

**MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL PADA MATERI MENGGAMBAR FLORA,
FAUNA DAN ALAM BENDA DI KELAS VII SMP NEGERI 3 RAMBAH HILIR**

Oleh

Erni Yulita

SMA Negeri 3 Rambah Hilir

erniyulita3@gmail.com

Article History

Received : February 2019

Accepted : June 2019

Published : July 2019

Keywords

*Creativity, cultural art,
contextual*

Abstract

This study aims to improve the creativity of class VII.A students in Cultural Arts subjects in drawing Flora, Fauna and Nature in SMP Negeri 3 Rambah Hilir in the academic year 2016/2017.

This research was carried out for two cycles. The subjects of this study were students of class VII-I of SMP Negeri 3 Rambah Hilir, amounting to 28 students. Based on the results of the study through contextual learning models can increase creativity in the subjects of Cultural Arts and Skills in drawing Flora, Fauna and Nature. From the results of the picture students showed improvement.

In the first cycle there was an increase with an average value of 60.3 and in the second cycle also increased from an average value of 63.63 to 64.78. Completeness in drawing illustrations of students in cycle II increased by 100%.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VII.A pada mata pelajaran Seni Budaya dalam menggambar Flora, Fauna dan Alam Benda di SMP Negeri 3 Rambah Hilir tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-I SMP Negeri 3 Rambah Hilir yang berjumlah 28 siswa. Berdasarkan hasil penelitian melalui model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dalam menggambar Flora, Fauna dan Alam Benda. Dari hasil gambar siswa menunjukkan peningkatan.

Pada siklus I mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai 60,3 dan pada siklus II juga mengalami peningkatan dari rata-rata nilai 63,63 menjadi 64,78. Ketuntasan menggambar ilustrasi siswa pada siklus II meningkat 100 %.

A. Pendahuluan

Muatan seni budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni.

Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Depdiknas (2006 : 3) menjelaskan bahwa mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada satuan pendidikan tingkat SMP memiliki keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Oleh karena itu, pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan

pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional. Dalam pendidikan seni di SMP, pendidikan seni diarahkan pada pembentukan sikap sehingga terjadi keseimbangan intelektual, akal pikiran dan kepekaan emosi.

Pada masa SMP, ungkapan perasaan siswa memungkinkan mereka untuk berekspresi secara wajar dan penuh spontan sehingga proses tersebut memiliki kebermaknaan bagi perkembangan mereka. Namun, demikian dalam berekspresi kadang siswa masih mengalami hambatan, siswa masih ragu-ragu untuk berekspresi secara spontan. Hal ini dapat dilihat pada hasil gambar siswa kelas VII. A SMP Negeri 3 Rambah Hilir yang belum terlihat bagus. Bentuk-bentuk gambar siswa masih sederhana, belum terlihat kreativitas siswa yang menjadikan gambar lebih hidup. Kurangnya kreativitas siswa

dalam menggambar karena dalam pembelajaran SBK yang selama ini dilaksanakan masih bersifat konvensional. Contohnya dalam menggambar, guru hanya memberi contoh gambar tertentu di papan tulis dan siswa menggambar berdasarkan contoh gambar dari guru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Penelitian ini meneliti kreativitas. Menggambar Flora, Fauna dan Alam Benda dengan menggunakan Model Pembelajaran Kontekstual.

Menurut Oja dan Sumarjan (dalam Titik Sugiarti, 1997: 8) mengelompokkan penelitian tindakan menjadi empat macam yaitu, (a) guru sebagai peneliti, (b) penelitian tindakan kolaboratif; (c) simultan terintegratif; (d) administrasi sosial eksperimental.

Dalam penelitian tindakan ini

menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian ini adalah guru. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini bertempat di SMP Negeri 3 Rambah Hilir, Kabupaten Rokan Hulu. Subyek penelitian adalah siswa-siswi Kelas VII.A SMP Negeri 3 Rambah Hilir tahun pelajaran 2016/2017 pada pokok bahasan menggambar Flora, Fauna dan Alam Benda.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan pengambilan data melalui instrument penelitian berupa tes dan mendapatkan tes yang baik, maka data tes tersebut diuji dan dianalisis. Pengambilan data yang dilakukan pada mata pelajaran Seni Budaya di Kelas VII.A SMP Negeri 3 Rambah Hilir Tahun Pelajaran 2016/2017 sesuai dengan perencanaan sesuai siklus

penelitian tindakan.

Untuk melihat perubahan peningkatan kreativitas hasil gambar siswa, tiap siklus guru melakukan penilaian sebanyak satu kali yaitu pada pertemuan kedua dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan. Kreativitas yang diharapkan dapat diukur berdasarkan indikator kinerja yang telah ditentukan yang bisa disimpulkan dalam nilai sebagai nilai formatif. Indikator kinerja tersebut antara lain berupa: kesesuaian gambar dengan tema yang ditentukan, pengembangan objek-objek yang digambar, pewarnaan yang bervariasi, serta ketekunan dalam menggambar.

Dari hasil menggambar siswa yang dirangkum dalam lembar penilaian seperti terlampir di bagian lampiran dapat dilihat bahwa frekuensi kreativitas siswa tiap siklus mengalami kenaikan. Perubahan kreativitas tersebut juga mengakibatkan perubahan frekuensi dan persentase ketuntasan belajar siswa. Selain data tentang hasil menggambar, peneliti juga mencatat tentang masalah-masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Data-data tersebut diperoleh dari hasil pengamatan peneliti selama proses pembelajaran dalam siklus I dan siklus II.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar

Siklus I

Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah
10	12	32
31%	69%	100%

Pada siklus I, diperoleh hasil bahwa hanya 10 siswa yang memperoleh ketuntasan belajar atau 31% dari keseluruhannya, sehingga perlu dilanjutkan pada siklus kedua.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar

Siklus II

Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah
32	0	32
100%	0%	100%

Pada siklus II, diperoleh hasil bahwa hanya seluruh siswa yang telah memperoleh ketuntasan belajar, sehingga penelitian dianggap berhasil dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

2. Pembahasan

Dari data yang telah diterangkan tersebut dapat dilihat bahwa kreativitas hasil menggambar siswa pada siklus I sudah mengalami kenaikan walaupun belum signifikan yaitu dari rata-rata 58,3

dengan jumlah 10 siswa dari 32 siswa yang tuntas. Hasil menggambar pada siklus II juga mengalami kenaikan dari rata-rata nilai 58,3 menjadi 69,3. Kreativitas menggambar siswa pada siklus II bertambah dengan keseluruhan siswa tuntas. Proses dan hasil pembelajaran pada siklus I belum berhasil secara signifikan. Hal ini karena banyak kendala dan hambatan yang muncul selama pelaksanaan proses pembelajaran tersebut. Adapun kendala dan masalah yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran untuk siklus I adalah sebagai berikut:

1. Siswa bingung dalam menentukan tema atau objek yang akan digambar sehingga waktunya terbuang untuk mencari objek.
2. Pada siswa laki-laki sebagian besar apabila diberi waktu untuk keluar kelas mencermati objek, waktunya lebih banyak dipakai untuk bermain-main.
3. Adanya sikap apatis siswa laki-laki serta tidak ada kemauan untuk melakukan tugas dengan sungguh-sungguh. Ada kecenderungan sebagian masyarakat di wilayah SMP kami kurang peduli terhadap pendidikan. Hal ini menjadikan

beberapa siswa di SMP kami malas belajar serta berpengaruh pada aktivitas pembelajaran di sekolah dalam hampir semua mata pelajaran.

4. Mengingat objek gambar aktivitas manusia yang selalu bergerak, beberapa siswa mengeluh, mereka tidak fokus pada bagian-bagian yang digambar.
5. Waktu yang terbatas membuat siswa terburu-buru dan kurang maksimal dalam menggambar.

Dari hasil penelitian selama siklus I, hasilnya masih belum sesuai dengan harapan peneliti. Perubahan yang terjadi pada hasil gambar siswa masih belum signifikan. Hanya beberapa siswa saja yang mencapai perubahan yaitu kreativitas hasil gambarnya lebih terlihat hidup dari hasil sebelumnya. Untuk itu, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II dengan beberapa perbaikan dengan strategi sebagai berikut:

1. Guru membatasi tema sesuai dengan situasi yang dijumpai siswa di sekolah.
2. Pada pertemuan pertama setelah

siswa melihat contoh-contoh gambar ilustrasi, guru mengarahkan siswa untuk menentukan tema atau objek yang akan digambar nantinya.

3. Perhatian lebih difokuskan pada siswa laki-laki untuk membimbing mereka melaksanakan kegiatan yang ditugaskan.
4. Guru lebih sering memberi motivasi pada siswa agar siswa bersemangat untuk menggambar.
5. Mengarahkan siswa untuk saling bekerja sama. Misalnya, meminta temannya bergantian menjadi model gambar dengan posisi diam.

Pembelajaran pada siklus II sudah mengalami peningkatan, namun masih ada kendala-kendala yang muncul, antara lain:

1. Siswa merasa kesulitan menggambar bentuk badan manusia, baik bentuk-bentuk wajah, anggota badan, maupun proporsi.
2. Siswa belum sepenuhnya menggambar sesuai dengan objek yang dilihat, masih ada siswa yang mengandalkan daya khayal atau imajinasi mereka dalam menggambar sehingga hasilnya tidak

sesuai dengan objek yang digambar.

3. Dalam mewarnai, siswa ada yang belum bisa memadukan warna dengan baik karena kebiasaan mereka menggambar tanpa diberi warna.
4. Rasa terburu-buru siswa ingin cepat menyelesaikan pekerjaan mereka sehingga hasilnya kurang maksimal.

Meskipun proses pembelajaran pada siklus II masih muncul masalah, namun secara keseluruhan pelaksanaan PTK pada siklus II sudah berhasil. Kreativitas siswa dalam menggambar sudah meningkat, baik dari segi kesesuaian gambar dengan tema yang ditentukan, pengembangan objek-objek yang digambar, pewarnaan, maupun ketekunan dalam menggambar, walaupun semuanya masih perlu peningkatan lagi.

Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari dengan meningkatkan pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya, dengan strategi sebagai berikut:

1. Sebelum mengajarkan materi tentang ilustrasi manusia dan kehidupannya, siswa diingatkan kembali pada materi menggambar manusia atau proporsi tubuh manusia.
2. Siswa dihibau untuk memiliki alat pewarna (cat air) dan selalu memberi warna pada gambar mereka sehingga akan terbiasa mewarnai hasil gambar mereka.
3. Guru sering-seringlah memberi motivasi tentang manfaat menggambar dan membuat gambar yang baik.
4. Hasil gambar siswa yang bagus-bagus, dipajang di dinding kelas agar siswa merasa bangga dan bersemangat untuk menghasilkan gambar yang baik.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kreativitas menggambar Flora, Fauna dan Alam Benda pada siswa kelas VII.A SMP Negeri 3 Rambah Hilir tahun pelajaran 2016/2017. Peningkatan kreativitas tersebut dapat diketahui dari

data dan hasil gambar yang dikumpulkan selama penelitian. Dari hasil gambar siswa dapat dilihat kreativitas siswa dalam menggambar sudah meningkat, baik dari segi kesesuaian gambar dengan tema yang ditentukan, pengembangan objek-objek yang digambar, pewarnaan, maupun ketekunan dalam menggambar, walaupun semuanya masih perlu peningkatan lagi.

Hal itu berdampak pula pada hasil tes formatifnya. Dapat dilihat pada siklus I sudah mengalami kenaikan walaupun belum signifikan yaitu dari rata-rata 58,3 dengan jumlah 10 siswa dari 32 siswa yang tuntas. Hasil menggambar pada siklus II juga mengalami kenaikan dari rata-rata nilai 58,3 menjadi 69,3. Kreativitas menggambar siswa pada siklus II bertambah dengan keseluruhan siswa tuntas.

Dari data tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang berjudul "Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Kontekstual pada Materi Menggambar Flora, Fauna dan Alam Benda Di Kelas VII.A SMP Negeri 3 Rambah Hilir pada tahun pelajaran 2016/2017" yang dilakukan sebanyak

dua siklus dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar ilustrasi.

Daftar Pustaka

- Eko, Purnomo, dkk. 2016. Seni Budaya SMP/MTs Kelas VII. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muharam. E. 1993. Pendidikan Kesenian II (Seni Rupa). Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Sugiyanto. 2008. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Surakarta: Pendidikan Latihan Profesi Guru.
- Zakarias, Sukarya, dkk. 2008. Pendidikan Seni. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.