



# Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Komik Berdasarkan Fabel dengan Metode *Examples Non Examples* di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri

## Improving Learning Outcomes in Drawing Comics Based on Fables Using the Examples Non-Examples Method in Class VIII at Public Islamic Junior High School

Nikita Putri, Hariyanto\*, Denik Ristya Rini

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: hariyanto.fs@um.ac.id

Paper received: 17-04-2023; revised: 02-05-2023; accepted: 14-06-2023

### Abstrak

Menggambar komik merupakan pembelajaran Seni Budaya kelas VIII. Pembelajaran menggambar komik terhadap peserta didik di kelas VIII-H MTs Negeri Batu, guru sebagai fokus pembelajaran, peserta didik pasif, dan peserta didik kurang motivasi berkarya menggambar komik. Hasil belajar belum memenuhi KKM yang sudah ditetapkan, sehingga peneliti bersama dengan guru berkolaborasi dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan metode *Examples Non Examples* sebagai alternatif untuk pembelajaran menggambar komik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menggambar komik dengan bantuan fabel dan penerapan metode *Examples Non Examples*. Metode yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan McTaggart dengan dua siklus, di mana setiap siklusnya terdapat empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, posttes, dan dokumentasi. Hasil penelitian berupa hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Evaluasi pembelajaran menggambar komik dilakukan dengan menggunakan posttes dan produk akhir.

**Kata kunci:** menggambar komik; hasil belajar; metode *Examples Non Examples*

### Abstract

This study aims to improve the learning outcomes in drawing comics among students of Class VIII-H at MTs Negeri Batu through the implementation of the Examples Non-Examples method, focusing on fable-based content. The research addresses the challenges of passive student engagement and a lack of motivation in artistic creation. The current learning outcomes fall short of the established KKM (Minimum Completion Criteria). To address these issues, a collaborative effort between researchers and teachers was undertaken. The Examples Non-Examples method was employed as an alternative approach to teaching comic drawing. The study follows the Classroom Action Research (PTK) framework developed by Kemmis and McTaggart, encompassing two cycles consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection. The data collection techniques employed include observation, interviews, post-tests, and documentation. The study evaluates the learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor domains. The post-tests and final comic products are utilized to assess the effectiveness of the learning process. By implementing the Examples Non-Examples method, this study aims to enhance students' achievement in learning to draw comics, using fable-inspired content.

**Keywords:** drawing comics; learning outcomes; Examples Non Examples method

## 1. Pendahuluan

Pendidikan Seni di sekolah diwujudkan melalui pembelajaran Seni Budaya. Pembelajaran Seni Budaya dapat mengarahkan perkembangan peserta didik melalui aktivitas bereks-

presi, berkreasi, dan mengapresiasi (Supatmo, 2021). Pembelajaran Seni Budaya merupakan pembelajaran tentang warisan budaya dan karya seni yang memiliki nilai estetis, apresiatif, dan kreatif melalui kegiatan berkesenian (Magang, 2022). Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk mengembangkan kepekaan terhadap rasa estetis, sikap kritis, keartistikan, kreativitas, apresiasi, serta pemahaman seni dalam pengetahuan, sosial, dan teknologi (Suharyoso, 2020). Pembelajaran seni budaya merupakan bagian dari struktur dan isi kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013, pembelajaran seni budaya terdiri dari empat bidang, yaitu seni rupa, seni tari, seni musik, dan teater (Purnomo dkk., 2017). Namun, dalam pembelajaran seni budaya, peserta didik diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan sikap melalui berkarya dalam seni rupa, seni tari, seni musik, dan teater (Purnomo dkk., 2017).

Menggambar komik merupakan salah satu materi dalam bidang seni rupa pada pembelajaran Seni Budaya kelas VIII. Materi menggambar komik bertujuan agar peserta didik memahami konsep, teknik, dan prosedur menggambar komik (Purnomo dkk., 2017). Komik sendiri adalah cerita bergambar yang disusun secara berurutan dengan penggunaan kata-kata. Biasanya, komik menyajikan cerita yang dapat dipahami, sederhana, jelas, lucu, dan menghibur, sehingga diminati oleh berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Munir, 2022). Tampilan komik memiliki daya tarik tersendiri, dan komik juga mengandung teks dan dialog yang disajikan secara singkat. Selain itu, komik juga menggunakan unsur-unsur dalam menggambar seperti kata-kata penggambaran suara, imitasi suara, gerakan yang sulit digambarkan seperti gerimis, benturan pedang, suara binatang yang mengaum, dan sebagainya (Lestari & Afifah, 2021).

Buku fabel adalah buku yang menggabungkan cerita dan ilustrasi gambar tentang binatang, dan dalamnya terdapat pesan moral dan budi pekerti (Sarumpaet & Eyre, 2016). Terdapat dua jenis cerita fabel, yaitu fabel alami dan fabel adaptasi, yang dapat dilihat dari penentuan karakter dan latar cerita. Fabel alami menggunakan karakter binatang yang sesuai dengan keadaan di alam nyata dan menggunakan lingkungan alam tempat binatang tersebut tinggal sebagai latar cerita, sedangkan fabel adaptasi memberikan karakter binatang dengan mengubah sifat aslinya dan menggunakan latar tempat yang berbeda. Selain itu, jenis komik juga dapat dibedakan berdasarkan keberadaan pesan dalam cerita fabel, yaitu fabel koda dan fabel tanpa koda. Fabel koda memberikan pesan yang menjelaskan pelajaran yang dapat diambil dari cerita, sedangkan fabel tanpa koda tidak menyampaikan pesan tersebut. Dalam cerita fabel, binatang digambarkan berperilaku seperti manusia dan dapat berbicara dengan binatang lainnya (Kesumadewi, 2021).

Dengan melihat ilustrasi gambar binatang dan membaca buku cerita fabel, peserta didik dapat memperoleh pesan moral dalam cerita tersebut dan terinspirasi untuk menggambar komik (Hosni, 2022). Oleh karena itu, dengan menggunakan buku cerita fabel sebagai media, diharapkan peserta didik termotivasi dan terinspirasi, sehingga dapat mengembangkan tokoh dan karakter dari ilustrasi cerita ke dalam gambar komik. Selain itu, peserta didik dapat mengembangkan cerita fabel dengan membuat kalimat singkat, jelas, mudah diingat, dipahami, dan menarik perhatian pembaca, sehingga pesan dalam cerita dapat disampaikan dengan baik. Dalam buku *Seni Budaya Revisi 2017 Kelas VIII*, mata pelajaran tersebut menekankan pendekatan belajar aktif, dan peserta didik diajak untuk berani dan mampu menemukan sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekolah, rumah, dan masyarakat sekitar (Purnomo dkk., 2017). Oleh karena itu, peneliti menggunakan buku fabel sebagai media untuk meng-

inspirasi peserta didik dalam berkarya komik, yang dapat diakses oleh peserta didik melalui perpustakaan sekolah, lingkungan masyarakat, dan rumah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dari tanggal 4 Januari 2020 hingga tanggal 25 Januari 2020 di Madrasah Tsanawiyah Negeri Batu, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran di kelas VIII H, metode yang digunakan terbatas pada metode ceramah sehingga peserta didik hanya menjadi pendengar dalam pembelajaran. Peserta didik terlihat bosan selama pembelajaran berlangsung. Bahan ajar yang diberikan juga terbatas pada pemberian materi dari buku paket. Pemberian tugas hanya disampaikan tanpa diberikan penjelasan yang memadai, sedangkan tugas keterampilan hanya sebatas memberi peserta didik gambar komik yang harus digambar ulang. Fasilitas proyektor juga belum merata di setiap kelas, sehingga kegiatan pembelajaran hanya terfokus pada guru dan peserta didik menjadi pasif. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik kelas VIII H, diketahui bahwa pembelajaran hanya menggunakan buku paket, sehingga menurut mereka pembelajaran menjadi membosankan. Selain itu, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami materi menggambar komik. Mereka kurang berminat dalam materi tersebut karena kurangnya motivasi untuk berkreasi dalam menggambar komik. Berdasarkan wawancara dengan guru Seni Budaya kelas VIII H, disebutkan bahwa keterbatasan fasilitas menjadi kendala bagi peserta didik dalam pembelajaran. Penjadwalan mata pelajaran Seni Budaya pada jam terakhir juga menyebabkan sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan pelajaran tersebut. Hal ini berdampak pada kurangnya aktivitas dalam pembelajaran dan mempengaruhi hasil belajar Seni Budaya, terutama pada materi menggambar komik yang tidak optimal. Pencapaian nilai berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) juga belum terpenuhi. Data pra-siklus menunjukkan bahwa dari 34 peserta didik kelas VIII H, hanya 18% yang mencapai KKM 75. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi dalam pembelajaran Seni Budaya pada materi menggambar komik dengan menggunakan metode yang sesuai dengan kondisi kelas, sehingga pembelajaran dapat menjadi efektif, efisien, dan aktif, serta mencapai ketuntasan belajar.

Metode pembelajaran yang digunakan sebagai solusi alternatif terhadap rendahnya pencapaian peserta didik dalam hasil belajar menggambar komik di kelas VIII H adalah metode *Examples Non Examples* (ENE) (Pono & Alexander, 2019). Metode *Examples Non Examples* adalah metode yang menggunakan media visual sebagai contoh yang harus dianalisis oleh peserta didik untuk memahami materi (Agustini, 2015). Metode ini terdiri dari dua komponen, yaitu *examples* dan *non examples*. *Examples* merupakan contoh yang diberikan guru dalam bentuk media visual, sedangkan *non examples* merupakan contoh yang tidak termasuk dalam media visual yang ditampilkan oleh guru. Peserta didik menganalisis media visual tersebut dan menghasilkan deskripsi singkat yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi. Dengan menggunakan metode *Examples Non Examples* (ENE), diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep, teknik, dan prosedur dalam menggambar komik.

Proses pembelajaran di sekolah berperan penting dalam mencapai hasil belajar peserta didik (Palittin dkk., 2019). Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, baik dari faktor internal maupun eksternal. Oleh karena itu, tugas seorang pendidik adalah menciptakan kondisi yang baik bagi peserta didik untuk memulai kegiatan pembelajaran (Kristin, 2016). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka mempelajari materi pembelajaran (Molstad & Karseth, 2016). Hasil belajar merupakan tolok ukur kemampuan peserta didik setelah mereka mengalami proses belajar (Muakhirin, 2014). Penilaian hasil belajar diberikan kepada peserta didik setelah mereka me-

ngalami pengalaman belajar dan mengalami perubahan dalam perilaku. Penilaian ini mencakup tiga ranah, yaitu ranah pengetahuan (kognitif), ranah sikap (afektif), dan ranah keterampilan (psikomotorik) (Nurrita, 2018). Ranah pengetahuan meliputi kemampuan mengingat, memahami, mengetahui, menganalisis, menerapkan, mengevaluasi, dan mencipta. Ranah sikap berkaitan dengan disiplin, mandiri, sopan santun, hubungan sosial, kejujuran, tanggung jawab, dan peduli terhadap lingkungan. Ranah keterampilan melibatkan fungsi sistem saraf, otot, dan psikis, dan meliputi keterampilan kesiapan, kebiasaan, penyesuaian, dan penciptaan (Noviansah, 2020).

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran *Examples Non Examples*, yang telah banyak digunakan dan menunjukkan hasil memuaskan dalam peningkatan hasil belajar. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengaplikasikan metode ini, antara lain adalah penelitian oleh Dwiastuti (2022) yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran *Example Non Example* dalam Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Seni Budaya yang Memuat Pembuatan Karya dengan Motif Flora pada Bahan Tekstil pada Siswa Kelas VII-A Semester 2 SMP Negeri 2 Campurdarat Tulungagung Tahun Pelajaran 2019/2020". Penelitian ini meneliti pembelajaran menggambar motif flora pada bahan tekstil di kelas VII A SMP Negeri 2 Campurdarat Tulungagung, dengan melibatkan penerapan metode *Examples Non Examples* dan mengamati peningkatan hasil belajar.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Linda (2015) yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Student Team Achievement Division* (STAD) dipadukan *Examples Non Examples* dengan Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS 3 SMA Negeri 6 Malang". Penelitian ini membahas pembelajaran pada kelas XI IIS 3 SMA Negeri 6 Malang pada mata pelajaran ekonomi, dengan melibatkan metode pembelajaran kooperatif teknik *Student Team Achievement Division* (STAD) yang dikombinasikan dengan *Examples Non Examples* dan pendekatan kontekstual. Penelitian lainnya yang relevan adalah penelitian oleh Widari (2019) yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya (Tari Rentak Bulian) dalam Metode *Examples Non Examples* di Kelas VIII E SMP Negeri 2 Rengat". Penelitian ini mengkaji peningkatan hasil belajar pada materi Tari Rentak Bulian menggunakan metode *Examples Non Examples* di kelas VIII E SMP Negeri 2 Rengat.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Persamaannya terletak pada penggunaan metode *Examples Non Examples* sebagai solusi dalam penelitian tindakan kelas dan fokus pada ranah hasil belajar, yakni afektif, kognitif, dan psikomotorik. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian yang lebih spesifik pada materi menggambar komik dengan menggunakan buku fabel sebagai media bantu, serta lokasi penelitian yang berada di MTs Negeri Batu. Tujuan penelitian ini adalah (1) menerapkan metode *Examples Non Examples* dalam pembelajaran menggambar komik dengan menggunakan buku fabel di kelas VIII H MTs Negeri Batu, dan (2) meningkatkan hasil belajar pada materi menggambar komik dengan menggunakan metode *Examples Non Examples* di kelas VIII H MTs Negeri Batu. MTs Negeri Batu dipilih sebagai lokasi penelitian karena setelah melakukan observasi dan wawancara, terdapat kebutuhan perubahan dalam pembelajaran Seni Budaya khususnya pada materi menggambar komik di kelas VIII H. Dalam penelitian ini, peneliti bekerja sama dengan guru Seni Budaya untuk mencapai peningkatan hasil belajar atau mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75 dengan menerapkan metode *Examples Non Examples*

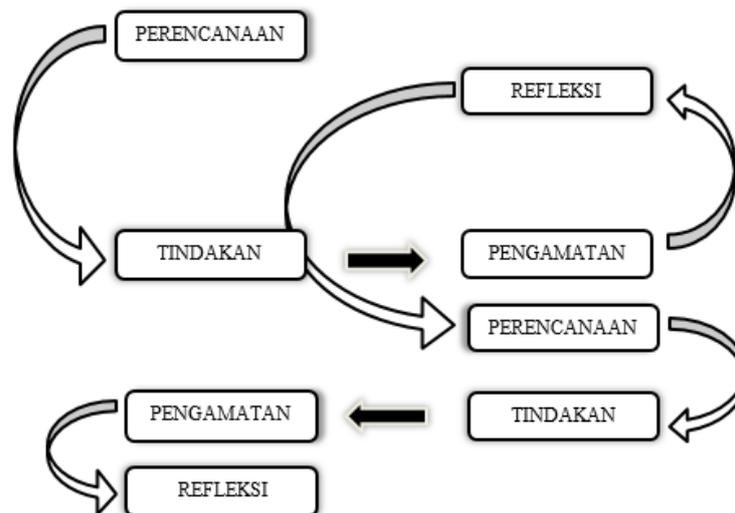
pada pembelajaran menggambar komik dengan menggunakan buku fabel, dan melibatkan peserta didik di kelas VIII H MTs Negeri Batu sebagai subjek penelitian.

## 2. Metode

Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data diuraikan dalam bentuk kalimat atau kata dan didukung oleh pendekatan kuantitatif. Pada dasarnya, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan melakukan tindakan yang lebih baik daripada kegiatan pembelajaran biasa, agar peserta didik menjadi aktif, efektif, efisien, kreatif, dan inovatif (Parnawi, 2020).

Penelitian ini mengadopsi model Kemmis dan McTaggart, dengan penerapan 2 siklus yang terdiri dari 4 tahapan masing-masing. Siklus pertama dilaksanakan dalam 3 pertemuan pada tanggal 1 Februari 2020 - 15 Februari 2020, sedangkan siklus kedua dilaksanakan dalam 3 pertemuan pada tanggal 22 Februari 2020 - 7 Maret 2020, di kelas VIII H MTs Negeri Batu. Subjek penelitian terdiri dari 34 peserta didik, yang terdiri dari 6 laki-laki dan 28 perempuan di kelas VIII H MTs Negeri Batu pada tahun ajaran 2019/2020. Objek penelitian adalah penerapan metode *Examples Non Examples* untuk meningkatkan hasil belajar Seni Budaya dalam pembelajaran menggambar komik. Lokasi penelitian ini berada di MTs Negeri Batu, Jl. Pronoyudo, Dadaprejo, Kecamatan Junrejo, Kota Batu. Materi dalam penelitian ini adalah menggambar komik dengan KD 3.4 memahami prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik dan KD 4.4 menggambar komik dengan berbagai teknik.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat fase dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Jumlah siklus dalam penelitian ini tergantung pada permasalahan yang perlu dipecahkan (Parnawi, 2020).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Parnawi, 2020)

Berdasarkan Gambar 1, dijelaskan bahwa pada siklus 1 dilakukan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kemudian, pada siklus 2 dilakukan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus 1. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data tentang pembelajaran

di dalam kelas, keadaan kelas, dan kebiasaan mengajar guru, guna mengetahui kemampuan peserta didik sebelum tindakan dilakukan.

Kegiatan dalam tahap perencanaan meliputi penyusunan rencana pembelajaran, seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), materi pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar, penyusunan soal posttest, dan instrumen penilaian. Tahap tindakan melibatkan penerapan metode *Examples Non Examples* dalam pembelajaran Seni Budaya, khususnya pada materi menggambar komik berdasarkan fabel. Jenis fabel yang digunakan meliputi fabel alami, fabel adaptasi, dan fabel koda. Tahap pengamatan dilakukan dengan mencatat topik yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran, untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran dan guru sebagai pengajar, dan proses pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian. Tahap refleksi dilakukan setelah selesai melakukan tindakan, dengan melaksanakan diskusi mengenai implementasi rencana tindakan pada siklus berikutnya.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil dari peserta didik. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan atau aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Putri dkk., 2017). Dalam hal ini, guru dibantu oleh peneliti dalam mengobservasi perilaku peserta didik, guna mendapatkan hasil belajar sikap dan keterampilan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui hambatan dan pelaksanaan metode *Examples Non Examples*. Dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data, meliputi kajian dokumen tertulis atau visual untuk melengkapi data dari wawancara dan observasi. Teknik tes dilakukan pada akhir setiap siklus, dengan menggunakan tes tertulis dalam bentuk objektif dan uraian, untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah penerapan metode *Examples Non Examples* (Astriani, 2017).

Instrumen penilaian hasil belajar meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Instrumen penilaian kognitif menggunakan teknik tes dalam bentuk pretest dan posttest, dengan soal objektif dan uraian, yang diberikan kepada peserta didik pada akhir setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menerapkan metode *Examples Non Examples* dalam pembelajaran menggambar komik (Muhammad dkk., 2018). Instrumen penilaian ranah afektif dinilai dari beberapa aspek, seperti disiplin, kemandirian, sopan santun, hubungan sosial, kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan (Permendikbud, 2018). Selain itu, penilaian ranah afektif juga melibatkan penilaian presentasi, termasuk kesesuaian isi pembicaraan dengan isi komik, penggunaan waktu penyajian karya secara efektif, penampilan saat presentasi karya, serta sikap menghargai karya teman dan diri sendiri. Pada instrumen penilaian ranah psikomotorik, dilakukan penilaian terhadap proses selama berkarya dan hasil karya dalam menggambar komik.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan pengamatan terkendali yang dipilih oleh peneliti, namun terdapat beberapa data dalam penelitian yang bersifat kuantitatif. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif, termasuk statistik deskriptif, yang dilakukan dengan menguraikan dan menggambarkan data untuk mengetahui perolehan atau peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah tindakan dilakukan (Sholikhah, 2016). Data yang dimaksud adalah data yang diperoleh selama observasi di kelas, tes berupa ulangan harian, dan catatan lapangan lainnya yang membantu dalam memilah data. Dalam mengukur kriteria penilaian hasil belajar, dilakukan pengamatan terhadap ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik pada setiap peserta didik, dan data hasil observasi dikonversi

menjadi skor menggunakan rumus yang mengacu pada pendapat Alexander dan Pono (2019), sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah kriteria tiap aspek}}{\text{100 Jumlah maksimal}}$$

Rumus untuk menghitung rata-rata nilai masing-masing peserta didik untuk seluruh aspek dalam setiap pertemuan sebagai berikut:

$$\text{Total Nilai} = \frac{\text{Total jumlah kriteria}}{\text{100 Jumlah pertemuan}}$$

Hasil perhitungan rumus di atas dibandingkan dengan berdasarkan kriteria rata-rata hasil belajar peserta didik pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Kriteria rata-rata hasil belajar**

No	Rentan Nilai	Kualifikasi
1	86-100	(A) Sangat baik
2	76-85	(B) Baik
3	56-75	(C) Cukup
4	46-55	(D) Kurang
5	0-45	(E) Sangat kurang

Data hasil belajar dari peserta didik kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata perolehan dan persentase pada ketuntasan belajar di kelas. Kategori nilai rata-rata mengacu pada kriteria ketuntasan minimum (KKM) MTs Negeri Batu yaitu dengan angka 75, dikatakan tuntas jika >75 dan belum tuntas jika <75. Persentase dalam ketuntasan belajar dihitung dengan rumus yang mengacu pada Astuti dkk. (2018) sebagai berikut:

$$\% = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang mendapat nilai}}{\text{Jumlah keseluruhan peserta didik}} \times 100\%$$

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode *Examples Non Examples* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar menggambar komik. Media pembelajaran yang digunakan meliputi PowerPoint materi, video berkarya, dan karya komik. Metode yang digunakan dalam pembelajaran meliputi demonstrasi, tanya jawab, pemberian tugas berkarya, dan diskusi. Penelitian ini menggunakan materi yang terkait dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.4, yaitu memahami prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik, dan KD 4.4, yaitu menggambar komik dengan berbagai teknik.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penerapan metode *Examples Non Examples* dalam penelitian ini dilakukan selama 2 siklus dengan total 6 pertemuan. Kegiatan siklus I dilaksanakan mulai tanggal 1 Februari 2020 hingga 15 Februari 2020, sedangkan kegiatan siklus II dilaksanakan mulai tanggal 22 Februari 2020 hingga 7 Maret 2020. Selanjutnya, berikut penjabaran mengenai pelaksanaan pembelajaran menggambar komik di kelas VIII H MTs Negeri Batu dengan menggunakan metode *Examples Non Examples*.

#### 3.1. Paparan Data Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, kegiatan pembelajaran dilakukan setiap hari Sabtu pada jam 8.00-10.00 (10.30-12.30 WIB).

**Tabel 2. Rekapitulasi data pra siklus**

Nama	Aspek			Nilai	Ketuntasan Peserta Didik	
	Kognitif	Afektif	Psikomotorik		Tuntas	Belum Tuntas
Jumlah	2356	2757	2026	2381	6	28
Rata-rata	69	81	60	70		
Persentase					18%	82%
Kualifikasi				C		

Tabel 2 di atas menjelaskan data pra siklus yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar pada aspek kognitif memiliki nilai rata-rata sebesar 69, aspek afektif memiliki nilai rata-rata 81, dan aspek psikomotorik memiliki nilai rata-rata 60. Nilai akhir pada pra siklus mencapai rata-rata 70 dengan kualifikasi C atau kurang, dengan tingkat penguasaan antara 56-75. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata tingkat penguasaan peserta didik belum mencapai standar kualitas pencapaian keberhasilan nilai yang ditetapkan oleh sekolah.

Dalam hal ketuntasan belajar, sebanyak 28 peserta didik (82%) belum mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya 6 peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM 75, yang merupakan persentase sebesar 18%. Oleh karena itu, berdasarkan data pra siklus tersebut, diperlukan Penelitian Tindakan Kelas guna mengatasi permasalahan tersebut, terutama terkait hasil belajar siswa kelas VIII H di MTs Negeri Batu.

### 3.2. Paparan Data Siklus I

#### 3.2.1. Perencanaan

Tahap pertama Penelitian Tindakan Kelas adalah perencanaan dalam pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan dalam tahap perencanaan dijelaskan sebagai berikut: (1) Melakukan pertemuan dengan guru mata pelajaran Seni Budaya untuk membahas materi menggambar komik yang akan dilaksanakan; (2) Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan skenario dalam pembelajaran Seni Budaya, khususnya materi menggambar komik. RPP dan skenario ini disesuaikan dengan metode *Examples Non Examples* yang akan diterapkan pada pembelajaran. Materi pembelajaran ini didasarkan pada KD (Kompetensi Dasar) 3.4 "Memahami prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik" dan KD 4.4 "Menggambar komik dengan berbagai teknik"; (3) Menyiapkan materi menggambar komik, termasuk gambar-gambar yang relevan dengan materi komik. Materi ini dapat disajikan melalui lembar gambar, presentasi Power-Point, dan video; (4) Menyiapkan sumber belajar, seperti buku paket Seni Budaya untuk Kelas VIII SMP Edisi Revisi 2017, cerita fabel yang relevan, dan video di platform YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jqbw30rjU-U>, <https://www.youtube.com/watch?v=8wGu6f5p3LY>, <https://www.youtube.com/watch?v=NhUX-xdxcB0>; dan (5) Menyusun lembar penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik

#### 3.2.2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan dengan kolaborasi antara peneliti dan guru mata pelajaran Seni Budaya. Berikut adalah penjelasan kegiatan pada setiap pertemuan:

*Pertemuan pertama:* (a) Membentuk kelompok-kelompok diskusi dengan jumlah anggota 5 sampai 6 orang per kelompok. Total ada 6 kelompok dalam satu kelas; (b) Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode *Examples Non Examples*. Peserta didik diminta untuk menganalisis gambar-gambar visual yang diberikan oleh guru dan melakukan

deskripsi terhadap gambar tersebut; dan (c) Peserta didik diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil analisis gambar mereka di depan kelompok.

*Pertemuan kedua:* (a) Peserta didik tetap duduk dalam kelompok yang sama seperti pada pertemuan pertama; (b) Peserta didik memulai proses pembuatan komik dengan menentukan topik dan tujuan komik, menentukan kalimat yang singkat dan mudah dipahami, serta menentukan alur cerita berdasarkan cerita fabel dengan tema kehidupan sehari-hari untuk setiap anggota kelompok; dan (c) Peserta didik mulai menggambar komik dengan membuat storyboard berdasarkan cerita fabel yang dipilih. Mereka menggunakan alat dan bahan yang telah disiapkan sebelumnya.

*Pertemuan ketiga:* (a) Peserta didik tetap duduk dalam kelompoknya masing-masing; (b) Peserta didik menyiapkan alat dan bahan yang telah disiapkan secara individu; (c) Peserta didik melanjutkan proses menggambar komik strip berdasarkan storyboard yang telah dibuat pada pertemuan kedua; (d) Setelah hasil karya selesai, peserta didik mempresentasikan komik yang telah jadi di depan seluruh kelas; dan (e) Peserta didik juga diberikan ulangan harian berupa posttest yang harus diselesaikan. Ulangan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana mereka mencapai tujuan pembelajaran menggambar komik.

### 3.2.3. Pengamatan

Siklus I telah dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan, dan hasil evaluasi menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar peserta didik dalam materi menggambar komik dengan menerapkan metode *Examples Non Examples* masih kurang. Pada pertemuan pertama, terdapat masalah dengan jumlah anggota kelompok yang terlalu banyak, sehingga kondusifitas pembelajaran terganggu. Peserta didik masih kurang memperhatikan pembelajaran, tidak aktif, dan kurang berpartisipasi. Banyak peserta didik yang hanya bergantung pada teman sekelompoknya, sehingga menghabiskan waktu lebih lama dalam menganalisis gambar.

Pada pertemuan kedua, masalah yang sama muncul dengan jumlah anggota kelompok yang terlalu banyak. Hal ini mengakibatkan waktu penugasan menjadi lebih lama karena peserta didik banyak berkomunikasi dengan teman sekelompok dan bergantung pada mereka.

Pada pertemuan ketiga, ditemukan masalah lain, yaitu beberapa peserta didik tidak melakukan perubahan pada ekspresi karakter ilustrasi dari buku cerita fabel. Masih banyak peserta didik yang bingung dalam berkarya komik, sehingga hasil karyanya tidak sesuai dengan ketentuan menggambar komik. Peserta didik juga kesulitan dalam membuat cerita atau kalimat singkat dari cerita fabel, serta menentukan jumlah panel. Selain itu, masih terlihat bahwa peserta didik kurang memahami komik saat melakukan presentasi.

Berikut adalah rekapitulasi nilai peserta didik pada aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif pada siklus I:

**Tabel 3. Rekapitulasi data kognitif, psikomotorik, dan afektif siklus I**

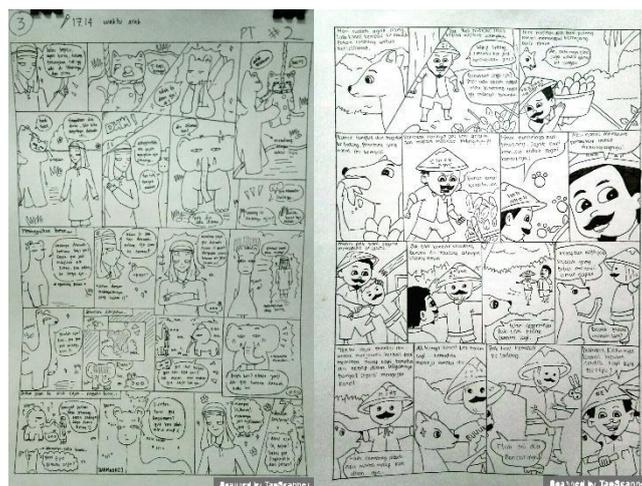
Nama	Aspek			Nilai	Ketuntasan Peserta Didik	
	Kognitif	Afektif	Psikomotorik		Tuntas	Belum Tuntas
Jumlah	2690	2934	2423	2687	22	12
Rata-rata	79	86	71	79		
Persentase					65%	35%
Kualifikasi				B		

Aspek kognitif: rata-rata nilai 79  
Aspek afektif: rata-rata nilai 86  
Aspek psikomotorik: rata-rata nilai 71  
Nilai akhir: rata-rata nilai 79

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I sudah baik, mengalami kenaikan sebesar 12,9%. Namun, tingkat ketuntasan hanya mencapai 65% peserta didik yang tuntas. Untuk mencapai ketuntasan klasikal, diharapkan 85% peserta didik tuntas dalam belajar (Dwiastuti, 2022). Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan pada siklus II agar dapat mencapai ke-tuntasan klasikal yang diharapkan.

### 3.2.4. Refleksi

Berdasarkan data yang disajikan, terdapat beberapa kekurangan pada siklus I dalam pembelajaran materi menggambar komik dengan menggunakan metode *Examples Non Examples*. Oleh karena itu, pada siklus II diperlukan perbaikan dengan mengambil langkah-langkah sebagai berikut: (1) Dalam penerapan siklus II, perlu ditambahkan penggunaan media lain dalam proses pembelajaran, seperti tayangan video dan demonstrasi secara langsung. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan baru kepada peserta didik dan membantu mereka dalam memahami konsep menggambar komik dengan lebih baik; (2) Dalam ranah psikomotorik, peserta didik mengalami kesulitan dalam membuat cerita atau kalimat singkat dari cerita fabel saat menggambar komik strip. Oleh karena itu, perlu diberikan pembelajaran yang lebih mendalam dan bimbingan yang lebih intensif dalam hal ini; (3) Pembagian anggota dalam kelompok masih terlalu besar pada siklus I, sehingga beberapa peserta didik menjadi pasif dalam berkegiatan kelompok. Hal ini dapat mengakibatkan peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran dan cenderung berbicara sendiri dengan anggota kelompok lainnya. Oleh karena itu, pada siklus II, sebaiknya anggota kelompok diperkecil menjadi dua anggota per kelompok belajar. Hal ini akan memfasilitasi interaksi yang lebih aktif antara peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran kelompok; dan (4) Upaya guru dalam menertibkan kelas perlu ditingkatkan agar suasana kelas menjadi lebih kondusif. Selain itu, pengelolaan waktu pembelajaran juga perlu lebih efektif. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih fokus dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 2. Hasil karya menggambar komik siklus I

### 3.3. Paparan Data Siklus II

#### 3.3.1. Perencanaan

Tahap pertama yaitu perencanaan dalam pelaksanaan pembelajaran dalam PTK, kegiatan dalam tahap perencanaan dijelaskan sebagai berikut: (1) Pertemuan dengan guru mata pelajaran Seni Budaya untuk membicarakan materi menggambar komik pada siklus II; (2) Menyusun RPP dan skenario pembelajaran dalam materi menggambar komik yang disesuaikan dengan metode *Examples Non Examples* yang akan diterapkan pada KD (Pengetahuan) 3.4 “Memahami prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik” dan KD (Keterampilan) 4.4 “menggambar komik dengan berbagai teknik”; (3) Menyiapkan materi menggambar komik serta gambar-gambar yang relevan dengan materi komik melalui lembar gambar, PowerPoint dan video yang berbeda dengan siklus I; (4) Menyiapkan sumber belajar, yaitu buku paket Seni Budaya Revisi 2017 Kelas VIII SMP Edisi, buku Cerita Fabel dan video YouTube; dan (5) Menyusun lembar penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk evaluasi siklus II. Kegiatan pelaksanaan siklus II tahap perencanaan dilakukan kegiatan mendiskusikan kembali hambatan yang ditemukan pada siklus I, yang kemudian menentukan alternatif yang akan digunakan pada siklus II untuk mengatasi permasalahan tersebut.

#### 3.3.2. Pelaksanaan

*Pertemuan Pertama:* (a) Peserta didik duduk dengan kelompok yang berbeda dengan pertemuan siklus I; (b) Anggota kelompok dibuat berdasarkan arahan dari guru, kelompok diskusi beranggota masing-masing yang terdiri atas dua orang pada satu kelompok dan total ada 17 kelompok dalam satu kelas; (c) Penerapan metode *Examples Non Examples* pada proses pembelajaran diawali dengan menganalisis media visual yang ditampilkan untuk dideskripsikan oleh peserta didik; (d) Peserta didik mulai berproses dengan menentukan topik dan tujuan, menentukan kalimat yang singkat dan mudah dipahami, menentukan alur cerita berdasarkan cerita fabel dengan tema kehidupan sehari-hari untuk setiap teman dalam kelompok; dan (e) Peserta didik menggambar komik diawali dengan membuat *storyboard* berbantuan cerita fabel dengan alat dan bahan yang telah disiapkan.

*Pertemuan Kedua:* (a) Peserta didik duduk berkelompok seperti pada saat pertemuan pertama; (b) Penayangan video tentang proses menggambar komik di depan kelas. Video yang ditayangkan berbeda dengan video pada siklus I; (c) Guru Seni Budaya melakukan demonstrasi dan diamati oleh peserta didik; (d) Guru menginstruksikan untuk menyiapkan alat dan bahan dalam berkarya; (e) Peserta didik berproses menggambar komik strip sesuai *storyboard* yang sudah dibuat pada pertemuan kedua; dan (f) Hasil karya yang sudah selesai dipresentasikan di depan kelas.

*Pertemuan Ketiga:* Pemberian ulangan harian pada peserta didik, sebagai cara memperoleh hasil ketercapaian tujuan pembelajaran menggambar komik menggunakan metode *Examples Non Examples*.

#### 3.3.3. Pengamatan

Hasil dari pengamatan siklus ke II pada hasil belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran menggambar komik menunjukkan perkembangan yang positif. Pada pertemuan pertama dalam siklus II, terlihat bahwa kondisi kelas sudah lebih kondusif dengan peserta didik tidak lagi mengalami kebingungan dan turut aktif dalam pem-

belajaran. Peserta didik juga sudah mampu membuat cerita atau kalimat singkat dari cerita fabel.

Pada pertemuan kedua, peserta didik tidak lagi mengalami kesulitan atau kebingungan dalam menentukan sudut pandang dan ukuran ilustrasi dalam panel karena mereka sudah memperhatikan demonstrasi dan video proses menggambar komik. Hasil karya komik pada siklus II mengalami perbaikan dan sudah sesuai dengan jenis komik strip, serta lebih menarik dibandingkan dengan siklus I.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar telah mengalami peningkatan setelah penerapan metode *Examples Non Examples* hingga siklus II. Berikut adalah rekapitulasi data hasil belajar dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada siklus II:

**Tabel 4. Rekapitulasi data psikomotorik, afektif dan kognitif siklus II**

Nama	Aspek			Nilai	Ketuntasan Peserta Didik	
	Kognitif	Afektif	Psikomotorik		Tuntas	Belum Tuntas
Jumlah	2966	3145	2820	2977	33	1
Rata-rata	87	93	83	88		
Persentase					87%	3%
Kualifikasi				A		

Tabel 4 di atas menyimpulkan bahwa ketiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, telah mencapai capaian yang sangat baik dengan tingkat ketuntasan sebesar 97% peserta didik, meningkat dari 65% pada siklus sebelumnya. Nilai akhir juga mengalami peningkatan sebesar 10,8%, yaitu dari 79 pada siklus I menjadi 88 pada siklus II. Dengan demikian, keseluruhan kegiatan pembelajaran dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

### 3.3.4. Refleksi

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, penerapan metode *Examples Non Examples* pada pengajaran menggambar komik dengan bantuan cerita fabel di kelas VIII H MTs Negeri Batu, berikut beberapa temuan yang perlu disoroti: (1) Penerapan metode *Examples Non Examples* pada pengajaran menggambar komik dengan bantuan cerita fabel telah mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik; (2) Dengan menerapkan metode *Examples Non Examples* dalam pengajaran menggambar komik dari siklus I hingga siklus II, terdapat peningkatan nilai akhir sebesar 10,8% dan tingkat ketuntasan belajar peserta didik mencapai 97%. Hal ini menunjukkan bahwa capaian hasil belajar peserta didik sudah sangat baik dan telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 85% (Dwiastuti, 2022); dan (3) Perubahan paradigma pembelajaran juga terlihat, dimana pembelajaran tidak lagi bpusat pada guru sebagai pemberi informasi, tetapi guru berperan sebagai fasilitator. Peserta didik secara aktif terlibat dalam pembelajaran menggambar komik baik dalam bentuk kerja kelompok maupun individu.



Gambar 3. Hasil karya menggambar komik siklus II

### 3.4. Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Komik Berbantuan Fabel

Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *Examples Non Examples* dalam pembelajaran menggambar komik telah berhasil mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi pra-siklus, ditemukan bahwa peserta didik cenderung pasif, merasa jenuh, dan kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Mereka mencari hiburan dengan berbicara bersama teman dan kurang memiliki ide kreatif atau motivasi dalam berkarya menggambar komik. Pada siklus I, meskipun ada peningkatan, peserta didik masih terlihat kurang aktif. Beberapa anggota kelompok juga terlihat bergantung pada anggota kelompok lainnya, sehingga pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu, masih ada peserta didik yang bingung dalam memahami prosedur menggambar komik.

Namun, pada siklus II setelah penerapan metode *Examples Non Examples*, terlihat bahwa peserta didik dalam kelompok kecil sudah menjadi lebih aktif baik dalam berkelompok maupun secara individu. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, dan peserta didik sudah fokus pada pembelajaran. Pemahaman peserta didik meningkat secara kritis dalam menganalisis gambar, mereka disiplin dalam menyelesaikan tugas dalam waktu yang ditentukan, dan hasil belajar menggambar komik peserta didik sangat baik.

Berdasarkan penelitian terdahulu, metode *Examples Non Examples* juga memiliki kelebihan. Peserta didik dapat menentukan perbedaan antara contoh dan bukan contoh yang mungkin memiliki karakteristik yang serupa dengan konsep yang ditampilkan sebagai contoh. Selain itu, peserta didik juga diberi kesempatan untuk mengeksplorasi karakteristik konsep yang berlawanan (Linda, 2015). Namun, metode ini juga memiliki kekurangan, yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pembelajaran jika tidak dikelola dengan baik dan efektif (Widari, 2019).

Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar peserta didik telah meningkat setelah menerapkan metode *Examples Non Examples*. Menurut penelitian Linda (2015), persentase ketuntasan pada siklus I adalah 75% dengan rata-rata nilai sebesar 79, sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan mencapai 85% dengan rata-rata nilai 85. Penelitian Widari (2019) juga menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II, dengan persentase ketuntasan meningkat dari 82,75% menjadi 100%. Selain itu, penelitian Dwiastruti (2022)

juga menunjukkan peningkatan hasil belajar, dengan persentase ketuntasan meningkat dari 58,6% pada siklus I menjadi 89,7% pada siklus II.

Dengan demikian, dapat disimpulkan dari penelitian terdahulu bahwa penerapan metode *Examples Non Examples* dalam pembelajaran menggambar komik memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini mengenai pembelajaran menggambar komik dengan metode *Examples Non Examples*, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pencapaian peserta didik. Sebelum penerapan metode tersebut, pada tahap pra-siklus, rata-rata nilai peserta didik berada di angka 70 dengan tingkat ketuntasan sebesar 18%. Namun, setelah penerapan metode pada siklus I, terjadi peningkatan rata-rata nilai menjadi 79 dengan tingkat ketuntasan peserta didik sebesar 65%. Pada siklus II, terjadi peningkatan lebih lanjut dengan rata-rata nilai mencapai 88 dan tingkat ketuntasan mencapai 97%. Dari data tersebut, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan nilai sebesar 12,9% dari siklus I ke siklus II, dan peningkatan total sebesar 25% dari pra-siklus ke siklus II. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dihentikan pada siklus II karena telah mencapai target yang diharapkan (Wahyuni dkk., 2022).

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat diatribusikan kepada beberapa faktor. Pertama, pembelajaran dilakukan dalam kelompok kecil dengan dua anggota, yang memungkinkan kolaborasi dalam menganalisis gambar terkait prosedur menggambar komik. Selain itu, penambahan demonstrasi dalam pembelajaran proses menggambar komik juga berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar.

Penerapan metode *Examples Non Examples* dalam pembelajaran menggambar komik telah terbukti berpengaruh positif berdasarkan data penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Kreativitas peserta didik dalam berkarya menggambar komik meningkat, dan tingkat ketuntasan belajar peserta didik mencapai 97%, di mana 33 dari total 34 peserta didik mencapai nilai di atas KKM 75. Selain itu, penelitian Widari (2019) juga menunjukkan bahwa metode *Examples Non Examples* berpengaruh dalam pembelajaran tari rentak bulian di kelas VIII E SMPN 2 Rengat dengan peningkatan hasil belajar. Penelitian Dwiastuti (2022) juga mengindikasikan bahwa penerapan metode *Examples Non Examples* pada menggambar motif flora di kelas VII A SMP Negeri 2 Campurdarat Tulungagung dapat meningkatkan hasil belajar dengan kriteria keberhasilan yang baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Examples Non Examples* dalam pembelajaran menggambar komik di kelas VIII H MTs Negeri Batu memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode ini efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan menganalisis dalam pelajaran Seni Budaya, khususnya dalam bidang Seni Rupa, dan mendapatkan respons yang sangat baik dari peserta didik.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh dari observasi siklus I hingga siklus II, dengan setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Examples Non Examples* pada pembelajaran menggambar komik dengan bantuan cerita fabel di kelas VIII H MTs Negeri Batu telah memberikan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Pada tahap pra-siklus, ditemukan bahwa hanya 6 peserta didik atau sebesar 18% yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang

ditetapkan sekolah (75), sementara 28 peserta didik atau sebesar 82% masih belum memenuhi KKM. Namun, setelah dilakukan penerapan metode *Examples Non Examples* pada siklus I, terjadi peningkatan yang mencolok. Sebanyak 22 peserta didik atau sebesar 65% telah mencapai atau melebihi KKM, sedangkan 12 peserta didik atau sebesar 35% masih belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam pencapaian hasil belajar peserta didik setelah penerapan metode tersebut. Selanjutnya, pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih signifikan. Sebanyak 33 peserta didik atau sebesar 97% telah mencapai nilai di atas KKM dan memenuhi kriteria ketuntasan klasikal, sedangkan hanya 1 peserta didik atau sebesar 3% yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Examples Non Examples* telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan sebagian besar peserta didik mencapai hasil belajar yang baik. Selama pembelajaran dengan penerapan metode *Examples Non Examples*, peserta didik terlihat lebih aktif dalam berkelompok maupun individu. Pemahaman peserta didik meningkat, yang tercermin dalam kemampuan mereka dalam menganalisis gambar secara lebih kritis. Hasil belajar pada prosedur menggambar komik juga mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan data hasil belajar pada siklus II yang telah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, yakni peningkatan hasil belajar peserta didik melebihi KKM, peningkatan aktivitas peserta didik, dan ketuntasan peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan klasikal, penelitian dapat diakhiri pada siklus tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Examples Non Examples* dalam pembelajaran menggambar komik dengan bantuan cerita fabel pada kelas VIII H MTs Negeri Batu telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## Daftar Rujukan

- Agustini, D. T. B. (2015). Pengaruh Penggunaan Metode Example Non Example Didukung Media Visual Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Sejarah Uang pada Peserta Didik Kelas III Tahun Ajaran 2014/2015. *SIMKI: Sistem Informasi Manajemen Karya Ilmiah Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1–9.
- Astriani, R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example Berbantu Media Gaser Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV SDN Ngesrep 01. *Jurnal Pendas Mahakam*, 2(1), 91–99.
- Astuti, T. I., Idrus, I., & Yennita. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Biologi Siswa SMP. *Dilabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 5–9.
- Dwiastuti, W. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Example Non Example dalam Upaya Peningkatan Prestasi belajar Seni Budaya yang Memuat Pembuatan Karya dengan Motif Flora pada Bahan Tekstil pada Siswa Kelas VII-A Semester 2 SMP Negeri 2 Campurdarat Tulungagung Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(1), 190–201.
- Fitriani, F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Open Ended (Oe) dan Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kearsipan di Smk Swasta Jambi Medan Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Administrasi dan Perkantoran Modern*, 10(2), 1–13.
- Hosni, P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fabel Berbasis Contextual Teaching and Learning di Kelas VII MTs Pancasila [Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu]. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/9081/1/POPI%20HOSNI.pdf>
- Kesumadewi, V. (2021). *Keajaiban Dongeng Teori dan Praktek Mendongeng (Pertama)*. Cipta Media Nusantara.
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 90–98. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v2i1.25>
- Lestari, P. I., & Afifah, L. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Echt Spass dengan Tema Schule untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(11), 1532–1546. <https://doi.org/10.17977/um064v1i112021p1532-1546>

- Linda, S. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Student Team Achievement Division (STAD) dipadukan dengan Contoh Non Contoh dengan Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS 3 SMA Negeri 6 Malang [Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Malang]. <http://repository.um.ac.id/39422/>
- Magang, G. L. (2022). Penerapan Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Materi Tari Tradisional Siswa Kelas III SD Gmit Air Mama Kabupaten Alor NTT [Doctoral Dissertation, Universitas Bosowa]. <https://repository.unibos.ac.id/xmlui/handle/123456789/2192>
- Molstad, C. E., & Karseth, B. (2016). National Curricula in Norway and Finland: The Role of Learning Outcomes. *European Educational Research Journal*, 15(3), 329–344. <https://doi.org/10.1177/1474904116639311>
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 1, 51–57.
- Muhammad, S., Bohari, B., & Suwarni, S. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah dengan Menggunakan Model Pembelajaran Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional (PPSI) pada Siswa Kelas XI A di Madrasah Aliyah Swasta Al-Jihad Pontianak [Doctoral Dissertation, IKIP PGRI Pontianak]. <http://digilib.ikipgriptk.ac.id/id/eprint/529>
- Munir, M. M. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Menggambar Komik Siswa Kelas VIII SI SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo. *RACANA: Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, 2. <https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/racana/article/view/5205>
- Noviansah, A. (2020). Objek Assessment, Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(2), 136–139.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwenty, R. (2019). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa. *MAGISTRA: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6, 9.
- Parnawi, A. (2020). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) (Pertama). Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=djX4DwAAQBAJ&lpg=PP1&ots=HZ-G2uCcE6&dq=ptk%20dari&lr&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>
- Permendikbud. (2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. <https://jdih.kemdikbud.go.id>
- Pono, F. R., & Alexander, F. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 1(2), 110–126. <https://doi.org/10.37364/jireh.v1i2.21>
- Purnomo, E., Haerudin, D., Rohmanto, B., & Juih, J. (2017). Seni Budaya SMP/MTs Kelas VIII (Revisi 2017). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. <http://repository.kemdikbud.go.id/id/eprint/5255>
- Putri, I. S., Juliani, R., & Lestari, I. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 91–94.
- Sarumpaet, R. K. T., & Eyre, R. (2016). Berpikir Tentang Pembangunan Karakter Anak: Bacaan Anak Indonesia? *Seminar Karakter Anak*, 1–169.
- Shaffira, N. (2022). Pengaruh Teknik Pembelajaran Examples Non Examples Berbasis Zoom Meeting Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi (Survey pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Sumatra 40 Bandung) [Doctoral Dissertation, Universitas Pasundan]. <http://repository.unpas.ac.id/55614/>
- Sholikhah, A. (2016). Statistik Deskriptif Penelitian Kualitatif. *Komunika: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 342–362.

- Suharyoso, K. (2020). Kreasi Komik Putar Bertema Probolinggoan dalam Menggambar Komik di SMPN 2 Gending Kabupaten Probolinggo. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 236. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i2.19555>
- Supatmo, S. (2021). Meneguhkan Literasi Multikultural Melalui Pendidikan Seni: Perspektif dan Urgensi Pembelajaran Seni Budaya Abad 21 di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 4. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/818>
- Wahyuni, N. P. S., Widiastuti, N. L. G. K., & Santika, I. G. N. (2022). Implementasi Metode Examples Non Examples dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9 (1), 50–61.
- Widari, V. F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya (Tari Rentak Bulian) dalam Metode Examples Non Examples di Kelas VIII E SMP Negeri 2 Rengat [Doctoral Dissertation, Universitas Islam Riau]. <https://repository.uir.ac.id/7640/>