

PROGRAM PEMANTAPAN PROFESI KEGURUAN MENGGUNAKAN
MODEL *EXAMPLE NON EXAMPLE* BERBANTUAN MEDIA CETAK
(BUKU GAMBAR)

Irwan Ardiansyah, Gugun Gunawan, Kaharuddin, Sapriadi

1,2,3,4 Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

⁴SMA Negeri 13 Pangkep

desembeee@gmail.com

Abstract

Teaching and learning activities in schools are a series of activities that are consciously planned. With good planning will support the success of teaching, which in turn will improve the quality of education. Fine arts are taught in schools in order to meet the long-term functional needs of students and society. Learning is a process of effort that is carried out by a person to obtain a new change in behavior as a whole, as a result of his own experience in interaction with his environment. Example Non-Example is a tactic that can be used to teach concept definition. The strategy applied from this method aims to prepare students quickly by using 2 things consisting of Examples and Non-Examples from an existing concept definition, and asking students to classify both according to existing concepts. This research is a classroom action research (PTK) collaboratively carried out by P2K students majoring in Fine Arts Unismuh Makassar with the help of a partner teacher in the Fine Arts subject who is also a tutor teacher at UPT SMA NEGERI 13 PANGKEP.

Keywords : *Teaching and learning activities, Fine Art, Example Non- Example*

Abstrak

Kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan serangkaian kegiatan yang secara sadar telah terencana. Dengan adanya perencanaan yang baik akan mendukung keberhasilan pengajaran, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pendidikan. Seni Rupa diajarkan di sekolah dalam rangka memenuhi kebutuhan jangka panjang (*long-term functional needs*) bagi siswa dan masyarakat. belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Example Non-Example adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Strategi yang diterapkan dari metode ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan 2 hal yang terdiri atas Example dan Non- Example dari suatu definisi konsep yang ada, dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif yang dilakukan oleh mahasiswa P2K jurusan Seni Rupa Unismuh Makassar dengan bantuan guru mitra mata pelajaran Seni Rupa yang sekaligus sebagai guru tutor di UPT SMA NEGERI 13 PANGKEP.

Kata Kunci : Kegiatan Belajar Mengajar, Seni Rupa, *Example Non- Example*

Pendahuluan

Kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan serangkaian kegiatan yang secara sadar telah terencana. Dengan adanya perencanaan yang baik akan mendukung keberhasilan pengajaran, yang pada

akhirnya akan meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah melalui proses pembelajaran di sekolah yang dilaksanakan pada semua mata

pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Seni Rupa. Pada hakikatnya belajar merupakan salah satu bentuk kegiatan individu dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhan. Tujuan dari setiap belajar mengajar adalah untuk memperoleh hasil yang optimal. Kegiatan ini akan tercapai jika siswa sebagai subyek terlibat secara aktif baik fisik maupun emosinya dalam proses belajar mengajar.

Slameto (2003) berpendapat bahwa Pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Seni Rupa Adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaanya dengan acuan estetika.

Di dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama. Salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yaitu *Example non example*. Pada dasarnya, *Example non example* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mampu mengubah asumsi bahwa metode resitasi dan diskusi perlu diselenggarakan dalam setting kelompok secara keseluruhan. Karakteristik model *Example non example* siswa dibimbing secara mandiri, berpasangan, dan saling berbagi untuk menyelesaikan permasalahan.

Melihat masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran seperti yang dikemukakan di atas, salah satunya yaitu siswa sering melakukan kegiatan yang tidak mendukung proses pembelajaran menyebabkan rendahnya kualitas hasil gambar siswa.

Metode penelitian

Metode penelitian yang diterapkan adalah classroom action research atau yang dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK ini dilakukan secara kolaboratif peneliti bekerja sama dengan guru kelas sedangkan partisipatif artinya peneliti dibantu partisipasi teman sejawat yang disebut observer (AlidanAsrori, 2009:6) dan (Muslihuddin, 2011:1).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif yang dilakukan oleh mahasiswa p2k jurusan Seni Rupa Unismuh Makassar dengan bantuan guru mitra mata pelajaran Seni Rupa yang sekaligus sebagai guru tutor di UPT SMA NEGERI 13 PANGKEP.

Hasil dan Pembahasan

Sebagai subyek dalam penelitian ini adalah kelas XI SMAN 13 Pangkep untuk tahun pelajaran 2019-2020 dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang, yang terdiri dari 14 orang siswa perempuan dan 8 orang siswa laki-laki.

Tabel 1. statistik skor hasil belajar sosiologi siswa kelas XI SMAN 13 Pangkep

Satistik	Statistik nilai
Subjek	73
Skor ideal	100
Skor maksimum	100
Skor minium	60
Rentang skor	65
Skor rata-rata	76

skor rata-rata setelah diterapkan model pembelajaran *problem based learning* pada siklus I adalah 76 dari skor ideal maksimum 100.

Tabel 2. Distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar
 Seni budaya siswa kelas XI SMAN 13 Pangkep pada akhir siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0- 75	kurang	27	37
2.	76 - 83	cukup	8	11
3.	84 - 92	baik	10	14
4.	93 - 100	Sangat baik	28	38
Jumlah			73	100

Tabel 3. Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Persentase skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0% - 74%	Tidak tuntas	27	37
75% - 100%	Tuntas	46	63
Jumlah		73	100

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seni budaya (rupa) siswa Kelas XI SMAN 13 Pangkep pada akhir siklus I setelah dilakukan tindakan pembelajaran pada akhir siklus satu berada dikategori sedang.

Pembahasan

Pada pertemuan-pertemuan awal pelaksanaan siklus I semangat dan keaktifan siswa menyelesaikan tugas yang diberikan hampir tidak mengalami perubahan. Pada umumnya siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru tanpa ada pemahaman. Jika guru mengajukan pertanyaan siswa tampak lebih berani untuk memberikan jawaban lisan secara bersama-sama. Namun, jika siswa diminta untuk menjawab secara perorangan, maka hanya satu atau dua orang saja yang berani memberikan jawabannya.

Dari hasil pengamatan juga diketahui bahwa penggarapan karya siswa berpengaruh pada suasana dan kondisi dimana mereka berada. Kebanyakan siswa memilih untuk mengerjakan tugas diluar kelas untuk mendapatkan kenyamanan yang diinginkan.

Menjelang pertemuan-pertemuan akhir pelaksanaan siklus I sudah nampak sedikit kemajuan. Hal ini dapat dilihat dari beberapa orang yang berani mengajukan pertanyaan atau tanggapan pada saat proses belajar mengajar. Namun pada umumnya siswa-siswa yang aktif tersebut hanya siswa yang memperoleh nilai yang baik pada tugas sebelumnya.

Kesimpulan

1. Program Pemantapan Profesi Keguruan (P2K) merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh Universitas Muhammadiyah Unismuh khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah untuk diterapkan dalam kehidupan nyata khususnya di lembaga pendidikan formal, non formal, serta masyarakat.
2. Dalam pengajaran di kelas, penulis menerapkan Metode *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa kelas XI SMAN 13 Pangkep.
3. Pelaksanaan P2K di mulai dari kegiatan observasi pembelajaran di kelas, konsultasi persiapan mengajar, membuat RPP, mempersiapkan media dan alat pembelajaran, pelaksanaan praktik mengajar, evaluasi, menyusun laporan P2K pada akhir kegiatan P2K.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chaer, Abdul. 2009. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Rineka Cipta. n
- Hakim, Thursan. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta : Puspa Swara
- Hamalik, Omar. 2009. *Pendekatan Baru Strategi Belajar mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Beranda Jurnal: <https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta/index>

Guru Pencerah Semesta (GPS)

Volume. 1. No. 3, May 2023, pp. 300-304

ISSN: 2985-8712, E-ISSN: 2985-9239

Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.

Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Soeparno. 2002. *Dasar-Dasar Linguistik Umum*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.

Suherman, Erman dkk. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jica.

Sukri Syamsuri, Andi dkk. 2017. *Buku Panduan Program Profesi Keguruan (P2K)*. FKIP Unismuh Makassar.

Suprihatiningrum, Jamil. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi.