

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil pembahasan bab-bab sebelumnya dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penyusunan desain pembelajaran atau RPP menggunakan pendekatan inspiratif *direct experience* (pengalaman langsung) terlebih dahulu harus mengetahui pengalaman-pengalaman yang rata-rata peserta didik miliki, agar dalam menentukan pembahasan pengalaman yang kemudian akan dijadikan tema menggambar ekspresif. Banyak peserta didik yang telah mengalaminya dan mempermudah dalam memvisualisasikan cerita ke dalam gambar. Selain itu peserta didik juga mampu menceritakan kembali isi dari gambar yang mereka buat.

Persiapan media pun dilakukan agar maksud dari pembelajaran dengan menerapkan pendekatan inspiratif *direct experience* (pengalaman langsung) dapat dimengerti oleh peserta didik. Yaitu menggambar dengan tema pengalaman yang telah mereka alami. Media yang digunakan berupa contoh gambar ekspresif dan foto yang sesuai dengan pengalaman yang akan diangkat dalam materi pembelajaran. Contoh gambar yang ditayangkan hanya bersifat mengantar saja agar peserta didik dapat berfikir kreatif dan tidak mencontoh persis seperti contoh dalam menggambar.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan inspiratif *direct experience* (pengalaman langsung) dilaksanakan dengan terlebih dahulu melakukan tanya jawab seputar pengalaman yang akan diangkat saat pembelajaran. Kemudian peserta didik diminta untuk menceritakan sedikit pengalamannya di depan kelas agar mendapat gambaran bagian cerita apa yang akan mereka angkat menjadi gagasan ide dalam menggambar ekspresif, sambil menayangkan contoh gambar ekspresif dan foto yang mendukung.

Pada kegiatan inti guru membantu peserta didik dalam memvisualisasikan objek dan teknik penggunaan media agar mempermudah peserta didik dalam mengungkapkan gagasan ide yang akan mereka gambar. Diakhir pelajaran peserta didik menceritakan kembali gambar yang telah mereka buat agar guru mengetahui kesesuaian gambar dan tema serta kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali gambar yang mereka buat. Kemudian guru mengapresiasi beberapa karya terbaik di kelas.

Hasil yang didapat selama tiga siklus, pembelajaran dengan menerapkan pendekatan inspiratif *direct experience* (pengalaman langsung) perubahan dalam kemampuan menggambar ekspresif peserta didik mengalami perubahan yang signifikan. Kemampuan peserta didik dalam menggambar ekspresif mengalami peningkatan. Peningkatan kemampuan yang dihasilkan mengalami peningkatan secara bertahap dilihat dari perolehan poin-poin dalam penilaian, dari mulai kejelasan ide dan kesesuaian dengan tema, kemudian teknik penguasaan media, sampai kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.

Pada Siklus pertama kemampuan menggambar ekspresif peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 74,5 nilai tertinggi 81,8 nilai terendah 69,4 peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM 19 orang dan yang dibawah KKM 2 orang, dengan kecenderungan peserta didik menggambar pantai, namun dibandingkan dengan prasiklus, pada siklus pertama ini kemampuan menggambar ekspresif meningkat dari segi kesesuaian tema dan kejelasan ide cerita.

Pada siklus kedua kemampuan menggambar ekspresif peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 79,1 nilai tertinggi 87,5 nilai terendah 71,1 semua peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM. Peserta didik cenderung menggambar dengan objek angkot kaarena mereka lebih tertarik saat perjalanan menuju tempat menonton teater. Kemampuan peserta didik meningkat dari siklus pertama yaitu penguasaan media alat dan bahan sudah baik.

Pada siklus ketiga kemampuan menggambar ekspresif peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 79,4 nilai tertinggi 88,1 nilai terendah 68,1 peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM 23 orang dan peserta didik yang

**Fikhi Frasethian, 2013**

Penerapan Pendekatan Direct Experience Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menggambar Ekspresif (Penelitian Tindakan Kelas Di SD Mathlaul Khaeriyah Kelas IV)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mendapatkan nilai di bawah KKM 2 orang. Meskipun demikian rata-rata kemampuan menggambar ekspresif yang diperoleh meningkat. Pada siklus ketiga kreativitas yang dituangkan dalam gambar sangat baik karena tidak lagi ditemukan peserta didik yang menggambar diluar tema dengan kata lain menggambar pemandangan. Objek yang digambar sangat bervariasi gambar anak yang satu dengan yang lain berbeda. Meskipun berkecenderungan menggambar dengan objek utama jerapah tetapi objek tambahan atau objek pendukung berbeda satu dengan yang lain.

Dari tiap siklus mengalami peningkatan secara bertahap, dari mulai kesesuaian tema dan kejelasan ide cerita, kemudian penguasaan alat dan bahan hingga kreativitas. Oleh karena itu penerapan pendekatan inspiratif *direct experience* (pengalaman langsung) dapat meningkatkan kemampuan menggambar ekspresif peserta didik.

Peningkatan kemampuan menggambar ekspresif dari prasiklus ke siklus 1 sekitar 4,3% dari siklus pertama ke siklus kedua sekitar 5,4% dan dari siklus kedua ke siklus ketiga peningkatan sekitar 0,3%. Pendekatan *direct experience* dalam penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan menggambar ekspresif peserta didik sekitar 8,6%.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, berikut adalah beberapa saran dalam melaksanakan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada materi menggambar ekspresif dengan menerapkan pendekatan inspiratif *direct experience* (pengalaman langsung):

1. Bagi peserta didik pengalaman yang mereka alami dapat menjadikan sebuah kenguan yang akan mereka selalu ingat, maka sebagai guru dapat menjadikan pengalaman peserta didik sebagai stimulus dalam berkarya seni. Dampaknya adalah kemampuan menggambar ekspresif yang dimiliki peserta didik dapat ditingkatkan.

**Fikhi Frasethian, 2013**

Penerapan Pendekatan Direct Experience Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menggambar Ekspresif (Penelitian Tindakan Kelas Di SD Mathlaul Khaeriyah Kelas IV)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Menceritakan pengalaman adalah salah satu strategi pembelajaran yang mudah dan dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh guru. Guru dapat menambahkannya dengan menayangkan contoh gambar, foto-foto, atau pun benda lainnya seperti cendramata yang didapat saat berliburan. Untuk media contoh gambar jadikan media tersebut sebagai pengantar jangan meminta peserta didik untuk mencontoh persis seperti gambar agar kreativitas mereka dapat terasah.
3. Pengalaman yang akan disampaikan hendaknya pengalaman yang hampir semua peserta didik alami, agar saat memberikan arahan pengalaman mereka dapat menceritakan pengalamannya dan memvisualisasikannya pun lebih mudah, sehingga pada akhir pembelajaran peserta didik pun mampu menceritakan isi dari gambar yang mereka buat.
4. Disarankan sekali untuk peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih dalam lagi tentang penerapan pendekatan *direct experience* (pengalaman langsung) yang dapat meningkatkan kemampuan menggambar ekspresif peserta didik, atau bahkan mencoba untuk tidak sebatas menggambar ekspresif tetapi bidang kajian seni rupa yang lain.

**Fikhi Frasethian, 2013**

Penerapan Pendekatan Direct Experience Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menggambar Ekspresif (Penelitian Tindakan Kelas Di SD Mathlaul Khaeriyah Kelas IV)  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)