

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Menurut pendapat Joyce & Weil (Rusman, 2014:133) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas. Model pembelajaran merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Menurut Aris Sohimin (2019: 122) Model *Picture and Picture* adalah suatu model belajar menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu, sebelumnya guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan. Baik dalam bentuk kartu atau *carta* dalam ukuran besar. Gambar sangat penting digunakan untuk memperjelas pengertian. Melalui gambar, siswa mengetahui hal-hal yang belum pernah dilihatnya.

Gambar dapat membantu guru menciptakan tujuan instruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat

meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan.

Model apapun yang digunakan selalu menekankan keaktifan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Cirinya adalah inovatif dan kreatif. Inovatif artinya setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru berbeda, dan selalu menarik minat peserta didik. Sementara kreatif artinya setiap pembelajaran harus menimbulkan minat kepada peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik, atau cara yang dikuasai oleh mereka yang diperoleh dari proses pembelajaran.

1. Langkah-langkah Model *Picture and Picture*

Menurut Aris Shoimin (2019: 123) langkah-langkah penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* yaitu :

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.

Pada langkah ini guru diharapkan dapat menyampaikan kompetensi dasar mata pelajaran yang disampaikan sehingga siswa dapat mengukur sejauh mana materi yang harus dikuasai. Di samping itu, guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian kompetensi dasar sehingga sampai di mana indikatornya dapat dicapai oleh peserta didik.

2. Menyajikan materi sebagai pengantar.

Penyajian materi sebagai pengantar adalah sesuatu yang penting. Dari sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Hal ini karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang belum siap.

Dengan motivasi dan teknik yang baik dalam pemberian materi akan menarik minat siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.

3. Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar berkaitan dengan materi.

Dalam proses penyajian materi, siswa diajak untuk ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru atau temannya.

4. Guru memanggil siswa melalui *Googlemeet* secara bergantian menyebutkan atau mengklasifikasikan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.

Pada langkah ini guru harus mampu memberikan motivasi. Ini karena penunjukan secara virtual kadang kurang efektif dan membuat siswa merasa gugup. Sebagai cara alternatifnya, salah satunya adalah dengan undian sehingga siswa merasa memang harus menjalankan tugas yang diberikan. Gambar-gambar yang sudah ada diminta oleh siswa untuk mengklasifikasikan dengan benar.

5. Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut.

Setelah itu ajaklah siswa untuk mencantumkan rumus, tinggi, jalan cerita, atau tuntutan KD dengan indikator yang akan dicapai. Usahakan diskusi berlangsung dengan tertib dan terkendali. Ingat ini adalah diskusi bukan debat jadi guru harus mampu mengendalikan situasi yang terjadi sebagai moderator utamanya .

6. Dari alasan klasifikasi gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Dalam proses diskusi dan pembacaan gambar, guru harus memberikan penekanan pada kompetensi yang ingin dicapai dengan meminta siswa lain untuk mengulangi, menuliskan, atau hendak lain dengan tujuan siswa mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan indikator yang telah diterapkan.

7. Kesimpulan dan rangkuman.

Kesimpulan dan rangkuman dilakukan dengan siswa. Guru membantu dalam proses pembuatan kesimpulan.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model *Picture and Picture*

- 1). Kelebihan Model *Picture and Picture* adalah sebagai berikut :

- a. Memudahkan siswa untuk memahami apa yang dimaksudkan oleh guru ketika menyampaikan materi pembelajaran.
- b. Siswa cepat tanggap atas materi yang disampaikan karena diiringi dengan gambar-gambar.
- c. Siswa dapat membaca satu persatu sesuai dengan petunjuk yang ada pada gambar-gambar yang diberikan.
- d. Siswa lebih berkonsentrasi dan merasa asyik karena tugas yang diberikan oleh guru berkaitan dengan permainan mereka sehari-hari, yakni bermain gambar.
- e. Adanya saling kompetensi antar kelompok dalam penyusunan gambar yang telah dipersiapkan oleh guru sehingga suasana kelas terasa hidup.

- f. Siswa lebih kuat mengingat konsep-konsep atau bacaan yang ada pada gambar.
- g. Menarik bagi siswa dikarenakan melalui audio visual dalam bentuk gambar-gambar.

2). Kekurangan Model *Picture and Picture* adalah sebagai berikut :

- a. Memakan banyak waktu
- b. Banyak siswa yang pasif
- c. Harus mempersiapkan banyak alat dan bahan yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan dengan model tersebut.
- d. Guru khawatir akan terjadi kekacauan di kelas.
- e. Membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Menurut Hamdani, 2011: 89 (dalam Wiwik Widiyawati: 299) menyatakan bahwa Model Pembelajaran *picture and picture* merupakan bentuk pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *picture and picture* memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Menurut Suprijono dalam Huda (2014 :139) yang di kutip oleh Wiwik Widiyawati: 229-230 menyatakan bahwa *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Strategi ini mirip dengan *example non example* dimana gambar yang diberikan pada siswa harus diurutkan secara logis. Gambar-gambar ini menjadi perangkat utama dalam pembelajaran untuk itulah. Sebelum proses pembelajaran berlangsung guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam

charta dalam bentuk besar. Gambar-gambar berikut dapat ditampilkan dalam bentuk *Power point* atau *Software* lainnya.

Menurut Supriojo (2012: 125) kelebihan dan kekurangan model *picture and picture* mencakup beberapa hal yaitu kelebihan :

- 1) Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar yang sesuai materi yang dipelajari.
- 2) Meningkatkan daya pikir siswa karena guru meminta siswa untuk menganalisis gambar yang ada. Pembelajaran lebih berkesan karena siswa terlibat secara langsung.

Adapun kekurangan yaitu :

- 1) Sulit menemukan gambar yang bagus dan berkualitas yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 2) Baik guru dan siswa kurang terbiasa menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam pembahasan suatu materi pelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* adalah model yang menampilkan gambar pada saat pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan dan lebih lama untuk dilupakan.

2.1.2 Hasil Belajar

2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2011: 22) dalam Rofik dan Oktapiani mengemukakan hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk

kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

Susanto (2014: 5) dalam Rofik dan Oktapiani mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil kegiatan belajar.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 20) dalam Rofik dan Oktapiani mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari sesuatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Sedangkan menurut Hamalik (2009: 159) mengemukakan bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.

Hasil belajar merupakan hasil proses belajar. Pelaku aktif dalam belajar adalah siswa. Hasil belajar juga merupakan hasil proses belajar atau proses pembelajaran. Pelaku aktif pembelajaran adalah guru. Dengan demikian, hasil belajar merupakan hal yang dapat di pandang dari dua sisi. *Dari sisi siswa*, hasil belajar merupakan “tingkat perkembangan mental” yang lebih baik bila dibandingkan pada saat pra-belajar. “Tingkat perkembangan mental” tersebut terkait dengan bahan pelajaran. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara menyeluruh proses belajar berjalan dalam waktu beberapa tahun sesuai dengan jenjang sekolah, dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013 : 250-251).

Menurut Abu Ahmad (1994) dalam Kuraedah dan Saliadin (2016: 149) berpendapat bahwa hasil belajar adalah tingkat pencapaian murid dalam proses pendidikan dalam jangka waktu tertentu yang dapat diketahui melalui tesbelajar. Sedangkan menurut Mulyono (2003) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Dari beberapa pengertian menurut para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil proses belajar peserta didik dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik hasil belajar dapat dicapai dengan cara mengerjakan tes yang diberikan guru.

2.1.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Muhibbin Syah (2002) dalam Kuraedah dan Saliadin (2016: 150-151) meliputi faktor dari dalam (*Internal*) faktor ini merupakan faktor yang berasal dari dalam diri anak yang dapat mempengaruhi akademik anak. Faktor ini dibedakan menjadi dua macam yaitu: Faktor Fisiologis (jasmani) dan Psikologis. Faktor Fisiologis yang dimaksud adalah faktor yang berhubungan dengan kesehatan dan pencaindra

seperti: Kesehatan Badan, Panca Indra, Kondisi panca indra (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan tubuh) juga sangat berpengaruh pada kemampuan murid. Daya pendengaran dan penglihatan yang terganggu akan mempersulit murid dalam menerima informasi yang disajikan di dalam kelas. Sedangkan Faktor Psikologis yaitu *Intellegensi* (kecerdasan) bakat, minat motivasi dan faktor sikap. Menurut Djamarah (2002) mengatakan bahwa hasil belajar pada umumnya dipengaruhi oleh *intellegensi* murid dimana murid yang memiliki *intellegensi* (IQ) yang tinggi maka akan mudah belajar dan hasil belajarnya pun baik. Sebaliknya murid yang memiliki *intellegensi* (IQ) rendah maka akan mengalami kesulitan dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang rendah pula.

Faktor yang berasal dari luar (*Eksternal*) faktor ini merupakan faktor yang terdapat di luar diri siswa antara lain: Lingkungan sosial sekolah dapat mempengaruhi semangat belajar seseorang murid. Para guru yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang baik serta memperlihatkan suritauladan yang baik dalam belajar, dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar murid. Lingkungan masyarakat, tetangga dan teman-teman sepermainan juga termasuk lingkungan sosial murid. Kondisi masyarakat yang serba kekurangan dan anak penganggur misalnya, sangat berpengaruh pada aktivitas belajar anak. Mereka akan mengalami kesulitan pada saat membutuhkan teman-teman untuk belajar dan meminjam alat-alat belajar yang belum mereka miliki. Lingkungan sosial murid yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar murid adalah orang tua atau keluarga murid itu sendiri. Keadaan di dalam keluarga/rumah

semuanya dapat menimbulkan dampak baik atau buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil belajar murid. Misalnya kebiasaan-kebiasaan yang diterapkan orang tua murid yang keliru, dalam hal ini bukan saja murid tidak mau belajar bahkan dapat melakukan hal-hal yang menyimpang.

2.1.3 Teori Belajar

Menurut Teori Behaviorisme, manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang akan memberikan pengalaman-pengalaman belajar. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi karena adanya stimulasi dan respon yang dapat diamati. Karena itu, teori ini juga dinamakan teori Stimulus-Respon (senjaya, 2006:112) dalam Al Rasyidin dan Wahyudin 2011: 20.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif merupakan suatu proses denetik, yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis, yaitu perkembangan sistem syaraf. Dengan bertambahnya umur maka susunan syaraf seseorang akan semakin kompleks dan memungkinkan kemampuannya meningkat (Warsita, 2008:69) dalam Al Rasyidin dan Wahyudin 2011: 33.

Menurut Ausubel belajar haruslah bermakna, materi dipelajari diasimilasikan secara non arbiter dan berhubungan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Ada dua persyaratan untuk membuat materi pelajaran bermakna, yaitu:

- a. Pilih materi yang secara potensial bermakna lalu diatur sesuai dengan tingkat perkembangan dan pengetahuan masa lalu, dan

- b. Diberikan dalam situasi belajar yang bermakna (Warsita, 2008:72-73) dalam Al Rasyidin dan Wahyudin 2011: 35

Menurut Bruner, Bruner mengusulkan teorinya yang disebut *free discovery learning*. Menurut teori ini, proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika dosen memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi, dan sebagainya) melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya (Budiningsih, 2005:41) dalam Al Rasyidin dan Wahyudin 2011: 37.

Teori Humanistik memandang bahwa belajar bukan sekedar pengembangan kualitas kognitif saja, melainkan juga sebuah proses yang terjadi dalam diri individu yang melibatkan seluruh bagian atau domain yang ada. Domain-domain tersebut meliputi kognitif, efektif dan psikomotorik. Dengan kata lain pendekatan humanistik dalam pembelajaran menekankan pentingnya emosi atau perasaan, komunikasi dan tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar tidak hanya dalam domain kognitif saja, tetapi juga bagaimana peserta didik menjadi individu yang bertanggung jawab, penuh perhatian terhadap lingkungannya, mempunyai kedewasaan emosi dan spiritual (Baharuddin dan Wahyuni, 2008: 142) dalam Al Rasyidin dan Wahyudin 2011: 46 .

Berdasarkan beberapa pengertian para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa teori belajar adalah teori yang secara langsung maupun tidak langsung membelajarkan peserta didik dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dengan menciptakan pengalaman yang dialami peserta didik sehingga siswa tidak lupa dengan materi yang diajarkan sehingga tercapailah tujuan pembelajaran.

2.1.4 Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar

2.1.4.1 Pengertian Seni Budaya dan Keterampilan

Dalam Siti Halimah (2011:119-121) Muatan seni budaya dan keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena pelajaran seni budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan disekolah karena keunikan, *Kenermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik*, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan :”belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, “belajar tentang seni”.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural, multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni membutuhkan kesadaran dan

kemampuan apresiasi terhadap beragam Budaya Nusantara dan Mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan interpersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naratulis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa Seni Budaya dan Keterampilan adalah suatu mata pelajaran yang termasuk kedalam pembelajaran SD untuk mengasah kecerdasan peserta didik dan kreativitas siswa dalam perkembangan perserta didik.

2.1.4.2 Tujuan Seni Budaya dan Keterampilan

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan
2. Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan
3. Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan
4. Menampilkan peras serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupum global.

2.1.4.3 Ruang Lingkup Seni Budaya dan Keterampilan

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. Seni rupa; mencakup pengetahuan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
2. Seni musik; mencakup kemampuan untuk menguasai olah vocal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik
3. Seni tari; mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa ragsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari
4. Seni drama; mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran
5. Keterampilan; mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional, dan keterampilan akademik.

Di antara keempat bidang seni yang ada dalam ruang lingkup Seni Budaya dan Keterampilan, peneliti memfokuskan pada satu bidang yaitu Seni Rupa pada materi Dua Dimensi dan Tiga Dimensi di SD, yaitu sebagai berikut :

2.1.4.4 Dua Dimensi

Karya seni rupa dua dimensi merupakan karya seni rupa yang memiliki ukuran panjang dan lebar, berdasarkan pengertian karya seni dua dimensi di atas, adapun unsur-unsur seni rupa dua dimensi sebagai berikut :

1. Garis

Garis adalah unsur fisik yang mendasar dan penting dalam mewujudkan sebuah karya seni rupa. Garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah serta sifat-sifat khusus seperti : pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak dan seterusnya.

2. Bidang dan bentuk

Bidang merupakan wujud benda yang cenderung pipih atau datar sedangkan Bentuk merupakan wujud benda yang memiliki volume .

3. Ruang

Unsur ruang dalam sebuah karya seni rupa dua dimensi menunjukkan kesan dimensi dari objek yang terdapat pada karya seni. Pada karya seni dua dimensi kesan ruang dapat dihadirkan dalam karya dengan pengolahan unsur-unsur kerupaan seperti intensitas warna, terang-gelap, atau teknik gambar perspektif untuk menciptakan ruang semu.

4. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan kualitas taktil dari suatu permukaan atau penggambaran struktur permukaan suatu objek pada karya seni rupa.

5. Warna

Warna adalah unsur seni rupa yang paling menarik perhatian. Menurut teori warna Brewster; semua warna yang ada berasal dari tiga warna pokok (primer) yaitu merah, kuning dan biru.

6. Gelap-terang

Unsur gelap-terang pada karya seni rupa timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan yaitu Karya seni rupa dua dimensi adalah karya yang memiliki ukuran panjang dan lebar . contohnya seperti lukisan, titik, garis dan bidang yang memiliki dua sisi sudut pandang.

2.1.4.5 Tiga Dimensi

Karya seni rupa tiga dimensi merupakan karya seni rupa yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi serta memiliki volume.

Berdasarkan pengertian karya seni tiga dimensi di atas, ciri-ciri tiga dimensi sebagai berikut :

1. Mempunyai panjang, lebar, dan tinggi.
2. Dapat dinikmati keindahannya dari sudut pandang manapun.
3. Memiliki volume.

Adapun tiga jenis benda yang biasa dituangkan dalam gambar tiga dimensi, tiga jenis tiga dimensi sebagai berikut :

1. Benda kubistis

Benda kubistis adalah benda-benda yang berbentuk menyerupai bangunan kubus atau balok. Contohnya kotak pensil, kotak tisu, meja, kursi, lemari, bak sampah, dan kulkas.

2. Benda silindris

Benda silindris adalah benda-benda yang berbentuk menyerupai silinder (elips). Contohnya botol, gelas, piring, mangkuk, teko, dan guci.

3. Benda bebas

Benda bebas adalah benda-benda yang bentuknya tidak beraturan. Contohnya buah-buahan, pepohonan, batu-batuan, dan benda alam lain.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan yaitu Karya seni rupa tiga dimensi adalah karya yang memiliki panjang, lebar, bentuk dan volume dan menempati ruang. Contohnya seperti patung, kramik, guci, dan benda alam lainnya.

2.1.5 Pembelajaran Daring

2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran Daring

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kemendikbud pusat yaitu Daring kata lainnya dalam jaringan yang artinya terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Jadi, kegiatan belajar mengajar guru, dosen, siswa, dan mahasiswa kini dilakukan dengan melalui jejaring internet dan aplikasi-aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran *online* yang meliputi proses pembelajaran, pemberian tugas dan lainnya (Handarini dan Wulandari, 2020) dalam Idaarah (2020: 201-202)

Menurut Suryawati (2011: 46) media *Online* atau media baru merupakan media komunikasi yang pemanfaatannya menggunakan perangkat internet.

Aplikasi *Online* merupakan aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran daring yang bertujuan untuk menjadikan siswa aktif dan mandiri. Dengan

menggunakan media *Online* seperti *Grup WhatsApp, Google Classroom, Google meet/Zoom*. Aplikasi belajar siswa dapat mengakses pembelajaran *online* dan menyelesaikan pembelajaran. Aplikasi *Online* bertujuan untuk melatih kemandirian siswa dan keaktifan siswa (Oknisih, et al., 2019) dalam Idaarah (2020: 202).

Pembelajaran daring dapat dijadikan solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam. Seperti yang terjadi saat ini ketika pemerintah menetapkan kebijakan *social distencing*. *Social distencing* di terapkan oleh pemerintah dalam rangka membatasi interaksi manusia dan menghindarkan masyarakat dari kerumunan agar terhindar dari penyebaran virud *Covid-19* (Syarifudin, 2020,p,31) dalam Yunitasari, Hanifa (2020: 234).

Dari pengertian di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa Pembelajaran Daring adalah sarana untuk berkomunikasi atau belajar secara *Online* melalui Website dan aplikasi yang harus di akses dengan jaringan internet dengan melalui aplikasi *WhatsApp, Google Classroom, Google meet/Zoom* dan lain sebagainya yang berisikan tesk, video, foto, atau audio suara, sehingga pembelajaran sampai kepada peserta didik sehingga dapat menerima pembelajaran walaupun hanya menggunakan media *online*.

2.1.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring

Menurut Taufik.net, 2010 dalam Suhery, Trimardi, Jasmalinda (2020: 130-131) Kelebihan pembelajaran secara daring sebagai berikut :

1. Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana pengajar dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
2. Pengajar dan siswa dapat menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet.
3. Siswa dapat belajar (*me-review*) bahan ajar setiap saat dan dimana saja apabila diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
4. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses diinternet.
5. Baik pengajaran maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak.
6. Berubahnya peran siswa dari yang pasif menjadi aktif.
7. Relatif lebih efisien. Misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari Perguruan Tinggi atau Sekolah Konvensional dapat mengaksesnya.

Kekurangan pembelajaran daring sebagai berikut :

1. Kurangnya interaksi antara pengajar dan siswa bahkan antara siswa itu sendiri, bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar mengajar.
2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong aspek bisnis atau komersial.
3. Proses belajar dan mengajar cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.

4. Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran Konvensional, kini dituntut untuk menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT (*Information Communication Technology*).
5. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
6. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, dan komputer) .

2.2 Penelitian yang Relevan

Penulisan skripsi ini peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari buku-buku maupun skripsi dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

1. Fatimah, Soewarno, dkk (2016) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar pada subtema Indonesiaku, Bangsa yang berbudaya kelas V Banda Aceh”. Hasil dari analisis data, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,004 > 1,68$. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, tolak H_a dan H_o diterima. Sehingga kesimpulan dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diajarkan dengan model *picture and picture* lebih baik dari pada tanpa menggunakan model pembelajaran *picture and picture*.

2. St Kuraedah dan La Saliadin, (2016) dalam penelitian yang berjudul “Penerapan metode *Picture and Picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V B di MIN konawe Selatan kec. Konda”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Picture and Picture* di kelas V B MIN 2 Konawe Selatan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Kegiatan prasiklus menunjukkan bahwa hasil belajar siswa secara keseluruhan hanya mencapai 56.52%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menggunakan metode pembelajaran *Picture and Picture* hasil belajar siswa mengalami peningkatan ketuntasan belajar siswa 65.21%, kemudian dilanjutkan pada tindakan siklus II dan mengalami peningkatan ketuntasan belajar sebesar 82.60%.
3. Susmiatiningsih Nuswantari, (2016) dalam penelitian yang berjudul “Keefektifan penggunaan model *Picture and Picture* terhadap motivasi dan hasil belajar pada materi sikap apresiatif siswa kelas III SDN PESAYANGAN 01 Kabupaten Tegal”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil hipotesis perbedaan menggunakan *independent samples t test*, data motivasi belajar menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,608 > 1,992$) nilai signifikan kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$). Hasil belajar nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,049 > 1,992$) nilai signifikan kurang dari 0,05 ($0,003 < 0,05$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar SBK materi sikap apresiatif pada siswa kelas III SDN Pesayangan 01 Kabupaten Tegal antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajarann *picture and picture* dan yang menggunakan model

pembelajaran *konvensional*. Selain itu pembelajaran menggunakan model *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar SBK materi sikap apresiatif pada siswa kelas III SDN Pesayangan 01 Kabupaten Tegal.

4. Ringga Dwi Anggraini, dkk. (2019) dalam penelitian yang berjudul “Keefektifan Model *Picture and Picture* berbantu media *flashcard* terhadap keterampilan menulis karangan”. Hasil dalam penelitian ini diperoleh melalui tes tertulis, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis terhadap keterampilan menulis karangan siswa kelas IV SDN Kalibanteng Kidul 03 Semarang yang dihitung menggunakan uji t diperoleh hasil rata-rata nilai kelas eksperimen 75,000 dengan t_{hitung} sebesar 3,086053 dan t_{tabel} sebesar 2,000, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,086053 > 2,000$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Hal ini berarti bahwa hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan pembelajaran model *picture and picture* berbantu media *flashcard* lebih baik dari pada menggunakan model *konvensional*.
5. Retno Setya Utami, (2018) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif *picture and picture* terhadap hasil belajar ips pada peserta didik kelas IV di MI ISMARIA AL-Qur’aniyyah Bandar Lampung”. Hasil penelitian berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh hasil uji hipotesis secara manual dengan $t_{hitung} = 2,498 > t_{(2,498)} = 1,960$, sehingga $t_{hitung} > t_{(1,960)}$ maka H_0 ditolak, Berdasarkan hasil tersebut bahwa terdapat pengaruh hasil belajar antara peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Student Facilitator*

And Explaining di kelas IV MI Ismaria Bandar Lampung, peserta didik dengan perlakuan pembelajaran *picture and picture*, memiliki hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan peserta didik dengan perlakuan pembelajaran menggunakan model *Student Facilitator And Explaining*.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan masih monoton atau masih menggunakan model konvensional, sehingga hasil belajar siswa rendah. Dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* ini, peneliti berharap dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa, dan memberi motivasi guru dalam mengaplikasikan model pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono, (2011: 96) Hipotesis merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang akan diteliti. Hipotesis disusun dan diuji untuk menunjukkan benar atau salah dengan cara terbebas dari nilai dan pendapat peneliti yang menyusun dan mengujinya.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan model *Picture and Picture* berpengaruh terhadap hasil belajar Seni Rupa materi Dua dimensi dan Tiga Dimensi pada pembelajaran Daring di kelas IV SD Muhammadiyah 3 Medan Tanjung Sari T. A 2020/2021.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *Picture and Picture* berpengaruh terhadap hasil belajar Seni Rupa materi Dua dimensi dan Tiga Dimensi pada pembelajaran Daring di kelas IV SD Muhammadiyah 3 Medan Tanjung Sari T.A 2020/2021.

