

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII 3
DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA MELALUI PENGGUNAAN
MODEL *EXAMPLES NON EXAMPLES*
DI SMP NEGERI 12 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Sebagai Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa*



Oleh

**SITI AISYAH
12319/2009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa
Kelas VII 3 dalam Pembelajaran Seni Rupa
Melalui Penggunaan Model *Examples Non Examples*
Di SMP Negeri 12 Padang

Nama : Siti Aisyah

NIM / BP : 12319 / 2009

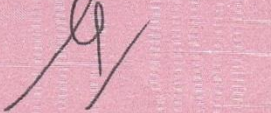
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

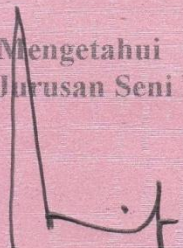
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 31 Januari 2013

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Eswendi, M.Pd. NIP : 19520203.197710.1.001	: 1. 
2. Sekretaris	: Drs. Abd. Hafiz, M.Pd. NIP : 19590524.198602.1.001	: 2. 
3. Anggota	: Drs. H. Wisdiarman, M.Pd. NIP : 19550531.197903.1.003	: 3. 

Mengetahui
Ketua Jurusan Seni Rupa


Dr. Yahya, M.Pd.
NIP: 19640107.199001.1.001

ABSTRAK

Siti Aisyah/2013: Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII 3 dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Penggunaan Model *Examples Non Examples* Di SMP Negeri 12 Padang.

Permasalahan yang muncul adalah pada waktu memulai pelaksanaan pembelajaran masih banyak siswa yang terlihat meribut. Gejala lain yang muncul adalah bila guru bertanya pada awal pembelajaran banyak siswa yang tidak dapat menjawab, selama pembelajaran seni rupa berlangsung secara bergantian siswa keluar masuk minta izin dan saat pembelajaran seni rupa banyak siswa yang mengantuk. Selain itu selama pembelajaran seni rupa guru tidak menggunakan metode yang bervariasi. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa dengan menggunakan model *Examples Non Examples*, 2) peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa dengan menggunakan model *Examples Non Examples*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VII₃ SMP Negeri 12 Padang, waktu pelaksanaan 6 November sampai 27 November 2012. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, teknik pengumpulan data dengan observasi, catatan lapangan, angket dan hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase motivasi belajar, rata-rata hasil belajar, uji t dan pengolahan data menggunakan computer dengan bantuan program SPSS versi 19.

Rata-rata yang diperoleh dari hasil persentase motivasi belajar siswa sebesar 3,25. Terjadi peningkatan pada siklus II, rata-rata yang diperoleh dari persentase motivasi belajar siswa yaitu 4,01. Terlihat sudah terjadi peningkatan dari siklus I ke Siklus II pada pembelajaran menggambar bentuk dengan menggunakan model *Examples Non Examples*.

Rata-rata yang diperoleh pada nilai pra siklus yaitu 64,24 terjadi peningkatan pada siklus I yaitu 72,24. Namun masih belum mencapai KKM 80 sehingga dilanjutkan pada siklus II dengan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 84,14 tindakan dihentikan sampai siklus II karena sudah mencapai KKM. Terlihat sudah terjadi peningkatan dari pra siklus ke siklus I dan siklus II pada pembelajaran menggambar bentuk dengan menggunakan model *Examples Non Examples*. Hal ini terlihat kesamaan peningkatan motivasi dengan hasil belajar siswa. Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah Bagi siswa diharapkan lebih meningkatkan motivasi terutama dalam pembelajaran menggambar bentuk, dengan aktifnya siswa dalam proses pembelajaran maka penguasaan terhadap materi pelajaran dapat ditingkatkan. Bagi guru dapat dijadikan pedoman dalam menerapkan model *Examples Non Examples* dalam proses pembelajaran,serta untuk dijadikan salah satu referensi dalam pengembangan metode pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah S.W.T atas rahmat dan hidayah-Nya, demikian juga Shalawat beserta salam untuk Nabi Besar Muhammad S.A.W. Sebagai suri tauladan bagi kita semua, sehingga skripsi yang berjudul: **“Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII 3 dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Penggunaan Model *Examples Non Examples* di SMP Negeri 12 Padang”**. dapat diselesaikan untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

Banyaknya hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam penyelesaian skripsi ini, namun berkat bantuan dan dorongan serta petunjuk dari berbagai pihak sehingga kegiatan penelitian dan penulisan skripsi ini dapat terwujud. Dengan demikian penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah begitu banyak memberikan bantuan, dorongan dan motivasi sehingga terlaksananya penulisan skripsi ini.
2. Ibuk Dra. Zubaidah, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan maksimal dan memberikan pengarahan yang sangat berarti dalam esensi tulisan ini.
3. Bapak Prof. Dr. H.M. Zaim, M. Hum selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang yang telah memberi izin pelaksanaan tugas skripsi.
4. Bapak Dr. Yahya, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa yang memberikan izin pelaksanaan tugas skripsi.
5. Bapak Drs. Syafril R, M.Sn. Selaku dosen Penasehat Akademis.

6. Bapak dan Ibu Dosen penguji yang berkenan memberikan ilmu dan masukan kepada penulis.
7. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Seni Rupa yang secara tulus memberikan ilmu dan masukan kepada penulis.

Semoga jasa baik semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini mendapat imbalan yang setimpal dari Allah S.W.T.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kelemahan dan kekurangannya. Oleh karena itu, segala kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini sangat penulis harapkan, semoga penulisan skripsi ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan khususnya.

Padang, 31 Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teori.....	7
1. Pengertian Motivasi	7
2. Hasil Belajar.....	15
3. Pembelajaran Seni Rupa	16
4. Menggambar Bentuk	19
5. Model <i>Examples Non Examples</i>	21
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	23
C. Kerangka Pemikiran.....	25
D. Hipotesis Tindakan	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	27
B. Setting Penelitian	28
C. Siklus Penelitian.....	29
D. Metode dan Alat Pengumpul Data	35
E. Analisis Data Dan Refleksi	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Menurut Siklus	39
B. Pembahasan.....	81

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	87
B. Implikasi.....	88
C. Saran.....	88

DAFTAR PUSTAKA.....	90
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	92
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Waktu Materi Pembelajaran Setiap Siklus Penelitian.....	29
2. Hasil Jawaban Persentase Motivasi Belajar Siswa	52
3. Rekapitulasi hasil Motivasi Belajar dengan model <i>Examples</i> dan <i>Non Examples</i>	55
4. Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus dan Siklus I.....	57
5. Uji t Siklus I.....	59
6. Hasil Jawaban Motivasi Belajar Siswa	73
7. Motivasi Siswa Pada Siklus I dan Siklus II	75
8. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa.....	77
9. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II.....	78
10. Uji t Siklus II.....	80
11. Rata-rata Persentase peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Seni Rupa	83
12. Rangkuman Hasil Belajar	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	25
2. Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	28
3. Aktivitas Siswa pada Siklus Satu Pertemuan Pertama saat Menggambar Benda kubistis dan Silindris.....	46
4. Aktivitas Siswa pada Siklus Satu Pertemuan Pertama saat Mempresentasikan Hasil Diskusi.....	47
5. Media Pembelajaran Siklus I	48
6. Aktivitas Guru pada Siklus Satu Pertemuan Kedua Saat Menjelaskan Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Kubistis dan Silindris.....	49
7. Aktivitas Guru Saat Memberikan <i>Instrument</i> Pada Tiap Kelompok	65
8. Aktivitas Siswa pada Siklus Dua Pertemuan Satu Saat Menggambar Benda Kubistis dan Silindris.....	67
9. Media Pembelajaran Siklus II	68
10. Aktivitas Guru Pada Siklus Dua pertemuan Dua Saat Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Kubistis dan Silindris	69
11. Hasil Karya Siswa.....	71
12. Ketuntasan Tiap Siklus	80
13. Motivasi Belajar	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	92
2. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar siswa Selama Proses Pembelajaran Berpijak pada model “Iskandar”	104
3. Kisi-kisi Tes Siklus I dan Tes Siklus II.....	110
4. Lembaran Pengamatan	116
5. Rekapitulasi Data Penelitian Variabel Motivasi	120
6. Siklus I dan Siklus II	122
7. Uji t Siklus I dan Siklus II.....	127
8. Hasil Belajar Siswa Pada PraSiklus, Siklus I dan Siklus II	129
9. Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Siklus I	132
10. Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Siklus II	139
11. Catatan Harian Guru	146
12. Foto Siklus I,II Pertemuan 1,2	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru sebagai orang yang terlibat langsung dalam pembelajaran, sesungguhnya dapat mengupayakan banyak hal untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, diantaranya dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan membangkitkan antusias siswa untuk belajar. Guru hendaknya memotivasi siswa dengan berbagai strategi dan pengetahuan, dan berpikir secara kritis untuk menyelesaikan setiap permasalahan, sehingga diharapkan kompetensi siswa juga akan lebih baik.

Peningkatan kualitas pembelajaran salah satu ditandai dengan semakin meningkatnya hasil belajar yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran seni rupa. Tetapi, kenyataan yang dialami oleh siswa SMP Negeri 12 Padang, pada umumnya malas mengikuti materi dan sering mengeluh apabila masuk jam pelajaran seni budaya. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya motivasi siswa untuk belajar dalam pembelajaran seni rupa.

Pengalaman peneliti di SMP Negeri 12 Padang saat melaksanakan praktek lapangan kependidikan (PLK), pada waktu memulai pelaksanaan pembelajaran masih banyak siswa yang terlihat meribut.

Gejala lain yang muncul adalah bila guru bertanya pada awal pembelajaran banyak siswa yang tidak dapat menjawab, selama pembelajaran seni rupa berlangsung secara bergantian siswa keluar masuk minta izin dan saat pembelajaran seni rupa banyak siswa yang mengantuk. begitu juga

dengan materi pelajaran yang baru saja diterangkan dan hanya sedikit sekali siswa yang bisa menyimpulkan materi yang baru saja diajarkan. Jika ada siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan atau kurang maksimal maka siswa lain sering tertawa bahkan ada yang mengeluarkan nada cemooh. Selain itu selama pembelajaran seni rupa guru tidak menggunakan metode yang bervariasi. Apabila siswa diminta untuk menuliskan salah satu materi pembelajaran seni rupa yang baru saja diterangkan oleh guru, maka jarang sekali siswa yang mau membuat ke papan tulis.

Berdasarkan hasil tanya jawab peneliti dengan beberapa orang siswa, tentang kendala dalam pembelajaran seni rupa, mereka banyak menjawab bosan dengan materi yang diberikan terutama dalam kegiatan prakteknya.

Sebagian siswa masih menggunakan guru sebagai sumber belajar utama tanpa bimbingan guru mereka tidak mau belajar, padahal tugas guru bukanlah sumber utama dalam proses pembelajaran melainkan sebagai fasilitator.

Hasil pengamatan dan pengalaman penulis saat melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) tahun ajaran Juli-Desember 2012 bahwa dalam ulangan harian pada pembelajaran seni rupa, hanya 2 orang dari 29 yang mencapai ketuntasan belajar atau 93 % mendapatkan nilai rendah dan semester Januari-Juni 2012 juga pada kelas VII 3 saat melaksanakan ulangan harian, 8 orang dari 30 yang mencapai ketuntasan belajar atau 73% mendapat nilai rendah. Standar ketuntasan di SMP Negeri 12 Padang cukup tinggi yaitu 80. Kendala-kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran seni rupa

merupakan tantangan bagi guru untuk melakukan sebuah tindakan yang bersifat kreatif dan dapat meningkatkan kegiatan belajar siswa. Salah satu cara untuk lebih membuat siswa termotivasi dalam belajar yaitu dengan menggunakan metode yang bervariasi salah satunya model pembelajaran *Examples Non Examples* yang akan dilaksanakan oleh peneliti.

Penerapan model pembelajaran *Examples Non Examples* digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Examples Non Examples*:

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan lewat proyektor.
3. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/ menganalisa gambar.
4. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas.
5. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya.
6. Melalui komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
7. Kesimpulan.

Tujuh langkah-langkah model pembelajaran *Examples Non Examples* di atas cocok digunakan dalam pembelajaran seni rupa khususnya materi menggambar bentuk kubistis dan silindris karena guru dituntut menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran menggambar bentuk dapat mengarahkan siswa untuk menganalisis gambar menjadi sebuah deskripsi singkat tentang apa yang ada dalam gambar.

Berdasarkan uraian di atas dan bila dikaitkan dengan permasalahan yang terjadi di kelas VII 3 SMP Negeri 12 Padang, maka penulis ingin menerapkan model *Examples Non Examples* dalam materi menggambar bentuk melalui sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul:

Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII 3 Dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Penggunaan Model *Examples Non Examples* di SMP Negeri 12 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka teridentifikasi masalah di kelas VII 3 sebagai berikut:

1. Selama pembelajaran seni rupa guru tidak menggunakan metode yang bervariasi.
2. Saat pembelajaran seni rupa guru memberikan pertanyaan pada siswa, sebagian besar siswa tidak bisa menjawab pertanyaan.
3. Ketika guru sedang menerangkan pembelajaran seni rupa banyak siswa yang meribut.
4. Ketika sedang belajar pembelajaran seni rupa secara bergantian siswa keluar masuk minta izin.
5. Saat pembelajaran seni rupa banyak siswa yang mengantuk.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, banyak sekali masalah yang perlu diteliti, namun peneliti membatasi pada motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa materi menggambar bentuk kubistis dan silindris. Tindakan yang dilakukan adalah melalui model pembelajaran *Examples Non Examples* pada pembelajaran Seni Rupa di kelas VII 3 SMP Negeri 12 Padang. Melalui penggunaan model pembelajaran *Examples Non Examples* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan model *Examples Non Examples* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 12 Padang?
2. Apakah penggunaan model *Examples Non Examples* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 12 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui:

1. Peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa dengan menggunakan model *Examples Non Examples* di kelas VII 3 SMP Negeri 12 Padang.

2. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa dengan menggunakan model *Examples Non Examples* di kelas VII 3 SMP Negeri 12 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini tentunya akan berkontribusi terhadap subjek penelitian diantaranya adalah:

1. Guru seni rupa

Menyusun perangkat pembelajaran dan menentukan strategi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran seni rupa.

2. Sekolah

Penelitian ini sebagai bentuk pembelajaran ulang atau sebagai bahan refleksi bagi sekolah untuk meningkatkan keberhasilan semua siswanya sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

3. Siswa

Penerapan model *Examples Non Examples* dapat memotivasi siswa dalam mengapresiasi maupun mengekspresikan pembelajaran seni rupa

4. Penulis

Menambah wawasan dalam penerapan model *Examples Non Examples* sebagai aplikasi ilmu pengetahuan yang didapatkan pada jenjang S1.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Istilah motivasi berasal dari bahasa *movere* yang bermakna bergerak, istilah ini bermakna mendorong, mengarahkan tingkah laku manusia. Setiap individu memiliki kondisi internal, di mana kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu kondisi internal tersebut adalah motivasi. Menurut Uno (2012:1)

“Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya”.

Motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat pada mau melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Martinis (Iskandar, 2009:185) motivasi berhubungan dengan: 1) Arah perilaku, 2) Kekuatan respon setelah belajar siswa memilih mengikuti tindakan tertentu, 3) Ketahanan perilaku, atau

seberapa lama seseorang itu terus menerus berperilaku menurut cara tertentu.

Menurut Maslow (Uno, 2012:6) “ kebutuhan manusia secara hierarkis semuanya laten dalam diri manusia. Kebutuhan tersebut mencakup kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang, kebutuhan dihargai dan dihormati dan kebutuhan aktualisasi diri”. Menurut Sardiman (2004:75).

“Motivasi dapat juga dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan dan meninggalkan perasaan tidak suka tersebut. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan, menggerakkan kegiatan serta member arah pada kegiatan demi mencapai suatu tujuan ”.

Atkinson (Uno, 2012:8) mengemukakan bahwa kecendrungan sukses ditentukan oleh motivasi, peluang, serta intensif, begitu pula sebaliknya dengan kecendrungan untuk gagal. Selain itu, menurut Mc. Donal (Sardiman 2004:103) “ motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *felling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”.

McClelland (Iskandar, 2009:186) menyatakan teori motivasi yang berhubungan dengan konsep belajar adalah banyaknya kebutuhan yang diperoleh dari kebudayaan yaitu:

- 1) Kebutuhan prestasi (*need of achievement*)
- 2) Kebutuhan akan afiliasi (*need of affiliation*)
- 3) Kebutuhan akan kekuasaan (*need of power*)

Salah satu faktor internal yang mempengaruhi kesuksesan seseorang adalah teori kebutuhan. Motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik, jenis motivasi ini timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik, jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar.

Mc. Donald (Djamarah, 2011:148) mengemukakan bahwa: *Motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions.* Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Bropy (Uno, 2012:8) mengemukakan suatu daftar strategi motivasi yang digunakan guru untuk memberikan stimulus siswa agar produksi dalam belajar:

- 1) Keterkaitan dengan kondisi lingkungan yang berisi kondisi lingkungan spotif, kondisi tingkat kesukaran, kondisi belajar yang bermakna, dan peganggu strategi yang bermakna.
- 2) Harapan untuk berhasil, berisi kesuksesan program, tujuan pengajaran, remedial sosialisasi penghargaan dari luar yang dapat berisi hadiah, kompetensi yang positif, nilai hasil belajar.

Berdasarkan teori-teori motivasi yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan, motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya.

- 1) Mendorong manusia untuk melakukan suatu aktivitas yang didasarkan atas pemenuhan kebutuhan. Dalam hal ini, motivasi merupakan motor penggerak dari setiap kebutuhan yang akan dipenuhi.
- 2) Menentukan arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menentukan perbuatan yang harus dilakukan.

b. Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Dalam proses pembelajaran dikenal adanya motivasi belajar, menurut Winkels (Iskandar, 2009:180)

“Motivasi belajar merupakan motivasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan keseluruhan penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dalam mencapai satu tujuan”.

Menurut De Decce dan Grawford (Djamarah, 2011:169)

“Ada empat fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, yaitu guru harus dapat menggairahkan anak didik, memberikan harapan yang realistis, memberikan insentif, dan mengarahkan perilaku anak didik ke arah yang menunjang tercapainya tujuan pengajaran”.

Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam memberi rangsangan, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Menurut Iskandar (2009:184) indikator atau petunjuk yang dapat dijadikan sebagai acuan bagi motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar.
- 2) Adanya keinginan, semangat dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Memiliki harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya pemberian penghargaan dalam proses belajar.
- 5) Adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan baik.

Motivasi belajar juga dapat diartikan sebagai dorongan belajar yang sangat besar karena keinginan anak untuk berhasil dapat dilihat dari besarnya tanggung jawab, besarnya kebutuhan anak akan penghargaan dan kebutuhan aktualisasi diri (Titiek Syamsiah 1999:125). Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dikatakan “keseluruhan” karena pada umumnya ada beberapa motif yang bersama-sama menggerakkan siswa untuk belajar (Sardiman, 2006:75).

Menurut Arden N. Frandsen (Iskandar, 2009:187-188) bahwa hal yang mendorong seseorang itu untuk belajar antara lain sebagai berikut;

- 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas
- 2) Adanya sifat kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk maju
- 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru dan teman-teman
- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan koperasi maupun dengan kompetensi
- 5) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman
- 6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari belajar (frandsen, 1961)

Menurut Winkel (Iskandar, 2009:189) adapun model-model motivasi eksternal dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- 1) Belajar demi memenuhi kewajiban.
- 2) Belajar demi menghindari hukuman .
- 3) Belajar demi memperoleh hadiah material yang disajikan.
- 4) Belajar demi meningkatkan gengsi.
- 5) Belajar demi memperoleh pujian dari orang-orang penting seperti orangtua, guru atau dosen.
- 6) Belajar demi tuntutan jabatan yang ingin dipegang atau demi memenuhi persyaratan kenaikan pangkat.

c. Dasar-dasar Pemberian Motivasi

Salah satu tugas pokok yang melekat pada diri seseorang pendidik adalah sebagai motivator bagi peserta didik agar memiliki semangat dan kemandirian untuk lebih giat belajar. Sosok seorang guru di depan kelas adalah sebagai motivator siswa agar memiliki semangat dan kemandirian agar lebih aktif, kreatif dan inovatif. Selama kegiatan pembelajaran di kelas, faktor motivasi memegang peranan yang besar untuk menjaga kelangsungan pembelajaran siswa di kelas dalam tingkat kesungguhan dan ketekunan belajar tinggi di kelas.

Ada dua motivasi yang dapat timbul pada diri siswa yaitu: motivasi yang tumbuh dan kesadaran pribadi untuk melakukan sesuatu yang didorong oleh keinginan, cita-cita, harapan dan ada pula motivasi yang muncul dari luar diri siswa.

d. Peranan Motivasi dalam Proses Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa sangat membutuhkan adanya motivasi eksternal contoh seorang siswa mengurangi jam bermain sepulang sekolah untuk belajar mengulangi pelajaran yang telah dipelajari, karena dia akan menghadapi ujian naik kelas minggu besok. Kegiatan yang dilakukan siswa dilatar belakangi oleh sesuatu yaitu motivasi.

Menurut Sadirman (Iskandar, 2009:192) kegiatan belajar sangat memerlukan motivasi. *Motivation is an assential condition of learning*. Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran yang dipelajarinya.

Motivasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, tidak ada kegiatan pembelajaran tanpa motivasi, oleh karena itu motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam mencapai tujuan atau hasil dari pembelajaran.

Menurut Noehi Nasution (Djamarah, 2011:200) bahwa: motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Menurut Ngalim Purwanto (Djamarah, 2011:200) bahwa banyak bakat Anak tidak berkembang karena tidak diperolehnya motivasi yang tepat. Jika seseorang mendapat motivasi yang tepat, maka lepaslah tenaga yang luar biasa, sehingga tercapai hasil yang semula tidak terduga.

Menurut Slameto (Djamarah, 2011:200) bahwa:

“Seringkali anak didik yang tergolong cerdas tampak bodoh karena tidak memiliki motivasi untuk mencapai prestasi sebaik mungkin. Berbagai faktor bisa saja membuatnya bersikap apatis. Misalnya, karena keadaan lingkungan yang mengancam, perasaan takut diasingkan oleh kelompok bila anak didik berhasil atau karena kebutuhan prestasi pada diri anak didik sendiri kurang atau mungkin tidak ada”.

Menurut M. Dalyono (Djamarah, 2011:201) bahwa:

“Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Karna itu, motivasi belajar perlu diusahakan, terutama yang berasal dari dalam diri dengan cara senantiasa memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus dihadapi untuk mencapai cita-cita. Senantiasa memasang tekad bulat dan selalu optimis bahwa cita-cita dapat dicapai dengan belajar”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan pendorong yang dapat melahirkan kegiatan bagi seseorang. Seseorang yang bersemangat untuk menyelesaikan suatu kegiatan karena ada motivasi yang kuat dari dalam dirinya. Motivasi sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk kegiatan nyata untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Hasil Belajar

Bloom (Ruhimat, 2012: 140) menyebutnya dengan tiga ranah hasil belajar, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk aspek kognitif, Bloom menyebutkan enam tingkatan yaitu: pengetahuan, pemahaman, pengertian, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotor.

Sementara itu, dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kompetensi, yaitu: kompetensi akademik, kompetensi kepribadian, kompetensi social, dan kompetensi vokasional. Keempat kompetensi tersebut harus dikuasai oleh siswa secara menyeluruh atau komprehensif, sehingga menjadi pribadi yang utuh dan bertanggung jawab.

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari sebuah proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku.

Menurut Arikunto (Mudjiono, 2010:200-201)

“Hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk keperluan berikut ini: pertama, untuk diagnostik dan pengembangan. Yang dimaksud dengan hasil dari kegiatan evaluasi untuk diagnostik dan pengembangan adalah penggunaan hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar sebagai dasar pendiagnosisan kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebab-sebabnya. Kedua, untuk seleksi. Hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu, dengan demikian hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar digunakan untuk seleksi. Ketiga, untuk penempatan. Agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan

dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai. Untuk menempatkan penempatan siswa pada kelompok, guru dapat menggunakan hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar sebagai dasar pertimbangan”.

Menurut M.I. Soelaeman (Djamarah, 2011:186)

“Yang mempengaruhi hasil belajar anak didik tidak hanya latar belakang pendidikan atau pengalaman mengajar, tetapi juga dipengaruhi oleh sikap mental guru memandang tugas yang diembannya. Seorang guru yang memandang profesi keguruan sebagai panggilan jiwa akan melahirkan perbuatan untuk melayani kebutuhan anak didik dengan segenap jiwa raga”

Menurut Davies, Jarolimek (Mudjiono, 2010: 201)

“Kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan. Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor”.

berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pembelajaran Seni Rupa

Menurut Winkel (Dimyati, 2010:5) “peran guru dalam pembelajaran yaitu membuat desain instruksional, menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, bertindak mengajar atau membelajarkan, mengevaluasi hasil belajar yang berupa dampak pengajaran”.

Menurut Skinner (Dimiyati, 2010:9) langkah pembelajaran berdasarkan teori kondisioning operan sebagai berikut:

- a. Pertama, mempelajari keadaan kelas. Guru mencari dan menemukan perilaku siswa yang positif atau negatif. Perilaku positif akan diperkuat dan perilaku negatif diperlemah dan dikurangi.
- b. Kedua, membuat daftar penguat positif. Guru mencari perilaku yang lebih disukai siswa, perilaku yang kena hukuman dan kegiatan luar sekolah yang dapat dijadikan penguat.
- c. Ketiga, memilih dan menentukan urutan tingkah laku yang dipelajari serta jenis penguatnya.

Menurut Gagne dan Briggs (Uno, 2012:144)

“Mengartikan *instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal”.

Seni rupa merupakan hasil interpretasi dan tanggapan pengalaman manusia dalam bentuk visual dan rabaan. Seni rupa berperan dalam memenuhi tujuan-tujuan tertentu dalam kehidupan manusia maupun semata-mata memenuhi kebutuhan estetik. Karya seni rupa dapat menimbulkan berbagai kesan (indah, unik, atau kegetiran) serta memiliki kemampuan untuk membangkitkan pikiran dan perasaan. Dengan memahami makna tentang bentuk-bentuk seni rupa, akan diperoleh rasa kepuasan dan kesenangan.

Seni rupa dapat dibedakan menjadi seni rupa murni, seni kriya, dan desain. Jenis-jenis seni rupa ini menunjukkan proses pembuatan dan bentuk karya yang dihasilkan, serta nama pembuatnya, yaitu seniman, kriyawan, dan desainer. Seni murni menekankan pada ungkapan pikiran

dan perasaan, meliputi seni lukis, seni patung, dan seni grafis. Seni kriya menekankan pada keterampilan teknik pembuatan karya, dengan hasil berupa karya kriya fungsional dan nonfungsional. Seni kriya menggunakan berbagai teknik dan media tertentu, misalnya kriya kayu, kriya logam, dan kriya tekstil. Desain menunjukkan proses pembuatan karya yang maksud dan tujuannya telah ditentukan lebih dahulu. Karya desain merupakan rancangan gambar, benda, atau lingkungan yang didasarkan pada persyaratan-persyaratan tertentu. Seniman atau kriawan dapat bekerja secara mandiri, sedangkan desainer bekerja untuk keperluan klien.

Pembelajaran seni rupa di sekolah mengembangkan kemampuan siswa dalam berkarya seni yang bersifat visual dan rabaan. Pembelajaran seni rupa memberikan kemampuan bagi siswa untuk memahami dan memperoleh kepuasan dalam menanggapi karya seni rupa ciptaan siswa sendiri maupun karya seni rupa ciptaan orang lain.

Pengalaman berkarya, siswa memperoleh pemahaman tentang berbagai penggunaan media, baik media untuk seni rupa dwimatra maupun seni rupa trimatra. Dalam berkarya seni rupa, siswa belajar menggunakan berbagai teknik tradisional dan modern untuk mengeksplorasi sifat-sifat dan potensi estetik media. Melalui seni rupa, siswa belajar berkomunikasi melalui gambar dan bentuk, serta mengembangkan rasa kebanggaan dalam menciptakan ungkapan pikiran dan perasaannya.

Pembelajaran seni rupa, peranan seni murni, kriya, maupun desain bersifat saling melengkapi dan saling berkaitan. Pembelajaran seni rupa

dapat dilakukan dengan pendekatan studio, misalnya studio seni lukis, seni patung, seni grafis, dan kriya. Pembelajaran seni rupa dapat juga dipisahkan menjadi kegiatan pembelajaran seni rupa murni, kriya, dan desain.

4. Menggambar Bentuk

Menurut Elti (2012:17) “Menggambar bentuk merupakan proses perekaman objek diatas bidang dua dimensi melalui media dengan ketentuan ketepatan atau kemiripan bentuk dan warna dengan memperhatikan perspektif, proporsi, komposisi, gelap terang serta bayang-bayang”.

Berdasarkan pengertian di atas maka objek menggambar bentuk adalah benda dengan berbagai macam bentuk, sehingga menggambar bentuk disebut juga dengan menggambar alam benda. Benda-benda dalam menggambar bentuk secara garis besar terdiri dari dua kelompok yaitu benda geometris adalah benda yang beraturan dan benda non geometris yaitu benda yang tidak beraturan.

Menurut Elti (2012:18) “Benda geometris dan Non geometris dapat dibedakan menjadi tiga bentuk yaitu:

- a. Bentuk kubistis terdiri dari bentuk-bentuk yang menyerupai kubus atau balok seperti lemari, meja, kardus, kulkas, televisi dsb.
- b. Bentuk silindris terdiri dari bentuk-bentuk yang menyerupai silinder atau tabung seperti gelas, botol, teko, gallon air dsb.
- c. Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk yang tidak beraturan atau yang tidak termasuk kubistis dan silindris seperti buah-buahan, sayur-sayuran dsb.

Menurut Elti (2012:18-19) “beberapa prinsip-prinsip dalam menggambar bentuk yaitu:

- a. Perspektif merupakan objek gambar yang dekat dengan penggambar akan kelihatan lebih besar, lebih tinggi dan lebih jelas. Sedangkan objek yang jauh dari si penggambar akan tampak lebih kecil, lebih pendek dan kurang jelas.
- b. Proporsi merupakan ukuran perbandingan bagian per bagian maupun bagian dengan keseluruhan.
- c. Komposisi merupakan susunan atau letak objek gambar pada bidang gambar atau letak objek gambar yang satu dengan objek gambar yang lain hendaknya tidak berjauhan agar tidak tampak terpisah.
- d. Gelap terang merupakan bagian benda yang terkena cahaya akan tampak terang, sedangkan bagian benda yang tertutup cahaya akan tampak gelap.
- e. Bayang-bayang merupakan benda yang terkena sinar akan menghasilkan bayang-bayang.

Menurut Elti (2012:20-21) “beberapa teknik dalam menggambar bentuk”

- a. Teknik linear merupakan cara menggambar objek gambar dengan garis sebagai unsur yang paling menentukan, baik garis lurus maupun garis lengkung.
- b. Teknik blok merupakan cara menggambar dengan menutup objek gambar menggunakan satu warna, sehingga hanya tampak bentuk globalnya(siluet).
- c. Teknik arsir merupakan cara menggambar dengan garis-garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap terang objek gambar sehingga tampak seperti tiga dimensi.
- d. Teknik dusel merupakan cara menggambar yang menentukan gelap terang objek menggunakan pensil gambar yang digoreskan dalam posisi miring.
- e. Teknik pointilis merupakan cara menggambar dalam menentukan gelap terang objek gambar menggunakan pensil atau pena gambar dengan titik.
- f. Teknik aquarel merupakan cara menggambar dengan menggunakan cat air dengan sapuan warna yang tipis, sehingga hasilnya tampak transparan atau tembus pandang.
- g. Teknik plakat merupakan cara menggambar dengan menggunakan cat poster atau cat air dengan sapuan warna tebal sehingga hasilnya tampak pekat dan menutup.

5. Model *Examples Non Examples*

Model Pembelajaran *Examples Non Examples* adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk diskripsi singkat mengenai apa yang ada di dalam gambar.

Menurut Taufik (2012:145) “model *Examples Non Examples* adalah model belajar yang menggunakan contoh-contoh. Contoh dapat dari kasus atau gambar yang relevan dengan KD”.

Penggunaan Model Pembelajaran *Examples Non Examples* ini lebih menekankan pada konteks analisis siswa. Biasa yang lebih dominan digunakan di kelas tinggi, namun dapat juga digunakan di kelas rendah dengan menekankan aspek psikologis dan tingkat perkembangan siswa kelas rendah seperti: kemampuan berbahasa tulis dan lisan, kemampuan analisis ringan, dan kemampuan berinteraksi dengan siswa lainnya. Model Pembelajaran *Examples Non Examples* menggunakan gambar dapat melalui OHP, Proyektor, ataupun yang paling sederhana adalah poster. Gambar yang kita gunakan haruslah jelas dan kelihatan dari jarak jauh, sehingga anak yang berada di belakang dapat juga melihat dengan jelas.

Menurut Taufik (2012:145) beberapa kelebihan dan kekurangan Model *Examples Non Examples*.

Kelebihan model pembelajaran ini adalah:

- a. Peserta didik lebih kritis dalam menganalisa gambar
- b. Peserta didik mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar
- c. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya

Kekurangan model pembelajaran ini adalah:

- a. Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar
- b. Memakan waktu yang lama.

Konsep pada umumnya dipelajari melalui dua cara. Paling banyak konsep yang kita pelajari di luar sekolah melalui pengamatan dan juga dipelajari melalui definisi konsep itu sendiri. Model *Examples Non Examples* adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Taktik ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan 2 hal yang terdiri dari *Examples Non Examples* dari suatu definisi konsep yang ada, dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada. Model pembelajaran *Examples Non Examples* yaitu memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh tentang materi yang akan dibahas dan memberikan gambaran sesuatu yang bukan contoh dari materi yang sedang dibahas.

Model *Examples Non Examples* dianggap perlu dilakukan karena suatu konsep yang diketahui secara primer hanya dari segi definisinya daripada dari sifat fisiknya. Dengan memusatkan perhatian siswa terhadap *Examples Non Examples* diharapkan akan dapat mendorong siswa untuk menuju pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang ada.

Model pembelajaran membelajarkan murid terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar/foto/kasus yang bermuatan masalah. Murid diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternatif pemecahan masalah, dan

menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, serta melakukan tindak lanjut

Menurut Uno (2012:80-81) Langkah-langkah model pembelajaran

Examples Non Examples adalah:

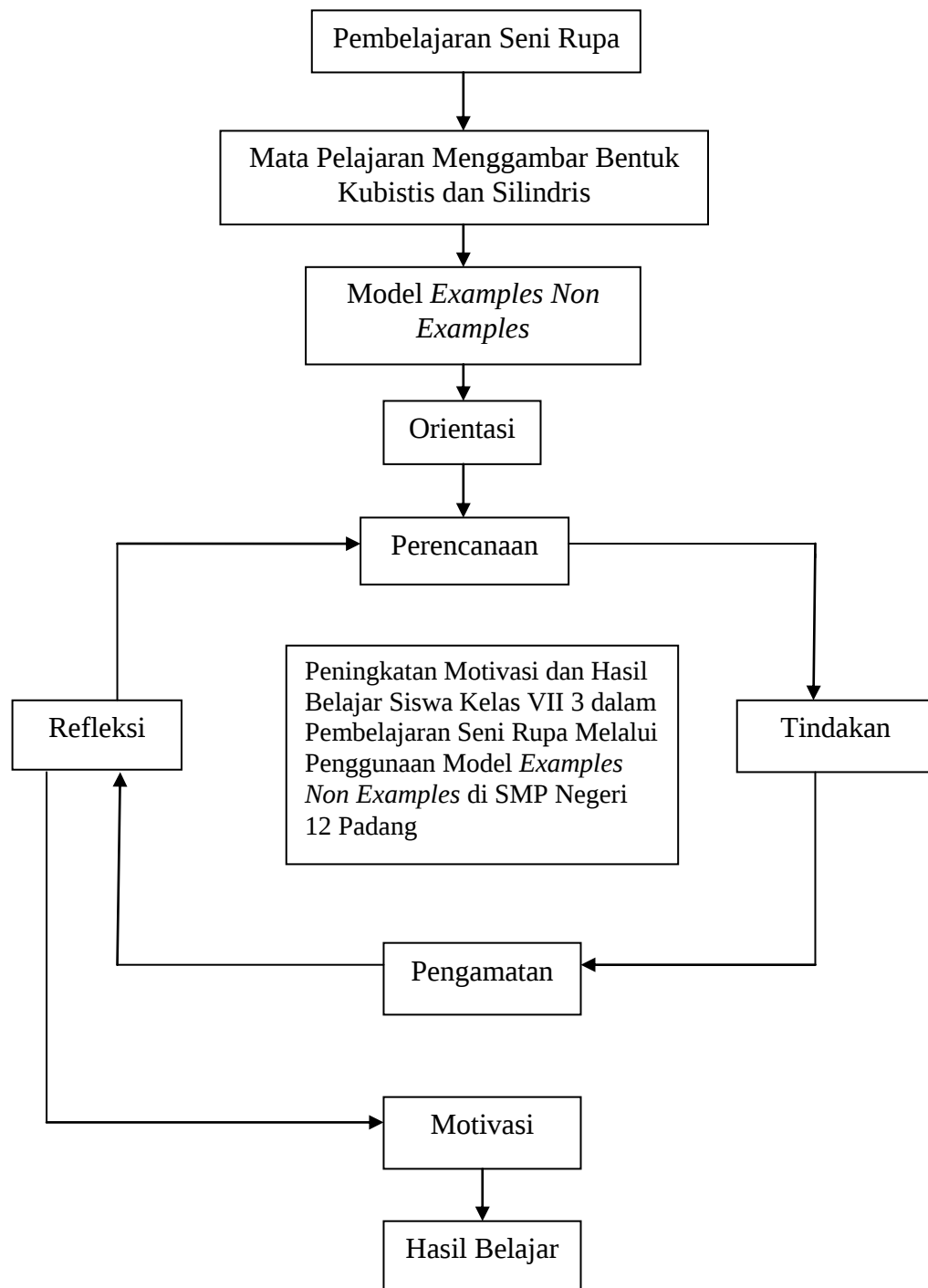
- a. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan lewat OHP.
- c. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan/menganalisis gambar.
- d. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas.
- e. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya.
- f. Melalui dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
- g. Kesimpulan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, antara lain dilakukan oleh Desmiarti (2009) membuktikan bahwa metode kerja kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran menggambar teknik mata pelajaran Seni rupa di Kelas XI IPA 4 SMA Negeri Ampek Angkek Kabupaten Agam. Hasil penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti laksanakan sekarang yaitu peningkatan motivasi belajar siswa, dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Desmiarti telah membuktikan bahwa dalam penggunaan metode kerja kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan perbedaan dengan penelitian ini lokasi, metode yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2012) membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa di Kelas VIII 6 SMP Negeri 30 Padang. Hasil penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti laksanakan sekarang yaitu peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, dari penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi telah membuktikan bahwa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw telah meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sedangkan perbedaan dengan penelitian ini lokasi, kelas, dan model pembelajaran yang digunakan.

C. Kerangka Pemikiran



Gambar 1. Kerangka Konseptual

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan praktek lapangan kependidikan (PLK) selama pembelajaran seni rupa dengan materi menggambar bentuk kubistis dan silindris berbagai kendala yang dihadapi, untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model *Examples Non Examples*. Model penelitian yang peneliti pakai adalah model Kurt Lewin bahwa dalam I siklus penelitian terdiri dari 4 langkah yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Melalui 4 langkah tersebut dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII 3 dalam pembelajaran seni rupa melalui penggunaan model *Examples Non Examples* di SMP Negeri 12 Padang.

D. Hipotesis Tindakan

Dilihat dari rumusan masalah dan landasan teorinya, dapat disimpulkan beberapa hipotesisnya, yaitu:

1. Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa dengan penggunaan model *Examples Non Examples* di SMP Negeri 12 Padang.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa dengan penggunaan model *Examples Non Examples* di SMP Negeri 12 Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penggunaan model *Examples Non Examples* dapat meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran seni rupa. Rata-rata yang diperoleh dari hasil persentase motivasi belajar siswa sebesar 3,25 dari angka alternatif jawaban siswa terletak pada (KD) kadang-kadang poinnya 3. Terjadi peningkatan pada siklus II, rata-rata yang diperoleh dari persentase motivasi belajar siswa yaitu 4,01 terletak pada (SR) sering poinnya 4. Terlihat sudah terjadi peningkatan dari siklus I ke Siklus II pada pembelajaran seni rupa dengan menggunakan model *Examples Non Examples*.

Penggunaan model *Examples Non Examples* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa. Rata-rata yang diperoleh pada nilai pra siklus yaitu 64,24 terjadi peningkatan pada siklus I yaitu 72,24. Namun masih belum mencapai KKM 80 sehingga dilanjutkan pada siklus II dengan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 84,14 tindakan dihentikan sampai siklus II karena sudah mencapai KKM. Terlihat sudah terjadi peningkatan dari dari pra siklus ke siklus I dan siklus II pada pembelajaran seni rupa dengan menggunakan model *Examples Non Examples*.

B. Implikasi

Data hasil penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan model *Examples Non Examples* dalam pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada setiap siklus yang dilaksanakan. Dengan demikian penggunaan model *Examples Non Examples* dapat menjadi suatu alternatif untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa.

Guru hendaknya perlu memiliki kemampuan untuk menerapkan model *Examples Non Examples* guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Secara umum penggunaan model *Examples Non Examples* memang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Namun masih ditemukan adanya siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Hal ini berimplikasi kepada perlunya meningkatkan pelaksanaan model pembelajaran sehingga siswa yang masih rendah dapat ditingkatkan lagi.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, maka peneliti ingin menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi siswa diharapkan lebih meningkatkan motivasi terutama dalam pembelajaran seni rupa, dengan aktifnya siswa dalam proses pembelajaran maka penguasaan terhadap materi pelajaran dapat ditingkatkan.
2. Bagi guru dapat dijadikan pedoman dalam menerapkan model *Examples Non Examples* dalam proses pembelajaran, serta untuk dijadikan salah satu referensi dalam pengembangan metode pembelajaran.

3. Bagi dinas pendidikan selalu pengambil kebijakan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat mendorong dan memfasilitasi pendidik (guru) dalam mengembangkan inovasi pembelajaran pada semua sekolah yang ada di wilayah kerjanya.
4. Bagi sekolah sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran melalui penggunaan model *Examples Non Examples*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi dan Suhardjono. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agusyana, Yus dan Islandsript. (2011). *Olah Data Skripsi dan Penelitian dengan SPSS 19*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Couto Nasbahry dan Minarsih. (2009). *Seni Rupa Teori dan Aplikasi*. Padang: UNP Press.
- Desmiarti. (2009). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menggambar Teknik dengan Penggunaan Metode Kerja Kelompok di Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam*. Padang.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMP*. Jakarta.
- Dimyati, Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elti Hasmi. (2012). *Bahan Ajar Seni Budaya*. Padang: MGMP
- Eswendi. (2004). *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: FBSS UNP.
- Haryadi, Moh. (2009). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Iskandar. (2009). *psikologi pendidikan; sebuah orientasi baru*. Cipayung-Ciputat: Gaung Persada Press.
- Irianto Agus. (2009). *Statistik Konsep Dasar dan aplikasinya*. Jakarta: Perdana Media Group.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah PTK sabagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pratiwi Kurnia Dwi. (2012). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Seni rupa Siswa SMP Negeri 30 Padang*. Padang
- Ridwan. (2005). *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta
- Ruhimat Toto, Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. (2004). *Teori Motivasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2005). *Metoda statistika*. Bandung: Tarsito.
- Taufik Taufina dan Muhammadi. (2012). *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang: Sukabina press.
- Universitas Negeri Padang. (2010). *Panduan Penyelesaian Tugas Akhir Seni Rupa*. UNP: Press.
- Uno Hamzah . (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno Hamzah dan Mohamad Nurdin. (2012). *Belajar dengan pendekatan pailkem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno Hamzah dan Lamatenggo Nina. (2011). *Menjadi Penelitian PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wina, Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.