



EKSPERIMEN KREATIF DESAIN MOTIF HIAS GEOMETRIS PADA PAPAN BERPAKU (*GEOBOARD*)

Recka Chintya Misfanny^{1*}, Heri Soeprayogi^{2*}, Mangatas^{3*}

*Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Kode Pos 20371
Sumatera Utara. Indonesia
Email: reckacm26@gmail.com*

Abstrak

Pendidikan sangat memegang peranan penting dalam tatanan kehidupan manusia. Setiap individu dituntut untuk mampu berkarya dan menciptakan karya yang dapat diperoleh melalui pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan melalui jenjang pendidikan. Dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran Seni Budaya menekankan pada kreativitas, dimana pembelajaran berbasis intelegensia tidak akan memberikan hasil signifikan dibandingkan yang berbasis kreativitas. Realitas penyelenggaraan pendidikan di negeri ini belum menunjukkan upaya pengembangan kreativitas peserta didik. Fenomena tersebut berdampak pada penyelenggaraan pembelajaran, terutama Seni Budaya di SMP atau MTs, sehingga anak tidak memperoleh pengalaman kreatif yang bermakna. Penelitian ini mengkaji eksperimen kreatif dalam membuat desain motif hias geometris menggunakan papan berpaku (*geoboard*). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek siswa kelas VII MTs Nurul Ilmi Kabupaten Langkat. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah tes, dokumentasi dan observasi. Analisis data yang digunakan ialah analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pengetahuan teori mengenai motif hias geometris siswa mendapat nilai yang baik yakni rata-rata nilai 83,33. Sementara itu pada nilai praktek atau penerapan hasil eksperimen kreatif desain motif hias geometris mendapat nilai yang baik dengan rata-rata 84,08. Manfaat penelitian bagi guru dapat dijadikan refleksi dan sekaligus masukan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dan bagi peserta didik dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media belajar kreatif.

Kata Kunci: eksperimen, desain, motif, *geoboard*.

Abstract

Education is an important role in the structure of human life. Each individual is required to be able to work and create works that can be obtained through learning Cultural Arts and Skills through education levels. In the 2013 curriculum on the subject of Arts and Culture emphasizes creativity, where intelligence-based learning will not provide significant results compared to creativity-based. The reality of organizing education in this country has not shown efforts to develop students' creativity. This phenomenon has an impact on the implementation of learning, especially the Cultural Arts in junior high schools or MTs, so that children do not get meaningful creative experiences. This study examines creative experiments in making geometric ornamental motif designs using nail boards (*geoboard*). This study uses a descriptive qualitative method with the subjects of Grade VII students of MTs Nurul Ilmi, Langkat Regency. Data collection techniques used are tests, documentation and observation. Analysis of the data used is qualitative data analysis. The results showed that the theoretical knowledge of geometric ornamental motifs students got a good value that is an average value of 83,33. Meanwhile, the value of the practice or application of the results of creative experimental design of geometric ornamental motifs got a pretty good value with an average of 84,08. The benefits of research for teachers can be used as a reflection and at the same time input in the planning and implementation of learning and for students can be used as an alternative media for creative learning.

Keywords: *experiment, design, motif, geoboard*





PENDAHULUAN

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan tidak terlepas dari mata pelajaran seni rupa. Pendidikan Seni Rupa memberikan siswa kesempatan untuk membangun pengetahuan keterampilan, kreativitas, dan penghargaan terhadap diri sendiri maupun orang lain. Dalam praktik pembelajaran terdapat berbagai macam media yang bisa digunakan sebagai cara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Variasi pemilihan media yang tepat menjadi bagian yang penting dalam pengelolaan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pengamatan atau observasi awal dalam mewawancarai guru Seni Budaya dan Keterampilan pada tanggal 2 Oktober 2018 yang dilakukan bahwa di sekolah MTs Nurul Ilmi Kabupaten Langkat menemukan beberapa permasalahan diantaranya tidak ditemukan pembuatan desain motif hias menggunakan media papan berpaku. Selama ini media yang dipakai hanyalah menggunakan kertas saja. Kurangnya pengetahuan akan pemanfaatan bahan-bahan baru sebagai media pembelajaran dikelas menjadi kaku dan monoton. Guru yang mengajar pada mata pelajaran Seni Budaya tanpa *basic* seni biasanya hanya memberi materi semampunya atau memberi tugas yang hampir sama setiap pertemuannya pada siswa, sehingga siswa merasa bosan. Pada akhirnya siswa menyelesaikan tugas dari guru mata Pelajaran Seni Budaya dan keterampilan meminta bantuan kepada teman yang memiliki kemampuan dalam berkarya. Adapun permasalahan lain yang timbul ialah dari sisi guru. Permasalahan guru dalam pembelajaran Seni rupa yaitu banyaknya materi yang harus disampaikan dan di praktikkan terbatas dengan alokasi waktu. Waktu yang diberikan untuk pembelajaran Seni rupa di kelas VII di MTs Nurul Ilmi yaitu seminggu sekali dan hanya 2 x 30 menit. Padahal efektif pembelajaran ialah 1 x 45 menit dalam satu les pelajaran. Jadi, apabila pembelajaran seni budaya diterapkan praktek seni waktu ini sangatlah singkat dan kurang efektif.

Seni Budaya dan Keterampilan merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengasah kreativitas peserta didik dalam berkarya seni seperti membuat desain motif hias pada pembelajaran Seni Rupa. Penggunaan media pada desain motif hias bermacam-macam seperti kertas, kanvas, kayu, kulit, dan papan. Namun pembuatan desain motif menggunakan media lain seperti papan sangat jarang dijumpai di masyarakat sehingga menyebabkan kurangnya pengetahuan dalam pemanfaatan media papan. Mengapa memilih papan ? karena penggunaan papan merupakan media semi permanen yang apabila diterapkan kembali lagi tinggal mengganti karet sesuai

motif yang diinginkan dan menjadi pembelajaran yang baru dengan media tersebut. Sebagai salah satu solusi menarik yang kreatif ialah penggunaan papan yang disebut *geoboard* (papan berpaku) sebagai alternatif media pembelajaran dan berkarya membuat desain motif hias geometris. Hal tersebut sekaligus menjadi eksperimen dalam media pembelajaran untuk melihat hasil karyanya dan menganalisis hasil karya berdasarkan prinsip-prinsip desain. Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk mewujudkan eksperimen desain motif hias geometris dengan menggunakan papan berpaku (*geoboard*).

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Analisis

Menurut Sudjana (2014: 27) “Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan dari ketiga tipe sebelumnya, dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memisahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain mencari bekerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya.”

Spradley dalam Sugiyono (2016: 244) menjelaskan “*Analysis of any kind involve a way of thinking. It refers to the systematic examination of something to determine its parts, the relation among parts, and the relationship to the whole*”. Analisis dalam penelitian jenis apapun, adalah merupakan cara berfikir. Hal itu berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian, dan hubungannya dengan keseluruhan.

2. Pengertian Eksperimen

Arikunto (2013: 400) menjelaskan “Eksperimen merupakan satu bentuk kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk menimbulkan dengan sengaja variabel yang diteliti”. Dalam hal ini, penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk membuat hasil karya seni berdasarkan media yang ditentukan.

W.H. Wermiester dalam Ali Moch (1987: 130) menyebutkan “Eksperimen merupakan modifikasi kondisi yang dilakukan secara sengaja dan terkontrol dalam menentukan peristiwa atau kejadian, serta pengamatan terhadap perubahan yang terjadi pada peristiwa itu sendiri”. Hal ini bermaksud bahwa eksperimen ialah menelaah proses percobaan pada





kategori data yang dilakukan dengan sistematis serta pengamatan untuk mendapatkan data atau informasi yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

3. Pengertian Kreatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014: 739) mengemukakan pengertian “Kreatif berarti memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta: pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi”. Dalam hal ini, kreatif ialah menciptakan sesuatu yang baru.

Makmur dalam Jurnal EduTech (Vol.1 No. 1 Maret 2015) menyatakan “Kreativitas berkaitan dengan pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dukungan serta dorongan dari lingkungan penghasil produk kreatif”. Dalam hal ini, kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru.

4. Pengertian Desain Motif

1). Pengertian Desain

Kusmiati R, dkk (1999: 2) menjelaskan “Desain pada dasarnya adalah hasil penyusunan pengalaman visual dan emosional dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain yang dituangkan dalam satu kesatuan komposisi yang mantap”.

Sachari Agus (1986: 23) juga menjelaskan “Desain adalah keterampilan, pengetahuan dari medan pengalaman manusia yang tercermin dalam apresiasi serta penyesuaian hidup terhadap kebutuhan spiritualnya”.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan hasil pengalaman dalam bentuk gambar dibuat dengan keterampilan, pengetahuan sang pencipta dengan mengutamakan prinsip-prinsip dan unsur-unsur seni rupa dan desain. Desain yang dibuat tidak lepas dengan yang namanya menggambar dimana menggambar merupakan keterampilan yang bisa dipelajari oleh setiap orang, terutama yang mempunyai minat, (Nainggolan, 2018:214), artinya setiap orang, jika memiliki minat tentunya orang tersebut akan mampu mendesain sebuah karya.

2). Pengertian Motif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengemukakan pengertian “Motif merupakan pola ataupun corak”. Berkaitan dengan hal tersebut pada penelitian ini motif ialah sebuah pola hiasan yang akan dibentuk dengan sedemikian rupa sehingga menjadi ragam hias.

Suhersono (2005: 14) mengatakan “Mencipta gambar (motif) adalah pekerjaan menyusun, merangkai, memadukan bentuk-bentuk dasar motif, bentuk berbagai jenis, dan sebagainya sedemikian rupa sehingga tercipta sebuah bentuk gambar (motif) baru yang indah, serasi, bernilai seni, serta orisinal.”

3). Motif Hias Geometris

Motif Hias adalah bentuk dasar hiasan yang biasanya akan menjadi pola berulang-ulang dalam suatu karya kerajinan atau seni. Adapun motif tertua dari ornamen adalah bentuk geometris, motif ini lebih banyak memanfaatkan unsur-unsur dalam ilmu ukur seperti garis-garis lengkung dan lurus, lingkaran, segitiga, segiempat, bentuk meander, swastika, dan bentuk pilin, patra mesir “L/T” dan lain-lain.

Dalam perkembangan ragam hias, motif geometris dapat dibedakan menjadi enam. Keenam motif tersebut yakni motif meander, swastika, kawung, tumpal, pilin, dan pilin berganda.

5. Prinsip-Prinsip Desain

A.W Sukimin dan Edy Sutandur (2008:43) membagi prinsip desain menjadi prinsip keseimbangan (*balance*), prinsip pusat perhatian (*point of interest*), prinsip kesatuan (*unity*), dan prinsip irama (*rythme*).

6. Papan Berpaku (*Geoboard*)

Ismiyanto (Vol. VIII No. 2 Juli 2014) dalam jurnalnya menyatakan “Papan berpaku atau *geoboard* merupakan media pembelajaran yang lazim digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya untuk pengenalan berbagai bangun geometris dan mencari luas bangun, Kartono (2020:128) menjelaskan media merupakan segala hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, *knowledge*, dan lain sebagainya yang digunakan oleh seorang pendidik kepada peserta didik dengan inovasi media atau penyampaian yang lebih menarik. Papan berpaku merupakan lembaran papan dengan ukuran tertentu yang pada permukaannya ditancapi paku-paku dengan pola dan jarak tertentu dan beraturan. Dengan menggunakan papan berpaku (*geoboard*), peserta didik dapat mengeksplorasi berbagai bangun segi banyak (*polygon*) beraturan maupun tidak beraturan”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif melalui pendekatan eksperimental. Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk mengolah data awal dan menganalisis keadaan



kelas untuk menemukan beberapa sample desain motif hias geometris.

Mengumpulkan data dalam penelitian dilakukan dengan teknik tes yaitu berupa *pretest* dan *posttest* untuk pengetahuan secara teori dan eksperimen desain motif hias geometris dianalisis berdasarkan penerapan prinsip-prinsip desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

1). Penilaian Berdasarkan Pengetahuan Motif Hias Geometris

Untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa terhadap motif hias geometris, peneliti melakukan pre-test dan post-test. Data hasil test yang diperoleh sebelum dan setelah dilaksanakan kegiatan eksperimen berbasis motif hias geometris adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Daftar Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Tentang Pengetahuan Motif Hias Geometris

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Mulia Lisa Ardani	50	90
2	Rangga Arbiansyah	10	60
3	Veny Maulida Wazna	40	100
Jumlah		100	250
Rata-rata Nilai		33,33	83,33

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut, terlihat jelas bahwa terjadi peningkatan ilmu pengetahuan terkait Motif Hias Geometris. Pada hasil pre-test kategori penilaian D (kurang baik) dengan nilai rata-rata 33,33 dari keseluruhan jumlah nilai 100. Sementara itu, pada hasil post-test menunjukkan rata-rata nilai 83,33 dari jumlah keseluruhan nilai 250 dengan kategori Baik. Hasil penilaian ini semua bisa dikatakan sebagai prestasi belajar siswa, dimana prestasi belajar merupakan hasil nilai yang diperoleh seorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, melaksanakan *test*, hasilnya dalam bentuk angka atau huruf, (Azis, 2020).

2). Penilaian Berdasarkan Penerapan Prinsip-Prinsip Desain

Penilaian terhadap prinsip-prinsip desain ditinjau berdasarkan beberapa aspek yakni sebagai berikut:

Tabel 2. Daftar Nilai Desain Motif Hias Geometris Berdasarkan Penerapan Prinsip-Prinsip Desain

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai				Skor (X)	Skor Akhir	Simpulan Penilaian
		<i>Unity</i>	<i>Balance</i>	<i>Point of Interest</i>	<i>Rhyme</i>			
1.	Mulia Lisa Ardani	50	10	75	67	292	73	C
2.	Rangga Arbiansyah	75	100	100	67	342	85,5	B
3.	Veny Maulida Wazna	75	100	100	100	375	93,75	A
Jumlah		200	300	275	234	1009	252,25	
Rata-rata		66,66	100	91,66	78	336,33	84,08	
Keterangan		D	A	A	C	B	B	

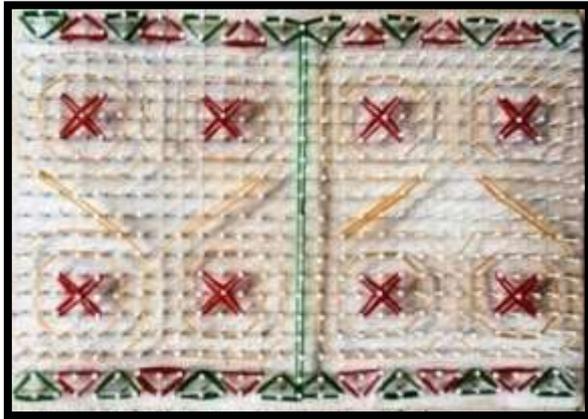
Secara umum, hasil analisis hasil eksperimen desain motif hias geometris oleh siswa kelas VII MTs Nurul Ilmi Pantai Gemi Kabupaten Langkat dikategorikan baik dengan nilai rata-rata sebesar 84,08. Jika dijabarkan sesuai aspek pada prinsip desain terhadap hasil karya siswa, maka diperoleh rata-rata nilai pada prinsip kesatuan (*unity*) sebesar 66,66 yang dikategorikan nilai kurang baik (D), keseimbangan (*balance*) sebesar 100 dengan kategori nilai sangat baik (A), pusat perhatian (*point of interest*) sebesar 91,63 dengan kategori nilai sangat baik (A), dan irama (*rythme*) sebesar 78 dengan kategori nilai C. Indikator prinsip – prinsip desain yang nilainya paling tinggi adalah keseimbangan (*balance*) dengan jumlah nilai = 300 dan nilai rata-rata =100 kategori A (Sangat baik), sedangkan yang rendah adalah kesatuan (*unity*) dengan jumlah nilai = 200 dan nilai rata-rata =66,66 kategori kurang baik (C).





2. Pembahasan

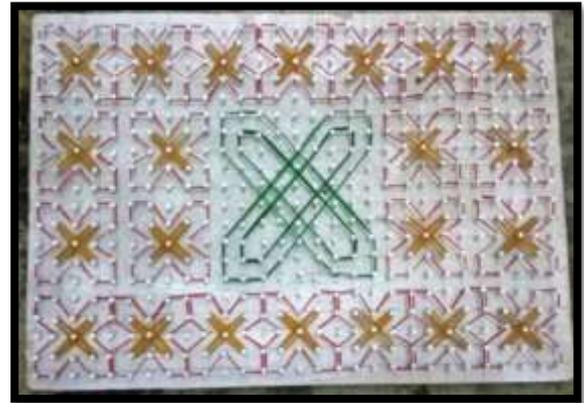
1). Karya 1



Gambar 1. Karya Mulia Lisa Ardani
(Sumber: Recka Chintya Misfanny, 2019)

Hasil karya Mulia Lisa Ardani menerapkan motif hias geometris yakni motif tumpal dan motif pilin berganda. Penerapan motif pilin berganda yang digunakan tidak terlalu kontras antara warna karet dengan *background*. Dalam penerapan prinsip-prinsip desainnya, perolehan skor yang didapat Mulia pada karyanya ialah cukup baik (C) dengan jumlah skor 73. Berdasarkan hal tersebut berikut penjelasannya. Indikator kesatuan yang diperoleh dari karya Mulia ialah 50 dengan 2 ciri yang terlihat. Pada indikator keseimbangan, Mulia memperoleh skor sempurna yakni 100 yang berarti semua ciri tercapai pada karyanya. Pada indikator pusat perhatian memiliki 4 ciri/deskriptor yang berarti penilaiannya sama dengan indikator kesatuan. Akan tetapi, Mulia hanya mampu mencapai 3 ciri saja yang berarti skornya 75. Indikator irama memiliki skor yang sama dengan indikator keseimbangan untuk tiap cirinya. Jadi, skor yang diperoleh Mulia memiliki skor 67 yang berarti hanya 2 ciri saja yang tampak pada karyanya.

2). Karya 2

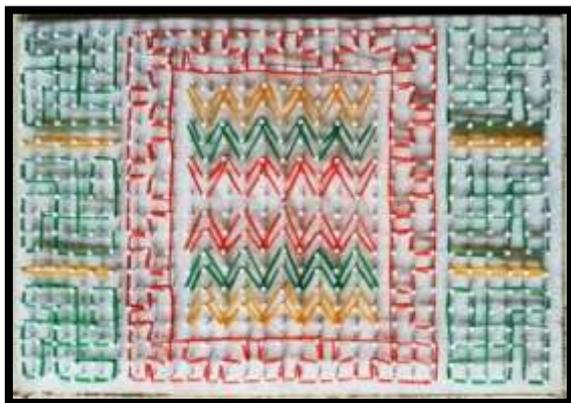


Gambar 2. Karya Rangga Arbiansyah
(Sumber: Recka Chintya Misfanny, 2019)

Motif hias yang diterapkan pada karya Rangga Arbiansyah adalah motif kawung. Penerapan motif kawung yang dipakai memiliki peletakkan yang bagus meskipun hanya satu jenis motif dan juga mempunyai *center* yang sangat menarik. Dalam penerapan prinsip-prinsip desainnya, perolehan skor yang didapat Rangga pada karyanya sudah baik (B) dengan jumlah skor 85,5. Berdasarkan hal tersebut berikut penjelasannya. Penilaian hasil eksperimen kreatif geometris terdapat 4 indikator yang menjadi acuannya yakni indikator kesatuan, keseimbangan, pusat perhatian dan irama. Indikator kesatuan memiliki 4 deskriptor yang berarti $100 : 4 = 25$ untuk tiap cirinya dan skor yang diperoleh Rangga adalah $3 \times 25 = 75$. Pada indikator keseimbangan dan pusat perhatian, Rangga memperoleh skor sempurna yakni 100 yang berarti semua ciri tampak pada karyanya. Indikator irama memiliki 3 deskriptor/ciri yang berarti $100 : 3 = 33,33$. Maka skor untuk indikator keseimbangan dibulatkan menjadi 1 deskriptor skornya 33, 2 deskriptor terpenuhi skornya 67 dan apabila terpenuhi semua maka skor menjadi 100. Jadi, skor yang diperoleh Rangga ialah 67 dari 2 ciri yang tercapai.



3).Karya 3



Gambar 2. Karya Veny Maulida Wazna
(Sumber: Recka Chintya Misfanny, 2019)

Penerapan motif hias geometris yang digunakan pada karya Veny Maulida Wazna ada 3 jenis yakni motif tumpal, motif swastika dan motif meander. Ketika motif tersebut memiliki perpaduan warna yang sangat kontras dan peletakkan antara motif satu dengan yang lainnya berkesinambungan. Berdasarkan hal tersebut dalam penerapan prinsip-prinsip desainnya, perolehan skor yang didapat Veny pada karyanya sangatlah baik (A) dengan jumlah skor yang memuaskan yakni 93,75. Berikut penjelasannya, penilaian hasil eksperimen kreatif geometris terdapat 4 indikator yang menjadi acuannya yakni indikator kesatuan, keseimbangan, pusat perhatian dan irama. Indikator kesatuan dan keseimbangan memiliki skor yang sama yakni 100 yang didapat dari semua ciri yang tercapai. Indikator pusat perhatian memiliki 4 deskriptor yang berarti $100 : 4 = 25$. Hal itu berarti untuk skor tiap ciri/deskriptor pada indikator kesatuan bernilai 25. Maka, pada karya Veny tampak 3 ciri saja yang tercapai dengan perolehan skor $3 \times 25 = 75$. Sementara itu, pada indikator keseimbangan, pusat perhatian dan irama perolehan skor yang didapat oleh Veny ialah sempurna yakni 100 dari pencapaian semua ciri pada karyanya.

KESIMPULAN DAN SARAN

1.Kesimpulan

Data hasil perbandingan nilai pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa terkait Motif Hias Geometris. Berdasarkan hasil pre-test, hasil post-test jauh lebih tinggi. Pada hasil pre-test kategori penilaian D (kurang baik) dengan nilai rata-rata 33,33 dari keseluruhan jumlah nilai 100. Sementara itu, pada hasil post-test menunjukkan rata-rata nilai 83,33 dari jumlah keseluruhan nilai 250 dengan kategori Baik. Aspek pada prinsip desain terhadap hasil karya siswa, maka diperoleh rata-rata nilai pada prinsip kesatuan (*unity*)

sebesar 66,66 yang dikategorikan nilai kurang baik (D), keseimbangan (*balance*) sebesar 100 dengan kategori nilai sangat baik (A), pusat perhatian (*point of interest*) sebesar 91,63 dengan kategori nilai sangat baik (A), dan irama (*rythme*) sebesar 78 dengan kategori nilai C. Indikator prinsip – prinsip desain yang nilainya paling tinggi adalah keseimbangan (*balance*) dengan jumlah nilai = 300 dan nilai rata-rata =100 kategori A (Sangat baik), sedangkan yang rendah adalah kesatuan (*unity*) dengan jumlah nilai = 200 dan nilai rata-rata =66,66 kategori kurang baik.

2.Saran

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa terhadap motif hias geometris. Namun kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip-prinsip desain pada karya desain motif masih dalam kategori cukup baik yakni dengan nilai rata-rata 79,69. Dengan demikian sebaiknya siswa berlatih lebih intensif sehingga hasil karya desain motif hias geometris siswa menjadi lebih baik untuk kedepannya. Dengan terus berlatih siswa juga akan semakin mengenal prinsip dan jenis-jenis motif hias geometris yang telah mereka pelajari. Dengan demikian membuat desain motif hias geometris dengan papan berpaku (*geoboard*) adalah salah satu cara membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dengan bereksperimen kreatif menggunakan media yang baru.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M, (1987), *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa.
- A. W, Sukimin dan Edy Sutandur, (2008), *Terampil Berkarya Seni Rupa I*. Solo: Tiga Serangkai.
- Arikunto, Suharsimi, (2013), *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azis, A. C. K. (2020). *Pengertian Prestasi Belajar*. Diunduh 09 Juni 2020. [Online]. Di <https://alammayamahasiswa.blogspot.com/2020/06/pengertian-prestasi-belajar-what-is.html>.
- Departemen Pendidikan Nasional, (2014). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Ismiyanto, PC. S, (2014), Implementasi Papan Berpaku: Pengembangan Kreativitas Anak Usia SMP dalam Menggambar Motif. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 91-100.
- Kartono, G., Mesra, M., & Azis, A. C. K. (2020). Pengembangan Media Ajar Grafis Komputer Materi WPAP dalam Bentuk E-book dan Video Tutorial bagi Mahasiswa Seni Rupa. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 127-132.





- Kusmiati R, Artini, Sri Pudjiastusi dan Pamudji Suptandar, (1999), *Teori Dasar Disain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Makmur, Agus, (2015), Efektifitas Penggunaan Metode Base Method Dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP N 10 Padangsidempuan. *Jurnal EduTech*. 1(1), 1-15.
- Nainggolan, M., Silaban, B., & Azis, A. C. K. (2018). Analisis Karya Gambar Bentuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Simangumban Berdasarkan Prinsip-Prinsip Seni Rupa. *Gorga Jurnal Seni Rupa*, 7(2), 212-217.
- Sachari, Agus, (1986), *Desain Gaya dan Realitas*, Cet: 1. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sudjana, (2014), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, (2016), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet: 19. Bandung: Alfabeta.
- Suhersono, Hery, (2005), *Desain Bordir Motif Fauna*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

