

SRIBBLE ART: TEKNIK PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI DI SMP NEGERI 1 KESAMBEN JOMBANG JAWA TIMUR

Mohammad Yunus¹, Imam Zaini²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: mohammd.17020124073@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: imamzaini@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran menggambar ilustrasi di SMP Negeri 1 Kesamben pada KI/ KD menggambar ilustrasi dengan teknik manual dan digital kurang inovatif, pembelajaran kurang banyak variatif, dan siswa kurang diberikan wawasan yang lebih luas tentang perkembangan seni rupa. Sesuai dengan Kurikulum 2013 serta kompetensi dasar sekolah menengah pertama kelas VIII yang tertulis, peneliti ingin memberikan inovasi baru yang dapat dimasukkan kedalam kurikulum tersebut. Peneliti mencoba untuk menerapkan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art*, agar siswa mendapatkan pengalaman baru, lebih variatif dan lebih kreatif dalam menggambar ilustrasi. Keunggulan dari teknik *scribble art* adalah memiliki keunikan tersendiri, dari segi coretan maupun karya yang dihasilkan dan memiliki perbedaan yang menonjol dari teknik ilustrasi pada umumnya. Pembelajaran menggambar Ilustrasi dengan teknik *scribble art* ini diharapkan mampu memberikan wawasan siswa di SMP Negeri 1 Kesamben khususnya Kelas VIII, sehingga dapat menghasilkan gambar ilustrasi yang lebih baik lagi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, pengumpulan data pertama observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuisioner. Berdasarkan hasil observasi dan pengelolaan data dapat disimpulkan bahwa menggambar ilustrasi dengan menggunakan teknik *scribble art* dapat memberikan wawasan baru serta pengalaman baru dalam proses menggambar ilustrasi, proses pembelajaran menjadi berbeda dari sebelumnya dan gambar ilustrasi terlihat lebih baik dan lebih variatif.

Kata Kunci: *Scribble art*, Pembelajaran, Menggambar, Ilustrasi.

Abstract

Learning to draw illustrations at SMP Negeri 1 Kesamben at KI/KD to draw illustrations using manual and digital techniques is less innovative, learning is less varied, and students are not given broader insights about the development of fine arts. In accordance with the 2013 Curriculum as well as the written basic competencies of junior high school grade VIII, researchers want to provide new innovations that can be incorporated into the curriculum. Researchers try to apply learning to draw illustrations with the scribble art technique, so that students get new, more varied and creative experiences in drawing illustrations. The advantage of the scribble art technique is that it has its own uniqueness, in terms of scribbles and the resulting work and has a prominent difference from illustration techniques in general. Learning to draw illustrations with the scribble art technique is expected to be able to provide insight for students at SMP Negeri 1 Kesamben, especially Class VIII, so that they can produce even better illustrated images. The method used in this research is descriptive qualitative, the first data collection is observation, interviews, documentation, and questionnaires. Based on the results of observations and data management, it can be concluded that drawing illustrations using the scribble art technique can provide new insights and new experiences in the process of drawing illustrations, the learning process is different from before and illustrated images look better and more varied.

Keywords : *Scribble art, Learning, Drawing, Illustration.*

PENDAHULUAN

Scribble art adalah salah satu teknik menggambar dengan tatanan liar yang teratur tetapi bisa dinikmati dan mempunyai ciri khas coretan atau bisa juga disebut cakaran ayam. Dalam bahasa Inggris “*Scribble art*” diartikan dengan tulisan cakar ayam. Jika dilihat dengan sekilas, mirip seperti hasil cakaran ayam. *Scribble art* termasuk teknik yang menggunakan alat simple serta mudah ditemukan seperti bulpoin, tinta cina, maupun spidol.

Anwar (2018: 2) menjelaskan bahwa *scribble* atau disebut juga coretan cakar ayam, merupakan teknik menggambar dengan cara membuat coretan tak beraturan untuk memunculkan efek gerakan suatu objek. Karya *scribble* ini memang alur goresannya seakan-akan memiliki gerakan tersendiri meskipun pembuatannya dengan cara coret-core. Dari pendapat diatas, bisa dikatakan bahwa teknik *scribble art* dapat dikaitkan dengan mata pelajaran seni budaya dengan menyesuaikan kurikulum yang berlaku.

Dibawah naungan kementerian pendidikan dan kebudayaan kabupaten Jombang SMP Negeri 1 Kesamben mengikuti kurikulum nasional tahun 2013 yang berlaku di seluruh indonesia. Tentu dalam kurikulum tersebut seni budaya menjadi salah satu mata pelajaran yang tetap wajib hadir sebagai salah satu penunjang kemampuan siswa dalam bidang seni. Dari banyaknya materi disana, seni rupa khususnya pada bidang menggambar perlu perhatian khusus dengan adanya pembelajaran teknik baru dalam berkarya seni. Teknik- teknik dalam menggambar juga perlu mendapat sedikit inovasi agar pembelajaran tidak terkesan membosankan dan berpatokan pada teknik-teknik dalam buku saja. Peneliti kemudian menjadikan teknik menggambar ilustrasi *scribble art* untuk dimasukkan ke dalam pembelajaran seni budaya dalam materi menggambar ilustrasi manual yang diajarkan di kelas 8. Teknik *scribble art* ini masih terbilang baru dalam bidang seni rupa dibandingkan dengan teknik yang lainnya seperti arsir, dusel dan teknik pewarnaan lainnya.

Pendidikan seni mulai diajarkan dalam bentuk mata pelajaran seni budaya di jenjang sekolah dasar dan menengah dengan berdasar kurikulum pendidikan yang berlaku. Mata pelajaran seni budaya memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan dan

keterampilan dalam bidang seni dan budaya. Mata pelajaran seni budaya memiliki salah satu manfaat untuk menjaga kelestarian warisan budaya dunia dari pengaruh modernisasi yang terjadi saat ini. Seni budaya merupakan gabungan dari dua suku kata yaitu “Seni” dan “Budaya” yang keduanya tidak dapat dipisahkan karena saling berhubungan satu sama lain. Seni mengandung unsur kebudayaan yang mempunyai ciri khas tersendiri, begitu pula sebaliknya.

Dari beberapa pernyataan dan konsep tulisan di atas, penulis mencoba mengembangkan rumusan masalah yang akan mengangkat salah satu bidang dalam seni rupa (yang saat ini tengah penulis dalami di perguruan tinggi). Bidang menggambar menjadi pilihan penulis untuk dikembangkan lebih jauh dengan mengambil fokus pada materi menggambar ilustrasi yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama.

Menggambar ilustrasi mulai diajarkan pada kelas VIII dalam judul materi menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital. Kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi menggambar ilustrasi tersebut sendiri masih terlalu luas jika dipelajari secara menyeluruh karena di dalamnya masih ada beberapa pembagian gambar ilustrasi berdasarkan jenis dan fungsinya. Namun, secara umum istilah gambar ilustrasi merupakan hasil karya perwujudan dari suatu karangan atau tulisan yang kemudian divisualisasikan ke dalam objek tertentu melalui teknik gambar, fotografi, lukis, maupun teknik seni rupa lainnya untuk menyampaikan isi di dalamnya.

Ilustrasi memiliki manfaat untuk mempengaruhi pembaca agar terlihat hidup dan berwarna pada karangan yang ditulis seseorang. Rohidi (1984: 87) mengungkapkan ilustrasi yang berkaitan dengan seni rupa guna menerangkan, menjelaskan atau memperindah sebuah teks, supaya pembacanya dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, kesan, dan sifat-sifat gerak dari cerita yang disajikan. Menggambar ilustrasi merupakan kegiatan menggambar dengan tujuan untuk melengkapi suatu cerita, teks, atau sebagai penjelasan visual dari suatu bagian tulisan, atau ada pula karya ilustrasi berdiri sendiri tanpa disertai tulisan (Tocharman, Sobandi, dan Goetoeja 2006: 199).

Menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* ini bisa meningkatkan kreativitas siswa. Teknik *scribble art* ini memiliki unsur yang menarik untuk dipandang, dan memiliki karakter tersendiri, itulah alasan peneliti memilih teknik tsb. Karena, jika disejajarkan dengan teknik menggambar ilustrasi yang lain, teknik *scribble art* paling berbeda. Perbedaan inilah yang diharapkan peneliti bisa untuk membuat perubahan dalam proses pembelajaran seni budaya khususnya kelas VIII SMP. Selain itu teknik ini juga bisa dipergunakan untuk improvisasi dari teknik menggambar ilustrasi sebelumnya.

Menurut Anwar (2018:93) gaya gambar *scribble art* ini cocok sekali untuk membuat gambar dengan efek bergerak, yang artinya gambar atau foto yang ekspresif, seperti senyum, tertawa marah atau gesture tubuh yang sedang bergerak. Jadi bisa dikatakan bahwa teknik ini memiliki keunikan tersendiri yang membuat peneliti membawa salah satu teknik menggambar ini ke dalam penelitiannya.

Penelitian ini difokuskan pada hasil gambar ilustrasi siswa bertema makhluk hidup yang sudah dibuat oleh siswa SMP Negeri 1 Kesamben. Penulis menawarkan sebuah gagasan sekaligus teknik baru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi yang dapat diaplikasikan di kelas 8 sekolah menengah pertama. Gagasan tersebut kemudian dibawa ke dalam pembelajaran yang sebenarnya pada sasaran penelitian kali ini. Penulis telah mencari informasi terkait dengan sekolah yang dapat dijadikan sebagai sasaran penelitian yang dirasa perlu akan gagasan tersebut. Maka terpilihlah SMPN 1 Kesamben di kabupaten Jombang sebagai lapangan sekaligus lingkup penelitian ini dengan berjudul "*Scribble art: Teknik Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Di Smp Negeri 1 Kesamben Jombang Jawa Timur*".

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana proses pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* menggunakan bulpoin pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kesamben? Bagaimana hasil dari menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* menggunakan bulpoin pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kesamben? Bagaimana kualitas gambar ilustrasi setelah penerapan teknik *Scribble art* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kesamben?

Sesuai rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Mendeskripsikan proses pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* menggunakan bulpoin pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kesamben. Mendeskripsikan hasil karya menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* menggunakan bulpoin pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kesamben. Mendeskripsikan hasil gambar ilustrasi sebelum dan sesudah pembelajaran teknik *Scribble art* pada siswa SMP Negeri 1 Kesamben.

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat menjadi tambahan teori dan alternative materi bahan ajar pembelajaran seni budaya khususnya bidang seni rupa serta referensi baru pada KD 4.2 mata pelajaran seni budaya untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama dan bermanfaat bagi ilmu pembelajaran seni budaya, bisa mendapatkan pengalaman berharga dengan melakukan kegiatan belajar mengajar secara langsung dengan masuk ke dalam dunia pendidikan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini ialah metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif sendiri merupakan penelitian yang digunakan pada saat kondisi objek yang alamiah (Sugiono, 2017:5).

Penelitian dengan metode deskripsi kualitatif ini berfungsi sebagai salah satu cara untuk menunjukkan suatu tindakan dari subjek dan objek penelitian. Melalui penelitian ini, diharapkan peneliti dapat mendeskripsikan proses dan hasil dari pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan teknik *scribble art* pada siswa kelas VIII SMPN 1 Kesamben Jombang.

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah Guru dan Siswa di SMP Negeri 1 Kesamben. Objek dalam penelitian ini adalah seluruh hasil gambar ilustrasi bertema makhluk hidup dengan teknik *scribble art* yang dibuat oleh siswa dan terkumpul sebanyak 13 gambar ilustrasi.

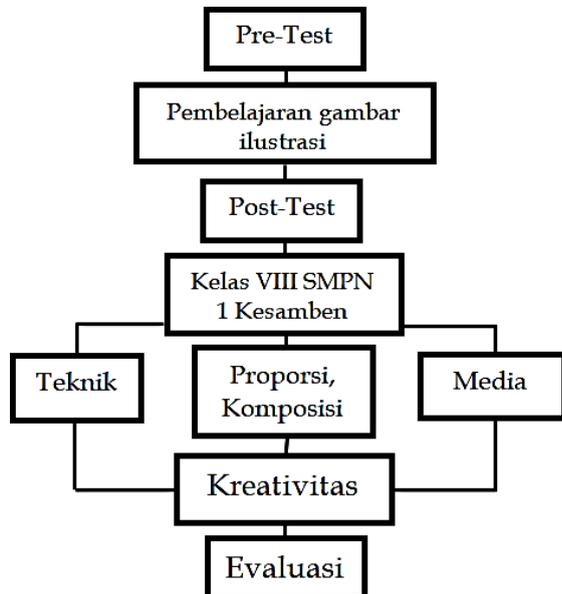
Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan ini menggunakan : 1) Observasi merupakan kegiatan awal untuk melakukan penelitian. Observasi sama halnya dengan langkah awal penelitian untuk mempersiapkan rancangan atau jadwal penelitian. Rancangan tersebut dipakai sebagai acuan pada saat proses penelitian

berlangsung. Menurut (Sugiyono, 2013: 310), dalam penelitian ini peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. 2) Wawancara Menurut (Kusumah, 2011: 77) adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diteliti. Dalam hal ini, peneliti akan melakukan wawancara kepada 2 orang responden yakni Bapak Poniman dan ibu Sriyanti selaku guru kelas VIII SMPN Negeri 1 Kesamben. Proses wawancara ini dilaksanakan pada tanggal 26 April oktober 2021. 3) Menurut (Riduwan, 2004: 77) dokumentasi merupakan tujuan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, serta data-data yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi data yang real serta relevan, karena didalamnya terdapat foto kegiatan pada saat penelitian berlangsung, seperti: pada saat siswa yang fokus menggambar, guru mendampingi siswa, dan sebagainya. 4) Kuisisioner (angket) Menurut (Mardalis 2008: 66) kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Kuisisioner ini terdapat beberapa pernyataan yang diisi oleh siswa kelas VIII sebanyak 13 siswa yang dibagikan setelah kegiatan pembelajaran selesai. 5) Triangulasi data merupakan teknik pemeriksaan data dengan menggunakan sumber lain di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut (Moleong, 2007:330). Triangulasi data ini digunakan peneliti untuk menggabungkan data dari hasil observasi dengan hasil dari wawancara serta metode pembelajaran dengan siswa yang menghasilkan persamaan antara hasil observasi dengan hasil wawancara. 6) Analisis data, menurut Sugiyono (2011:335) bahwa Analisis Data dalam pemikiran kualitatif merupakan proses penyusunan data secara sistematis yang diperoleh hasil dai observasi, wawancara, dokumentasi, angket dengan memilih sesuatu yang penting yang akan dipelajari kemudian membuat kesimpulan agar mudah dipahami. Dengan demikian tujuannya ialah mendeskripsikan data-data yang sudah diperoleh

saat penelitian sehingga mudah dipahami. Huberman dalam Sugiyono (2012:91) juga mengatakan bahwa ada tiga komponen pokok dalam analisis data penelitian kualitatif yang diantaranya: 1) Reduksi data, data yang penting merupakan data yang sama atau sesuai dengan permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* yang berupa data tentang langkah-langkah pembuatan, hasil penerapan, serta kekurangan dan kelebihan dari teknik menggambar *scribble art*, yang kemudian dari data yang sudah ada atau terkumpul diringkas untuk menjawab permasalahan. 2) Penyajian data dapat dimulai dengan proses awal tentang penggunaan teknik *scribble art* pada proses pembelajaran menggambar ilustrasi siswa kelas VIII. Pembahasan dan penyajian data mengenai teknik menggambar *scribble art*, setelah itu dapat digunakan dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi di SMPN 1 Kesamben. Hasil karya siswa dapat ditunjukkan dalam bentuk contoh hasil gambar dengan uraian. Dengan demikian peneliti bisa mengetahui kemampuan siswa dalam penggunaan teknik menggambar *scribble art* saat pembelajaran menggambar ilustrasi. 3) Penarikan kesimpulan dapat diambil dari data yang proses penelitiannya menggunakan teknik *scribble art* saat proses pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas VIII SMPN 1 Kesamben Jombang. Kesimpulan tersebut bisa digunakan untuk menjawab pertanyaan peneliti pada rumusan masalahnya. 4) Kerangka Berpikir dalam penelitian Pembelajaran menggambar Ilustrasi dengan Teknik *Scribble art* di SMP Negeri Jombang Jawa Timur, berikut ini merupakan kerangka berpikir dari penelitian ini dan menjadi dasar. Pertama siswa ikut kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menerima materi tentang menggambar ilustrasi dengan teknik *Scribble art*. Lalu mereka membuat konsep gambar ilustrasi dengan tema makhluk hidup dengan memperhatikan proporsi dan komposisi, kemudian mereka menerapkan teknik *scribble art* dengan menggunakan media bulpoin. Setelah itu mereka bisa memberikan variasi dengan warna sesuai dengan kreativitas mereka masing-masing. Setelah selesai, peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil gambar ilustrasi dengan teknik *scribble art*.

Kerangka pemikiran yang digunakan peneliti adalah bagan kerangka pemikiran saduran Rohidi (2000: 18). Siklus kerangka tersebut ditunjukkan dalam modifikasi bagan. Berikut ini adalah kerangka berpikir yang menjadi dasar dalam penelitian ini.

Gambar 1. Kerangka pemikiran pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art*



KERANGKA TEORITIK Penelitian yang Relevan

Sebelum penelitian ini ada beberapa penelitian relevan yang terdahulu yaitu “Meningkatkan Kemampuan Menggambar Dengan Teknik Spuit Pada Anak Kelompok B Tk Negeri 3 Sleman, Pakem” oleh Devi Nu’aini Ayuningtyas (2015). Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana cara meningkatkan kemampuan menggambar siswa kelompok B Tk Negeri 3 Sleman. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang peneliti kembangkan adalah sama-sama membahas tentang salah satu penerapan teknik menggambar yang peneliti kembangkan. Namun hal tersebut juga memiliki perbedaan yaitu dari teknik yang digunakan dari dalam penelitian sebelumnya .

Penelitian relevan yang kedua yaitu “Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Dengan Media Video Animasi Untuk Mengembangkan Kompetensi Guru SD Muhammadiyah Kecamatan Tempel Yogyakarta” oleh Fery Setyaningrum (2017). Permasalahan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kompetensi guru yang ada di daerah tersebut. Rumusan masalah penelitian kali ini adalah membahas

tentang bagaimana proses dan hasil dari mengembangkan kompetensi guru SD. Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama sama menerapkan KD ilustrasi dalam pembelajaran seni budaya. Tetapi terdapat perbedaan yaitu peneliti tersebut menggunakan media video animasi.

Belajar dan Pembelajaran

Menurut Sugihartono (2007:74) belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Sedangkan pembelajaran menurut Supratinengrum (2013: 75) dapat diartikan bahwa serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar, lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat melainkan metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Dari pendapat diatas, dapat dikatakan belajar merupakan kegiatan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

Karakteristik Pendidikan Seni Rupa di SMP

Anak usia SMP (13-17 tahun) berada pada masa detail, rasional, dan realistik. Bagi anak masa ini sudah menyadari akan makna keindahan estetika, serta berani mempertahankan gambarnya. Menurut Victor Lowenfeld dalam Pamadhi, Hajar (2012:183) bahwa ada lima tahap usia (periodisasi) anak menggambar yaitu: 1) Masa Coreng Moreng (1-4 Tahun), 2) Masa Prabagan (Preschematic) Usia 4-7 Tahun, 3) Masa Bagan (Schematic) Usia 7-9 Tahun, 4) Masa Realisme Awal (Dwaning Realism) Usia 9-11, 5) Masa Realisme Semu (Pseudo Realism) Usia 11-14 Tahun.

Kurikulum SMP Seni Budaya

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pernyataan diatas tercantum didalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Seni Budaya

Menurut Hidayat (2013: 104) menjelaskan bahwa kompetensi ini berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (organizing element) kompetensi dasar. Dalam kompetensi inti terdapat beberapa kompetensi yang dikembangkan.

Berikut adalah Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dari mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMPN 1 KESAMBEN JOMBANG. Tabel 1: Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas VIII Semester II

Table 1. Kompetensi Inti Dan Dasar

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>SENI RUPA</p> <p>KI 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan procedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian tampak mata</p>	<p>3.2 Memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital</p> <p>4.2 Menggambar Ilustrasi dengan teknik manual atau digital</p>

Pembelajaran Seni Budaya di SMP

Proses belajar didalam kegiatan pembelajaran memerlukan perhatian khusus dimana lingkungan berpengaruh terhadap siswa. Motivasi belajar juga diperlukan agar siswa bisa melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003 pasal 17 tentang pendidikan dasar disebutkan bahwa pendidikan dasar terdiri dari SD (Sekolah Dasar)/ sederajat dan SMP (Sekolah Menengah Pertama)/ sederajat. Jika suatu bangsa menginginkan kemajuan dibidang pendidikan, maka harus ada upaya untuk mengembangkan potensi dan bakat dari peserta didik. Untuk mengembangkan potensi dan bakat peserta didik, dilakukan melalui proses pembelajaran. Tujuan pendidikan seni budaya khususnya ditingkat SMP, ditemukan ada 4 (empat) aspek yaitu: 1) Memahami konsep dan pentingnya Seni Budaya, 2) Menampilkan sikap apresiasi terhadap Seni Budaya, 3) Menampilkan kreativitas melalui Seni Budaya, 4) Menampilkan peran serta dalam Seni

Budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global. Tercantum didalam lampiran Permen 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi sebagai landasan hukum bagi guru Seni Budaya ketika melaksanakan pembelajaran di sekolah.

Menggambar

Menggambar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi online, menggambar merupakan kegiatan meniru barang, orang, binatang, dan sebagainya yang dibuat dengan coretan pensil atau alat lainnya pada sebuah kertas.

Menurut (Sumanto, 2005: 47) menggambar (drawing) adalah kegiatan manusia menorehkan sesuatu ke dalam media untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya, baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna. Menurutny menggambar adalah proses mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman yang dilihatnya dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu. Setiap manusia akan menggambar pada dasarnya sudah mempunyai angan-angan untuk bisa menuangkan ide-ide.

Gambar Ilustrasi

Menggambar ilustrasi adalah kegiatan menggambar dengan tujuan untuk melengkapi suatu cerita, teks, atau sebagai penjelasan visual dari suatu bagian tulisan, atau ada pula karya ilustrasi berdiri sendiri tanpa disertai tulisan (Tocharman, Sobandi, dan Goetoeja 2006: 199).

Berbeda dengan pendapat Susanto (2012: 190) yang menyatakan bahwa ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Yang pada intinya ilustrasi merupakan ungkapan suatu karangan yang divisualisasikan secara nyata tanpa menghilangkan unsur keindahannya. Jadi dapat dikatakan bahwa ilustrasi merupakan ungkapan cerita atau tulisan yang divisualisasikan agar bisa menarik perhatian dengan tujuan cerita atau tulisan tersebut dapat terbaca. sedangkan Tulisan yang dimaksudkan bisa berupa cerita-cerita pendek, hal-hal yang berbau fiksi dan non fiksi (pelajaran, ilmu pengetahuan).

Teknik Scribble art

Menurut Kamus Besar Bahasa Inggris versi online Scribble memiliki arti tulisan cakar ayam atau menulis (dengan tergesa-gesa). Teknik ini

bukan teknik untuk menulis, melainkan untuk menggambar. Maksud dari tulisan cakar ayam ialah tulisan yang goresannya seperti hasil cakaran kaki ayam dengan cirinya yang coreng moreng.

Anwar (2018: 2) menjelaskan bahwa *scribble* atau disebut juga coretan cakar ayam, merupakan teknik menggambar dengan cara membuat coretan tak beraturan untuk memunculkan efek gerakan suatu objek. Karya *scribble* ini memang alur goresannya seakan-akan memiliki gerakan tersendiri meskipun pembuatannya dengan cara coret-corek.

Peralatan yang dipakai dalam teknik ini meliputi : 1) Pensil, 2) Pena Hitam, 3) Kertas, Media Kertas. Sedangkan bahan yang bisa dipakai meliputi : 1) Tinta Hitam, 2) Cat Air, Akrilik.

Prosedur pembuatan gambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* yakni 1) Menentukan tema, seperti olahraga, pekerjaan, dll. 2) Perancangan sketsa gambar sesuai tema yang sudah ditentukan, 3) Pemberian gelap terang saat proses sketsa selesai, 4) Pemberian coretan sedikit demi sedikit dengan tekanan ringan, 5) Finishing dengan pemberian coretan yang gelap. Disini tidak menggunakan warna dalam membuat gambar ilustrasi, agar bisa menonjolkan unsur gelap terang yang dihasilkan dari gambar ilustrasi menggunakan teknik *scribble art* tersebut.

Menurut Anwar (2018: 27) Teknik *scribble art* ini memiliki keunggulan tersendiri, yakni: 1) bisa menyalurkan energi stress, 2) bisa dilakukan sebagai kebiasaan untuk produktif berkarya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kesamben ini melalui 3 tahapan, yang pertama tahap persiapan, peneliti berkoordinasi dengan sekolah untuk meminta izin akan melakukan penelitian serta mencari informasi tentang sekolah dan kurikulum tentang mata pelajaran seni budaya dilanjutkan dengan penyusunan RPP yang didampingi oleh guru seni budaya kelas VIII.

SMP Negeri 1 Kesamben merupakan sekolah menengah pertama yang terakreditasi A berlokasi di Jl. Taman siswa No 3 Ds Pojokrejo, Kec Kesamben, Kab Jombang, Prov Jawa timur. SMP Negeri 1 Kesamben memiliki 7 kelas VII (tujuh), 7 kelas VIII (delapan), dan 7 kelas IX (sembilan), disetiap kelasnya terisi kurang lebih

35-36 siswa. Sedangkan peneliti mendapatkan data sebanyak 14 siswa dari perwakilan setiap kelas VIII SMP Negeri 1 Kesamben dengan pembelajaran secara offline pada tahun ajaran 2020/2021. Selain itu siswa siswi kelas VIII di SMP Negeri 1 Kesamben memiliki perbedaan satu sama lain, ada yang cepat tanggap dalam pembelajaran berlangsung, terdapat juga siswa yang masih lambat dalam menangkap materi pembelajaran yang dimaksud, tetapi mereka bisa mengikuti dengan lancar pembelajaran berlangsung meskipun terhambat oleh waktu dan suasana yang terbatas karena adanya pandemi.

Sudah dijelaskan pada bagian pendahuluan yaitu pembelajaran menggambar ilustrasi dengan *scribble art* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kesamben menerapkan Kompetensi Dasar 4.2 dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan yaitu tentang menggambar ilustrasi menggunakan teknik digital atau manual dan pembelajaran dilakukan secara offline di ruang multimedia sekolah dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Meskipun keterbatasan waktu dan suasana secara tatap muka yang disebabkan *pandemi covid-19*, peneliti memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya karena sudah diberi izin oleh sekolah untuk melakukan pembelajaran secara offline yang sebelumnya sudah diberlakukan selama 1bulan oleh Menteri Pendidikan.

Berdasarkan pengamatan dari peneliti dan hasil koordinasi bersama Bapak Poniman dan Ibu Sriyanti selaku guru seni budaya, peneliti bersama guru sepakat untuk menerapkan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* pada siswa kelas VIII dengan materi KD 4.2.

Selanjutnya tahap pelaksanaan, peneliti melakukan pembelajaran di ruang multimedia SMP Negeri Kesamben dengan siswa siswi perwakilan dari kelas VIII. Pada penelitian kali ini, peneliti menjadi guru seni budaya dengan cara menjelaskan materi tentang gambar ilustrasi dan memberikan langkah-langkah pembuatan gambar ilustrasi dengan teknik *scribble art*, dikarenakan sekarang ini di masa pandemi *covid-19* maka pembelajaran dilaksanakan dengan waktu yang terbatas dan saling menjaga jarak. Berikut adalah proses pembelajaran seni budaya yang dilakukan oleh peneliti. Pertama peneliti sebagai guru seni budaya yang akan melakukan pembelajaran. Sebelum menjelaskan materi

tentang gambar ilustrasi pada umumnya, siswa diberikan Pre-Test menggambar ilustrasi untuk mengetahui secara langsung bagaimana perkembangan kemampuan siswa tentang menggambar ilustrasi yang sudah didapat dari guru seni budaya kelas VIII SMP Negeri 1 Kesamben. Pre-Test ini bertujuan untuk mengukur seberapa tingkat kemampuan siswa ketika sebelum mendapatkan materi baru. Dilanjutkan dengan pemberian materi menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* oleh peneliti serta tata cara dan langkah-langkah menggambar ilustrasi dengan menggunakan teknik *scribble art*.



Gambar 2. Foto saat pembelajaran berlangsung (Sumber : Dokumentasi Mohammad Yunus, 2021)



Gambar 3. Foto pembelajaran di ruang multimedia (Sumber : Dokumentasi Mohammad Yunus, 2021)

Selanjutnya peneliti memberikan tugas siswa agar membuat gambar ilustrasi dengan awalan sketsa dasar hitam putih sesuai dengan tahapan yang telah dijelaskan pada materi tsb. Berikut adalah tahapan pembuatan gambar ilustrasi menggunakan teknik *scribble art* :

- Mempersiapkan alat dan bahan,
- Menentukan tema gambar ilustrasi yang akan dibuat,
- Menentukan konsep serta ide yang sesuai dengan tema,
- Membuat garis tepi dengan jarak 2cm,
- Merancang sketsa yang sudah ditentukan dengan menggunakan pensil,

- Beri gelap terang pada sketsa yang sudah dibuat,
- Mulai membuat coretan dengan bebas menggunakan bulpoint,
- Finishing atau penyelesaian dengan cara memberi gelap terang yang jelas serta memberi efek coretan seolah-olah gambar memiliki gerakan. Jika ingin bagian gambar yang gelap, bisa ditambahkan garis coretan secara rapat.

Selang waktu, siswa diberi durasi selama 40 menit untuk Pre-Test menggambar ilustrasi dengan teknik arsir dan dikumpulkan lalu dilanjutkan dengan materi. Kemudian pertemuan selanjutnya membuat gambar ilustrasi dengan sketsa yang sudah dibuat. Agar menambah motivasi dan semangat serta menambah pemahaman siswa, peneliti menampilkan contoh hasil gambar ilustrasi karya dari seniman tertentu dengan teknik *scribble art* pada layar proyektor LCD.



Gambar 4. Ilustrasi Anak silat (Sumber: Khoirul Anwar, 2017)



Gambar 5. Ilustrasi Kartun karakter kungfu panda (Sumber: Koleksi Mohammad Yunus, 2020)

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan penilaian berdasarkan pembelajaran ilustrasi yang telah dilaksanakan, hasil penelitian ini meliputi

(1) gambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* dari 14 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kesamben (2) penilaian siswa berdasarkan hasil gambar yang sudah dibuat (3) penilaian siswa terhadap materi pembelajaran yang sudah diikuti selama 2 pertemuan dengan mengisi kuisioner dari peneliti untuk mendapatkan respon dari 13 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kesamben.

Berikut adalah beberapa hasil dari karya siswa :



Gambar 6. Gambar ilustrasi karya dari Risti Maysaroh (sumber : koleksi Mohammad Yunus, 2021)

Gambar diatas merupakan hasil gambar yang dibuat oleh Risti Maysaroh, dia menggambar ilustrasi karakter kartun spongebob. Menurutnya spongebob film serta karakter kartun favoritnya sejak kecil yang lucu dan ceria. Dia memiliki ide-ide yang kreatif dan bisa memanfaatkan benda-benda disekitarnya. Spongebob juga selalu ceria dalam menghadapi semua masalah yang terjadi di kehidupannya.



Gambar 7. Gambar ilustrasi karya dari Sekargading Apsari (Sumber : Koleksi Mohammad Yunus, 2021)

Hasil gambar diatas merupakan karya dari siswa bernama Sekargading. Meskipun terlihat agak lecek, tapi gambarnya masih terlihat menarik dengan coretan yang tidak monoton. Menurutnya doraemon adalah seekor kucing yang dikirim untuk membantu seseorang. Dari

doraemon saya belajar bahwa menolong seseorang adalah kewajiban.



Gambar 8. Gambar ilustrasi karya dari Nanang Purnomo (sumber : koleksi Mohammad Yunus, 2021)

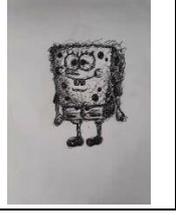
Dari hasil gambar ilustrasi yang sudah dibuat oleh Nanang Purnomo, gambar ini terlihat rapi serta konsisten. Meskipun coretannya monoton, tapi tidak mengurangi rasa estetis dari gambar tersebut. Namun, jika coretannya lebih diperluas lagi, bisa menambah ketertarikan sendiri dari gambar ilustrasi ini. Menurutnya gambar Pikachu ini mempunyai tenaga listrik dan merupakan kartun yang ia sukai.

Tabel 2. Hasil Karya Gambar Ilustrasi 14 Siswa Kelas VIII SMP Negeri Kesamben

Kategori Sangat Baik		Kriteria			Nilai
Nama	Hasil Karya	K1	K2	K3	
Nadina Purna ma Ria		92	90	90	91
Sekar Gading Apsari		90	90	91	91
Quinn Zahra Smarava		91	90	90	91

“Scribble art: Teknik Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Di Smp Negeri 1 Kesamben Jombang Jawa Timur”

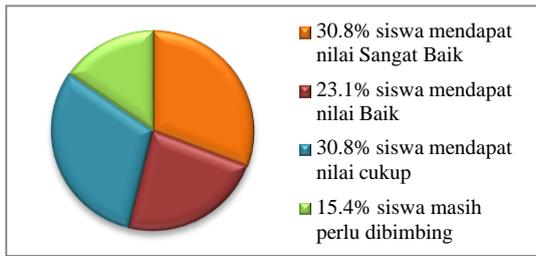
Nanang Purnomo		91	90	90	90
Kategori Baik					
Risti Maysaroh		91	80	90	87
Salsa Airin Nisa		86	88	86	87
Renaldo Dirgantara		90	88	85	88
Kategori Cukup					
Shelma Arlina Putri		80	80	78	79
Tegar Adi Fernando		80	75	70	75
Naghia Salsabila		78	82	74	78

Yessi Amanda Qurmalia		80	75	75	77
Kategori Perlu Bimbingan					
Rezza Shinta Dewi		68	75	65	69
Said Mulyo A.R		65	75	68	69

Keterangan :

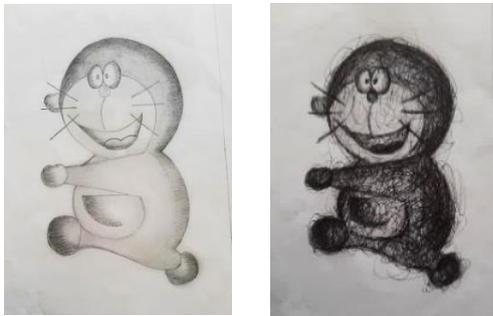
- Kriteria 1 : Proporsi dan Komposisi
 Kriteria 2 : Kerapian dan Kebersihan dalam menggambar
 Kriteria 3 : Kreatifitas
 Sangat Baik (4) : (90 – 100)
 Baik (3) : (80-89)
 Cukup (2) : (70 -79)
 Perlu Bimbingan (1) : (60 – 69)

Sebelum melakukan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art*, siswa diberi sebuah pre-tes menggambar ilustrasi dengan teknik yang biasa dipakai dalam pembelajaran di sekolah. Hasil dari pre-test dibandingkan dengan hasil gambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* untuk mengetahui hasil kualitas kedua gambar ilustrasi tersebut. Berikut adalah diagram pie hasil dari penilaian karya gambar siswa dengan teknik *scribble art*.



Gambar 9. Diagram Pie Hasil Penilaian Karya Gambar Ilustrasi Siswa Kelas VIII
(Sumber : Dokumentasi Mohammad Yunus, 2021)

Sesuai dengan data di atas, diketahui bahwa dari sejumlah 13 siswa terdapat 30,8% siswa mendapat nilai sangat baik, 23,1% siswa mendapat nilai baik, 30,8% siswa mendapat nilai cukup baik, dan 15,4% siswa masih perlu dibimbing agar lebih baik lagi.



Gambar 10. Salah Satu Hasil Pre Test Dan Post Test Dari Siswa Bernama Sekar Gading Apsari
(Sumber : Koleksi Mohammad Yunus, 2021)

Gambar kiri merupakan salah satu gambar ilustrasi dengan teknik arsir, yang biasa digunakan siswa dalam pembelajaran menggambar ilustrasi bersama guru seni budaya kelas VIII SMP Negeri 1 Kesamben, sedangkan gambar kanan merupakan gambar ilustrasi dengan teknik *Scribble art* yang sudah dibuat setelah pembelajaran bersama peneliti. Dari hasil keseluruhan, perbandingan kemampuan dan kualitas hasil gambar siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* bisa dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Pre Test Dan Post Tes Gambar Ilustrasi Siswa Kelas VIII

Nama Siswa	Pre Test	Post Test	Kriteria
Nadina Purnama Ria	85	91	Tuntas
Sekar Gading Apsari	88	91	Tuntas
Quinn Zahra S	85	91	Tuntas
Nanang Purnomo	85	90	Tuntas
Risti Maysaroh	85	87	Tuntas

Salsa Airin Nisa	82	87	Tuntas
Renaldo Dirgantara	75	88	Tuntas
Shelma Arlina Putri	70	80	Tuntas
Tegar Adi Fernando	72	75	Belum Tuntas
Naghia Salsabila	75	78	Tuntas
Yessi Amanda Q	80	77	Belum Tuntas
Rezza Shinta Dewi	75	69	Belum Tuntas
Said Mulyo A.R	80	69	Belum Tuntas

Keterangan :

Tuntas : Apabila nilai siswa lebih dari 78

Belum tuntas : Apabila nilai siswa kurang dari 78

Data diatas merupakan perbandingan kualitas antara hasil test siswa menggambar ilustrasi sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Diketahui bahwa dari sejumlah 13 siswa terdapat 9 anak yang dinyatakan tuntas setelah mengikuti pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* dan terdapat 4 siswa yang dinyatakan belum tuntas serta masih perlu dibimbing lebih baik lagi dalam menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art*. Data penilaian tersebut diambil dengan berpatokan pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) seni budaya materi menggambar ilustrasi kelas VIII SMP Negeri 1 Kesamben yaitu 78.

Setelah membuat gambar ilustrasi dengan teknik *scribble art*, peneliti membagikan lembar kuisioner kepada 13 siswa sebagai sampel untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang sudah diikuti sebelumnya.

Tabel 4. Data Lembar Angket Siswa

No	Pernyataan	Jawaban				Jml
		SS	S	C	KS	Skor
1	Saya tidak pernah bosan mengikuti pembelajaran seni budaya	3	9	1	0	41
2	Saya menyukai mata pelajaran seni budaya	2	10	1	0	40
3	Media yang digunakan Mudah ditemukan	4	8	1	0	42

“Scribble art: Teknik Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Di Smp Negeri 1 Kesamben Jombang Jawa Timur”

4	Penggunaan teknik baru dalam pembelajaran seni budaya membuat saya menjadi termotivasi dalam belajar seni rupa	3	9	1	0	41
5	Pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik <i>scribble art</i> sangat menarik dan menyenangkan	4	9	0	0	43
6	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan	2	8	3	0	38
7	Saya bisa dengan leluasa mengekspresikan perasaan saya saat menggambar ilustrasi dengan teknik <i>scribble art</i>	4	6	2	0	38
8	saya tertarik belajar teknik <i>scribble art</i> lebih dalam lagi	1	11	1	0	39
9	Saya merasa kesulitan dengan pembelajaran kali ini	0	2	7	4	24
10	Saya baru memahami tentang teknik-teknik didalam pembelajaran menggambar ilustrasi	4	8	1	0	42
11	Dengan ditampilkannya hasil karya-karya orang lain, saya jadi tahu keunikan dari teknik <i>scribble art</i>	7	6	0	0	46
12	Mengikuti pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik <i>scribble art</i> merupakan pengalaman baru untuk saya	7	6	0	0	46

13	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan	1	7	5	0	35
14	Setelah pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik <i>scribble art</i> , saya merasa perlu dikembangkan lagi	2	9	2	0	39
15	Saya selalu mengerjakan tugas seni budaya sendiri tanpa bantuan orang lain	3	5	5	0	37
16	Saya sering melihat orang lain berkarya seni di platform seperti, youtube, facebook, instagram, dll	7	5	1	0	45
17	Mengikuti pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik <i>scribble art</i> merupakan pengalaman baru saya	5	8	0	0	44
18	Saya merasa pembelajaran menggambar ilustrasi tidak sulit dipahami	1	10	2	0	38
19	Saya merasa model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran yang terbaik bagi saya	2	8	3	0	38
20	Saya merasa puas dengan pembelajaran menggambar ilustrasi	3	10	0	0	42
Rata-rata						79,8

Keterangan :

Skor 4 : Sangat Setuju
 Skor 3 : Setuju
 Skor 2 : Cukup Setuju
 Skor 1 : Kurang Setuju

Indikator skor :

Sangat Baik : 81% - 100%

Baik	: 61% - 80%
Cukup	: 41% - 60%
Kurang baik	: 21% - 40%
Tidak baik	: 0% - 20%

Penilaian akhir didasarkan pada hasil pengisian kuisioner yang dilakukan secara manual pada lembar kuisioner. Bertujuan untuk memperoleh respon 13 siswa kelas VIII terhadap pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan teknik *scribble art*. Kuisioner terdiri dari 20 pernyataan yang sudah tertera pada tabel 4. Setiap pernyataannya memiliki skor maksimal 4 dengan jawaban sangat setuju, setuju, cukup setuju, dan kurang setuju. Diperoleh sebanyak 798 poin dari jumlah siswa yang dikalikan skor maksimal dengan jumlah pernyataan 1040 poin yang menghasilkan prosentase 76,8% yang masuk pada indikator baik dalam proses pembelajaran.

Faktor Penghambat dan Pendukung Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Kesamben Jombang terhadap Karya Menggambar Ilustrasi dengan Teknik *Scribble art*

Berdasarkan dari hasil penelitian yang didapat, peneliti menemukan faktor hambatan yaitu waktu yang begitu terbatas dengan adanya pandemi Covid-19. Menyesuaikan waktu dan tempat karena memasuki bulan puasa dan jadwal ujian kelas IX. Siswa kesulitan beradaptasi dengan pembelajaran tatap muka karena sudah lama tidak pembelajaran secara tatap muka. Namun hal itu bisa diatasi dengan cara memberikan motivasi kepada siswa melalui tampilan visual yang menarik yang berhubungan dengan pembelajaran.

Faktor pendukung yaitu media yang digunakan untuk mengajar lebih mudah digunakan karena sudah tersedia di ruang multimedia. Sudah diberlakukannya pembelajaran offline meskipun hanya 3 minggu saat bulan puasa. Alat dan media yang mudah ditemukan oleh siswa. Dengan menerapkan pembelajaran secara offline, pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Siswa dapat menggali kreativitas secara langsung didampingi dengan peneliti, selain itu mereka dapat tanya jawab secara langsung tentang hal yang berhubungan dengan pembelajaran kepada peneliti. Terakhir siswa bisa mendapatkan ilmu baru dalam pembuatan karya gambar ilustrasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Sesuai hasil dari penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Kesamben, peneliti menyimpulkan bahwa proses pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* dilaksanakan dengan melalui tiga tahap yaitu, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pertama peneliti koordinasi dengan pihak sekolah untuk membahas rencana penelitian dan mendapatkan beberapa informasi terkait lingkup sekolah serta kurikulum seni budaya yang digunakan dalam pembelajaran. Dilanjutkan koordinasi dengan guru seni budaya kelas VIII dengan tujuan unyuk menyusun RPP. Selanjutnya ditahap pelaksanaan peneliti melakukan kegiatan pembelajaran seni budaya dengan materi gambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* secara tatap muka. Pada tahap ini siswa mendapatkan materi tentang gambar ilustrasi dan mempraktikkan gambar ilustrasi dengan teknik *scribble art*. Kemudian yang terakhir peneliti melakukan penilaian berdasarkan instrumen penilaian yang sudah dibuat di RPP yaitu penilaian sikap, serta keterampilan.

Hasil pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* di SMP Negeri 1 Kesamben pada siswa kelas VIII, terdapat jumlah 4 siswa mendapat nilai sangat baik, 3 siswa mendapat nilai baik, 4 siswa mendapat nilai cukup baik, dan 2 siswa masih perlu dibimbing lebih baik lagi. Dari data hasil persentase di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa SMP Negeri 1 Kesamben kelas VIII mampu menyelesaikan karya gambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* dengan baik.

Penilaian data perbandingan kualitas antara hasil test siswa menggambar ilustrasi sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Diketahui bahwa dari sejumlah 13 siswa terdapat 10 anak yang mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* dan terdapat 3 siswa yang mengalami penurunan serta masih perlu dibimbing lebih baik lagi dalam menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble art*. Dapat dikatakan bahwa semua siswa rata kemampuannya meningkat dengan baik setelah menggunakan teknik *scribble art* tsb. Dari hasil penilaian terakhir melalui kuisioner, data siswa masuk pada indikator baik dalam proses pembelajaran sesuai data yang tertera pada bab pembahasan.

Saran serta harapan dari peneliti untuk kedepannya adalah agar guru seni budaya kelas VIII bisa menerapkan pembelajaran gambar ilustrasi dengan teknik *scribble art* ini pada saat pembelajaran di sekolah berlangsung, agar siswa bisa merasakan pengalaman baru, lebih inovatif lagi, serta bisa memberikan wawasan baru kepada siswa. Bagi siswa diharapkan untuk terus belajar hal baru, karena perkembangan dunia pendidikan tidak harus sama seperti sebelumnya. Tetap semangat dan terus berkarya. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan yang luas dan bisa memberikan inovasi baru selama penelitian.

REFERENSI

Sumber Buku

- Anwar, Khoirul. 2018. *Panduan Mudah Menggambar Scribble*. TransMedia Pustaka. Jakarta.
- Rohidi, Tjetjep R. 1984. *Lintasan Peristiwa dan tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Goetoeja, Z.S. dkk. 2006. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: UPI Press
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi: 2. Jakarta: PT Indeks.
- Riduwan. 2004, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Mardalis. 2008. *Metodologi Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Rohidi, R. 2000. *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: STISI Press
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Supratiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZMEDIA
- Pamadhi, Hajar. 2012. *Pendidikan Seni (Hakikat Kurikulum Pendidikan Seni, Habitus Seni, dan Pengajaran Seni Anak)*. Yogyakarta: UNY Press.

- Hidayat, Sholeh. (2013). *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosda karya Offset
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Santo T S, Rotua Magdalena P A, Dyah A L. 2012, *Menjadi Seniman Rupa*. Jakarta: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri

Sumber Jurnal/ Skripsi

- Ayuningtyas, Devi Nu'aini. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Menggambar Dengan Teknik Sput pada Anak Kelompok B Tk Negeri 3 Sleman Pakem Sleman*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setyaningrum, Fery. 2017. *Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Dengan Media Video Animasi Untuk Mengembangkan Kompetensi Guru SD Muhammadiyah Kecamatan Tempel Yogyakarta*. Yogyakarta. Universitas Ahmad Dahlan.

Sumber Website

- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003 pasal 17. <https://www.kopertis7.go.id/uploadperaturan/1.%20UU%2020%202003%20Sistem%20pendidikan%20nasional.pdf>. Diakses pada 13 Mei 2020, pukul 19:30
- Permen 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Permen%2022%20th%202006.pdf>. Diakses pada 19 Mei 2020, pukul 15:30