis biasanya anak-anak yang tidak hanya ingin menggambarkan apa yang diingatnya. Contohnya gambar rumah yang seluruh perabotannya nampak dari luar, sekalipun dinding rumah tidak tembus cahaya. Jadi gambar ideoplastis lebih banyak ditentukan oleh ingatan pembuatnya (Garha, 1980:108).

4) Penumpukan

Bentuk ungkapan anak untuk memperoleh kesan ruang dalam ambar yang dibuatnya. Objek yang digambarkan disusun bertimbun atau bertumpukan. Objek yang letaknya lebih dekat digambarkan di bagian bawah bidang gambar. Sedangkan gambar yang letaknya semakin jauh digambarkan di sisi atas bidang gambar (Garha, 1980:109).

5) Perebahan

Gaya rebahan merupakan cara lain untuk memperoleh kesan ruang dalam gambar. Dalam gaya ini, pembuat gambar menempatkan diri di tengah-tengah

alam yang digambarkannya. Dengan merebahkan objek-objek yang dihadapinya, kesa ruang dapat dicapainya (Garha, 1980:109).

6) Tutup Menutup

Gaya ini lebih banyak dipengaruhi oleh hasil pengamatan visual. Dalam kenyataannya, suatu benda yang letaknya lebih jauh akan terhalang atau tertutup oleh benda atau objek yang letaknya lebih dekat. Cara tutup menutup untuk memperoleh kesan ruang dalam gambar yang dibuatnya (Garha, 1980: 110).

D. Pembelajaran *Art and Design* dan Karakteristiknya

Pembelajaran *Art and Design* yang ada di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim Bantul merupakan perpaduan antara muatan desain teknologi, apresiasi seni, dan kreasi seni.

1. Pembelajaran Desain Teknologi

Terdapat sejumlah pandangan terhadap kedudukan desain sebagai ilmu. Di Indonesia sendiri terdapat dua pandangan mengenai kedudukan desain itu sendiri. Dua pandangan tersebut menurut Sachari (2005:30) “pertama penilaian bahwa desain merupakan cabang dari keilmuan praksis seni rupa. Kedua penilaian bahwa adalah desain tumbuh menjadi pohon baru meskipun bibitnya sama”. Pandangan pertama dipahami desain merupakan bagian dari cabang seni secara umum. Dalam kehidupan nyata di masyarakat, seni memiliki hubungan erat terhadap pertumbuhan teknologi.

Seni dan teknologi merupakan sesuatu yang saling berhubungan dan saling membutuhkan, paling tidak dipandang dari sisi pemakainya. Dalam

perkembangannya seni sering memperoleh masukan dari apa yang diketemukan dalam teknologi. Begitupun sebaliknya, teknologi yang tidak diberi nuansa seni akan terasa hambar (Soedarso: 2006).

Konteks pembelajaran di sekolah dasar, desain dan teknologi mencakup ketrampilan desain dan pengetahuan teknologi. Siswa belajar untuk memilih dan efisien, tepat dan aman menggunakan teknologi termasuk alat-alat, teknik, perangkat keras, perangkat lunak, bahan dan peralatan untuk mendukung proses merancang, membuat dan menyelidiki secara ilmiah. Ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjadi kreatif, kritis, dan inovatif. Sebagai wujud tanggung jawab dalam masalah desain, kebanyakan desain diinterpretasikan seperti hal-hal yang berhubungan dengan masalah teknologi, terutama sejak desain didasarkan dan mulai dipadukan dengan elemen teknologi (Sachari: 2005).

2. Pembelajaran Apresiasi

Apresiasi merupakan salah satu hal yang melekat dalam dunia seni rupa. Pengertiannya dalam diksi rupa, Susanto (2002: 14) mendeskripsikan apresiasi dengan arti

Mengerti dan menyadari sepenuhnya seluk beluk hasil seni serta menjadi sensitif terhadap segi-segi di dalamnya, sehingga mampu menikmati dan menilai karya dengan semestinya. Kemampuan mengamati dan menanggapi karya seni atau bentuk visual atau tekstual yang ada dalam karya seni, disana bukan sekadar kemampuan mencatat ciri-ciri yang ada pada objek, namun lebih dari itu kesanggupan menemukan kandungan objek itu menjadi penting. Beberapa hal yang penting dalam mengamati atau mengapresiasi karya seni adalah seringnya mengamati latar belakang informasi, kondisi psikologi saat mengamati karya.

Secara umum apresiasi adalah kesadaran terhadap nilai-nilai seni dan budaya sehingga dapat mengadakan penilaian atau penghargaan terhadapnya.

Menurut Soedarso (2006: 162) mengapresiasi berarti

Mengerti serta menyadari sepenuhnya sehingga mampu menilai semestinya; sedang dalam hubungannya dengan seni menjadi: mengerti dan menyadari sepenuhnya seluk-beluk sesuatu hasil seni serta menjadi sensitif terhadap segi-segi estetikanya, sehingga mampu menikmati dan menilai karya tersebut dengan semestinya.

Pembelajaran apresiasi seni rupa khususnya di sekolah dasar juga tergantung dari materi atau bahan pelajaran yang hendak diajarkan. Menurut Sujana (1989: 67) “sifat yang perlu diperhatikan dalam menetapkan materi atau bahan pelajaran yaitu: fakta, konsep, dan keterampilan”. Menetapkan bahan pelajaran harus sesuai dan menunjang tercapainya tujuan instruksional. Setelah bahan yang ditetapkan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan belajar mengajar artinya bagaimana bahan itu dipelajari oleh siswa. Dengan demikian bahan pembelajaran apresiasi seni rupa dapat dilakukan dengan cara siswa diminta untuk menyatakan pendapat dan gagasannya terhadap hasil karya seni rupa pada karya seni di museum, galeri atau hasil gambar siswa untuk diapresiasi.

3. Pembelajaran Kreasi

Pendidikan seni rupa mengajarkan orang untuk senantiasa berkreasi. Arti kreasi dalam Kamus Terpadu Bahasa Indonesia (2008: 387) adalah “hasil daya khayal yang diwujudkan, sedangkan berkreasi berarti menghasilkan sesuatu sebagai hasil dari buah pikiran”.

Uraian di atas berarti berkreasi seni rupa sama dengan berkarya seni rupa. Berkarya seni rupa pada dasarnya adalah proses membentuk gagasan dan mengolah media seni rupa untuk mewujudkan bentuk-bentuk atau gambaran-gambaran yang baru. Untuk membentuk gagasan, siswa perlu dilibatkan dalam berbagai pendekatan seperti menggambar, mengobservasi, mencatat, membuat sketsa, beres eksperimen, dan menyelidiki gambar-gambar atau bentuk-bentuk lainnya. Selain itu, siswa juga perlu dilibatkan dalam proses pengamatan terhadap masalah pribadi, realitas sosial, tema-tema universal, fantasi, dan imajinasi.

4. Peranan Guru Dalam Pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah formal banyak dipengaruhi oleh seorang guru. Keberadaan guru dinilai sebagai aktor utama kesuksesan pendidikan yang telah dicanangkan. Menurut Bahri Djamarah (1995: 126) pengertian tentang guru adalah

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan pengetahuan kepada anak didik di sekolah. Guru adalah orang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Dengan keilmuan yang dimilikinya, dia dapat menjadikan anak didik menjadi orang yang cerdas.

Pentingnya keberadaan seorang guru dalam mewujudkan kesuksesan pendidikan, maka tugas dan fungsi guru harus jelas. Tugas dan fungsi guru dalam kegiatan pembelajaran menurut Asmani (2009: 39-54) antara lain

a. Pendidik

Menjadi tugas pertama seorang guru adalah mengajar siswa akan pengetahuan ilmu yang dipelajari. Kedudukan ilmu sebagai syarat utama guru sebagai seorang pendidik. Kualitas guru sebagai seorang pendidik harus terus

dikembangkan melalui banyak cara seperti membaca, mengikuti informasi, dan responsive terhadap permasalahan terkini.

b. Pemimpin

Guru adalah seorang pemimpin di kelasnya. Sebagai seorang pemimpin seorang guru hendaknya harus bisa menguasai, mengendalikan, dan mengarahkan kelas menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Karakter guru sebagai pemimpin di kelasnya harus terbuka, demokratis, dan menghindari cara-cara kekerasan.

c. Fasilitator

Guru sebagai fasilitator yaitu bertugas memfasilitasi siswa untuk menemukan dan mengembangkan bakatnya. Setidaknya kemampuan yang perlu dimiliki guru sebagai seorang fasilitator diantaranya lebih meningkatkan perhatian terhadap hubungan baik dengan siswa, dapat menerima komentar balik dari siswa, serta mau dan mampu dalam menerima ide dari siswa.

d. Motivator

Sebagai motivator guru bertugas untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Dalam hal ini guru adalah psikolog yang handal, diharapkan mampu menyelami kondisi psikologi siswanya secara lahir dan batin bagaimanapun latar belakangnya.

e. Administrator

Tugas keadministrasian sudah melekat pada diri seorang guru. sebagai seorang administrator guru hendaknya terampil dalam melakukan presensi siswa saat mengajar, penilaian siswa, dan penyiapan soal-soal dalam ujian yang dilakukan.

f. Evaluator

Pelaksanaan pembelajaran tentunya terdapat kelemahan sekecil apapun itu. Oleh karenanya disini pentingnya guru sebagai seorang evaluator. Guru bertugas untuk melakukan proses evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakannya.

Uraian tersebut memberikan gambaran peranan guru sangatlah penting untuk mencapai efektifitas suatu pembelajaran. Guru dalam melaksanakan fungsi dan tugasnya harus dilandasi dengan tanggung jawab yang besar dalam dirinya. Tanggung jawab yang dimaksud bukan didasari kebutuhan finansial, melainkan tanggung jawab bagi kemajuan peradaban. Guru merupakan aktor penting kemajuan peradaban bangsa, oleh karenanya seorang guru tidak cukup hanya sekadar *transfer of knowledge* (memindahkan ilmu) dari sisi luarnya saja, tetapi juga *transfer of value* (memindahkan nilai) dari sisi dalamnya (Asmani: 2009).

E. Penelitian yang Relevan

Astuti (2007) melakukan penelitian kegiatan pembelajaran seni rupa pada siswa kelas tiga sekolah dasar dengan judul “Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Kelas III SD Negeri Nogopuro, Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan pertama, tujuan pembelajaran seni budaya dan keterampilan khususnya aspek keterampilan adalah mengidentifikasi, mengapresiasi, dan membuat jenis kerajinan nusantara. Kedua, materi yang dikembangkan dalam pembelajaran ini adalah kerajinan anyaman dari kertas. Ketiga, strategi yang digunakan dalam pembelajaran seni

budaya dan keterampilan adalah dengan pendekatan klasikal. Keempat, evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran adalah pengamatan langsung dalam kelas meliputi penilaian ranah kognitif, afektif, psikomotorik, dan penilaian kelas. Penilaian kelas yaitu penilaian yang diambil dari ulangan harian, ulangan umum, dan ujian akhir. Berdasarkan hasil penilaian, maka siswa kelas 3 B SD Negeri Nogopuro dapat dinyatakan berhasil dalam mengikuti pembelajaran seni budaya dan keterampilan.

Dukungan penelitian tersebut dengan penelitian ini meliputi objek pengamatan pada kegiatan pembelajaran seni rupa di kelas 3 Sekolah Dasar, tujuan dan materi pembelajaran, serta evaluasi dan penilaian yang digunakan dalam pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (2010), menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Fokus penelitian menuntut melakukan pengkajian secara menyeluruh dalam mendapatkan data yang lengkap dan rinci terhadap subjek dan objek penelitian. Fokus penelitian ini terletak pada penerapan model inkuiri dan penilaian autentik pada mata pelajaran *art and design* siswa kelas tiga semester dua Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim Bantul tahun ajaran 2011/2012. Model inkuiri dan penilaian autentik yang menjadi fokus penelitian merupakan komponen dalam model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*.

B. Data Penelitian

Data penelitian ini ada dua, yaitu data utama dan data tambahan. Kata-kata dan tindakan objek yang diamati atau diwawancarai merupakan data utama. Wawancara dilakukan kepada Kepala Sekolah dan Guru yang mengajar *art and design* kelas tiga Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim Bantul. Hasil wawancara dicatat melalui catatan tertulis dan perekam audio.

Data tambahan adalah dokumen tertulis seperti rencana pembelajaran, buku-buku referensi, brosur, dan arsip-arsip sekolah. Data tambahan lainnya berupa foto dokumentasi. Foto dokumentasi meliputi kegiatan pembelajaran siswa di kelas 3 mata pelajaran *art and design* dan hasil karya siswa. Foto di dapat saat melakukan pengamatan pembelajaran atau foto yang sudah tersedia di sekolah sebelum dilakukan pengamatan.

C. Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data-data utama maupun tambahan diperlukan suatu instrumen penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan pengumpulan data. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, maka peneliti disini disebut sebagai *human instrument*. Instrumen lainnya sebagai alat bantu diantaranya berupa pedoman observasi, pedoman pertanyaan untuk wawancara kepada kepala sekolah dan guru, pedoman dokumentasi tentang pelaksanaan asas belajar inkuiri dan penilaian autentik, baik tertulis maupun gambar yang diperoleh dari Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul.

D. Triangulasi data

Untuk memperoleh data yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, maka diperlukan triangulasi data. Teknik triangulasi data dalam penelitian ini menggunakan teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber. Sumber yang dijadikan untuk melakukan pemeriksaan keabsahan data

adalah pertama, guru pengajar *art and design* kelas 3 yaitu Hidayatul Imtihani, S.Pd. Kedua, orang yang ahli dalam bidang seni rupa lainnya, yaitu Budi Tri Suranto, S.Pd guru *art and design* untuk kelas 1, 2, dan 4 SDIT Internasional Luqman Al Hakim Bantul.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk melaksanakan triangulasi data dengan teknik penggunaan sumber adalah dengan: (1) membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara, (2) membandingkan data hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan, (3) membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang yang dijadikan sumber kedua.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik untuk mendapatkan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi dilakukan langsung di lokasi penelitian Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim. Observasi berupa pencatatan dari hasil pengamatan yang dilakukan langsung terhadap pelaksanaan model ikuiri dalam proses belajar mengajar mata pelajaran *art and design* pada kelas 3.

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan guru yang mengajar pada mata pelajaran *art and design*, untuk secara khusus mendapatkan data tentang penerapan model inkuiri dan penilaian autentik pada siswa kelas tiga. Kisi-kisi wawancara untuk guru meliputi aspek pengalaman mengajar, waktu pembelajaran dan minat siswa, tujuan pembelajaran, model belajar inkuiri, dan sistem penilaian autentik.

Wawancara berikutnya dilakukan dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan untuk mendapatkan data tambahan lainnya. Kisi-kisi wawancara untuk kepala sekolah meliputi aspek pengalaman memimpin sekolah, profil sekolah, kebijakan sekolah, kurikulum dan pengajaran, model inkuiri dan penilaian autentik.

Supaya hasil wawancara terekam dengan baik dan memiliki bukti telah melakukan wawancara kepada informan atau sumber data, maka alat wawancara yang digunakan berupa buku catatan dan alat rekam suara.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi dokumentasi foto dan dokumentasi tertulis. Kisi-kisi dokumentasi foto meliputi kegiatan pembelajaran *art and design*, hasil karya siswa, dan lingkungan sekolah. Dokumentasi tertulis meliputi silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran dan instrumen penilaian. Dokumentasi di dapatkan melalui kegiatan pengamatan langsung.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Dalam penganalisisan data menggunakan rincian sebagai berikut;

1. Penyusunan dan reduksi data

Mengorganisasikan data-data yang terkumpul melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang masuk dipilih dan diurutkan ke dalam pola sesuai topik penelitian. Data yang direduksi adalah data yang dianggap relevan dengan pembelajaran *art and design*.

2. Penyajian data

Sekumpulan data yang berupa uraian atau interpretasi terhadap hasil data yang diperoleh, untuk memudahkan pendeskripsian dengan memberi kemungkinan dalam menarik kesimpulan

3. Pengolahan dan verifikasi data

Mengolah data yang diterima dan membuktikan selama penelitian berlangsung atau sesudah data terkumpul. Hal-hal yang muncul dari data diuji kebenarannya melalui triangulasi sebagai bentuk validitas.

4. Kesimpulan data

Mengambil kesimpulan berdasarkan pengolahan data yang telah diuraikan. Kesimpulan sesuai dengan yang diharapkan dari penelitian berupa penerapan model pembelajaran inkuiri dan penilaian autentik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Visi dan Misi Sekolah

Berdasarkan pada dokumen tertulis resmi Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul memiliki visi menjadi sekolah yang berstandar dan berwawasan internasional yang mempersiapkan generasi masa depan beriman pada Allah, berakhlak mulia dengan penalaran yang baik, kreatif, inovatif dan berwawasan luas. Memiliki semangat yang tinggi, peduli terhadap masyarakat dan lingkungan dengan fisik yang kuat dan sehat serta kemampuan komunikasi yang baik.

Sedangkan misi yang ada di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim yaitu mendidik dan menumbuhkan anak-anak untuk:

- a. mengenal dan mencintai Allah serta Rasul-Nya.
- b. memiliki *akhlakul karimah* pada diri sendiri, orang lain dan lingkungannya.
- c. menjadi seorang intelektual yang berpikir ilmiah, berwawasan luas, berpandangan internasional dengan semangat nasionalisme yang tinggi.
- d. menjadi orang yang memiliki semangat juang tinggi, kreatif, inovatif, produktif dengan jiwa yang percaya diri dan pantang menyerah.
- e. rendah hati dan selalu menghargai orang lain.
- f. memiliki tanggung jawab dan kepedulian pada diri sendiri, orang lain, lingkungan sekitar hingga lingkungan internasional.
- g. bergaya hidup sehat dan memiliki kemampuan komunikasi yang baik

Visi dan misi sekolah bersifat jangka panjang. Berdasarkan atas visi dan misi yang telah dicanangkan tersebut, pihak sekolah membuat berbagai program kebijakan. Program kebijakan berfungsi untuk membangun kesepahaman antara berbagai pihak terkait di sekolah dengan siswa dan wali siswa.

2. Kebijakan Sekolah

Pelaksanaan pendidikan dan kegiatan pembelajaran di sekolah ini menggunakan kurikulum nasional dari Inggris, bernama *the national curriculum*. Feli Hilman sebagai Kepala Sekolah menyampaikan bahwa konsep yang diangkat oleh sekolah ini adalah konsep *tarbiyah project*, yaitu proses pendidikan yang mengarah kepada *transform* (perubahan) bukan sekadar *transfer* (pemberian). Perubahan yang dikehendaki adalah kepada *values of islam* (nilai-nilai Islam), oleh karenanya penggunaan *the national curriculum* dinilai sangat membantu dalam merealisasikan konsep tersebut. Apalagi sekolah ini tergolong baru, maka mewujudkan *tarbiyah project* menjadi tantangan tersendiri. Implementasi di kegiatan pembelajaran, *the national curriculum* diintegrasikan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Konsep internasional yang sudah menjadi satu bagian nama identitas sekolah terletak pada proses pembelajaran yang dilakukan, merupakan standar yang biasa digunakan di sekolah-sekolah internasional di Eropa. Indikator lain internasional adalah bahasa yang digunakan dalam pembelajaran dominan dengan bahasa Inggris. Maka, penggunaan bahasa Inggris di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul menjadi suatu keharusan. Siswa sejak

kelas satu sudah mulai dikenalkan dengan bahasa Inggris. Pengenalannya tidak hanya saat mata pelajaran bahasa Inggris, tetapi saat kegiatan pembelajaran berlangsung hampir di semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran *art and design*.

Bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa komunikasi antara guru dengan murid, maupun murid dengan sesama murid. Misalkan saat guru membuka pelajaran dan memberikan pengantar materi menggunakan bahasa Inggris. Substansi penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi adalah membuat bahasa Inggris tidak menjadi hal yang menakutkan bagi siswa, namun justru menjadi hal yang menyenangkan bagi siswa. Peranan guru di sekolah tersebut dalam hal berbahasa adalah membangun sisi emosional siswa.

Kegiatan pembelajaran di sekolah ini berlangsung dari hari senin sampai jum'at dengan alokasi waktu mulai pukul 07.00 sampai 14.00 WIB. Sedangkan hari sabtu digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler. Untuk meningkatkan kualitas siswa selain melalui pembelajaran, sekolah membuat kebijakan terkait perilaku dan disiplin. Kebijakan meliputi *reward and punishment*, peran kepala sekolah guru dan karyawan, peran orang tua, sistem pendukung guru, karyawan dan orang tua, serta monitoring dan *review*. Langkah kebijakan ini diambil untuk membangun kerja sama antara pihak yayasan, kepala sekolah, guru, karyawan, siswa, dan wali siswa.

Cara lain sekolah dalam bekerja sama dengan orang tua siswa melalui buku komunikasi (*communication book*). Buku komunikasi ini diisi oleh guru wali kelas untuk mengetahui karakter kepribadian siswa saat jam aktif sekolah,

misalkan perilaku sosial, aktivitas ibadah, hafalan dan sebagainya. Selain diisi oleh guru, buku komunikasi juga diisi oleh wali murid terkait aktivitas siswa saat di rumah. Misalkan sholat shubuh, aktivitas belajar siswa di rumah, tontonan televisi, dan lainnya. Melalui kebijakan buku komunikasi ini siswa dengan mudah dapat dipantau perkembangannya di sekolah dan di rumah setiap selama satu semester.

Upaya yang dilakukan sekolah tidak sekadar peningkatan kualitas siswa, namun juga peningkatan kualitas guru. Langkah yang dilakukan diantaranya membuat kebijakan rutin bagi guru, artinya bahwa sifat kebijakan bersifat harian yang diperuntukkan khusus bagi semua guru di sekolah ini. Kebijakan meliputi semua aktivitas yang harus dilakukan mulai jadwal kehadiran pagi hari sampai penutupan usai sekolah pada siang hari.

Program untuk meningkatkan kualitas guru pengajar sekolah ini dengan cara diantaranya memberikan pelatihan-pelatihan kepada guru atau mengutus guru untuk mengikuti pelatihan yang ada di luar. Seperti pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam mengajar yang diselenggarakan oleh Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) . Selain pelatihan, diadakan forum semua guru pada hari sabtu. Forum tersebut langsung dikelola oleh kepala sekolah sebagai proses penyamaan paradigma, kontrol dan evaluasi kinerja guru.

3. Tujuan Pembelajaran *Art and Design*

Setiap kegiatan pembelajaran senantiasa diorientasikan pada tujuan yang ditetapkan. Tujuan pembelajaran *art and design* di Sekolah Dasar Islam Terpadu

Internasional Luqman Al Hakim Bantul merupakan turunan dari kurikulum *the national curriculum*. Berdasarkan sumber yang diperoleh melalui dokumentasi tertulis dari guru *art and design*, bahwa tujuan pembelajaran *art and design* adalah untuk mencapai kompetensi yang diklasifikasikan berdasarkan level siswa. Level siswa sama artinya dengan jenjang kelas.

Tabel 1: *Attainment Target Art and Design Level 1 sampai 6*

Level	<i>Attainment Target</i>
Level 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanggapi ide 2. Mampu memperkirakan karya yang akan dibuat 3. Bisa menggabungkan beberapa bentuk 2D menjadi bentuk baru 4. Mampu mengidentifikasi tekstur bahan 5. Mampu menggabungkan beberapa bahan menjadi sebuah karya 6. Mampu menceritakan karyanya sendiri 7. Percaya diri dengan hasil karyanya sendiri 8. Mampu merawat hasil karya sendiri dengan baik
Level 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengusulkan ide 2. Mampu menggabungkan beberapa bentuk 3D menjadi bentuk baru 3. Mampu memanfaatkan unsur visual dan sifat bahan dengan maksud yang jelas 4. Mampu memberi komentar positif terhadap karya sendiri 5. Mampu memberi komentar positif terhadap karya orang lain 6. Mampu menceritakan kelebihan karya sendiri 7. Mampu mengetahui kekurangan karya sendiri 8. Memberikan saran untuk meningkatkan pekerjaan mereka sendiri
Level 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda 4. Mampu mencoba memilih bahan yang tepat 5. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 6. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan

	perbedaan antara karya seni
Level 4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu membuat karya dari hasil ideku 2. Mampu membuat rancangan dan ide yang berbeda untuk pekerjaank 3. Mampu memberikan pendapat dari karya seniman dan menghubungkannya dengan pekerjaanku 4. Mampu memperbaiki dan mengembangkan karya seniku 5. Mampu mengetahui bagaimana memilih bahan yang tepat untuk pekerjaan 6. Memahami teknik-teknik dan konteks dari pekerjaan
Level 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengeksplorasi ide dan memilih informasi untuk mengembangkan pekerjaan 2. Mampu memodifikasi bahan-bahan agar sesuai dengan ide dan maksud pekerjaan 3. Mampu menganalisa dan mendiskusikan tentang karya seni 4. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki pekerjaan untuk menunjukkan maksud dan tujuan 5. Mampu meneliti seniman yang berhubungan dengan pekerjaan 6. Mampu menggunakan hasil penelitian untuk mengembangkan pekerjaan
Level 6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengeksplorasi dan menilai karya seni dari sejarah, konteks sosial dan budaya yang berbeda 2. Mampu menggunakan informasi untuk mewujudkan ide dengan mempertimbangkan tujuan dan sasaran 3. Mampu memanipulasi bahan-bahan dan menganalisa hasil 4. Mampu menganalisa dan memberikan pendapat mengenai bagaimana ide-ide dan maksud dapat tersampaikan dalam karya

Fokus objek penelitian yaitu pada kelas 3 Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul, maka *attaitment target* yang digunakan adalah pada level 3. *Attaitment target* tersebut didasarkan pada *the national curriculum* yang digunakan di sekolah ini.

4. Waktu Pembelajaran dan Respon Siswa pada Mata Pelajaran *Art and Design*

Kegiatan pembelajaran *art and design* dilaksanakan dalam satu semester sebanyak 24 kali pertemuan. Intensitas pembelajaran berlangsung satu kali dalam satu pekan. Lama pembelajaran setiap satu kali pertemuan selama 45 menit, sehingga total waktu yang diperlukan untuk pembelajaran *art and design* selama satu semester adalah 1.080 menit.

Respon siswa dalam proses kegiatan pembelajaran *art and design* sangat baik. Hidayatul Imtihani selaku pengampu *art and design* di kelas tiga mengatakan dalam wawancara yang dilakukan Jum'at, 15 Juni 2012

Alhamdulillah, respon dan minat siswa sangat baik dalam pembelajaran *art and design*, bahkan hampir sebagian besar anak menyukai subjek tersebut. Anak-anak sangat suka menggambar, sampai-sampai *worksheet* yang diberikan kepada mereka jarang bersih dari gambar-gambar kreatif mereka. Beberapa anak lain sangat menyukai membuat benda-benda tertentu, memotong kertas, dan lain sebagainya. Dengan beberapa kegemaran yang ada dari siswa tersebut mempermudah kami untuk menyampaikan pembelajaran *art and design*.

Siswa merasa senang dan bersemangat apabila sedang melakukan kegiatan pembelajaran *art and design*. Bagi sebagian besar siswa mata pelajaran *art and design* merupakan hal yang paling dinantikan. Melalui pembelajaran *art and design* ini siswa banyak terbantuan untuk mengikuti pembelajaran mata pelajaran lainnya. Artinya manfaat seni membantu belajar bidang studi lain berdampak nyata. Melihat hal demikian, Feli Himan mengatakan dalam wawancara yang dilakukan Jum'at, 5 Agustus 2011

Dalam hal ini tidak hanya *art and design*. Tetapi seni secara umum sangat membantu proses belajar siswa dalam pembelajaran apapun itu. Mulai dari membangun semangat belajar, bisa dilakukan melalui seni. Dengan seni banyak yang bisa dicakup juga, seperti kreatifitas belajar, termasuk

kemampuan menemukan suatu masalah (*problem solver*). Seni merupakan alat untuk membantu anak-anak belajar, maka seni merupakan sesuatu yang wajib untuk ditempuh”

Respon baik siswa terlihat pada proses pembelajaran *art and design* yang meliputi pembelajaran eksplorasi dan investigasi, pembuatan karya, serta evaluasi dan apresiasi karya. Berikut gambar I yang menunjukkan proses pembelajaran *art and design* di kelas 3 B saat pembuatan karya.



Gambar I: **Proses Pembelajaran *Art and Design* di Kelas 3 B**
(Dokumentasi: Sigit Setyawan, April 2012)

5. Perangkat pembelajaran *art and design*

Proses setiap kegiatan pembelajaran akan sangat terbantu dengan adanya perangkat pembelajaran . Perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru *art and design* meliputi: silabus, *lesson plan*, dan *worksheet*. Seluruh perangkat pembelajaran secara garis besar adalah upaya mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Perangkat pertama yaitu silabus, berdasarkan pengamatan yang dilakukan silabus mata pelajaran *art and design* di kelas tiga tidak selesai pembuatannya. Tidak adanya silabus sehingga membuat guru pengampu *art and design* menjadikan *attainment target* level 3 sebagai pedoman utama kegiatan pembelajaran, dari *attainment target* level 3 ini diturunkan ke dalam *lesson plan*.

Perangkat pembelajaran ke dua yaitu *Lesson plan* atau bisa diartikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), merupakan rencana untuk pelaksanaan setiap materi pembelajaran. Komponen dalam *lesson plan* meliputi; (1) nama dan identitas sekolah, (2) materi *project*, (3) kompetensi dasar, (4) indikator keberhasilan belajar, (5) Langkah pembelajaran tiap pertemuan yang berisi *character building*, metode pembelajaran, *attainment target*, serta aktivitas pembelajaran.

Perangkat pembelajaran ke tiga adalah *worksheet*, sejenis dengan lembar kerja siswa. *Worksheet* merupakan perangkat yang dibuat setiap guru yang akan mengajar di kelas untuk dikerjakan para siswa. *Worksheet* berfungsi untuk membantu siswa dalam menemukan rumusan masalah, desain rancangan karya, teknik pembuatan, serta alat dan bahan untuk membuat karya. Isi dari *worksheet* bersifat fleksibel menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan pada siswa. Sebagai contoh dalam materi pembuatan karya *sundial*. *Worksheet* yang dibuat guru berisi tentang gambar yang harus di urutkan oleh siswa dalam membuat karya *sundial* yang benar, serta alat dan bahan apa yang digunakan.

Sumber belajar untuk kegiatan pembelajaran di dapatkan sebagian besar dari buku-buku seni rupa. Selain sumber dari buku, sumber belajar juga

didapatkan dari orang yang ahli di bidang seni atau kerajinan, hasil-hasil seminar internal guru sekolahan, kegiatan *filltrip* dan hasil dari *searching* internet berupa tulisan artikel atau karya ilmiah lainnya.

6. Penerapan Inkuiri dalam Proses Pembelajaran *Art and Design*

Mata pelajaran *art and design* di kelas tiga diampu oleh Hidayatul Imtihani. Pelaksanaan pembelajaran guru pengajar berperan sebagai fasilitator. Guru tidak saja menjadikan siswa sebagai objek, melainkan juga sebagai subjek dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru (*teacher centre*) tetapi berpusat pada siswa (*student centre*). Berikut uraian tentang pelaksanaan pembelajaran *art and design* berupa materi yang diajarkan dengan model inkuiri.

Materi pembelajaran *art and design* dengan berbasis proyek (karya), hal ini dikarenakan penilaian autentik juga dengan menggunakan proyek. Selama semester dua di kelas 3 terdiri dari tujuh materi pelajaran, dengan demikian siswa membuat karya sejumlah materi yang diajarkan. Materi pelajaran yang diajarkan meliputi: (1) pembuatan karya boneka bayangan (2) pembuatan karya gerabah (3) pembuatan karya *sundial* (4) pembuatan karya layang-layang (5) pembuatan karya magnet buatan (6) pembuatan karya jam pasir (7) pembuatan karya kreasi unsur pegas.

Materi pertama tentang pembuatan karya boneka bayangan. Materi ini dilaksanakan melalui tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama aktivitas kegiatan pembelajaran meliputi: (1) pengantar materi oleh guru dengan ceramah singkat

.(2) guru menayangkan contoh-contoh gambar karya seni boneka melalui layar monitor, (3) guru melakukan brainstorming terhadap siswa untuk menggali pendapat dan pengetahuan awal, (4) guru membagikan *worksheet* kepada siswa untuk dibuat desain rancangan karya berupa judul karya, teknik pembuatan, alat dan bahan yang digunakan.

Pertemuan kedua adalah proses pengerjaan karya oleh siswa berdasarkan desain rancangan yang telah dibuat pada pertemuan pertama. Aktivitas pada pertemuan kedua ini meliputi; (1) pengecekan kesiapan alat dan bahan yang digunakan untuk berkarya, (2) guru membagikan lembar *worksheet* yang dibuat siswa pada pertemuan pertama, (3) siswa mulai berproses membuat karya, (4) setelah selesai siswa diminta untuk membereskan lokasi berkarya agar bersih kembali.

Pertemuan ketiga adalah proses evaluasi karya. Aktivitas pada pertemuan ini meliputi; (1) guru membagikan lembar evaluasi kepada siswa, (2) siswa mengisi lembar evaluasi dengan menuliskan kelebihan dan kekurangan dari karya yang dibuatnya, (3) siswa memperbaiki kekurangan karya berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan.

Materi kedua tentang pembuatan karya seni gerabah. Materi ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama aktivitas kegiatan pembelajaran meliputi: (1) pengantar materi oleh guru dengan ceramah singkat, (2) guru melakukan brainstorming terhadap siswa untuk menggali pendapat dan pengetahuan awal melalui lembar *worksheet*. (3) siswa menguraikan pendapat dan pengetahuan awal gerabah dalam lembar *worksheet* yang telah dibagikan.

Pertemuan kedua melakukan kegiatan *filltrip* (di luar sekolah) dengan mengobservasi langsung pembuatan karya seni gerabah di Kasongan Kasihan Bantul. Selama di Kasongan siswa diberi penjelasan dan contoh cara membuat karya seni gerabah oleh pemilik dan karyawan pembuat gerabah Kasongan. Setelah selesai pengarahan siswa kemudian belajar praktik membuat karya seni gerabah langsung di Kasongan.

Pertemuan ketiga siswa melakukan proses berkarya lanjut dari karya yang dibuat dan telah dibakar pada pertemuan kedua dalam kegiatan *filltrip*. Proses berkarya lanjut berupa *finishing* karya gerabah dengan menggunakan cat tembok yang sudah dicampur warna sandy. Pembelajaran kreasi banyak terlihat pada karya gerabah. Berikut gambar II menjelaskan contoh karya gerabah dengan bentuk kreasi vas bunga dengan motif tumbuhan karya Diva Nurvitriana dan karya gerabah bentuk kreasi wajah pada karya Nafisa Khalida kelas 3B.



**Gambar II: Hasil Karya Gerabah Diva Nurvitriana dan Nafisa Khalida Kelas 3 B
(Dokumentasi: Sigit Setyawan, Juni 2012)**

Pertemuan keempat siswa mengevaluasi hasil karyanya untuk mengetahui kelebihan dan kekurangannya. Cara guru melakukan evaluasi dengan cara siswa diminta untuk membandingkan rencana yang dibuat dengan kenyataan yang dialami oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran ini. *Worksheet* yang dibuat siswa pada pertemuan pertama dibagikan kembali untuk bahan evaluasi. Dari hasil evaluasi, siswa bisa memperbaiki kembali karya yang telah dibuatnya.

Materi ketiga yaitu pembuatan karya *sundial*. Materi *sundial* ini adalah hasil integrasi dengan mata pelajaran *science*. Teori dan pengetahuan tentang *sundial* dipelajari oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran *science*, selanjutnya wujud benda *sundial* dibuat dalam kegiatan pembelajaran *art and design*. Materi *sundial* dalam kegiatan pembelajaran *art and design* selesai dalam waktu tiga pertemuan. Pertemuan pertama materi *sundial* aktivitas pembelajaran meliputi (1) guru melakukan *brainstorming* terhadap siswa untuk menggali pendapat dan pengetahuan tentang *sundial* yang sudah dipelajari pada mata pelajaran *science*, (2) guru membagikan *worksheet* kepada siswa. (3) siswa membuat desain rancangan, alat dan bahan yang digunakan.

Pertemuan kedua siswa mulai mengerjakan karya *sundial* sesuai dengan pengetahuan yang diketahui dari pertemuan pertama dan teknik pembuatan yang ditemukan pada pertemuan kedua. Aktivitas pada pertemuan kedua ini meliputi (1) guru melakukan pengecekan kesiapan alat dan bahan siswa. (2) guru membagikan kembali *worksheet* yang dikerjakan siswa pada pertemuan pertama untuk menjadi panduan dalam pengerjaan karya. (3) siswa mulai membuat karya

sundial sesuai dengan worksheet yang telah dikerjakan. Guru selanjutnya melakukan proses pendampingan siswa dalam pengerjaan karya *sundial*.

Pertemuan ketiga berupa kegiatan evaluasi karya siswa. Aktivitas pada pertemuan ini meliputi; (1) guru membagikan lembar evaluasi kepada siswa, (2) siswa mengisi lembar evaluasi dengan menuliskan kelebihan dan kekurangan dari karya yang dibuatnya, (3) siswa memperbaiki kekurangan karya berdasarkan hasil evaluasi.



Gambar III: Rendra Raihan Kelas 3 B Melakukan Evaluasi Hasil Karya *Sundial*
(Dokumentasi: SDIT Internasional Luqman Al Hakim, April 2012)

Karya *sundial* untuk menemukan bayangan sudut yang ditimbulkan oleh adanya benda segitiga yang tersinari cahaya matahari. Bentuk kreasi siswa pada karya ini adalah ilustrasi gambar dalam media kertas yang digunakan dan pewarnaannya. Pada gambar III di atas terlihat Rendra Raihan siswa kelas 3 B sedang mengevaluasi karya *sundial* apakah sesuai dengan rancangan yang dibuatnya.

Materi keempat pembelajaran *art and design* adalah pembuatan karya layang-layang. Materi ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama meliputi: (1) pembahasan dan pengenalan mengenai layang-layang. Pembahasan dilakukan dengan menampilkan proses pembuatan layang-layang beragam bentuk melalui layar proyektor disertai dengan penjelasan oleh guru. (2) siswa diminta membuat desain rancangan karya layang-layang melalui lembar *worksheet* yang dibagikan.

Pertemuan kedua pada materi ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah pembuatan karya oleh siswa. Masing-masing siswa diminta untuk membuat satu karya layang-layang. Kesulitan yang dihadapi siswa saat berkarya banyak dikonsultasikan kepada guru, sehingga dalam hal ini guru membantu siswa dalam memecahkan permasalahan. Berikut gambar IV menerangkan proses pembelajaran pembuatan karya yang dilakukan oleh Hamzah Syaifudin siswa kelas 3 B.



**Gambar IV: Hamzah Syaifudin Kelas 3 B Membuat Karya Layang-layang
(Dokumentasi: SDIT Internasional Luqman Al Hakim, Mei 2012)**

Pertemuan ketiga materi ini adalah evaluasi terhadap hasil karya. Sebelum dilakukan evaluasi tertulis, semua siswa bersama guru melakukan aktivitas penerbangan layang-layang. Melalui aktivitas ini mulai bisa diketahui apakah layang-layang yang dibuat telah benar teknik perancangannya. Untuk memperdalam proses evaluasi dengan menuliskan kelebihan dan kekurangan dari karya seni ini melalui lembar evaluasi yang disediakan oleh guru. Hasil dari evaluasi menjadi bahan bagi siswa untuk memperbaiki kembali kekurangan dari karya buatannya.

Materi kelima pembelajaran *art and design* adalah pembuatan karya magnet buatan. Materi magnet buatan merupakan integrasi dengan mata pelajaran *science*. Teori dan pengetahuan tentang magnet dipelajari oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran *science*, selanjutnya wujud karya magnet buatan dibuat siswa dalam kegiatan pembelajaran *art and design*. Materi magnet buatan pada pembelajaran *art and design* selesai selama tiga kali pertemuan.

Pertemuan pertama materi ini dalam kegiatan pembelajaran *art and design* meliputi; (1) guru melakukan *brainstorming* untuk menggali pengetahuan awal siswa tentang materi yang diajarkan, (2) guru meminta siswa bereksplorasi ide tentang bagaimana teknik pembuatan magnet buatan serta alat dan bahan apa yang digunakan melalui *worksheet* yang sudah dibagikan pada siswa. Melalui kegiatan ini siswa menemukan pengetahuan, teknik pembuatan, alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya magnet buatan.

Pertemuan kedua kegiatan pembelajaran *art and design* adalah proses pembuatan karya magnet buatan oleh siswa. Lembar *worksheet* yang telah diisi

oleh siswa pada pertemuan pertama dibagikan kembali oleh guru untuk menjadi panduan dalam pengerjaan karya. Kegiatan pada pertemuan kedua ini guru banyak memberikan pendampingan serta pengamatan terhadap sikap siswa dalam berproses karya. Karya magnet yang dibuat siswa menggunakan bahan baterai, paku, dan kumparan tembaga. Karya magnet buatan lebih dominan berupa pembelajaran desain teknologi. Berikut gambar V salah satu hasil karya magnet buatan siswa kelas 3 B.



**Gambar V: Karya Magnet Buatan Alifia Zahra Kelas 3B
(Dokumentasi: Sigit Setyawan, Juni 2012)**

Pertemuan ketiga berupa kegiatan evaluasi karya siswa. Aktivitas pada pertemuan ini meliputi; (1) guru membagikan lembar evaluasi kepada siswa, (2) siswa mengisi lembar evaluasi dengan menuliskan kelebihan dan kekurangan dari karya yang dibuatnya, (3) siswa memperbaiki kekurangan karya berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan.

Materi keenam pembelajaran *art and design* adalah pembuatan karya jam pasir. Materi jam pasir juga merupakan integrasi dengan mata pelajaran *science*.

Teori dan pengetahuan tentang jam pasir dipelajari oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran *science*, selanjutnya wujud karya jam pasir dibuat dalam kegiatan pembelajaran *art and design*. Materi pembuatan karya jam pasir selesai selama tiga kali pertemuan.

Pertemuan pertama materi ini, kegiatan pembelajaran *art and design* yang dilakukan meliputi; (1) guru menayangkan contoh gambar dan proses kerja jam pasir melalui layar monitor, (2) guru meminta siswa bereksplorasi ide tentang bentuk kreatifitas jam pasir dari botol bekas, eksplorasi ide melalui *worksheet* yang sudah dibagikan pada siswa.

Pertemuan kedua adalah proses pengerjaan karya oleh siswa berdasarkan desain rancangan yang telah dibuat pada pertemuan pertama. Aktivitas pada pertemuan kedua ini meliputi; (1) pengecekan kesiapan alat dan bahan yang digunakan untuk berkarya, (2) guru membagikan lembar *worksheet* yang dibuat siswa pada pertemuan pertama, (3) siswa mulai berproses membuat karya, (4) setelah selesai siswa diminta membereskan lokasi berkarya agar bersih kembali.

Pertemuan ketiga berupa kegiatan evaluasi karya siswa. Aktivitas pada pertemuan ini meliputi; (1) guru membagikan lembar evaluasi kepada siswa, (2) siswa mengisi lembar evaluasi dengan menuliskan kelebihan dan kekurangan dari karya yang dibuatnya, (3) guru melakukan wawancara terhadap karya siswa, (4) siswa memperbaiki kekurangan karya berdasarkan hasil evaluasi.

Materi ketujuh pembelajaran *art and design* adalah pembuatan karya kreasi pegas. Materi tentang karya kreasi pegas juga merupakan integrasi dengan mata pelajaran *science*. Teori dan pengetahuan tentang pegas dipelajari oleh siswa

dalam kegiatan pembelajaran *science*, selanjutnya wujud karya yang menggambarkan konsep pegas dibuat dalam kegiatan pembelajaran *art and design*. Materi kreasi pegas ini selesai selama tiga kali pertemuan.

Pertemuan pertama materi ini diikuti siswa di mata pelajaran *science*. Selanjutnya pertemuan kedua dalam kegiatan pembelajaran *art and design* meliputi; (1) guru memberikan contoh gambar tentang sifat pegas, (2) guru melakukan *brainstorming* untuk menggali pengetahuan awal siswa tentang materi yang diajarkan, (3) meminta siswa bereksplorasi ide tentang bagaimana teknik pembuatan karya serta alat dan bahan apa yang digunakan melalui *worksheet* yang dibagikan pada siswa.

Pertemuan kedua siswa mulai mengerjakan karya kreasi pegas sesuai dengan pengetahuan yang diketahui dari pertemuan pertama dan teknik pembuatan yang ditemukan pada pertemuan kedua. Aktivitas pada pertemuan kedua ini meliputi (1) guru melakukan pengecekan kesiapan alat dan bahan siswa. (2) guru membagikan kembali *worksheet* yang dikerjakan siswa pada pertemuan pertama untuk menjadi panduan dalam pengerjaan karya. (3) siswa mulai membuat karya sundial sesuai dengan *worksheet* yang telah dikerjakan. Setelah selesai siswa diminta untuk membereskan lokasi berkarya agar bersih kembali.

Pertemuan ketiga berupa kegiatan evaluasi karya siswa. Aktivitas pada pertemuan ini meliputi; (1) guru membagikan lembar evaluasi kepada siswa, (2) siswa mengisi lembar evaluasi dengan menuliskan kelebihan dan kekurangan dari karya yang dibuatnya, (3) siswa memperbaiki kekurangan karya berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan.

Karya kreasi dengan unsur pegas adalah dimana siswa membuat karya dari bahan, alat, serta teknik pembuatannya dari hasil penemuannya. Diantara contoh karya yang ada adalah karya milik Kayla Amanda siswa kelas 3B. Kreasi karya Kayla terletak pada bentuk objek berupa binatang dan tumbuhan. Unsur pegas diletakkan di bawah objek binatang dan tumbuhan yang dibuatnya. Karya ini seluruhnya menggunakan bahan dari kertas. Berikut gambar VI yang menerangkan karya Kayla Amanda siswa kelas 3B.



**Gambar VI: Karya Kreasi Pegas Kayla Amanda Siswa Kelas 3B
(Dokumentasi: Sigit Setyawan, Juni 2012)**

Uraian di atas secara garis besar menggambarkan bahwa model inkuiri pada kegiatan pembelajaran *art and design* tampak dari langkah-langkah pembelajaran di setiap pertemuan. Pertemuan pertama berupa kegiatan eksplorasi dan membangun ide, pada pertemuan ini inkuiri yang dilakukan siswa adalah melakukan investigasi dan mencari segala sumber informasi terkait materi yang sedang dipelajari. Selanjutnya siswa menemukan karya apa yang hendak dibuat,

alat dan bahan apa yang akan digunakan dari hasil investigasi lapangan dan eksplorasi ide dasarnya. Semua hasil temuannya dituliskan pada lembar *worksheet* yang disediakan.

Pertemuan kedua berupa kegiatan pembuatan karya, yaitu melaksanakan desain rancangan karya, teknik berkarya, bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan karya dari hasil temuan pada pertemuan pertama. Pertemuan ketiga berupa kegiatan evaluasi dan apresiasi terhadap hasil karya setiap siswa. Setiap siswa melakukan proses evaluasi untuk menemukan kelebihan dan kekurangan karyanya, serta menemukan cara bagaimana memperbaiki kekurangan karyanya. Setiap pertemuan pembelajaran dengan model inkuiri dimaksudkan untuk mencapai target yang menjadi tujuan pembelajaran *art and design*. Berikut tabel kegiatan pembelajaran inkuiri untuk mencapai *attainment target* beserta materi pelajaran yang diajarkan di kelas 3.

Tabel 2: Bentuk Inkuiri pada Proses Pembelajaran *Art and Design*

MATERI	ATTAINMENT TARGET	BENTUK INKUIRI
1. karya boneka bayangan 2. karya gerabah 3. karya sundial 4. karya layang-layang 5. karya magnet buatan 6. karya jam pasir 7. karya kreasi pegas	1. mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan.	pembelajaran pertama: eksplorasi dan membangun ide.
	2. mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda.	pembelajaran kedua: proses pembuatan karya
	3. mampu mencoba memilih bahan yang tepat.	
	4. mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda.	
	5. mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni.	
	6. mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karyanya.	pembelajaran ketiga: evaluasi dan apresiasi karya

7. Keuntungan Menggunakan Penilaian Autentik

Penilaian autentik di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul diterapkan ke semua mata pelajaran. Filosofis sekolah yang menghendaki adanya *transform* (perubahan) bukan *transfer* (pemberian), maka penilaian autentik dilakukan untuk mampu menggambarkan kemampuan anak secara keseluruhan dan hal yang sebenarnya. Menurut Fely Hilman dalam wawancara yang dilakukan Jum'at, 5 Agustus 2011, secara umum keuntungan mengapa menggunakan penilaian autentik daripada penilaian model lainnya dijelaskan sebagaimana berikut

Keuntungan menggunakan penilaian autentik untuk menggambarkan hal yang sebenarnya pada diri siswa. Di sekolah ini target utamanya anak memiliki *skill* sesuai tujuan masing-masing mata pelajaran yang ditetapkan oleh sekolah, bagaimana kita melihat skill siswa kalau tidak menggunakan cara autentik? Misalkan *skill* komunikasi, bagaimana siswa mampu mempresentasikan ide karya. Hal demikian tidak bisa hanya dituliskan dengan angka-angka saja. Maka siswa praktik presentasi dan guru mengamati langsung serta memberikan penilaian. Kelebihan dan kekurangan siswa dideskripsikan sehingga kemampuan siswa akan terlihat.

Uraian hasil wawancara tersebut dipahami bahwa sekolah ini menggunakan penilaian autentik dikarenakan model penilaian ini banyak memiliki sisi-sisi keuntungan atau kelebihan dibandingkan dengan lainnya. Melalui cara menilai siswa secara autentik diharapkan bisa menggambarkan kemampuan siswa sebenarnya yang didasarkan pada tujuan setiap pembelajaran.

9. Bentuk dan Instrumen Penilaian yang Digunakan

Penilaian autentik pada mata pelajaran *art and design* menggunakan *project* karya siswa. Aspek penilaian setiap materi pembelajaran meliputi aspek

persiapan, proses pembuatan, hasil karya, dan *performance*. Masing-masing dari aspek diklasifikasikan dalam butir-butir ketrampilan. Berdasarkan dokumentasi tertulis sekolah instrumen penilaian yang digunakan sebagai proses penilaian autentik materi kegiatan pembelajaran *art and design* adalah sebagai berikut

Tabel 3: Instrumen Penilaian Proses Pembelajaran *Art and Design*

NO	ASPEK DAN BUTIR KETERAMPILAN	SKOR SISWA
PERSIAPAN		
1	Persiapan bahan	
2	Persiapan peralatan	
3	Persiapan desain	
PROSES PEMBUATAN		
4	Bekerja secara mandiri	
5	Bekerja dengan tenang	
6	Memiliki daya juang yang baik dalam melakukan praktikum.	
7	Bertanggung jawab terhadap pekerjaan	
8	Mengerjakan dengan semangat	
9	Mengerjakan tugas sesuai dengan instruksi yang telah ditetapkan	
10.	Penyelesaian hasil karya	
HASIL KARYA		
11	Kerapian hasil kerja	
12	Pemilihan bahan	
13	Keindahan	
14	Ketahanan karya	
15	Orisinalitas ide	
16	Kreativitas	
17	Komposisi	
18	Kebersihan	
<i>PERFORMANCE (WAWANCARA)</i>		
19	Alasan Pemilihan karya	
20	Alasan Pemilihan bahan	
21	Mengetahui kegunaan karya	
22	Mengetahui kelemahan dan kelebihan hasil karya.	
23	Mengetahui saran perbaikan hasil karya.	
JUMLAH SKOR		

Keterangan penskoran : *Good* : 56-70, *Very good* : 71-85, *Excellent* :86-100

Hasil penilaian dari kegiatan pembelajaran tersebut menjadi bahan pengukuran untuk menentukan nilai akhir. Nilai akhir kemampuan siswa berdasarkan pada *attainment target* level 3. Bobot penilaian untuk menentukan nilai akhir berdasarkan delta perkembangan siswa selama pembelajaran dan hasil karya. Bentuk nilai akhir hasil belajar siswa dengan menggunakan ketercapaian ukuran yaitu, *excellent*, *very good*, *good*, atau *need improvement*. Format hasil akhir penilaian pada mata pelajaran *art and design* berdasarkan sumber dokumentasi tertulis sekolah sebagai berikut

Tabel 4: **Format Penilaian Akhir Mata Pelajaran *Art and Design***

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		
sikap		Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

10. Penerapan Penilaian Autentik pada Mata Pelajaran *Art and Design*

Penilaian autentik dengan menggunakan *project* dalam aplikasinya membutuhkan teknik yang tepat menghasilkan segala informasi perkembangan belajar siswa. Pengumpulan informasi yang dilakukan oleh guru pada mata pelajaran *art and design* yaitu pertama melalui observasi harian, kedua melalui wawancara, dan ketiga melalui ujian akhir.

Teknik dengan observasi harian, hal ini dilakukan oleh guru secara intensif saat kegiatan pembelajaran *art and design* berlangsung. Pengamatan dilakukan terhadap proses perkembangan siswa pada setiap pertemuan materi pembelajaran. Aspek yang diamati selama pembelajaran *art and design* berlangsung meliputi aspek persiapan, proses berkarya, *performance*, dan evaluasi.

Teknik kedua yaitu melalui wawancara, dilakukan saat tes akhir semester. Wawancara yang dilakukan guru pada siswa untuk menggali pengetahuan siswa terhadap karya yang dibuat. kisi-kisi wawancara meliputi aspek eksplorasi ide, proses pembuatan karya, serta evaluasi terhadap karya buatannya. Adapun penjelasan dari kisi-kisi wawancara termuat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5: Kisi-kisi Wawancara Kepada Siswa Kelas 3 B

No	Questions	Attainment Target	Answers
	Eksplorasi ide		
1	Darimanakah kamu mendapatkan ide untuk membuat karyamu?	Siswa mampu menanggapi ide	
2	Bagaimana kamu mencari ide? Apakah dibantu/inisiatif sendiri?	Siswa mampu mengusulkan idenya	
3	Pernahkah melihat karya seperti karyamu sebelumnya? Dimana?	a. Siswa mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda	

		b. Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaanku	
	Membuat Karya		
4	Ceritakan secara singkat cara membuat karyamu!	a. Siswa mampu menceritakan karyanya sendiri b. Siswa mampu menggabungkan beberapa bentuk 2D dan 3D menjadi bentuk baru c. Siswa mampu memperkirakan karya yang akan dibuat (bahan dan teknik, ukuran) d. Siswa mampu mengidentifikasi tekstur bahan. e. Siswa mampu menggabungkan beberapa bahan menjadi sebuah karya. f. Siswa mampu memanfaatkan unsur visual dan sifat bahan dengan maksud yang jelas. g. Siswa mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda h. Siswa mampu mencoba memilih bahan yang tepat	
5	Apakah kamu membuat karya sendiri atau dibantu?	Siswa percaya diri dengan hasil karyanya sendiri	
6	Sesuaikah hasil karyamu dengan gambarmu sebelumnya? Jika tidak sesuai mengapa?		
	Evaluasi		
7	Apakah kamu puas dan bangga dengan karyamu?	a. Siswa mampu memberi komentar positif terhadap karya sendiri. b. Siswa mampu merawat hasil karya sendiri dengan baik.	
8	Ceritakan perbedaan karyamu dengan temanmu!	a. Siswa mampu memberi komentar positif terhadap karya orang lain b. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni	

9	Apakah kelebihan dari karyamu?Jelaskan!	Siswa mampu menceritakan kelebihan karya sendiri.	
10	Adakah kekurangan dari karyamu? Jelaskan!	Siswa mampu mengetahui kekurangan karya sendiri.	
11	Apakah ada yang ingin kamu perbaiki dari karyamu agar menjadi lebih baik? Apa dan bagaimana?	a. Siswa memberikan saran untuk meningkatkan pekerjaan mereka sendiri b. Siswa mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seniku	

Teknik ketiga dilakukan melalui ujian akhir semester. Melalui tes yang dilakukan ini, guru bisa melihat sejauh mana perkembangan dan kemampuan siswa selama proses kegiatan pembelajaran *art and design* dalam satu semester. Bentuk tes menggunakan uraian non objektif, sehingga memungkinkan jawaban yang bervariasi dari siswa. Selain tes tertulis, siswa diminta untuk membuat sebuah karya dari pilihan materi yang pernah dipelajari. Karya yang dibuat disertai penjelasan konsep, teknik pembuatan, alat dan bahan yang digunakan.

Ketiga cara guru yaitu dengan observasi harian, wawancara, dan tes akhir dimaksudkan untuk mendapatkan segenap informasi saat proses pembelajaran inkuiri yang dilakukan. Pembelajaran inkuiri meliputi eksplorasi dan membangun ide, proses pembuatan karya, serta evaluasi dan apresiasi karya. Proses pembelajaran inkuiri tersebut menjadi kriteria dalam penilaian. Selain daripada tiga kriteria tersebut, guru juga menetapkan *value* dalam pembelajaran, yang dimaksud dengan *value* adalah nilai karakter siswa yang hendak dibangun saat pembelajaran inkuiri. Nilai karakter yang dimaksud meliputi pertama, ‘*amanah* terhadap tugas yang diberikan. Kedua, pantang menyerah dalam menyelesaikan

tugas. Ketiga, ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya. Keempat, kebersihan dan kerapihan hasil karya.

Hasil akhir belajar siswa kelas 3B pada mata pelajaran *art and design* dalam kriteria eksplorasi dan membangun ide yang memperoleh hasil *excellent* sejumlah 13 siswa, yang memperoleh hasil *very good* sejumlah 7 siswa, yang memperoleh hasil *good* sejumlah 1 siswa, sedangkan *need improvement* tidak ada. Dalam kriteria proses pembuatan karya yang memperoleh hasil *excellent* sejumlah 9 siswa, yang memperoleh hasil *very good* sejumlah 12 siswa, yang memperoleh hasil *good* dan *need improvement* tidak ada. Dalam kriteria evaluasi dan apresiasi karya yang memperoleh hasil *excellent* sejumlah 9 siswa, yang memperoleh hasil *very good* sejumlah 6 siswa, yang memperoleh hasil *good* sejumlah 6 siswa dan yang memperoleh hasil *need improvement* tidak ada.

Kriteria pada *value* meliputi *amanah* terhadap tugas yang diberikan, pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas, ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya, serta kebersihan dan kerapihan hasil karya. Dari kriteria tersebut yang memperoleh hasil *excellent* sejumlah 15 siswa, yang memperoleh hasil *very good* sejumlah 6 siswa, yang memperoleh hasil *good* dan *need improvement* tidak ada. Sikap siswa saat berkarya seluruh siswa kelas 3B menunjukkan bahwa siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat. Berikut tabel siswa kelas 3B yang menggambarkan hasil akhir penilaiannya dalam setiap kriteria.

Tabel 6: Hasil Akhir Penilaian Siswa Kelas 3B

Nama Siswa	Kriteria			
	Eksplorasi dan Membangun Ide	Proses Pembuatan Karya	Evaluasi dan Apresiasi Karya	Value
Acyuta Pramesthi A. S.	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>	<i>very good</i>
Ali Ikhsan	<i>excellent</i>	<i>very good</i>	<i>very good</i>	<i>excellent</i>
Alifia Zahra Khoirunnisa	<i>very good</i>	<i>very good</i>	<i>good</i>	<i>excellent</i>
Anisa Nur Rahmalina	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>
Devira Putri Rahmalia	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>	<i>very good</i>	<i>excellent</i>
Diva Nurvitriana W.	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>
Hamzah Syaifuddin A.	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>	<i>very good</i>	<i>excellent</i>
Hilmi Habibi	<i>very good</i>	<i>very good</i>	<i>good</i>	<i>very good</i>
Kayla Amanda Prasanti	<i>very good</i>	<i>excellent</i>	<i>good</i>	<i>excellent</i>
Muhammad Al Ghifari F.	<i>very good</i>	<i>very good</i>	<i>very good</i>	<i>very good</i>
Muhammad Ikhwannudin	<i>good</i>	<i>very good</i>	<i>good</i>	<i>very good</i>
Nafisa Khalida Rafa	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>
Nan Haka Haka M. Musa	<i>excellent</i>	<i>very good</i>	<i>very good</i>	<i>excellent</i>
Nur Azzam Wafiuddin	<i>excellent</i>	<i>very good</i>	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>
Qonita Putri Anas	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>
Rendra Raihan P.	<i>very good</i>	<i>very good</i>	<i>good</i>	<i>very good</i>
Rufaidah Haunan	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>
Suciana Nabila	<i>very good</i>	<i>very good</i>	<i>good</i>	<i>very good</i>
Sylviazalma Pratitha S.	<i>excellent</i>	<i>very good</i>	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>
Dwi Aji Soko	<i>very good</i>	<i>very good</i>	<i>very good</i>	<i>excellent</i>
Sabrina Putri Ardani	<i>excellent</i>	<i>very good</i>	<i>excellent</i>	<i>excellent</i>

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Proses kegiatan pembelajaran secara keseluruhan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Yogyakarta terlaksana karena dukungan kerjasama yang baik. Kerja sama yang terjadi adalah antara komite sekolah dengan kepala sekolah, kepala sekolah dengan para guru, guru dengan siswa dan

wali murid. Kerjasama yang dilakukan terutama antara kepala sekolah, guru, siswa, dan wali murid untuk menunjang keberhasilan visi dan misi Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim.

Model inkuiri merupakan sebuah proses pembelajaran yang didasarkan pada upaya pencarian dan penemuan melalui berfikir secara sistematis. Artinya siswa dalam hal ini harus terlibat secara aktif selama kegiatan pembelajaran dilakukan. Untuk itu dalam praktiknya, keberhasilan model inkuiri melalui kegiatan pembelajaran *art and design* Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim banyak dipengaruhi pertama oleh peranan guru, kedua dipengaruhi oleh partisipasi aktif siswaselama proses pembelajaran berlangsung.

Model inkuiri diterapkan dalam pembelajaran *art and design* oleh guru dengan cara mengelola materi melalui langkah pembelajaran. Langkah pembelajaran *art and design* setiap materi dilakukan selama tiga kali pertemuan. Langkah pembelajaran dimaksudkan untuk mengajak siswa terlibat maksimal dalam melakukan pencarian dan penemuan akan pengetahuan dan ketrampilan. Langkah pembelajaran pertama berupa eksplorasi ide dan investigasi. Melalui langkah ini memungkinkan siswa melakukan pencarian terhadap segala informasi yang mendukung pengetahuan akan materi yang dipelajari. Melalui langkah ini pula siswa merumuskan permasalahan dan menemukan jawabannya.

Langkah pembelajaran kedua berupa proses pembuatan karya. Langkah ini merupakan langkah pembelajaran berkreasi melalui karya. Siswa dalam hal ini mewujudkan hasil temuan yang dilakukan pada langkah pembelajaran pertama melalui sebuah karya. Sehingga pada pembelajaran kedua ini siswa

memungkinkan untuk mendapatkan pengetahuan dalam berkarya. Langkah pembelajaran ketiga berupa evaluasi dan apresiasi hasil karya. Siswa dalam pembelajaran ini sama artinya dengan melakukan proses penyajian dan pengkomunikasian terhadap karya dari pengetahuan yang dihasilkan kepada guru dan sesama siswa. Pembelajaran dapat dikatakan berjalan baik, salah satu hal yang diperhatikan adalah cara guru dalam mengelola materi dan mendesain langkah pembelajaran.

Materi pelajaran berbasis *project* dihasilkan dari hasil musyawarah para guru pengampu *art and design*. Selain dengan sesama pengampu *art and design*, materi juga dihasilkan dari apa yang di ajarkan dalam mata pelajaran *science* kelas tiga. Manfaat belajar seni untuk membantu bidang studi lain terbukti di sekolah ini dalam pembelajaran *art and design*. Siswa secara teori belajar dalam kegiatan pembelajaran *science*, kemudian praktik pembuatan karya berkaitan dengan materi pembelajaran dibuat pada kegiatan pembelajaran *art and design*.

Kekurangan yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran *art and design* adalah tidak tersedianya perangkat pembelajaran berupa silabus. Silabus merupakan perangkat administratif pertama dalam pelaksanaan pembelajaran karena memuat rangkaian kegiatan pembelajaran secara umum setiap satu semester penuh. Tidak adanya silabus mengharuskan guru bertindak kreatif. Pembuatan *lesson plan* pada akhirnya di dasarkan dari *attainment target* semata. Namun demikian, tidak mempengaruhi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model inkuiri.

Keberhasilan penerapan inkuiri sebagai model belajar dapat dilihat dari hasil penilaian. Sekolah menetapkan bahwa penilaian autentiklah yang dirasa tepat. Dengan demikian, antara model belajar inkuiri dengan penilaian autentik menjadi hal yang saling berkaitan. Penilaian autentik berupa proses yang dilakukan guru dalam mengumpulkan segala informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Keberlangsungan penilaian autentik dengan demikian sangat bergantung pada cara guru dalam melaksanakannya.

Metode guru dalam mengumpulkan informasi perkembangan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan. Guru menggunakan tiga teknik atau metode dalam melakukan pengumpulan informasi perkembangan pembelajaran. Pertama, menggunakan cara observasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan guru secara intensif dalam setiap pertemuan kegiatan pembelajaran. Melalui cara ini berarti memungkinkan guru untuk mendapatkan delta perkembangan anak saat pembelajaran. Guru dalam hal ini dituntut untuk peka terhadap setiap kejadian selama kegiatan pembelajaran dilakukan. Hal ini dilakukan karena proses penilaian merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran.

Metode kedua yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi perkembangan pembelajaran yaitu dengan menggali pendapat siswa tentang karya seni yang dihasilkannya. Penggalan pendapat ditempuh secara lisan melalui presentasi karya oleh siswa dan wawancara yang dilakukan guru pada siswa. Penggalan pendapat juga ditempuh secara tertulis melalui lembar evaluasi yang diisi oleh siswa.

Metode ketiga yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi perkembangan pembelajaran melalui tes di akhir semester. Tes dilakukan secara tertulis dan praktik untuk mengetahui hasil pengetahuan dan ketrampilan siswa. Dengan demikian pengetahuan dan wawasan siswa banyak dinilai berdasarkan pada tes ini. Semua informasi yang didapatkan melalui semua metode ini menjadi bahan guru dalam memberikan penilaian terhadap siswa.

Hasil akhir penilaian berupa ketercapaian kemampuan apakah siswa tergolong *excellent*, *very good*, *good*, atau *need improvement* dari hasil pembelajaran inkuiri yang meliputi eksplorasi dan membangun ide, pembuatan karya, evaluasi dan apresiasi karya. Kemudian hasil ketercapaian meliputi juga *value* atau nilai karakter siswa, serta sikap siswa pada mata pelajaran *art and design*. Hasil yang diperoleh menunjukkan perkembangan belajar setiap siswa bahwa kemampuan masing-masing siswa dalam setiap proses pembelajaran sangat bervariasi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan tentang penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran *art and design* di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim Bantul dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model inkuiri pada mata pelajaran *art and design* meliputi: (a) Pengelolaan materi pelajaran. (b) Proses pembelajaran yang meliputi eksplorasi dan membangun ide, pembuatan karya, serta evaluasi dan apresiasi hasil karya.
2. Penerapan penilaian autentik pada mata pelajaran *art and design* dilihat dari:
(a) Penggunaan jenis proyek dan tertulis secara lengkap. (b) Proses penilaian melalui observasi intensif, wawancara kepada siswa, dan tes (c) Hasil akhir penilaian menunjukkan adanya variasi pada setiap kriteria penilaian.

Dengan demikian model inkuiri dan penilaian autentik sangat mendukung untuk pembelajaran *art and design* di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional (SDIT) Luqman Al Hakim.

B. Saran

Berdasarkan temuan hasil penelitian terhadap penerapan model inkuiri dan penilaian autentik dalam mata pelajaran *art and design* di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Internasional Luqman Al Hakim, maka didapat beberapa

kekurangan diantaranya pertama, tidak adanya silabus dalam pembelajaran. Kedua semua *lesson plan* dalam setiap materi disamaratakan. Ketiga, instrumen penilaian yang tidak menunjukkan siapa guru penilainya dan penanggungjawabnya. Dengan demikian dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Hendaknya silabus pembelajaran harus di adakan karena sebagai perangkat administratif paling utama dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Hendaknya guru dalam merancang *lesson plan* tidak menyamaratakan, karena setiap materi prosedur kegiatan pembelajarannya belum tentu sama.
3. Instrumen penilaian hendaknya terdapat nama terang guru dan mengetahui kepala sekolah sebagai standar dalam tanggung jawab penilaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, J. 2009. *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, dan Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Astuti, Y. 2007. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Kelas III SD Negeri Nogopuro Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta. *Skripsi S1*. Yogyakarta. Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS UNY.
- Baharudin dan Wahyuni. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Bahri D., dkk. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Garha, O. 1980. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa Program Spesialisasi II*. Jakarta: Depdikbud.
- Gulo W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Hari S., dkk. 1994. *Sanggar Melati Suci*. Yogyakarta: Aquarius Offset.
- Haryati, M. 2007. *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Johnson, E. B. 2011. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: Kaifa.
- Kartono, K. 1990. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju
- Majid, A. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Moleong, L. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (revisi) Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Muijs dan Reynold. 2008. *Effective Teaching Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nancy, B. dan Miller. 2003. *Rahasia Mengajarkan Seni Pada Anak*. Yogyakarta: Priopenbooks.
- Nasution, Y. 1972. *Manusia Menurut Al Ghazali*. Jakarta: CV Rajawali.

- Nurhadi, dkk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Oliva, P. F. 1992. *Developing The Curriculum*. New York: Harper Collins.
- Pamadhi, H. 2004. *Apresiasi Seni Rupa Anak*. Yogyakarta : Modul FKIP UT.
- Riyanto, Y. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sachari, A. 2005. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga.
- Salam, S. 2001. *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo
- Shihab, Q. 1997. *Wawasan Al Qur'an Tafsir Maudhu'i Atas Pelbagai Persoalan Umat*. Bandung: Mizan.
- Soedarso, Sp. 2006. *Trilogi Seni Penciptaan, Eksistensi, Dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sujana, N. 1988. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Suparno, P. 1997. *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius
- Susanto, M. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tim Penyusun, 2011. *Panduan Tugas Akhir*. Fakultas Bahasa dan Seni UNY Yogyakarta.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Reality. 2008. *Kamus Terbaru Bahasa Indonesia*. Surabaya: Reality Publisher.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Winfred, H. 2009. *Theories of Learning*. Bandung: Nusa Media.

<http://sdit.lhi.scd.id/>. di unduh pada tanggal 12 Januari 2011.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pedoman Observasi

No	Komponen	Objek Pengamatan	Kriteria	Hasil pengamatan
1	Perencanaan pembelajaran	Silabus	Memiliki silabus lengkap 2 semester	
		RPP	Memiliki RPP setiap 1 mata pelajaran yang diajarkan	
2	Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	Pembukaan pembelajaran	a. Penyiapan siswa b. Penyampaian kompetensi	
		Kegiatan inti pembelajaran	a. Penguasaan materi pembelajaran b. Penyampaian materi ajar tersistematis c. Siswa mengeksplorasi ide dan merancang desain karya d. Siswa membuat karya sesuai materi ajar e. Siswa mampu mempresentasikan karya	
		Evaluasi pembelajaran	a. Cara mengevaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung	
3	Pelaksanaan penilaian autentik	Instrument penilaian	Memakai instrument dalam menilai hasil karya	
		Teknik penilaian	Menggunakan teknik untuk mendapatkan nilai	

Lampiran 2: Pedoman Dokumentasi

A. Tujuan

Dokumentasi merupakan langkah menyempurnakan data. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan dan tulisan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi agar data yang diperlukan menjadi valid dan lengkap.

B. Pembatasan

Kegiatan dokumentasi menyangkut hal-hal sebagai berikut:

1. Dokumentasi tertulis berupa rencana pelaksanaan pembelajaran untuk penerapan model inkuiri, perangkat pembelajaran, dan bentuk penilaian autentik mata pelajaran *art and design* pada siswa kelas tiga Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul.
2. Foto maupun gambar kegiatan pembelajaran *art and design* siswa kelas tiga Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul. Kisi-kisi dokumentasi foto yang diambil meliputi:
 - a. Foto Lingkungan dan bangunan sekolah
 - b. Kegiatan pembelajaran mata pelajaran *art and design* siswa kelas tiga Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul.
 - c. Foto hasil kerja siswa kelas 3 mata pelajaran *art and design* siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul.

Lampiran 3: Pedoman Wawancara Kepala Sekolah Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul

ASPEK	PERTANYAAN
Pengalaman Memimpin Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sudah berapa lama Bapak menjadi Kepala Sekolah di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim? 2. Sejak menjadi Kepala Sekolah kendala apa saja yang Bapak temukan dalam mengelola Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim?
Profil Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kapan Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim berdiri? 2. Apa visi dan misi Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim? 3. Apa yang Bapak maksud dengan internasional dalam Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim ini?
Kebijakan Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa langkah yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas guru di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim ini ? 2. Bagaimana langkah untuk memajukan kualitas siswa di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim ini? 3. Apakah kebijakan tentang model belajar inkuiri atau <i>paradigm of discovery</i> berlaku untuk semua mata pelajaran di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim ini? 4. Apakah kebijakan model penilaian autentik berlaku untuk semua mata pelajaran di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim
Kurikulum dan pengajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pandangan Bapak terkait Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dari diknas saat ini? 2. Apakah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) digunakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Yogyakarta ini? 3. Kurikulum apa yang digunakan di Sekolah

	<p>Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Yogyakarta ini ?</p> <p>4. Mengapa dan apa keuntungan menggunakan kurikulum tersebut?</p> <p>5. Menurut Bapak seberapa penting pelajaran <i>art and design</i> diajarkan kepada siswa sejak kelas satu?</p>
Model Belajar Inkuiri dan Penilaian Autentik	<p>1. Bagaimana pendapat Bapak tentang penilaian autentik sebagai model penilaian yang dilakukan di sekolah?</p> <p>2. Apa keuntungan menggunakan model penilaian tersebut?</p>

Lampiran 4: Pedoman Wawancara Guru *Art and Design* Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul

ASPEK	PERTANYAAN
Pengalaman Mengajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sudah berapa lama Bapak/ Ibu guru mengajar mata pelajaran <i>art and design</i> di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim? 2. Sejak mulai mengajar kendala apa saja yang Bapak/ Ibu temukan saat mengajar mata pelajaran <i>art and design</i> di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim ?
Waktu pembelajaran dan minat siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berapa alokasi waktu untuk mata pelajaran <i>art and design</i> dalam satu semester ? 2. Berapa jamkah siswa mendapat pelajaran <i>art and design</i> dalam satu pertemuan? 3. Bagaimana minat siswa terhadap mata pelajaran <i>art and design</i> ?
Tujuan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kompetensi apa yang hendak dicapai dalam tujuan pembelajaran? 2. Langkah apa saja yang ditempuh untuk mencapai kompetensi tersebut?
Model Belajar Inkuiri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa pendapat Bapak/ Ibu Guru tentang model pembelajaran inkuiri yang ada di sekolah ini? 2. Bagaimana mengimplementasikan model inkuiri pada mata pelajaran <i>art and design</i> ? 3. Materi pelajaran apa saja yang diberikan kepada siswa kelas 3 dengan model belajar inkuiri? 4. Bagaimana cara mengelola materi pelajaran, sumber belajar, dan metode penyampaianya? 5. Perangkat pembelajaran apa saja yang digunakan untuk mendukung keterlaksanaan model belajar inkuiri pada mata pelajaran <i>art and design</i> di kelas 3? 6. Sumber belajar apa saja yang digunakan?
Sistem penilaian autentik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pendapat Bapak/ Ibu tentang penilaian autentik sebagai model penilaian dalam mata pelajaran <i>art and design</i> ?

	<ol style="list-style-type: none">2. Aspek apa saja yang dinilai dari siswa kelas 3 pada mata pelajaran <i>art and design</i>?3. Instrumen penilaian seperti apa yang digunakan?4. Bagaimana teknik dalam melakukan penilaian autentik?
--	---

**Lampiran 5: Data Siswa Kelas 3B SDIT Internasional Luqman Al Hakim
Bantul Tahun Ajaran 2011/ 2012**

NIS	Nama Lengkap	Kelas	L/P	Kelahiran	
				Tempat	Tanggal
090069	Acyuta Pramesthi A. S.	3 B	P	Salatiga	17/8/2003
090070	Ali Ikhsan	3 B	L	Bantul	07/04/2002
090071	Alifia Zahra Khoirunnisa	3 B	P	Yogyakarta	13/07/2003
090072	Anisa Nur Rahmalina	3 B	P	Yogyakarta	19/05/2003
090074	Devira Putri Rahmalia	3 B	P	Bantul	06/07/2003
090075	Diva Nurvitriana Widayat	3 B	P	Bantul	19/03/2003
090076	Hamzah Syaifuddin A.	3 B	L	Magelang	03/06/2003
090077	Hilmi Habibi	3 B	L	Bantul	03/09/2003
090078	Kayla Amanda Prasanti	3 B	P	Demak	23/05/2003
090080	Muhammad Al Ghifari F.	3 B	L	Yogyakarta	12/09/2002
090081	Muhammad Ikhwanudin	3 B	P	Wonosobo	24/05/2003
090082	Nafisa Khalida Rafa	3 B	P	Yogyakarta	20/04/2003
090083	Nan Haka Haka M. Musa	3 B	L	Yogyakarta	04/10/2003
090084	Nur Azzam Wafiuddin	3 B	L	Swedia	19/01/2003
090085	Qonita Putri Anas	3 B	P	Yogyakarta	18/03/03
090086	Rendra Raihan P.	3 B	L	Yogyakarta	07/01/2003
090087	Rufaidah Haunan	3 B	P	Nagaoka	28/06/2003
090088	Suciana Nabila	3 B	L	Bantul	04/04/2003
090089	Sylviazalma Pratitha S.	3 B	P	Yogyakarta	
090090	Dwi Aji Soko	3 B	L	Yogyakarta	10/12/2003
090091	Sabrina Putri Ardani	3 B	P	Yogyakarta	

Putri: 12
 Putra: 9
 Jumlah: **21**

Lampiran 6: Contoh 1 *Lesson Plan Art and Design* Tahun Ajaran 2011/2012

LESSON PLAN ART AND DESIGN

Nama Guru : Hidayatul Imtihani, S. Pd.
 Sekolah : SDIT Internasional Luqman Al Hakim
 Bidang Studi : *Art and Design*
 Kelas / Semester : 3 / II
 Alokasi waktu : 60 menit, 1 TM

A. Materi (*Project*): Boneka Bayangan

B. Kompetensi Dasar :

1. Mampu membuat karya dari idenya sendiri
2. Mengetahui bagaimana memilih bahan yang tepat untuk membuat karyanya
3. Menggunakan teknik yang sesuai dalam membuat karyanya
4. Mengevaluasi hasil karya yang telah dihasilkan
5. Mampu memperbaiki dan mengembangkan karya seninya

C. Indikator keberhasilan belajar :

1. Siswa mampu membuat rancangan yang jelas dari idenya sendiri
2. Siswa mampu menentukan bahan yang sesuai dengan hasil karya yang akan dibuat.
3. Siswa dapat membuat karya dengan teknik yang tepat sesuai dengan bahan yang digunakan.
4. Siswa mengetahui kelebihan hasil karya yang telah dihasilkan.
5. Siswa mengetahui kekurangan hasil karya yang telah dihasilkan.
6. Siswa mampu memperbaiki kekurangan hasil karya yang telah dievaluasi

D. Pertemuan Pembelajaran

1. Pertemuan 1 (Proses Desain Karya)

- a. *Character Building*: adab mendengar dan berbicara, *respect ourself*, amanah terhadap tugas yang diberikan
- b. Metode pembelajaran: *Inquiry learning, brain storming*
- c. *Attainment target* :
 - 1) Siswa mampu membuat desain karya sesuai dengan tema yang telah ditentukan
 - 2) Siswa mampu mengidentifikasi bahan-bahan yang sesuai dengan project atau karya yang akan dibuat.
 - 3) Siswa mampu berpikir kreatif dalam mendesain karya seni
- d. Prosedur Aktivitas :
 - 1) Zona alfa dengan tebak-tebakan dan permainan
 - 2) Apersepsi oleh guru kepada siswa
 - 3) Guru memberikan pengantar penjelasan tentang materi yang akan dipelajari di depan kelas
 - 4) Guru memberikan contoh-contoh benda (berupa gambar atau benda nyata) yang akan dibuat sesuai dengan tema
 - 5) Melalui brain storming guru menggali pengetahuan awal siswa tentang proses pembuatan benda yang akan dibuat, sekaligus menanyakan fungsi karya yang akan dibuat dalam kehidupan sehari-hari
 - 6) Guru membagikan kertas kepada siswa untuk membuat desain rancangan karya yang berisi, nama karya, tema karya, alat dan bahan serta gambar hasil karya

2. Pertemuan 2 (Membuat karya)

- a. *Character Building*: adab mendengar dan berbicara, *respect ourself*, amanah terhadap tugas yang diberikan
- b. Metode pembelajaran: *Inquiry learning*
- c. *Attainment target*:
 - 1) Siswa mampu menggunakan teknik yang tepat dalam pembuatan karya
 - 2) Siswa mampu merealisasikan ide yang telah didesain dengan membuat hasil karya yang sesuai

d. Prosedur Aktivitas :

- 1) Zonal alfa dengan permainan
- 2) Guru mengecek kesiapan siswa dalam membuat karya.
- 3) Guru membagikan lembar desain karya yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya.
- 4) Guru meminta siswa untuk mulai mengerjakan karyanya sesuai dengan desain yang telah dibuat, menggunakan alat dan bahan yang telah disiapkan masing-masing siswa, dengan waktu yang telah ditentukan (45 menit).
- 5) Setelah semua pekerjaan hasil karya siswa selesai guru meminta siswa untuk merapikan dan membereskan semua alat dan bahan yang akan digunakan, kemudian mengumpulkan hasil karyanya.

3. Pertemuan 3 (Mengevaluasi hasil karya dan Memperbaiki hasil karya)

- a. *Character Building*: adab mendengar dan berbicara, *respect ourself*, amanah terhadap tugas yang diberikan
- b. Metode pembelajaran: *Inquiry learning*
- c. *Attainment target*:
 - 1) Siswa mampu mengevaluasi hasil karyanya.
 - 2) Siswa mengetahui kelebihan dan kelemahan hasil karya yang dibuat.
 - 3) Siswa mampu memperbaiki hasil karya dengan memperhatikan evaluasi yang telah dibuat.

d. Prosedur Aktivitas:

- 1) Guru membagikan lembar evaluasi siswa untuk menulis kelebihan dan kekurangan hasil karya yang telah dihasilkan sekaligus saran perbaikan untuk memperbaiki hasil karyanya.
- 2) Guru memberikan waktu 7 menit kepada siswa untuk mengevaluasi hasil karya yang telah dibuat.
- 3) Setelah selesai mengevaluasi hasil karya sendiri, selanjutnya siswa memperbaiki dengan alat dan bahan yang telah disiapkan dari rumah masing-masing untuk menyempurnakan hasil karya sesuai dengan kriteria dan standar yang telah dibuat oleh siswa.

Lampiran 7: Contoh 2 *Lesson Plan Art and Design* Tahun Ajaran 2011/2012

LESSON PLAN ART AND DESIGN

Nama Guru : Hidayatul Imtihani, S. Pd.
 Sekolah : SDIT Internasional Luqman Al Hakim
 Bidang Studi : *Art and Design*
 Kelas / Semester : 3 / II
 Alokasi waktu : 60 menit, 1 TM

A. Materi (*Project*): *sundials*

B. Kompetensi Dasar :

1. Mampu membuat karya dari idenya sendiri
2. Mengetahui bagaimana memilih bahan yang tepat untuk membuat karyanya
3. Menggunakan teknik yang sesuai dalam membuat karyanya
4. Mengevaluasi hasil karya yang telah dihasilkan
5. Mampu memperbaiki dan mengembangkan karya seninya

C. Indikator keberhasilan belajar :

1. Siswa mampu membuat rancangan yang jelas dari idenya sendiri
2. Siswa mampu menentukan bahan yang sesuai dengan hasil karya yang akan dibuat.
3. Siswa dapat membuat karya dengan teknik yang tepat sesuai dengan bahan yang digunakan.
4. Siswa mengetahui kelebihan hasil karya yang telah dihasilkan.
5. Siswa mengetahui kekurangan hasil karya yang telah dihasilkan.
6. Siswa mampu memperbaiki kekurangan hasil karya yang telah dievaluasi

D. Pertemuan Pembelajaran

1. Pertemuan 1 (Proses Desain Karya)

- a. *Character Building*: adab mendengar dan berbicara, *respect ourself*, amanah terhadap tugas yang diberikan
- b. Metode pembelajaran: *Inquiry learning, brain storming*
- c. *Attainment target* :
 - 1) Siswa mampu membuat desain karya sesuai dengan tema yang telah ditentukan
 - 2) Siswa mampu mengidentifikasi bahan-bahan yang sesuai dengan project atau karya yang akan dibuat.
 - 3) Siswa mampu berpikir kreatif dalam mendesain karya seni
- d. Prosedur Aktivitas :
 - 1) Zona alfa dengan tebak-tebakan dan permainan
 - 2) Apersepsi oleh guru kepada siswa
 - 3) Guru memberikan pengantar penjelasan tentang materi yang akan dipelajari di depan kelas
 - 4) Guru memberikan contoh-contoh benda (berupa gambar atau benda nyata) yang akan dibuat sesuai dengan tema
 - 5) Melalui brain storming guru menggali pengetahuan awal siswa tentang proses pembuatan benda yang akan dibuat, sekaligus menanyakan fungsi karya yang akan dibuat dalam kehidupan sehari-hari
 - 6) Guru membagikan kertas kepada siswa untuk membuat desain rancangan karya yang berisi, nama karya, tema karya, alat dan bahan serta gambar hasil karya

2. Pertemuan 2 (Membuat karya)

- a. *Character Building*: adab mendengar dan berbicara, *respect ourself*, amanah terhadap tugas yang diberikan
- b. Metode pembelajaran: *Inquiry learning*
- c. *Attainment target*:
 - 1) Siswa mampu menggunakan teknik yang tepat dalam pembuatan karya
 - 2) Siswa mampu merealisasikan ide yang telah didesain dengan membuat hasil karya yang sesuai

d. Prosedur Aktivitas :

- 1) Zonal alfa dengan permainan
- 2) Guru mengecek kesiapan siswa dalam membuat karya.
- 3) Guru membagikan lembar desain karya yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya.
- 4) Guru meminta siswa untuk mulai mengerjakan karyanya sesuai dengan desain yang telah dibuat, menggunakan alat dan bahan yang telah disiapkan masing-masing siswa, dengan waktu yang telah ditentukan
- 5) Setelah semua pekerjaan hasil karya siswa selesai guru meminta siswa untuk merapikan dan membereskan semua alat dan bahan yang akan digunakan, kemudian mengumpulkan hasil karyanya.

3. Pertemuan 3 (Mengevaluasi hasil karya dan Memperbaiki hasil karya)

- a. *Character Building*: adab mendengar dan berbicara, *respect ourself*, amanah terhadap tugas yang diberikan
- b. Metode pembelajaran: *Inquiry learning*
- c. *Attainment target*:
 - 1) Siswa mampu mengevaluasi hasil karyanya.
 - 2) Siswa mengetahui kelebihan dan kelemahan hasil karya yang dibuat.
 - 3) Siswa mampu memperbaiki hasil karya dengan memperhatikan evaluasi yang telah dibuat.

d. Prosedur Aktivitas:

- 1) Guru membagikan lembar evaluasi siswa untuk menulis kelebihan dan kekurangan hasil karya yang telah dihasilkan sekaligus saran perbaikan untuk memperbaiki hasil karyanya.
- 2) Guru memberikan waktu 7 menit kepada siswa untuk mengevaluasi hasil karya yang telah dibuat.
- 3) Setelah selesai mengevaluasi hasil karya sendiri, selanjutnya siswa memperbaiki dengan alat dan bahan yang telah disiapkan dari rumah masing-masing untuk menyempurnakan hasil karya sesuai dengan kriteria dan standar yang telah dibuat oleh siswa.

Lampiran 8: Contoh *worksheet* materi sundial

Nama siswa :
Kelas :

MAKE A HOMEMADE SUNDIAL

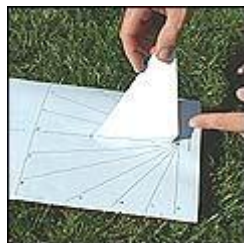


A. Coba urutkan gambar yang menunjukkan cara membuat Sundial berikut ini dengan benar !

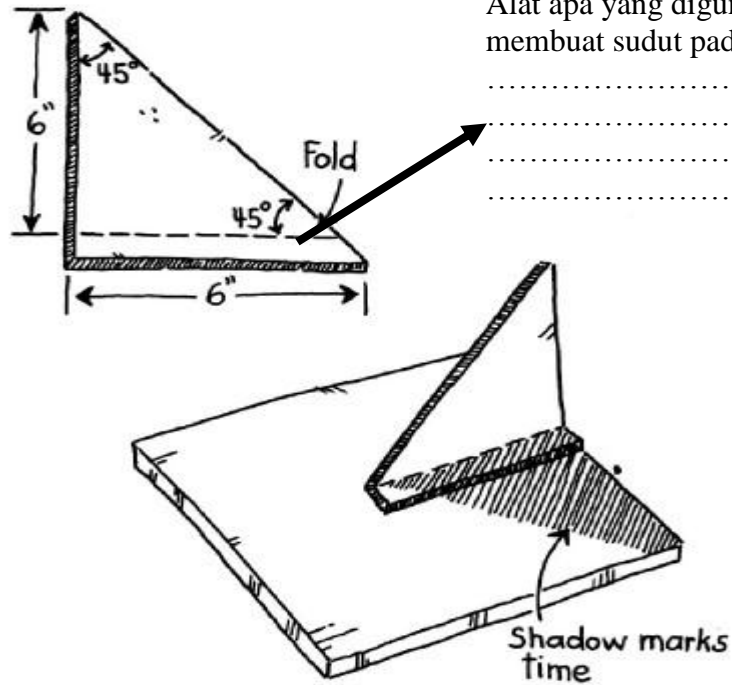


Urutan gambar yang benar adalah:

.....
.....
.....
.....
.....



B. Perhatikan gambar berikut !



C. Berdasarkan semua petunjuk gambar di atas, alat dan bahan apa saja yang kita butuhkan untuk membuat Sundials?

.....

.....

.....

Lampiran 9: Hasil Akhir Ketercapaian Siswa

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd
 Siswa : Acyuta Pramesthi Asmara S.

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Excellent</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Excellent</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Excellent</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Very Good</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd
 Siswa : Ali Ikhsan

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Excellent</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Very Good</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Very Good</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Excellent</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd
 Siswa : Alifia Zahra Khoirunnisa

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Very Good</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Very Good</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Good</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Excellent</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd
 Siswa : Anisa Nur Rahmalina

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Excellent</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Excellent</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Excellent</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Excellent</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd
 Siswa : Devira Putri Rahmalia

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Excellent</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Excellent</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Very Good</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Excellent</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd
 Siswa : Diva Nurvitriana Widayat

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Excellent</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Excellent</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Excellent</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Excellent</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd.
 Siswa : Hamzah Syaifuddin Al Faruq

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Excellent</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Excellent</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Siswa mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Siswa mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Very Good</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Excellent</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd.
 Siswa : Hilmi Habibi

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Very Good</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Very Good</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Good</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Very Good</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd.
 Siswa : Kayla Amanda Prasanti

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Very Good</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Excellent</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Siswa mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Siswa mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Good</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Excellent</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd.
 Siswa : Muhammad Al Ghifari Fausta

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Very Good</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Very Good</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Very Good</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Very Good</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd.
 Siswa : Muhammad Ikhwanudin

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Good</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Very Good</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Good</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Very Good</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd.
 Siswa : Nafisa Khalida Rafa

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Excellent</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Excellent</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Excellent</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Excellent</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd.
 Siswa : Nan Haka Haka M. Musa

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Excellent</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Very Good</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Very Good</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Excellent</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd.
 Siswa : Nur Azzam Wafiudin

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Excellent</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Very Good</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Excellent</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Excellent</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd.
 Siswa : Qonita Putri Anas

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Excellent</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Excellent</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Excellent</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Excellent</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd.
 Siswa : Rendra Raihan P.

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Very Good</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Very Good</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Good</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Very Good</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd.
 Siswa : Rufaidah Haunan

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Excellent</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Excellent</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Excellent</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Excellent</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd.
 Siswa : Suciana Nabila

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Very Good</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Very Good</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Good</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Very Good</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd.
 Siswa : Sylviazalma Pratitha S.

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Siswa mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Excellent</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Very Good</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mampu mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan Perbedaan antara karya seni		<i>Excellent</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Excellent</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd.
 Siswa : Dwi Aji Soko

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Siswa mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Very Good</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Very Good</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Very Good</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Excellent</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Mata Pelajaran : *Art and Design*
 Kelas/semester/thn. : 3B / 2 / 2012
 Guru : Hidayatul Imtihani, S.Pd.
 Siswa : Sarbina Putri Ardani

Kriteria		Ketercapaian
Eksplorasi dan membangun ide		
Mampu mengumpulkan sumber informasi yang berhubungan dengan pekerjaan atau hasil karyanya		<i>Excellent</i>
Proses pembuatan karya		
1. Mampu mengerti bagaimana menggunakan bahan-bahan seni yang berbeda 2. Mampu memilih bahan yang tepat dalam membuat karya 3. Mampu membandingkan ide-ide dan teknik yang dipakai dalam karya-karya seni yang berbeda		<i>Very Good</i>
Evaluasi dan apresiasi karya		
1. Mengetahui bagaimana memperbaiki hasil karya seni 2. Mampu memberikan pendapat mengenai persamaan dan perbedaan antara karya seni		<i>Excellent</i>
Value		
1. Amanah terhadap tugas yang diberikan 2. Pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas 3. Ketelitian dan kesabaran dalam proses mengerjakan karya 4. Kebersihan dan kerapian hasil karya		<i>Excellent</i>
sikap	V	Siswa membuat karya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat
		Siswa terkadang masih membutuhkan dorongan semangat untuk membuat karya dan terkadang masih tergesa-gesa dalam membuat karya
		Siswa masih membutuhkan motivasi untuk dapat membuat karya

Bantul,...Juni 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru *Art and Design*

Feli Hilman, S.IP

Hidayatul Imtihani, S.Pd.

Lampiran 9: Dokumentasi Foto



**Gambar I: Bagian Depan Bangunan Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul
(Dokumentasi: Sigit Setyawan, Agustus 2011)**



**Gambar II: Bagian belakang Bangunan Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Al Hakim Bantul
(Dokumentasi: Sigit Setyawan, Agustus 2011)**



**Gambar III: Siswa kelas 3 B dan Hasil Karya Boneka Bayangan
(Dokumentasi: SDIT Internasional Luqman Al Hakim, Februari 2012)**



**Gambar IV: Karya Jam Pasir Siswa Kelas 3B
(Dokumentasi: SDIT Internasional Luqman Al Hakim, Mei 2012)**



**Gambar V: Proses Pembelajaran melalui observasi di Kasongan Bantul
(Dokumentasi: SDIT Internasional Luqman Al Hakim, Februari 2012)**



**Gambar VI: Karya Gerabah Siswa Kelas 3B Sebelum Dibakar Ringan
(Dokumentasi: SDIT Internasional Luqman Al Hakim, Februari 2012)**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id//>

FRM/FBS/33-01

10 Jan 2011

26 April 2011

Nomor : 897a/H.34.12/PP/IV/2011

Lampiran : --

Hal : Permohonan Izin Survey/Observasi/Penelitian*)

Kepada Yth.
 Kepala Sekolah
 SD IT Internasional Luqman Al Hakim Yogyakarta
 di Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan survey/observasi/penelitian untuk memperoleh data menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning pada Mata Pelajaran Art and Design Sekolah Dasar Internasional Luqman Al Hakim Yogyakarta

Melasiswa dimaksud adalah :

Nama : SIGIT SETYAWAN

NIM : 05206241017

Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Tanggal Pelaksanaan : Bulan April s.d. Mei 2011

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

an, Dekan
 Pembantu Dekan I,

 Drs. Suhaini M. Saleh, M.A.
 NIP. 19540120 197903 1 002



SDIT LHI
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
LUQMAN AL-HAKIM
INTERNASIONAL



Surat Keterangan No : 125/I3PS-LH/E/VI/2012

Bismillahirrahmaanirrahiim

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Segala puji bagi Alloh SWT. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fely Hilman, S. IP
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jl. Karanglo, Jogoragan, Modalan, RT 03/RW 47
Banguntapan, Bantul, Yogyakarta 55198

Menerangkan bahwa:

Nama : Sigit Setyawan
NIM : 05206241017
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melaksanakan penelitian (observasi, wawancara, dan pendokumentasian) dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* Pada Mata Pelajaran *Art And Design* Sekolah Dasar Islam Terpadu Luqman Al Hakim Internasional.

Demikian Keterangan ini kami sampaikan, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas kerjasama dan perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Jazakumullah khairan katsir.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Yogyakarta, 18 Juni 2012

Yang mengesahkan,


Fely Hilman, S. IP
Kepala Sekolah



Office:
Jl. Karanglo, Jogoragan, Dk. Modalan, RT03/RW47,
Desa Banguntapan, Kec. Banguntapan, Bantul, Yogyakarta, 55198
Telp. 0274 372615 / 6508746 web: www.sdit-lhi.sch.id