

**PENGUNAAN LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
PEMBELAJARAN SENI RUPA DI KELAS X MIA 3 SMAN 15 PADANG**

**ARTIKEL**



**Oleh :**

**ElvandrilAdhari**

**NIM.15020027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA**

**JURUSAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

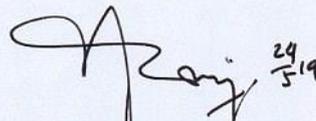
PENGGUNAAN LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
PEMBELAJARAN SENI RUPA DI KELAS X MIA 3 SMAN 15 PADANG

ElvandriIAdhari

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi ElvandriIAdhari untuk persyaratan wisuda  
dan telah diperiksa/disetujui oleh pembimbing.

Padang, Mei 2019

Dosen Pembimbing,



Drs. Yusron Wikarya, M. Pd

NIP 19640103.199103.1.005

## Abstrak

Tujuan peneliti dalam penelitian adalah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dengan menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar pada pembelajaran seni rupa di kelas X MIA 3 SMA Negeri 15 Kota Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Instrumen penelitian yakni tes hasil belajar peserta didik, angket kreativitas peserta didik, lembar observasi aktifitas belajar siswa, lembar aktifitas mengajar guru. Hasil penelitian menyatakan bahwa 1). Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar dapat meningkatkan kreatifitas siswa pada pembelajaran Seni Rupa di kelas X MIA 3 SMA Negeri 15 Padang, 2). Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Seni Rupa di kelas X MIA 3 SMA Negeri 15 Padang.

## Abstract

The purpose of the researchers in the study was to improve creativity and learning outcomes by using the environment as a source of learning in learning art in class X MIA 3 of SMA Negeri 15 Kota Padang. The research method used is classroom action research. The research instrument is the test of student learning outcomes, student creativity questionnaire, observation sheet of student learning activities, teacher teaching activity sheet. The results of the study state that 1). The use of the environment as a learning resource can increase students' creativity in learning Fine Arts in class X MIA 3 of Padang State High School 15, 2). The use of the environment as a learning resource can improve student learning outcomes in learning Fine Arts in class X MIA 3 Padang 15 High School.

**PENGUNAAN LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
PEMBELAJARAN SENI RUPA DI KELAS X MIA 3 SMAN 15 PADANG**

Elvandril Adhari<sup>1</sup>, Yusron Wikarya<sup>2</sup>,

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

FBS Universitas Negeri Padang

email: evanguci@gmail.com

abstract

The purpose of the researchers in the study was to improve creativity and learning outcomes by using the environment as a source of learning in learning art in class X MIA 3 of SMA Negeri 15 Kota Padang. The research method used is classroom action research. The research instrument is the test of student learning outcomes, student creativity questionnaire, observation sheet of student learning activities, teacher teaching activity sheet. The results of the study state that 1). The use of the environment as a learning resource can increase students' creativity in learning Fine Arts in class X MIA 3 of Padang State High School 15, 2). The use of the environment as a learning resource can improve student learning outcomes in learning Fine Arts in class X MIA 3 Padang 15 High School.

Keywords: Environmental studies, learning outcomes, significant

---

<sup>1</sup> Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa

<sup>2</sup>Pembimbing, dosen FBS Universitas Padang

## A. Pendahuluan

Pembelajaran seni merupakan bagian dari pendidikan nasional yang penting untuk meningkatkan keterampilan peserta didik. Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Bab II Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa: "Pendidikan Nasional Indonesia berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertanggung kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Pendidikan seni di sekolah seharusnya lebih diperhatikan, karena pelajaran seni tidak hanya berperan dalam meningkatkan hasil pengetahuan, akan tetapi juga berpengaruh kepada keterampilan peserta didik.

Tujuan dilakukannya pembelajaran adalah mencapai tujuan dari pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya. Hal ini jelas besar kaitannya dengan hasil belajar. Jika hasil belajar bagus, maka dianggap pembelajaran sudah mencapai tujuan yang diinginkan. Begitu juga sebaliknya, jika hasil belajar rendah maka dianggap tujuan dari pembelajaran belum tercapai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran atau meningkatkan hasil belajar, setiap instansi pendidikan melakukan berbagai upaya yang mungkin bisa meningkatkannya. Karena hasil

belajar dari nilai peserta didik sangat menentukan kualitas proses pembelajaran yang terjadi sebelumnya. Eswendi (2012 : 20) menyatakan bahwa “Penilaian hasil belajar yang dilakukan kepada peserta didik merupakan penilaian sebagai *assessment* yaitu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh dan mengefektifkan informasi tentang hasil belajar peserta didik pada tingkat kelas selama dan setelah dilakukan kegiatan pembelajaran.” Jadi, hasil belajar peserta didik di akhir memperlihatkan tingkat penguasaan dan pemahaman peserta didik dengan pembelajaran sebelumnya.

Peserta didik saat ini dituntut untuk lebih mandiri dan juga kreatif. Apalagi pada pelajaran seni rupa, keterampilan peserta didik harus diasah sedemikian rupa. Pembelajaran seni rupa tidak menekankan pada konsep-konsep semata yang akan menimbulkan kejenuhan pada setiap peserta didik, namun lebih kepada keterampilan dalam berkarya seni. Metode dan sumber belajar yang digunakan dapat bermacam ragam dan bisa ditemukan di mana saja. Sedangkan pada kenyataannya, masih banyak sekolah-sekolah yang masih menggunakan metode klasik dalam mengajar, contohnya saja di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Kota Padang. Hal ini akan menyebabkan kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik lalu sumber belajar yang begitu monoton. Pembelajaran seni rupa harus menyenangkan, sehingga memungkinkan peserta didik berminat dan merasa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran seni

rupa. Kadang peserta didik merasakan jenuh ketika belajar pembelajaran seni rupa yang selalu memakai metode-metode lama seperti ceramah yang membuat peserta didik kurang berperan aktif dalam pembelajaran.

Kurangnya kegiatan menjadikan peserta didik cepat merasa bosan, contohnya saja kegiatan pembelajaran seni rupa yang sering dilakukan di ruang kelas. Mewajibkan peserta didik duduk rapi, sambil mendengarkan keterangan dari guru di depan kelas, guru juga sering menjadikan ruang kelas sebagai satu-satunya sumber belajar. Sedangkan dalam pelajaran seni rupa peserta didik harus merasa nyaman dan santai, agar jiwa seni dan keterampilan peserta didik dapat terealisasi dengan baik. Belajar di luar ruang kelas membuat suasana terasa lebih menyenangkan serta dapat memberi kebebasan bagi peserta didik ketika memperoleh pengalaman belajar dibanding hanya dalam kelas.

Itulah yang terjadi di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Koto Padang. Hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah, begitu pula dengan hasil belajar praktik menggambar. Dapat dilihat bahwa peserta didik tidak mandiri, tugas praktik menggambar peserta didik tidak ada perubahan dari waktu ke waktu, hanya meniru dari karya yang pernah ada, tidak mau bertanya, mudah bosan dalam pembelajaran, dan selalu bergantung pada guru. Hal demikian terjadi sebab ada beberapa masalah, seperti guru dalam mengajar tidak menggunakan metode yang bervariasi, metode yang diterapkan guru kurang cocok dengan

pembeelajaran praktekk menggambar, contohnya saja guruu selalu mengajarr di dalam kelas. Akiibatnya yang teerjadi peserta didikk jadi kurang mendalaami pelajaran saat disampaikan guru dan peerhatian dari peeserta didikk menjadi kuurang dalam pembeelajaran serta hasill belajar peeserta didik tidakk meningkat.

**Tabell 1. Hasil belajarr pada pembelajaran Senii Rupa siswa kelas X MIA 3 SMAN 15 Padaang**

<b>Kriteriia Kualitas</b>	<b>Raporr Mid 2018</b>	
	<b>Jumllah Siswa</b>	<b>Perseentase(%)</b>
<b>Tunttas</b>	<b>16</b>	<b>44</b>
<b>Tiidak Tunttas</b>	<b>20</b>	<b>56</b>
<b>Jumllah</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

**Sumber : Raporr Guru Bidang Studi 2018**

Tabell di atas adalah perolehan ketuntassan siswa padaa pembelajaran senii rupa di kelas X MIA 3 SMA Negerii 15 Kotta Padang. Terlihat bahwa nilai rataa-rata kelas peseerta didik masih mempeeroleh nilai rendah yaakni masih di bawah nilai KKM, yaitu 80. Hal ini perrlu diperhatiikan agar dapat mencariikan solusi untuk meniingkatkan hasil belajar dii sekolah.

Berdasarrkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan soolusi dan usaha penelitti agar pembeelajaran sesuaai dengan hasil yyang diharaapkan. Usaha penelitti untuk dapat meniingkatkan nilai hasil beelajar peserta didik bellajar dii luar kellas, mengamati objek gambar secara llangsung agar materii yang disampaikan di dalam kelaas dapat ditemui sesuaai kenyataannya dii

lapangan. Lingkungan adalah salah satu bentuk aktivitas belajar mengajar yang dilakukan antara guru dengan peserta didik di luar ruang kelas atau di lapangan. Sumber belajar yang digunakan adalah segala macam benda yang terdapat di alam terbuka, baik itu benda hidup maupun benda mati, benda yang disediakan oleh alam ataupun benda yang dibuat oleh manusia untuk memenuhi kehidupannya sehari-hari. Vera (2012:16) mengatakan bahwa “pengertian mengajar di luar kelas secara khusus adalah kegiatan belajar-mengajar antara guru dan murid, namun tidak dilakukan di dalam kelas, tetapi dilakukan di luar kelas atau alam terbuka, sebagai kegiatan pembelajaran siswa”. Misalnya, belajar di lingkungan area sekolah, taman sekitar, daerah pertanian, dan lain sebagainya dan kegiatan yang bersifat pengeksploasian, serta membuat berkembangnya pengetahuan peserta didik secara relevan.

Sumber belajar lingkungan perlu diterapkan dalam pembelajaran seni rupa karena memiliki banyak keunggulan, bukan hanya merasa jenuh belajar di ruangan kelas maupun disebabkan bosan belajar di dalam ruang tertutup. Tapi, dapat memusatkan peserta didik agar mengembangkan minat, bakat dan kreativitas secara luas di lingkungan terbuka. Serta, dapat menumbuhkan kesadaran, kepedulian, dan pengetahuan peserta didik kepada lingkungan di sekitarnya. Jelas saja ini semua akan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dari peserta didik.

Tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni rupa melalui penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar di kelas X SMAN 15 Padang. Dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa melalui penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar di kelas X SMAN 15 Padang.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis Penelitian yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Wardani, 2008:14), sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2008:58), penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Siklus ini tidak hanya berlangsung satu siklus tetapi beberapa kali hingga mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran Seni Budaya sub bidang Seni Rupa di kelas.

Alat instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini berupa instrumen *nontess* dan instrumen *tess*.

## 1. Nontes

Instrumen *nontes* yang digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif adalah sebagai berikut:

### a. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan teknik pengumpul data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Sanjaya, 2009:86).

### b. Angket

Diperuntukkan bagi siswa agar memperoleh informasi tentang diri pribadi dan guna melihat peningkatan kreativitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran seni rupa di kelas X MIA 3 SMA Negeri 15 Kot Paddang.

## 2. Tes

Tes instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pelajaran. Sebagai alat ukur dalam proses evaluasi, tes harus memiliki dua kriteria, yaitu kriteria validitas dan reliabilitas. Instrumen tes digunakan mengetahui tentang data prestasi belajar peserta didik dalam konsep keterampilan. Bentuk instrumen yang berupa tes ini berupa soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban (*option*) yang berjumlah 20 soal. Instrumen yang

digunakan yaitu tes hasil belajar. Sedangkan untuk pengujian data digunakan *SPSS 16*.

### **C. Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan 4 kali pertemuan, dimulai pada tanggal 28 Maret sampai tanggal 18 April pada kelas X MIA 3 SMA Negeri 15 Padang. Tujuan dari penelitian yaitu untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dengan menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dulu peneliti melakukan tes awal atau disebut pra siklus guna mengetahui kreativitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar. Hasil dari tes terakhir ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu pada siklus pertama 76.64 dan meningkat pada siklus kedua yaitu 85.9 untuk hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang terlihat pada tabel-tabel di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar meningkatkan kreativitas siswa dan mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam pembelajaran seni rupa. Dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil angket kreativitas. Berdasarkan pernyataan di atas maka hasil penelitian ini dapat dikatakan terjadi keberhasilan.

**Tabel 2. Data Nilai Hasil Belajar**

<b>KKM</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
	<b>80</b>	<b>80</b>
<b>Total Peserta Didik</b>	<b>35</b>	<b>35</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>	<b>76.64</b>	<b>85.9</b>

Pada pra siklus yang mencapai nilai ketuntasan belajar hanya 2 orang siswa. Setelah dilakukan tindakan dibuktikan pada siklus I nilai ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa mencapai 15 orang siswa yang tuntas dengan rata-rata 76.64 sedangkan yang tidak tuntas 25 siswa. Pada siklus ke II pada pembelajaran seni rupa dengan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dengan nilai ketuntasan hasil belajar siswa mengalami kenaikan dengan ketuntasan seluruh siswa dengan rata-rata 85.9, pada siklus ke II ini seluruh siswa mengalami peningkatan dan mencapai ketuntasan nilai hasil belajar.

Dengan demikian tes hasil belajar yang dilakukan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II ada peningkatan nilai yang dicapai oleh siswa, berdasarkan deskripsi sebelumnya ketuntasan telah tercapai persentase ketuntasan belajar siswa dan seluruh siswa memenuhi ketuntasan hasil belajar, dan pada siklus II siswa yang tuntas meningkat atau bisa dikatakan mencapai nilai tuntas semua siswa dengan persentase 100%.

Berdasarkan tabel perhitungan statistik uji t dengan menggunakan program SPSS versi 16.0 teknik *paired samples T test* pada hasil belajar siswa seperti berikut ini :

**Tabel 3. Hasil Belajar paired samples test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 HasilBelajarSiklus1 - HasilBelajarSiklus2	-9.257	3.530	.597	-10.470	-8.045	15.514	34	.000

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikan uji T atau nilai t hitung untuk kreativitas dan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II adalah 0.000, sedangkan nilai tingkat yang digunakan adalah 95% dengan nilai t tabel  $\alpha = 0.05$ . sesuai dengan hasil uji T tersebut maka nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, jadi  $0.000 \leq 0.005$  maka hipotesis dapat diterima, berdasarkan pernyataan uji hipotesis maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

**Tabel 4. Hasil kreativitas**

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
		Rata-rata jawaban	Rata-rata jawaban
1	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	3.42	4.94
2	Sering mengajukan pertanyaan	3.24	4.66
3	Memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah	4.28	4.99
4	Mengatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu	3.2	4.85
5	Dapat bekerja sendiri dan percaya sendiri	3.11	4.99
6	Senang mencoba hal-hal baru	3.47	4.99
<b>Rata-rata jawaban siswa pada siklus I</b>			

Berdasarkan pernyataan di atas maka hasil penelitian ini dapat dikatakan terjadi peningkatan dan berhasil. Berdasarkan tabel perhitungan statistik uji t dengan menggunakan program SPSS versi 16.0 teknik *paired samples T test* hasil pada angket kreativitas siswa seperti berikut ini :

**Tabel 5. Hasil Angket kreaativitas paired samples test**

	Paiired Differences					t	df	Siig. (2-tailed)
	Meea n	Std. Deviiatio n	Std. Error Meean	95% Confidence Interval of thee Diifference				
				Loweer	Uppeer			
Pair Hasil Angket 1 Siklus I - Hasil Angkeet Siklus II	- 11.95 0	 12.914	 2.042	 -16.080	 -7.820	-5.853	39	.000

Padaa tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikan uji T atau nilai t hitung untuk kreativitas dan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II adalah 0.000. sedangkan nilai tingkat yang digunakan adalah 95% dengan nilai t tabel  $\alpha = 0.005$ . sesuai dengan hasil uji T tersebut maka nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, jadi  $0.000 \leq 0.005$  maka hipotesis dapat diterima, berdasarkan pernyataan uji hipotesis maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

#### **D. Penutup**

##### 1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan dan tujuan masalah dapat disimpulkan bahwa Hasil penelitian menyatakan bahwa 1). Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar dapat meningkatkan kreatifitas siswa pada pembelajaran Seni Rupa di kelas X MIA 3 SMA Negeri 15 Padang, 2). Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar dapat meningkatkan hasil

belajar siswa pada pembelajaran Seni Rupa di kelas X MIA 3 SMA Negeri 15 Padang.

## 2. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan dan implikasi yang diuraikan sebelumnya, maka saran-saran yang diberikan sebagai berikut :

- a. Bagi siswa untuk selalu termotivasi dalam belajar terutama dalam pembelajaran seni rupa yang dapat berfikir kreatif dalam berkarya dan menyenangkan dalam pembelajaran.
- b. Penulis menyarankan kepada guru agar hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif dari sumber belajar pembelajaran seni rupa.
- c. Disarankan kepada guru agar lebih meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan pembelajaran dengan penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar.
- d. Bagi dinas pendidikan selalu mengambil kebijakan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat mendorong dan memfasilitasi pendidik (guru) dalam mengembangkan inovasi pembelajaran pada semua sekolah yang ada di wilayah kerjanya.
- e. Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar sangat baik digunakan untuk mencapai tujuan belajar, baik yang sifatnya kognitif, efektif, maupun psikomotor.

## Daftar Rujukan

- Arikuntto, Suharsimi. 2002. *Hipotesis penelitian*. Jakarta : PT BKIA Aksara.
- Eswendii.2015: *bahan ajar metode penelitian*
- Sanjayaa. 2009 :86. *Teknik pengumpulan data*.
- Veraa . 2012. *Pross belajar mengajar diluar kelas*
- Sudjanii. 2004. *Pengertian Hasil belajar*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Wardanii, Igak. Dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.