

**MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA MELALUI MEDIA
RANCANGAN DI KELAS XI IPA 3 SMA ADABIAH PADANG**

ARTIKEL



Oleh

**YORI RAYFANDRA
15020049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

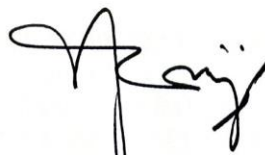
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SENI RUPA MELALUI MEDIA RANCANGAN DI KELAS
XI IPA 3 SMA ADABIAH PADANG

Yori Rayfandra

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Yori Rayfandra untuk persyaratan wisuda
dan telah diperiksa/ditetujui oleh pembimbing.

Padang, 01 Agustus 2019

Dosen Pembimbing,



Drs. Yusron Wikarya, M. Pd

NIP 19640103.199103.1.005

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan media rancangan di kelas XI IPA 3 SMA Adabiah Padang. 2) meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media rancangan di kelas XI IPA 3 SMA Adabiah Padang. Metode penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas. Instrument penelitiannya adalah tes hasil belajar siswa, angket kreativitas siswa, lembar observasi aktifitas peserta didik, dan lembar observasi aktifitas mengajar guru, dan analisis data. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa : 1) penggunaan media rancangan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran seni rupa di kelas XI IPA 3 SMA Adabiah Padang. 2) penggunaan media rancangan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran seni rupa di kelas XI IPA 3 SMA Adabiah Padang.

Abstract

The purpose of this study was to 1) increase student creativity and by using design media in class XI IPA 3 of Adabiah Padang High School. 2) Improve student learning outcomes by using design media in class XI IPA 3 of Adabiah Padang High School. The research method used is classroom action research. The research instrument were tests of student learning outcomes, students creativity questionnaires, observation sheets of student activities, observation sheets for teacher teaching activities, and data analysis. the results of this study state that. 1) the use of design media can increase the creativity of students in learning art in class XI IPA 3 Adabiah High School Padang. 2) the use of design media can improve student learning outcomes in learning art in class XI IPA 3 Adabiah High School Padang.

MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SENI RUPA MELALUI MEDIA RANCANGAN
DI KELAS XI IPA 3 SMA ADABIAH PADANG

Yori Rayfandra¹, Yusron Wikarya²

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

FBS Universitas Negeri Padang

email: yorirayfandra@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to 1) increase student creativity and by using design media in class XI IPA 3 of Adabiah Padang High School. 2) Improve student learning outcomes by using design media in class XI IPA 3 of Adabiah Padang High School. The research method used is classroom action research. The research instrument were tests of student learning outcomes, students creativity questionnaires, observation sheets of student activities, observation sheets for teacher teaching activities, and data analysis. the results of this study state that. 1) the use of design media can increase the creativity of students in learning art in class XI IPA 3 Adabiah High School Padang. 2) the use of design media can improve student learning outcomes in learning art in class XI IPA 3 Adabiah High School Padang.

Keywords: media design and learning outcomes are significant

¹ Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa

²Pembimbing, dosen FBS Universitas Padang

A. Pendahuluan

Pembelajaran seni rupa merupakan ungkapan, gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengelolaan medium dan penataan elemen serta prinsip-prinsip rupa. Pembelajaran seni rupa adalah satu sub mata pelajaran seni budaya dalam kurikulum dikelompokkan sebagai daftar mata pelajaran wajib (kelompok B) yang harus dipelajari oleh siswa ditingkat satuan pendidikan atau sekolah umum seperti SLTP/Sederajat dan SLTA/Sederajat.

Di SMA Adabiah Padang, Jalan Jati no:1 kecamatan Padang Timur merupakan tempat meneliti bagi penulis. Berdasarkan pengalaman penulis melaksanakan pembelajaran di kelas XI IPA 3 ditemukan beberapa permasalahan antara lain: Rendahnya kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa disebabkan karena tugas yang diberikan tidak bervariasi dan hanya terikat pada satu contoh karya, serta Rendahnya hasil belajar seni rupa disebabkan karena guru memakai media seadanya dan hanya menggunakan papan tulis sebagai alat bantu dalam proses belajar.

Selama guru mengajar di kelas XI IPA 3, guru hanya menjelaskan tentang teori-teori umum tanpa menjelaskan cara pembuatan karya yang ditugaskan kepada peserta didik, dan juga guru lebih memperagakan pembelajaran dengan menggunakan media seadanya, sehingga ketika guru mengajar siswa tidak memahami apa yang telah disampaikan guru, selain itu tugas yang diberikan guru kurang

memicu kreativitas peserta didik dalam membuat sebuah karya seni rupa, karena tugas yang diberikan guru pernah di buat oleh peserta didik sebelumnya, dan peserta didik memberikan tugas yang pernah dibuat pada saat peserta didik masih duduk di kelas X, hal ini rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa berdampak terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa, hasil belajar seni rupa pada kelas XI dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil belajar seni rupa siswa SMA Adabiah Padang

| No | Kriteria Ketuntasan | Jumlah Siswa | Presentase % |
|----|---------------------|--------------|--------------|
| 1. | Tuntas | 15 | 45 |
| 2. | Tidak Tuntas | 18 | 55 |
| 3. | Jumlah | 33 | 100 |

Sumber: Hasil Penilaian Guru Kelas (2018)

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa yang tuntas hanya 15 orang siswa, dengan presentase 45 dan yang tidak tuntas sebanyak 18 orang siswa dengan presentase 55. Hasil belajar seni rupa di kelas XI IPA 3 dinyatakan rendah, sehingga perlu upaya peningkatan dalam hasil belajar dan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Menurut Uno (2011:154), kreativitas yang sering di gambarkan dengan kemampuani berpikir kritis, mampu menggabungkan sesuatu gagasan yang belum pernah

tergabung sebelumnya dan kemampuan untuk menemukan ide untuk memecahkan permasalahan.

Selanjutnya Uno (2011:252) merumuskan indikator kreativitas belajar adalah: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) sering mengajukan pertanyaan yang membangun, 3) memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, 4) menerapkan secara spontan dan tidak malu-malu, 5) mempunyai atau menghargai keindahan, 6) bebas berpikir dalam belajar, 7) memiliki rasa humor yang tinggi, 8) mempunyai daya imajinasi yang kuat. 9) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain, 10) dapat bekerja sendiri, 11) sering mencoba hal-hal baru, 12) mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan.

Upaya untuk meningkatkan pembelajaran seni rupa, penulis memilih menggunakan media rancangan sebagai upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik, dengan media rancangan diduga peserta didik dapat mengembangkan ide atau gagasan yang unik pada saat pembelajaran berlangsung, karena dengan media ini, peserta didik dapat berkreasi dengan baik, aktif, serta mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki peserta didik.

Media rancangan adalah alat bantu yang berisi pesan (atau informasi) pendidikan yang lazimnya disajikan secara tersusun untuk

petunjuk menggunakan peralatan dan cara proses pembuatannya.
(sardiman, dkk 2012: 83)

Tujuan dilakukan penelitian adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas XI IPA 3 di SMA Adabiah Padang, dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media rancangan di kelas XI IPA 3 SMA Adabiah Padang.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan peneliti digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan pola kolaboratif. Menurut sanjaya (2009:59) pada pola ini biasanya inisiatif untuk melaksanakan PTK tidak dari guru, akan tetapi dari pihak luar yang berkeinginan untuk memecah masalah pembelajaran. PTK di rancang dan dilaksanakan oleh suatu tim yang biasanya berdiri di atas guru, kepala sekolah, dosen LPTK, dan orang lain yang terlibat dan tim peneliti.

Alat Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian tindakan kelas dalam adalah lembar observasi, lembar tes dan angket untuk lebih jelas dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Lembar observasi Aktifitas Guru dan Siswa

Lembar ini berguna untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan media yang telah diterapkan dan merencanakan langkah-langkah dan mengetahui aktivitas pembelajaran siswa meliputi pengamatan perkembangan siswa, suasana kelas dalam

pembelajaran seni rupa, interaksi siswa dengan guru dan semua yang berkaitan dengan berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

2. Lembar tes

Lembar soal tes digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi di dalam kelas terutama pada butir penguasaan materi pembelajaran dari unsur peserta didik.

3. Angket

Diperuntukan untuk siswa agar memperoleh informasi tentang diri pribadi dan guna melihat peningkatan kretaitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran seni rupa di kelas XI IPA SMA Adabiah Padang.

4. Analisis Data

Analisis data untuk menguji hipotesis digunakan program spss 16 teknik paired sample t test.

C. Pembahasan

Berdasarkan analisis data terlihat bahwa dengan penggunaan media rancangan telah memberikan dampak positif terhadap kreativitas dan hasil belajar peserta didik, dalam hal ini diuraikan sebagai berikut:

1. Kreativitas belajar

Peningkatan kreativitas belajar peserta didik selama penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media rancangan pada siklus I dan siklus II ini menunjukkan bahwa adanya kreativitas peserta didik dengan menggunakan media rancangan dilihat aspek kegiatan proses pembuatan karya seni rupa 3 dimensi, dalam pembelajaran peserta didik mampu melakukan penggunaan bahan secara baik, baik dari segi penggunaan bahan yang tidak terlalu boros, teknik pengguntingan hingga mendekorasi karya dengan bagus sesuai dengan prinsip-prinsip seni rupa.

Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat keunggulan media rancangan yang salah satunya dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sesuai yang dikemukakan oleh sardiman dkk (2012:83) media rancangan adalah alat bantu yang berisikan pesan (atau informasi) pendidikan yang lazimnya disajikan secara tersusun untuk petunjuk menggunakan peralatan dan cara proses pembuatannya.

Dikatakan lazimnya karena ada beberapa jenis media yang bersifat siap saji, seperti halnya gambar dan objek yang berupa benda-benda yang sebenarnya (alat peraga) maupun benda-benda tiruan. Dan juga diperjelas lagi oleh sardiman dkk (2012:84) bahwa media rancangan merupakan media yang dirancang khusus guru disini dalam bentuk khiasan atau memodifikasi objek yang sudah jadi produknya yang dihiasi motif-motif yang bagus sesuai dengan pemikiran kreativitasnya.

Pada paragraf di atas dapat dikatakan secara keseluruhan bahwa dengan menggunakan media rancangan dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik karena memiliki kelebihan membantu membuat karya dan mewujudkan ide-ide dalam menciptakan pembelajaran.

Indikator dan rata-rata jawaban dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel.2 Hasil rekapitulasi kreativitas belajar

| No. | Indikator | Rata-rata Jawaban | | |
|-----|---|-------------------|----------|-----------|
| | | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
| 1. | Memiliki rasa ingin tahu yang besar | 2.32 | 3.0 | 4.4 |
| 2. | Sering mengajukan pertanyaan | 2.8 | 3.50 | 4.2 |
| 3. | Memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah | 2.0 | 2.38 | 4.1 |
| 4. | Mengatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu | 2.7 | 3.40 | 4.1 |
| 5. | Dapat bekerja sendiri dan percaya diri | 4.2 | 4.2 | 4.5 |
| 6. | Senang mencoba hal-hal baru | 2.8 | 3.10 | 4.2 |
| 7. | Memiliki rasa humor yang tinggi | 1.56 | 2.50 | 4.0 |
| 8. | Mempunyai daya imajinasi yang kuat | 3.4 | 2.60 | 4.1 |
| 9. | Mampu mengajukan gagasan yang berbeda dengan orang lain | 2.4 | 2.77 | 4.5 |
| 10. | Dapat bekerja sendiri | 4.0 | 4.20 | 4.6 |
| 11. | Sering mencoba hal-hal baru | 2.3 | 2.80 | 4.2 |
| 12. | Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan | 2.9 | 3.0 | 4.1 |

2. Hasil belajar

Berdasarkan hasil belajar seni rupa dengan menggunakan media rancangan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena hasil belajar pada siklus I Rata-rata sebesar 80,90 dan pada siklus II hasil temuan pembelajaran seni rupa telah meningkatkan hasil belajar dengan Rata-rata 83,06. Hal ini membuktikan terjadinya peningkatan hasil penggunaan media rancangan pada mata pelajaran seni rupa kelas XI IPA 3 SMA Adabiah Padang.

Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini: Tabel.3

Hasil Belajar Siswa

| KKM 80 | Pra Siklus | % | Siklus 1 | % | Siklus 2 | % |
|--------------|------------|-----|----------|-----|----------|-----|
| Tuntas | 19 | 60 | 26 | 75 | 31 | 95 |
| Tidak Tuntas | 14 | 40 | 7 | 25 | 2 | 5 |
| Jumlah siswa | 33 | 100 | 33 | 100 | 33 | 100 |

Dari data di atas dapat dilihat hasil belajar pra siklus sebelum dilakukan tindakan kelas menggunakan media rancangan terbukti yang tuntas hanya 19 orang dan yang tidak tuntas 14 orang, setelah dilakukan tindakan terbukti pada siklus I siswa yang tuntas 26 orang dan siswa yang belum tuntas 7 orang. Sedangkan pada siklus II peserta didik yang tuntas sebanyak 31 orang dan yang belum tuntas 2 orang.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pada rumusan dan tujuan penelitian serta hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa: 1) penggunaan media rancangan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada proses pembelajaran seni rupa di kelas XI IPA 3 SMA Adabiah Padang. 2) penggunaan media rancangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas XI IPA 3 SMA Adabiah Padang.

Hal ini dapat diimplikasi penggunaan media rancangan dalam pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus yang dilaksanakan. Dengan demikian penggunaan media rancangan menjadi suatu alternatif untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik secara umum penggunaan terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar diharapkan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan metode yang tepat, agar memudahkan peserta didik dalam pembelajaran terutama pembelajaran seni rupa.

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang di kemukakan maka meneliti menyarankan beberapa hal yakni bagi peserta didik media rancangan dapat meningkatkan hasil belajar, bagi guru media rancangan membantu guru dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar disekolah dan bagi peneliti mendapatkan wawasan, menemukan strategy dalam mengatasi masalah penurunan hasil belajar dan pengalaman sebagai tenaga pendidik.

Catatan: Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan pembimbing Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.

Daftar Rujukan

- Sanjaya, Ades. 2011. *Model-model Pembelajaran*, Bumi Aksara. Jakarta
- Sardiman, Arief dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan*
- Fatmawita, D Wikarya, Y., dan Efrizal, M.P.(2014). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Keterampilan Anyam dengan menggunakan Media Rancangan (Media By Design) Pada kelas VII7 SMP Negeri 17 Padang. Serupa The Journal of art education,2(2)
- Uno,Hamzah.(2011), *Model Pembelajaran menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Munandar Utami.(!992). Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah. Jakarta:Gramedia Widia Sarana Indonesia.