

PEMBELAJARAN DARING MENGGAMBAR PADA SISWA KELAS I SD MENGGUNAKAN METODE *PICTURE AND PICTURE*

Elis Kartini¹, Febri Restu Widiyanto²

¹IKIP Siliwangi Bandung, Cimahi

²Universitas Bale Bandung

febri.frw@gmail.com

Abstract

The ability to draw students in solving online learning problems with drawing materials is one of the problems discussed in this study. This research was conducted to find out how to apply the picture and picture method to drawing material. The method used in this research is descriptive qualitative, through this method the researcher tries to describe the situation and process in learning activities. The subjects in this study were grade I students at SD Negeri Kiarapayung I in Bandung Regency. From the results of the study that first grade students were happy with online learning of drawing materials using the picture and picture method, besides that students and teachers showed a positive response to online learning of drawing materials using the picture and picture method, but there were still students who had difficulties in completing online learning questions for drawing materials because it is difficult to understand in three-dimensional work indicators making compositions of shapes and colors. From the discussion, it can be concluded that the ability to draw using the picture and picture method on the indicators of three-dimensional work to make compositions of shapes and colors, and generalization is low and needs to be given routine practice questions so that students are accustomed to solving difficult questions.

Keywords: Online learning, Drawing, Picture and Picture.

Abstrak

Kemampuan menggambar siswa dalam menyelesaikan soal pembelajaran daring materi menggambar adalah salah satu masalah yang menjadi pembahasan pada penelitian ini. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *picture and picture* pada materi menggambar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, melalui metode ini peneliti mencoba untuk menggambarkan situasi dan proses pada kegiatan pembelajaran. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Kiarapayung I yang berada di Kabupaten Bandung. Dari hasil penelitian bahwa siswa kelas I senang dengan pembelajaran daring materi menggambar dengan menggunakan metode *picture and picture*, selain itu siswa dan guru menunjukkan respon yang positif terhadap pembelajaran daring materi menggambar dengan menggunakan metode *picture and picture*, namun masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal pembelajaran daring materi menggambar karena sulit memahami dalam indikator karya tiga dimensi membuat komposisi bentuk dan warna. Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan menggambar menggunakan metode *picture and picture* pada indikator karya tiga dimensi membuat komposisi bentuk dan warna, dan generalisasi tergolong rendah dan perlu diberikan latihan-latihan soal yang rutin agar siswa terbiasa menyelesaikan soal yang sulit.

Kata kunci: Pembelajaran Daring, Menggambar, *Picture and Picture*.

PENDAHULUAN

Dalam rangka mengisi era globalisasi, guru di tuntut untuk dapat meningkatkan profesionaslisme dan kreatifitasnya terutama dalam proses pembelajaran. Terutama distuasi yang sekarang dunia sedang dilanda wabah *covid 19* yang mengakibatkan banyak korban terutama dalam hal pendidikan yang sempat diliburkan dalam kurun waktu yang ditentukan namun usaha pemerintah dan dinas pendidikan yang ingin anak-anak tetap belajar agar tidak tertinggal maka dibuatlah pembelajaran dalam jaringan (*online*). Dan dalam hal ini guru dituntut harus terampil memilih dan menggunakan metode atau media pembelajaran yang efektif, sehingga dapat memotifasi siswa agar lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dengan demikian di dalam situasi seperti ini dan walau tidak bertatap muka diharapkan siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

Berhubungan dengan uraian diatas penulis mengadakan identifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi pada waktu pelaksanaan pembelajaran Seni Rupa di kelas I SDN Kiarapayung I dengan materi Menggambar. Dari hasil identifikasi tersebut terungkap beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran yaitu :1. Rendahnya hasil belajar siswa, 60% nilainya dibawah KKM, 2. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi menggambar, 3. Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Dari hasil identifikasi masalah diatas penulis melaksanakan analisis masalah dan menyimpulkan bahwa masalah masalah tersebut oleh faktor-faktor berikut :1. Media pembelajaran yang dipakai kurang efektif, 2. Guru kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, 3. Terjadi verbalisme pada siswa pada menggambar, 4. Guru kurang memberi penguatan pada siswa tentang menggambar.

Dari semua masalah diatas bila tidak segera diatasi akan mengakibatkan rendahnya mutu pendidikan khususnya di kelas I SDN Kiarapayung I dan sebaliknya bila segera diatasi sipeneliti akan mendapatkan keuntungan – keuntungan diantaranya : 1. Dapat meningkatkan gairah belajar siswa, 2. Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi menggambar, 3. Dapat meningkatkan aktifitas pada pembelajaran menggambar, 4. Dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, 5. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis dan identifikasi faktor penyebab yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pemahaman dan proses belajar serta hasil pembelajaran melalui penelitian Deskriptif Kualitatif. Dengan membaca berbagai rujukan dan hasil kuliah selama ini, maka diputuskan model *picture and picture*.

John Berger (2013) mengartikan gambar sebagai sebuah penemuan. Menggambar merupakan proses menemukan makna dalam suatu hal yang telah dialami oleh seorang seniman. Setelah makna ditemukan, maka seniman tersebut menuangkannya dalam bentuk sebuah gambar. Lewat pendapat ini, Berger ingin mengatakan bahwa pengalaman merupakan faktor penting dalam menggambar. Gambar yang dibuat akan lebih bermakna jika digambar berdasarkan pengalaman seniman itu sendiri.

Simon (dalam Sunoto, 2009:30) menyatakan bahwa:

Gambar adalah ekspresi. Gambar merupakan sesuatu yang erat dan alami, yang ada hubungannya dengan keinginan manusia. Dengan gambar manusia dapat mengekspresikan diri, pola pikir dan emosi-emosinya. Artinya melalui kegiatan menggambar, manusia dapat mengungkapkan segala apa yang dirasakan dalam pikirannya.

Menurut Johnson & Johnson (dalam Djamarah, 2006:55) model pembelajaran *picture and picture* adalah pembelajaran mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk cerita dalam ukuran besar.

Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan suatu cara pembelajaran yang dilakukan seluruhnya menggunakan atau memanfaatkan jaringan internet. Dimana pada pembelajaran ini tidak melalui *face to face* tatap muka atau bertemu secara langsung. Nama lain dari model pembelajaran ini adalah *internet learning*. Bilfaqih & Qomarudin (2015) “menjelaskan pengertian pembelajaran dalam jaringan adalah suatu program pelaksanaan kelas di dalam jaringan yang dapat menjangkau target kelompok yang luas serta masif. Sedangkan menurut Mustofa, dkk, (2019) mengemukakan pendapat mengenai pembelajaran daring secara sederhana yakni salah satu metode pembelajaran *online* yang dilakukan melalui jaringan internet. Kegiatan pembelajaran daring dilakukan melalui berbagai *platform* komunikasi khusus yang memungkinkan aktivitas pembelajaran selayaknya didalam kelas dapat dilakukan seperti *Geogle Classroom*, *Geogle Meet* dan lain sebagainya. Melalui platform interaksi antara pengajar dengan siswa pun dapat berjalan , materi pelajaran hingga ujian ataupun tes dapat dilakukan.

Menggambar

Menggambar menurut Ching (2002: 9) adalah membuat guratan di atas sebuah permukaan yang secara grafis menyajikan kemiripan sesuatu. Menggambar bentuk sama halnya memotret bentuk benda dengan kemampuan penglihatan dan kemahiran tangan. (Dr. Cut Kamaril, 2002). Jadi keberhasilan menggambar bentuk sangat tergantung pada pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan daya imajinasi masing-masing siswa dalam mengungkapkan yang ada dalam pemikirannya untuk tujuan menghasilkan efek gelap terang serta bayang-bayang.

Keterampilan menggambar

Keterampilan anak lewat menggambar adalah sangat dibutuhkan dalam era sekarang ini, sebagaimana yang telah kita rasakan sekarang ini, berbagai instansi banyak memerlukan seorang *designer graphic*, maka pendidikan bagi anak harus kita pertimbangkan.

Dalam hal ini anak dibiasakan ataupun secara baik dididik untuk lebih mengenal tentang dunia gambar, karena dari segi kepekaan anak dapat belajar secara optimal tentang keadaan terhadap lingkungannya, dengan cara mem-visual-kan sesuatu wujud benda yang ada dipikirannya melalui media gambar.

Agar anak mampu menjadi seorang yang pandai menggambar yaitu dengan cara anak dibiasakan menggambar sebisanya tanpa harus menyalahkan dengan komentar negative seperti gambar ini kurang pas, maupun gambar ini jelek, namun selalu memberikan motivasi kepada anak agar lebih akurat dalam mem-visual--kan benda sesuai dengan keadaan yang lebih bagus, yaitu dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk sering melatih keterampilan dengan cara membiarkannya berlatih tanpa harus kita yang mengajarnya.

Sebaiknya bagi kita sebagai orang tua, harus memberikan banyak-banyak dukungan maupun komentar yang positif atas karya anak sehingga mereka merasa senang dan dihargai karya seninya. Anak akan semangat jika memiliki banyak dukungan dan semangat tinggi karena sejatinya penyemangat adalah kunci keberhasilan anak. Untuk itu himbauan untuk para orang tua untuk senantiasa mendukung bakat anak terutama bakat anak adalah menggambar, kita sebagai orang tua harus mengembangkan bakat tersebut agar menjadi kesuksesan anak.

METODE

Metode pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, karena penelitian ini dilakukan dengan kondisi yang sewajarnya, dimana peneliti tidak memanipulasi perlakuan tertentu terhadap kegiatan pembelajaran. Menurut (Sugiyono, 2014) metode penelitian kualitatif adalah “metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci”. Dengan menggunakan metode ini peneliti diharuskan memiliki pengetahuan yang luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret dan mengkonstruksi objek yang diteliti agar lebih bermakna.

Tahapan penelitian kualitatif menurut Creswell (Semiawan, 2010):

1. Identifikasi masalah
2. Penelusuran kepustakaan
3. Maksud dan tujuan penelitian
4. Pengumpulan data
5. Analisa dan penafsiran data
6. Pelaporan

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD kelas I di salah satu SD Negeri di Banjaran yang berjumlah 9 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan. Lokasi SDN Kiarapayung I berada di KP. Cikamadong Rt.001 Rw.012 Ds. Banjaran Wetan Kec. Banjaran Kab. Bandung.

HASIL DAN DISKUSI

Skenario dan Implementasi Pembelajaran

Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, secara spesifiknya skenario dan implementasi pada penelitian ini dilakukan beberapa tahap diantaranya yaitu pemberian pembelajaran secara daring dengan menggunakan metode *picture and picture* dan tes kemampuan dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa. Skenario dan implementasi pembelajaran daring materi menggambar terhadap kemampuan menggambar pada siswa SD Kelas I dengan menggunakan metode *picture and picture* diukur dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa. Lembar observasi digunakan selama peneliti menerapkan perlakuan pembelajaran daring dengan menggunakan metode *picture and picture*.

Tabel 1. Hasil Skor Observasi Guru dan Siswa

Pertemuan ke-	Guru	Interprestasi	Siswa	Interprestasi
1	75%	Baik	75%	Baik
2	81%	Baik	80%	Baik
3	83%	Sangat Baik	85%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, peneliti menyimpulkan bahwa secara keseluruhan scenario dan implementasi pembelajaran daring materi menggambar pada siswa SD Kelas I dengan menggunakan metode *picture and picture* baik.

Respon Guru dan Siswa

Respon Guru dan Siswa terhadap penerapan metode *picture and picture* dalam pembelajaran daring materi menggambar diukur dengan menggunakan angket dari hasil analisis, prentase skor angket guru sebesar 79% dan rata – rata persentase skor angket siswa sebesar 80%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa respon guru dan siswa kelas I terhadap pembelajaran daring materi menggambar dengan menggunakan metode *picture and picture* baik. Berikut tabel skor angket guru dan siswa.

Tabel 2. Hasil Skor Observasi Guru dan Siswa

Subjek	Skor rata- rata	Persentase rata-rata	Interpretasi
1	79%	Baik	Baik
2	80%	Baik	Baik

Respon Guru

Berdasarkan angket Guru yang sudah peneliti rumuskan, guru memberikan tanggapan bahwa peneliti mengajar materi menggambar dengan menggunakan metode *picture and picture* baik sesuai dengan tahap – tahap pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan sesuai sehingga siswa terlihat semangat dan senang. Peneliti sangat jelas menyampaikan intruksi pembelajaran dan mudah dipahami oleh siswa dan terlebih siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Respon Siswa

Hasil angket pada penelitian ini yang sudah ditanggapi oleh siswa dalam pembelajaran daring materi menggambar dengan menggunakan metode *picture and picture*, sebagian siswa menjawab respon positif sesuai dengan yang diharapkan terhadap materi menggambar, diantaranya sebagian siswa menyukai pembelajaran menggambar yang dilakukan secara daring sehingga terjadi peningkatan nilai hasil belajar walaupun terdapat beberapa kesulitan yang dialami pada saat pembelajaran daring.

Kesulitan – Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Tugas Menggambar

Berdasarkan hasil penelitian kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal pembelajaran daring materi menggambar dengan menggunakan metode *picture and picture* terhadap kemampuan menggambar, yaitu: Pada indikator menghubungkan suatu benda atau objek kedalam gambar pada soal nomor 1 rata-rata persentase siswa sebesar 67,5%. Dapat dikatakan bahwa dalam menghubungkan suatu benda atau objek kedalam gambar pada materi menggambar berada dikategori baik. Indikator kedua yaitu membuat kolase, menyusun gambar, merumuskan definisi, dan generalisasi dengan rata-rata persentase 66,25 Dapat dijelaskan bahwa baik dalam membuat kolase, menyusun gambar, merumuskan definisi, dan generalisasi pada materi menggambar. Indikator berikutnya adalah membaca pemahaman data gambar secara tertulis dengan rata-rata persentase 70%. Dapat dijelaskan bahwa dalam membaca pemahaman data gambar secara tertulis pada materi menggambar berada dikategori baik.

Kendala yang Dihadapi Guru dalam Proses Pembelajaran

Kendala-kendala guru yang dihadapi pada pembelajaran daring di kelas I SD Negeri Kiarapayung I yang mengacu tabel 4.11 yaitu: pada butir pertanyaan nomor 1 tentang pengaplikasian aplikasi yang digunakan, terdapat kendala siswa kadang-kadang tidak hadir semua jika pembelajaran daring menggunakan aplikasi *video call*, *whatsapp grup*, karena ada beberapa siswa yang menggunakan *heandphone* milik orang tua nya (tidak mempunyai *heandphone* sendiri). Pada butir pertanyaan nomor 2 tentang kendala dalam pengaplikasian metode, ada beberapa faktor yang menjadi kendala dalam pengaplikasian metode diantaranya: pada saat berdiskusi, siswa kurang *focus*, kurang aktif, dan yang aktif hanya sebagian siswa di grup, setiap grup hanya beberapa saja yang aktif berdiskusi, begitu juga dengan sesi tanya jawab, faktor lain yang menjadi kendala adalah pada saat ceramah melalui *vedio call* siswa kadang seperti kurang fokus dari raut wajahnya dikarenakan faktor teknis seperti sinyal jelek, *handphone* yang lemot, dll.

KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran kemampuan menggambar dengan metode pembelajaran *picture and picture* mampu menimbulkan minat belajar yang tinggi terhadap materi luas bangun datar segitiga. Kegiatan pembelajaran menggambar yang dikemas dengan cara menyenangkan, membuat siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran kemampuan menggambar luas dengan menggunakan metode pembelajaran *picture and picture*, siswa kurang mampu memberikan penjelasan terhadap cara yang digunakan dalam menyelesaikan soal, serta menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Selain itu memerlukan waktu yang cukup banyak untuk melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah sesuai dengan tahapan-tahapan yang ideal.

REFERENSI

- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikti, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa*, Jakarta: 2005.
- Euis, K. (2011) *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta: Kencana.
- Fauziah, (2014) "*Penerapan model kooperatif tipe picture and picture pada materi peninggalan sejarah di sekolah dasar negri banda aceh*" dalam jurnal pesona dasar, Vol. 2 No. 3, hal 79-87.
- Hajar, P. (2007). *Estetika Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hajar, P. (2008). *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamalik, O. (1982). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haq, Saiful, *Jurus-jurus Menggambar Dan Mewarnai Dari Nol*, Yogyakarta: Mitra Barokah Abadi Pres, 2009.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Kurniasih, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Kamaril, C. (2002). *Pendidikan Seni Rupa/Kerajinan Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muhammad, A. (2009). *Panduan Praktis Menggambar dan Mewarnai Untuk Anak*, Jogjakarta: Power Books (IHDINA).
- Murniasih, E. (2009). *101 Tips Belajar Efektif dan Menyenangkan*. Semarang: PT. Sindur Press.
- Musbikin, I. (2006). *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Aswada Pressindo.
- Purbo, Y. (2012). *Cupcake Decorating: Seni Menghias 21 Kreasi Cupcake Step by Step*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rahmida S. dkk. (2008). *Seni Budaya 2 Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari, dan Teater Untuk SMK Kelas XI*. Bogor: Yudhistira.
- Riduwan. (2004). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusdarmawan. (2009). *Children's Drawing dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Ruslan, R. (2003). *Metode Penelitian Publik*. Surabaya: PT Raja Grafindo Persada.
- Soemiarti, P. (2002). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofia H. (2005). *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- _____. (2006). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suprihatinigrum, J. (2014). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasinya*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Susilawati, L. N. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK B. *e-jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 87.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Warti, S. (1992) *Pendidikan Kesenian II Seni Rupa*, Jakarta: DEPDIKBUD Dirjen Dikti.
- Widiastuti, C. (2015) 11150010, *Fakultas Ilmu Pendidikan, Upaya Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak TK Melalui Kegiatan Batik Celup Pada Kelompok A Di TK Arum Tegal Wangi 26-31 Tegal Tahun Ajaran 2015/2016*, Skripsi, Semarang: Universitas PGRI.
- Wilantara, A. P. N, dkk. (2016). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE BERBANTUAN MEDIA FLIP CHART UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK. *e-jurnal pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1).