



PEMANFAATAN FILM SUMPAAH PEMUDA SEBAGAI STIMULUS KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI BAGI SISWA KELAS VIII A DI SMP NEGERI 1 SEMARANG

Andryas Eka Candra Tarsena[✉], Mujiyono

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Februari 2021
Disetujui Maret 2021
Dipublikasikan Mei 2021

Keywords:

*Illustration Drawing,
Stimulus Creativity, Youth
Pledge.*

Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran seni rupa khususnya menggambar ilustrasi di SMP Negeri 1 Semarang menggunakan media konvensional seperti papan tulis dan buku pelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan, kurang antusias, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran kurang diraih secara optimal. Inovasi penggunaan media berupa film sumpah pemuda diharapkan dapat menstimulus kreativitas siswa dalam menggambar ilustrasi. Tujuan penelitian adalah mengetahui proses berkarya ilustrasi siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Semarang dengan pemanfaatan film Sumpah Pemuda sebagai media stimulus kreativitas dan mengetahui hasil gambar ilustrasinya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut. Pertama, proses pembelajaran menggambar ilustrasi dengan pemanfaatan film Sumpah Pemuda sebagai stimulus kreativitas bagi siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Semarang dapat terlaksana berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kedua, pembelajaran menghasilkan 32 karya ilustrasi dengan rata-rata nilai 82 (berkategori baik) dengan rincian 10 siswa atau 31,25% yang lebih memilih meniru internet dan 22 siswa atau 68,75% yang menggunakan daya imajinasinya dalam proses kreatif menggambar.

Abstract

The implementation of fine arts learning, especially drawing illustrations at SMP Negeri 1 Semarang, is carried out using conventional media such as whiteboards and textbooks. This makes students feel bored, less enthusiastic, and less motivated in implementing learning so that learning objectives are not achieved optimally. Therefore, by making variations and new innovations in the form of media can have a positive impact in supporting learning activities. The media has various types, one of which is the youth pledge film as a stimulus for creativity in learning to draw illustrations. The objectives of this study were to determine the process of working on illustrations by using the film Youth Pledge as a creative stimulus medium for grade VIII A students at SMP Negeri 1 Semarang and to determine the results of the illustration images using the film Youth Pledge as a creative stimulus medium for grade VIII A students at SMP Negeri 1 Semarang. This study uses a qualitative approach with data collection techniques including observation, interviews, and documentation study. The results showed that the learning process to draw illustrations with the use of the Youth Pledge film as a creative stimulus for class VIII A students of SMP Negeri 1 Semarang could be carried out with a reference in the form of a learning implementation plan (RPP) and from the learning that has been carried out, it is found that a total of 32 illustrations with an average of 82 are included in the good category, then there are 10 students or 31.25% who prefer to imitate the internet and 22 students or 68.75% of students use imagination.

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum pendidikan karakter yang mewajibkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran (Hamalik, 2011). Seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran di jenjang SD sampai SMA. Pembelajaran menggambar merupakan salah satu materi ajar seni budaya yang bertujuan menumbuhkembangkan aspek keterampilan siswa dalam menggambar ilustrasi, alam benda, dekoratif, dan lain sebagainya.

Berkaitan dengan proses pembelajaran, guru memiliki peran penting untuk mampu membangun suasana pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk siswa. Harapannya adalah tujuan pembelajaran tercapai dan siswa termotivasi mengikuti proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran setiap mata pelajaran berbeda, tetapi pada intinya tujuan pembelajaran yang diterapkan pada setiap Mata Pelajaran harus sesuai dan berpatokan pada kurikulum yang berlaku.

Kurikulum mata pelajaran seni budaya kelas VIII untuk SMP/MTs terdapat Kompetensi Dasar 4.2 yaitu menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital dengan materi pokok menggambar ilustrasi. Tujuan pembelajaran yang diinginkan adalah siswa dapat membuat karya gambar ilustrasi dengan menunjukkan sikap tanggungjawab dan memperhatikan beberapa unsur gambar ilustrasi, corak gambar ilustrasi, teknik menggambar ilustrasi, serta dapat menggambar ilustrasi dengan corak pilihan siswa berdasarkan tema kehidupan sehari-hari.

Kegiatan menggambar ilustrasi perlu menjadi perhatian bagi guru karena dalam kompetensi ini siswa diberi ruang untuk mengasah dan mengembangkan kemampuan imajinasinya sehingga dapat diwujudkan ke dalam karya gambar ilustrasi yang komunikatif. Jika dikembangkan secara optimal maka siswa dapat menyampaikan gagasannya atau pesan secara visual sehingga dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, gambar ilustrasi penting dikuasai oleh siswa karena merupakan materi wajib yang harus dipelajari dan dipenuhi kriteria ketuntasan minimalnya sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku.

Berdasarkan temuan awal pembelajaran menggambar ilustrasi di SMP Negeri 1 Semarang khususnya siswa kelas VIII A, peneliti menemukan data bahwa pada semester pertama 2018/2019 kemampuan siswa kelas VIII A menggambar ilustrasi menunjukkan kemampuan yang cukup rendah. Dari 32 siswa, ditemukan hanya 9 orang siswa atau 28% berhasil mencapai KKM 75. 23 siswa atau 72% tidak berhasil mencapai KKM 75. Artinya, 72% siswa mengalami masalah/kesulitan

pembelajaran menggambar ilustrasi. Berdasarkan wawancara dengan guru seni budaya, Haris S.Pd pada Rabu, 17 Desember 2019, diketahui bahwa guru masih menggunakan media konvensional. Hal tersebut membuat proses pembelajaran kurang menarik dan monoton.

Menyadari belum optimalnya kemampuan siswa pada pembelajaran menggambar ilustrasi yang ditandai dengan rendahnya kemampuan siswa (73% siswa belum berhasil mencapai KKM yang telah ditetapkan) menuntut peneliti berkolaborasi dengan guru seni budaya melakukan perbaikan pembelajaran. Perbaikan perlu dilakukan dalam proses pembelajaran agar kemampuan menggambar ilustrasi siswa dapat meningkat.

Berdasarkan pada pernyataan tersebut, peneliti membuat inovasi pembelajaran agar siswa terstimulus ide dan perbentukan dalam gambar. Inovasi yang coba diterapkan oleh peneliti adalah menggunakan video film. Rahmat (2011: 182) menyatakan film mampu memberikan sebuah pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan dan mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Film dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik pada materi pembelajaran (Sadiman, 2007; Sudjana dan Rivai, 2011:129)

Melalui proses menonton film, siswa secara sadar dapat pula memahami dan meneladani nilai karakter atau kepribadian. Karakter berkaitan dengan tingkah laku yang diatur oleh upaya dan keinginan. Dalam konteks Kurikulum 2013, nilai-nilai karakter dapat diterapkan ke dalam kegiatan pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan salah satunya yaitu dengan menghadirkan sebuah media pembelajaran yang bermuatan nilai karakter.

Media pembelajaran film memiliki banyak sekali variasi cerita dan pesan yang ingin disampaikan. Selain hal tersebut, film juga dapat memuat nilai karakter yang berguna bagi penontonnya (Purwanto, 2009). Berdasarkan pernyataan yang telah diperoleh di atas, peneliti menetapkan menggunakan film sumpah pemuda dalam pembelajaran menggambar ilustrasi.

Film ini dipilih agar mampu merangsang siswa dalam mengaktualisasikan ide/gagasan terutama perbentukan figur dan subjek karya yang bertema patriotis medan menginspirasi nilainya. Hal tersebut sangat bermanfaat bagi pembentukan karakter yang positif pada individu (Suwarta, 2015). Selain itu, siswa terstimulus dan tertarik untuk menuangkan ide atau gagasan yang dimiliki atau yang ada pada cerita. Berdasarkan pemikiran tersebut, penelitian bertujuan mengetahui proses berkarya ilustrasi siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Semarang dengan pemanfaatan film Sumpah Pemuda sebagai media stimulus

kreativitas dan mengetahui hasil gambar ilustrasinya

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif agar menghasilkan penggambaran yang lengkap dan mendalam meskipun didukung beberapa data kuantitatif (Sukmadinata, 2008). Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII A sejumlah 32 orang yang terdiri dari 15 laki-laki dan 17 perempuan. Lokasi penelitian SMP Negeri 1 Semarang yang terletak di Jl. Ronggolawe Kelurahan Gisikdrono Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Teknik analisis pendukung adalah menggunakan statistika sederhana seperti nilai rata-rata dan prosentase terutama dalam pengolahan nilai tes pengetahuan dan hasil tes keterampilan dari proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pemanfaatan film Sumpah Pemuda sebagai stimulus kreativitas dalam pembelajaran menggambar ilustrasi bagi siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Semarang. Tenaga pendidik di SMP Negeri 1 Semarang berjumlah 29 orang. Fasilitas penunjang pembelajaran meliputi: ruang kelas, perpustakaan, laboratorium komputer, IPA, Bahasa, dll.

Proses Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Pemanfaatan Film Sumpah Pemuda sebagai Stimulus Kreativitas bagi Siswa Kelas VIII A di SMP Negeri 1 Semarang

Proses pembelajaran akan dilakukan melalui 3 langkah meliputi : (1) perencanaan pembelajaran, (2) kegiatan pembelajaran, dan (3) evaluasi.

Tahap Perencanaan

Perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dibuat berdasarkan diskusi antara peneliti dengan Haris Wibisono, S.Pd. selaku guru seni rupa dan telah disetujui Ning Sulistyansih selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Semarang.

Metode yang digunakan adalah metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan pemberian tugas. Pembelajaran ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dengan waktu masing-masing selama 135 menit. Tujuan pembelajarannya yaitu: (1) siswa mampu menjelaskan konsep, jenis, media, dan prosedur menggambar ilustrasi, (2) siswa mampu menjelaskan jawaban dengan benar, (3) Setelah mengamati contoh-contoh ilustrasi, siswa mampu membedakan jenis-jenis ilustrasi serta menghargai dan mengapresiasi karya ilustrasi yang ditunjukkan, (4) Setelah mengamati prosedur

menggambar ilustrasi, siswa dapat mengaplikasikan prosedur dengan membuat sketsa ilustrasi, (5) Setelah penayangan film Sumpah Pemuda, siswa dapat terstimulus kreativitas ide, dan (6) Siswa mampu menggambar ilustrasi dengan baik.

Tahap Kegiatan

Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Selasa, 3 Februari 2020 pada siswa kelas VIIIA SMP Negeri 1 Semarang.

Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, sesudah bel masuk berbunyi peneliti masuk ke ruang kelas. Peneliti memberi salam dan mengkondisikan serta mengecek kehadiran siswa. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan.

Kegiatan Inti

Peneliti menjelaskan materi ilustrasi menggunakan melalui presentasi *powerpoint* dengan proyektor. Materi terdiri pengertian, jenis, media, dan prosedur gambar ilustrasi. Guru berperan sebagai dokumentator dalam pembelajaran. Pada proses pembuatan menggambar ilustrasi, peneliti memakai video tutorial tentang menggambar ilustrasi dari tahap sketsa hingga *finishing*. Selanjutnya, peneliti membuka sesi tanya jawab apabila terdapat bagian yang kurang paham. Namun tidak ada siswa yang mau bertanya. Peneliti memberi pertanyaan kepada beberapa siswa yang berkaitan materi pengertian ilustrasi, contoh gambar ilustrasi ini termasuk kedalam jenis apa, dan langkah-langkah menggambar ilustrasi.

Sesudah materi pelajaran disampaikan, peneliti menginstruksikan kepada siswa untuk menyiapkan kertas dan pensil untuk membuat ide/ gagasan ilustrasi dengan tema patriotisme dari video yang akan ditampilkan. Video tersebut tentang Sumpah Pemuda dengan durasi waktu selama 10 menit. Siswa memperhatikan dan melihat video dengan seksama dan suasana kelas menjadi tenang pada saat itu. Setelah video selesai ditampilkan, peneliti bertanya mengenai video tersebut.

Dari pernyataan dan jawaban siswa, keunikan dapat dijumpai ketika siswa yang berbeda menjawab, ada yang menjawab bahwa pemuda haruslah berjuang demi Negara Indonesia, menjaga dan menghormati setiap perbedaan, dan lain-lain. Siswa memulai membuat sketsa awal dari ide/ gagasan yang dibuat oleh siswa. Peneliti berkeliling untuk mengecek setiap siswa, ditemukan siswa yang sudah memulai membuat gambar dan ada yang masih kebingungan. Peneliti memberikan rangsangan serta gambaran kepada beberapa siswa tersebut.

Proses pembuatan sketsa ilustrasi berjalan cukup baik. Namun terdapat beberapa siswa yang kesulitan dan masih kurang percaya diri. Hal ini terlihat dari garis yang dibuat siswa kurang spontan dan Nampak bekas garis yang dihapus. Setelah jam pelajaran hampir selesai, peneliti menginstruksikan kepada siswa untuk melanjutkan pembuatan gambar ilustrasi di rumah sebagai penugasan.

Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir pelajaran, peneliti menjelaskan simpulan materi kepada siswa, kemudian melakukan evaluasi. Peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk membawa perlengkapan tambahan berupa pensil warna untuk mewarnai dan mempercantik gambar ilustrasi pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan akhir membutuhkan waktu 10 menit.

Pertemuan Kedua

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan sesuai dengan yang tertulis pada RPP, yakni 10 menit. Seperti pertemuan sebelumnya, guru melakukan salam secara singkat dilanjutkan oleh peneliti. Guru seni rupa yang duduk di bangku paling belakang kelas mengobservasi pelaksanaan pembelajaran. Peneliti mengecek daftar absen kehadiran siswa. Peneliti menginstruksikan siswa untuk menyiapkan alat dan bahan serta tugas pada pertemuan sebelumnya. Peneliti juga menginformasikan pada pertemuan kali ini bahwa siswa harus melanjutkan tugas yang telah dikerjakan di rumah. Kegiatan pendahuluan memerlukan waktu selama 10 menit.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti memiliki alokasi waktu 100 menit. Siswa melanjutkan tugas ilustrasi dengan stimulus film *Sumpah Pemuda*. Setelah pengecekan, terdapat beberapa proses berkarya sampai tahap *finishing*, ada pula yang masih setengah jadi. Bahkan ada karya yang masih berupa sketsa tanpa diwarnai. Peneliti dan guru berkeliling untuk mengamati kegiatan yang dilakukan siswa dan member solusi serta pengarahan terhadap siswa yang masih bingung dan kesusahan. Siswa juga boleh bertanya apabila mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas tersebut. Peneliti juga terkadang meminjam alat gambar siswa untuk menunjukkan bagaimana cara menggunakan pensil warna dengan benar serta solusi lainnya.

Peneliti senantiasa memberikan pengarahan dan bimbingan kepada siswa. Hal ini ditujukan agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam langkah awal pembuatan karya ilustrasi tersebut. Setelah sket sudah selesai, langkah selanjutnya adalah mendetailkan sket atau bagian-bagian kecil lainnya. Hal itu bertujuan agar siswa tidak kebingungan jika

nanti masuk tahap pewarnaan atau *finishing*. Pada saat melanjutkan pembuatan sketsa, beberapa siswa masih mengalami kesulitan terutama pada subjek manusia. Subjek tersebut masih belum baik. Hal ini terlihat dari penarikan garis yang masih kurang rapi. Peneliti senantiasa berkeliling dan mendapati beberapa siswa yang masih kesulitan dalam membuat subjek manusia.

Setelah membuat sketsa, langkah selanjutnya yaitu memberikan warna. Pada kegiatan pendetailan sket, banyak siswa yang masih ragu dengan sketnya masing-masing. Guru tidak jarang membantu siswa agar mereka tidak ragu dengan prosesnya. Dalam kegiatan ini, ada siswa yang melakukan proses dengan cepat dan ada juga siswa yang berproses secara lambat. Siswa yang dapat menyelesaikan sket dan pendetailan dengan cepat melanjutkan ketahapan pewarnaan atau pengarsiran.

Pada proses pewarnaan, siswa menggunakan pensil warna. Dalam proses tersebut, ditemukan beberapa siswa yang masih kesulitan dalam mewarnai. Siswa cenderung menggoreskan pensil warna secara tidak teratur sehingga membuat warna terkesan kurang rapi. Adapula siswa yang menggoreskan warna kurang tegas sehingga terkesan samar. Peneliti senantiasa berkeliling untuk mengamati dan membimbing supaya siswa tidak kesulitan. Saat pembelajaran berlangsung, siswa Nampak tenang dan serius dalam mengerjakan tugas. Akan tetapi, terdapat beberapa siswa sambil bercanda gurau dengan teman sebangkunya. Ada pula siswa yang berkeliling untuk melihat gambar siswa lain. Saat hampir selesai, masih ditemukan siswa yang belum menyelesaikan. Peneliti menginstruksikan untuk menyelesaikan pekerjaan di rumah masing-masing.

Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir pelajaran, peneliti menjelaskan simpulan materi kepada siswa, mengevaluasi pembelajaran yang telah terlaksana. Terakhir, peneliti meminta siswa menyelesaikan tugas dan persiapan tes tertulis pada pertemuan berikutnya.

Pertemuan Ketiga

Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, guru dan peneliti memasuki kelas, menjawab salam, membimbing doa, serta pengecekan absensi kehadiran siswa. Peneliti kemudian melakukan apersepsi tentang pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya yaitu tentang bagaimana kesulitan menggambar ilustrasi, apa saja yang perlu diperbaiki dan bagaimana strategi agar karya dapat selesai tepat waktu. Peneliti juga menanyakan tentang topik, hasil, media, prosedur menggambar ilustrasi dan sebagainya pada pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya.

Peneliti kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ketiga.

Kegiatan Inti

Kemudian pada kegiatan inti, siswa melanjutkan proses berkarya dengan batasan waktu yang ditentukan. Setelah tugas siswa selesai dibuat, beberapa siswa mempresentasikan hasil gambar ke depan kelas. Siswa menyampaikan dan menceritakan mengenai karya ilustrasi yang telah dibuat. Siswa lain menyimak dan mendengar cerita yang disampaikan, akan tetapi terdapat beberapa siswa yang bergurau dengan temannya. Peneliti mengkondisikan siswa untuk tidak mengobrol sendiri dan mengamati apa yang dipresentasikan temannya. Peneliti bersama guru dan siswa memberikan saran dan masukkan kepada siswa yang melakukan presentasi di depan kelas.

Selanjutnya, peneliti dan guru mengadakan tes tertulis untuk mengetahui seberapa paham siswa mengenai pembelajaran ilustrasi. Soal terdiri lima butir soal meliputi: (1) apa yang dimaksud gambari ilustrasi, (2) sebutkan jenis-jenis gambar ilustrasi, (3) sebutkan alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi dengan teknik kering, (4) sebutkan alat dan bahan dalam menggambar ilustrasi dengan teknik basah, dan (5) jelaskan tahapan proses menggambar ilustrasi.

Kegiatan Penutup

Siswa merapikan alat, bahan, dan hasil karya dengan tenang. Setelah itu, peneliti meminta perwakilan siswa untuk mengumpulkan hasil karya yang telah dibuat. Setelah semua terkumpul dengan total karya 32. Keseluruhan telah sesuai dengan tema patriotisme. Peneliti mengambil beberapa hasil gambar siswa untuk dievaluasi bersama sebelum pembelajaran selesai. Peneliti membandingkan beberapa karya untuk diidentifikasi kualitas gambar yang bagus dan yang kurang bagus oleh siswa. Peneliti menegaskan kembali kelebihan dan kekurangan pada masing-masing gambar dari respon siswa. Ketika seluruh pilihan karya sudah terevaluasi, peneliti menanyakan kembali kendala yang dihadapi siswa ketika membuat karya ilustrasi tersebut. Kemudian beberapa anak menjawab bahwa mereka mengalami kesulitan pada pembuatan sketsa terutama subjek manusia. Ada juga yang berpendapat bahwa mereka kesulitan dalam tahapan mengarsir subjek gambar. Peneliti menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa dan mengakhiri pembelajaran.

Evaluasi Kegiatan Pembelajaran

Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting, termasuk dalam hal evaluasi pembelajaran tidak terkecuali guru seni budaya (Triyanto, 2019).

Selama proses pembelajaran dalam pertemuan pertama, kedua, dan ketiga peneliti telah melakukan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan RPP yang telah dicetak, namun terdapat beberapa kekurangan dan kendala yang terjadi selama proses pembelajaran. Ketika proses berkarya ilustrasi, masih ditemukan beberapa siswa yang masih kesulitan dalam membuat bentuk objek gambari ilustrasi dan ketika menggoreskan warna kurang baik. Selain itu, terdapat siswa yang lebih memilih mencontoh gambar dari internet dari pada berkeaktivitas dengan imajinasi sendiri.

Penilaian Hasil Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Pemanfaatan Film Sumpah Pemuda sebagai Stimulus Kreativitas bagi Siswa Kelas VIII A di SMP Negeri 1 Semarang

Penilaian pembelajaran menggambar ilustrasi dengan memanfaatkan film Sumpah Pemuda sebagai stimulus kreativitas bagi siswa kelas VIII A meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian sikap meliputi: (1) menghargai orang lain, (2) jujur, (3) disiplin, (4) tanggung jawab, (5) peduli, dan (6) santun. Metode penilaian adalah pengamatan terhadap siswa, guru, serta peneliti selama proses pembelajaran, tes pengetahuan, serta keterampilan berkarya pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga.

Hasil Penilaian Tes Pengetahuan

Hasil penilaian pengetahuan diperoleh nilai total siswa sebesar 2728 dengan rata-rata nilai 85,25. Terdapat 3 siswa yang mendapatkan kategori A dengan rentang nilai 90-100, terdapat 27 siswa mendapatkan kategori B dengan rentang nilai 80-89, terdapat 2 siswa mendapatkan kategori C dengan rentang nilai 70-79. Disimpulkan bahwa siswa kelas VIII A lulus dengan nilai pengetahuan diatas KKM 75. Sebagian besar kesalahan siswa ketika menjawab soal nomer dua dan tiga yakni kurang lengkap dalam menyebutkan jenis-jenis ilustrasi, serta alat dan bahan menggambar ilustrasi dengan teknik kering.

Hasil Evaluasi Tes Keterampilan

Hasil tes keterampilan menggambar menunjukkan bahwa nilai rata-rata 82,1 dari nilai total 2628 yang dapat dikategorikan baik. 2 siswa atau 6,4% memperoleh nilai dalam kategori sangat baik dengan rentang nilai 90-100, terdapat 20 siswa atau 64,3% memperoleh nilai dalam kategori baik dengan rentang nilai 80-89 dan 9 siswa atau 28% memperoleh nilai dalam kategori cukup dengan rentang nilai 70-79serta 1 siswa atau 3% memperoleh nilai dalam kategori kurang. Dari nilai hasil karya tersebut, dapat diketahui bahwa lebih banyak siswa yang lulus dengan nilai diatas KKM 75 bila dibandingkan hasil pembelajaran ilustrasi

yang dilakukan guru tanpa menggunakan media audio visual dengan rata-rata nilai sebesar 70,1.

Analisis Hasil Karya Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Pemanfaatan Film Sumpah Pemuda sebagai Stimulus Kreativitas bagi Siswa Kelas VIII A di SMP Negeri 1 Semarang.

Berdasarkan Kreativitas

Kreativitas memiliki tiga aspek yakni: ide/gagasan, bentuk, serta mencontoh dari internet. Dari 32 karya ilustrasi, penggambaran berupa seseorang yang sedang mengangkat bendera berjumlah 53%, kesamaan penggambaran pose figure manusia berjumlah 6,25%, peniruan dari internet berjumlah 31,25%. Dapat disimpulkan bahwa lebih banyak siswa yang mampu membuat gambar ilustrasi dari imajinasi dan ide/gagasan yang telah dibuat melalui stimulus film Sumpah Pemuda.

Berdasarkan Kategori

Hasil gambar berdasarkan kategori adalah sebagai berikut. Rata-rata nilai gambar adalah 82,3 dengan berkategori baik. 6,4% memperoleh nilai dalam kategori sangat baik dengan rentang nilai 90-100, terdapat 20 siswa atau 64,3% memperoleh nilai dalam kategori baik dengan rentang nilai 80-89 dan 9 siswa atau 28% memperoleh nilai dalam kategori cukup dengan rentang nilai 70-79 serta 1 siswa atau 3% memperoleh nilai dalam kategori kurang. Dari nilai hasil karya tersebut, dapat diketahui bahwa lebih banyak siswa yang lulus dengan nilai diatas KKM 75 bila dibandingkan hasil pembelajaran ilustrasi yang dilakukan guru tanpa menggunakan media audio visual dengan rata-rata nilai sebesar 70,1. Hal ini menandakan terjadi peningkatan sebesar 12,2%.

Tabel 1. Jumlah dan Alasan Nilai Keseluruhan Siswa di Setiap Kategori Nilai

No	Kategori Nilai	Alasan Peneliti
1.	Sangat Baik	2 siswa memperoleh nilai dengan kategori sangat baik dikarenakan pada setiap aspek penilaian meliputi: ide/gagasan, keseriusan dalam berkarya, teknik pembuatan, pewarnaan, dan keindahan visual memiliki nilai yang tinggi pada masing-masing aspek tersebut.
2.	Baik	Sebagian besar gambar ilustrasi yang dibuat oleh siswa termasuk ke dalam kategori baik dengan jumlah 20 siswa. Hal tersebut karena nilai yang diperoleh siswa tinggi, Akan tetapi terdapat beberapa aspek yang masih belum mampu untuk mendapatkan nilai yang

tinggi. misalnya pada aspek pewarnaan, keindahan visual, serta teknik pembuatan mendapatkan nilai yang tinggi, namun dari segi ide/ gagasan dengan mencontoh ilustrasi di internet membuat nilai pada aspek ide/gagasan menjadi kurang.

3. Cukup Sebanyak 9 siswa dengan nilai kategori cukup. Siswa telah melaksanakan kegiatan menggambar ilustrasi dengan hasil yang baik. namun, terdapat siswa yang masih belum mahir serta baik dalam melaksanakan kegiatan menggambar ilustrasi dengan aspek tertentu. Misalnya, siswa membuat sketsa objek ilustrasi dengan bentuk yang baik. Namun, ketika proses pewarnaan serta dari hasil jadi gambar. Perolehan nilai yang dihasilkan kurang baik.
4. Kurang 1 siswa dengan nilai kategori kurang. Dalam gambar yang dihasilkan mendapatkan nilai yang kurang baik pada banyak aspek penilaian.

Hasil Karya Kategori Sangat Baik



Gambar 1. Najma Lail Arazy

Gambar ilustrasi yang dibuat oleh Najma menceritakan dua pemuda yang sedang semangat dan berjuang demi bangsa Indonesia. Kedua pemuda ditunjukkan dengan pakaian dan ikat kepala berwarna merah putih, perjuangan digambarkan dengan bambu runcing yang ada pada punggung serta ekspresi semangat dari kedua pemuda tersebut.

Bangsa Indonesia dibuktikan dari warna merah putih pada *background* di bagian paling atas, selain itu pada pakaian yang dikenakan memiliki warna yang sama membuat maksud dari ilustrasi lebih mudah dipahami dan sesuai dengan tema patriotisme.



Gambar 2. Khairunnisaa'

Gambar ilustrasi yang dibuat oleh siswa bernama nisa. Terlihat subjek seseorang dengan berpakaian lengkap yang dimana dikedua tangannya memegang tiang bendera dan sebuah senjata. Selain itu terdapat subjek lainnya yang berada pada ilustrasi tersebut seperti : pepohonan, tanah bukit dan ledakan.

Dari gambar tersebut menceritakan seseorang pahlawan yang sedang berjuang di medan peperangan demi bangsa Indonesia. Hal tersebut terlihat dari subjek manusia yang berseragam seperti prajurit pahlawan pada abad 19-an. Didukung dengan senjata dan bendera Indonesia yang dipegangnya. Terdapat pula ledakan di bagian belakang objek pahlawan yang identik dengan peperangan.

Hasil Karya Kategori Baik



Gambar 3. Sekar Maulinda

Gambar ilustrasi tersebut menceritakan seorang pemuda yang sedang menghargai dan menghormati bendera Indonesia sebagai ungkapan rasa syukur kepada para pahlawan yang berjuang demi bangsa Indonesia. Seorang pemuda ditunjukkan dengan pakaian petugas upacara yang dipakai perempuan dengan rambut pendek berwarna hitam.

Sedangkan menghormati dapat dilihat dari pemuda yang sedang mengangkat tangan kanannya ke atas layaknya seperti dalam posisi hormat, hal tersebut didukung dengan pakaian petugas upacara

membuat maksud dari cerita dapat dipahami. Sedangkan bendera Indonesia dapat ditemukan pada bagian belakang subjek utama dengan warna merah putih.



Gambar 4. Hasna Rofifah Nur Huwaida

Gambar ilustrasi yang dibuat oleh Hasna menampilkan sebuah subjek berupa manusia. Subjek tersebut Nampak memakai seragam sekolah dengan posisi berdiri sambil mengangkat tangannya ke atas. Ada pula subjek lainnya yang berada di depan seperti rerumputan, tiang dan bendera. Dari gambar yang telah dibuat siswa menceritakan seorang pemuda yang sedang menghargai atau menghormati bendera Indonesia. Hal tersebut berasal dari pakaian yang dikenakan subjek yaitu berupa seragam SMP yang menandakan seorang pemuda, selain itu di depannya Nampak subject iang dan bendera Indonesia.

Hasil Karya Kategori Cukup



Gambar 5. Boghdan Daffa Edy Putra

Gambar ilustrasi yang dibuat oleh Boghdan menceritakan seorang pemuda yang sedang berdiri sambil mengangkat bendera merah putih. Seorang pemuda terlihat sedang mengenakan sebuah seragam pahlawan zaman dulu dengan warna cokelat sambil mengangkat bendera merah putih dengan memegang sebuah tongkat berwarna cokelat.



Gambar 6. Muthia

Muthia membuat gambar ilustrasi dengan hanya menggunakan 1 figur. Subjek tersebut mengenakan pakaian sambil memegang bendera Indonesia. Subjek terlihat berada di atas bukit, dan di sebelah kiri subjek terdapat sebuah pohon. Menceritakan seorang subjek yang sedang memegang bendera merah putih di atas bukit.

Memegang bendera merupakan simbol mencintai Negara, sedangkan bukit merupakan tempat yang tinggi. Tempat tinggi memiliki simbol suci atau agung. Sedangkan pada raut wajah subjek terlihat tersenyum. Jadi dapat diartikan dari gambar tersebut bahwa terdapat seseorang yang mencintai negara Indonesia dengan penuh ketulusan.

Hasil Karya Kategori Kurang



Gambar 6. Afrizal Putra Al Rafi

Gambar ilustrasi diatas menceritakan seorang pemuda yang sedang menghargai dan cinta Negara Indonesia. Hal ini terlihat dari subjek pemuda yang sedang memegang bendera Indonesia didukung background merah putih serta dengan berdiri disebuah gundukan tanah, gundukan tanah sering dikaitkan dengan bukit maupunt empat yang tinggi dengan arti agung, suci.

SIMPULAN

Simpulan penelitian adalah sebagai berikut. Pertama, pembelajaran menggambar dengan pemanfaatan film Sumpah Pemuda sebagai stimulus kreativitas bagi siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Semarang telah terlaksana dan sesuai berdasar rencana pelaksanaan pembelajaran. kegiatan pembelajaran terdiri pendahuluan, inti, dan penutup. Kedua, nilai rata-rata 82,3 yang dapat dikategorikan baik, terdapat 2 siswa atau 6,4% memperoleh nilai dalam kategori sangat baik dengan rentang nilai 90-100, terdapat 20 siswa atau 64,3% memperoleh nilai dalam kategori baik dengan rentang nilai 80-89. dan 9 siswa atau 28,% memperoleh nilai dalam kategori cukup dengan rentang nilai 70-79serta 1 siswaatau 3% memperoleh nilai 60-69.

Dari 32 karya ilustrasi, penggambaran berupa seseorang yang sedang mengangkat bendera berjumlah 53%, kesamaan penggambaran pose figure manusia berjumlah 6,25%, peniruan dari internet berjumlah 31,25%. Dapat disimpulkan bahwa lebih banyak siswa yang mampu membuat gambar ilustrasi dari majinasi dan ide/gagasan yang telah dibuat melalui stimulus film Sumpah Pemuda. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa lebih banyak siswa yang mampu membuat gambar ilustrasi dari majinasi dan ide/gagasan yang telah dibuat melalui stimulus film Sumpah Pemuda.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusuma, dkk. 2012. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Jakarta: PT RemajaRosdakarya
- Kustandi, C., dan Sutjipto, B. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Purwanto, A. 2009. *Dialog pemuda dalam membangun bangsa*. Jakarta: Kemenegpora.
- Sadiman, A.S. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, &Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada.
- Sudjana N. dan Rivai A. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: SinarBaruAlgesindo.
- Sukmadinata, N.S. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suwirta, A. 2015. *Memakna peristiwa sumpah pemuda Revolusi Kemerdekaan Indonesia dalam Perspektif Pendidikan*. Bandung: APAKSI, mindamasagi press

Triyanto, T., Sugiarto, E., Mujiyono, M., & Pratiwinindya, R. A. (2019). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Melalui Instrumen Penilaian Kompetensi Berkarya Seni bagi Guru Seni Budaya SMP di Kabupaten Kudus. *Jurnal Abdimas*, 23(2), 121-124.