

**PENGGUNAAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI RUPA
SISWA KELAS VIII.1 SMP NEGERI 30 PADANG**



Rika Putri Dewi

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode Maret 2013**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGUNAAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI RUPA
SISWA KELAS VIII.1 SMP NEGERI 30 PADANG**

Rika Putri Dewi

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Rika Putri Dewi untuk persyaratan wisuda periode Maret 2013 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

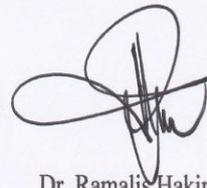
Padang, Januari 2013

Pembimbing I



Dra. Ernisa, M.Pd

Pembimbing II



Dr. Ramalis Hakim, M. Pd

PENGUNAAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI RUPA SISWA KELAS VIII.1 SMP NEGERI 30 PADANG

Rika Putri Dewi¹, Ernis², Ramalis Hakim³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang

Abstract

The purpose of this study was (1) to see a picture of the learning process of art using a contextual approach (2) to increase the creativity of art using a contextual approach. The data source of this research is the teacher and the students as the study sample. Data were collected by using observation and interviews. The findings of the study are (1) increased student creativity in the second cycle compared with the first cycle as indicators of creativity by using the contextual approach has been fulfilled (2) an increase in creativity from cycle I to cycle II is 48% (from 24% to 72%) of the students creative.

Kata kunci: Kreativitas, Pendekatan Kontekstual, Pembelajaran Seni Rupa.

A. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Peranan ini telah tercantum dalam Tujuan Pendidikan Nasional. (UU RI No 20 Th. 2003). Undang-Undang Pendidikan Nasional pasal 3, Depdiknas (2008:3) juga merumuskan bahwa:

¹Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode Maret 2013.

²Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang.

³Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang.

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Salah satu tujuan tersebut adalah mengembangkan kreativitas. Secara umum kreativitas merupakan suatu potensi yang telah ada sejak seorang anak dilahirkan. Melalui observasi yang peneliti lakukan dalam proses pembelajaran seni budaya sub bidang studi seni rupa, terlihat siswa masih kurang kreativitas dalam berkarya seni rupa. Potensi tersebut tidak akan berkembang secara optimal apabila tidak mendapatkan pendidikan dan latihan dari lingkungannya. Setiap individu memiliki potensi kreatif, hal yang membedakan individu yang satu dengan yang lain adalah besar kecilnya potensi tersebut.

Melalui observasi yang dilakukan, yaitu berdasarkan buku penilaian hasil belajar siswa saat pelaksanaan kegiatan PLK (Praktek Lapangan Kependidikan) di kelas VIII.1, terdapat tingkat ketuntasan siswa yang masih rendah pada mata pelajaran seni rupa. Salah satunya di sebabkan oleh kurangnya kreativitas siswa. Misalnya siswa kelas VIII.1 dari peserta didik 37 orang, hanya 10 orang yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), selebihnya di bawah KKM. Kemudian siswa kelas VIII.1 dengan jumlah peserta didik 37 orang, sebanyak 10 orang yang memperoleh di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan 27 orang yang memperoleh di bawah KKM dan rata-rata kelas adalah 66. Sementara KKM untuk mata pelajaran seni rupa yaitu 75.

Kurangnya kreativitas tersebut muncul karena selama kegiatan pembelajaran baik guru bidang studi seni budaya (Mira Sofia) maupun peneliti selaku guru PLK (Praktek Lapangan Kependidikan), belum mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam bidang seni rupa. Pendekatan pembelajaran yang digunakan seperti ceramah, pemberian tugas, minimnya sumber bahan ajar yang digunakan tentang materi seni rupa. Selain itu kurang memberikan bimbingan untuk memunculkan ide dalam berkarya. Hal ini akan berakibat kurangnya kebebasan berekspresi terhadap siswa, sehingga kreativitas siswa tidak dapat ditingkatkan menjadi lebih baik.

Saat melakukan wawancara dengan siswa tentang materi seni rupa, di kelas VIII.I kelemahan pembelajaran juga dapat dilihat dari respon siswa yang masih menganggap bahwa mata pelajaran seni rupa termasuk mata pelajaran yang sulit dan kurang menyenangkan. Kemudian dalam berekspresi mengalami hambatan, kebanyakan siswa masih ragu-ragu untuk berekspresi secara spontan. Disamping itu karya seni rupa siswa masih terlihat sederhana, asal-asalan dan meniru contoh yang sudah ada, hanya beberapa orang siswa diantaranya yang menggunakan ide-ide atau gagasannya sendiri. Hal ini dilihat dari hasil karya yang dibuat oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran seni rupa.

Mengatasi kelemahan pembelajaran yang dilaksanakan seperti yang diungkapkan di atas, peneliti berusaha mencari solusi, agar masalah pembelajaran yang dihadapi di SMP Negeri 30 Padang dalam mengajarkan bidang seni rupa dapat teratasi. Salah satu solusi yang dianggap sesuai mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan “Pendekatan Pembelajaran Kontekstual”.

Menggunakan pendekatan kontekstual pada materi seni rupa ada tiga hal yang harus diperhatikan dan dilakukan guru yaitu. *Pertama*, pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching Learning (CTL)* menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Peran guru dalam pembelajaran bidang seni rupa mengajak siswa bukan menerima pelajaran, akan tetapi mencari dan menemukan sendiri materi seni rupa yang dipelajari.

Kedua, guru mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar seni rupa di sekolah dengan pengalaman kehidupan nyata.

Ketiga, guru mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, siswa bukan hanya memahami materi tetapi bagaimana materi pelajaran itu mewarnai kehidupan sehari-hari misalnya dengan melakukan berbagai praktek seni rupa dalam kegiatan harian siswa.

Khususnya pada mata pelajaran seni rupa, model pembelajaran kontekstual ini dapat membantu guru dalam menuntun siswa untuk mencari ide-ide sendiri dari lingkungan luar sekolah, melalui proses menemukan, mengamati, dan mengambil kesimpulan sendiri, kemudian menghubungkannya dengan pelajaran seni rupa. Dengan demikian pendekatan kontekstual dianggap sesuai untuk membantu guru dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran seni rupa.

Pendapat populer mengatakan bahwa kreativitas adalah berkah khusus bagi sejumlah kecil orang-orang yang luar biasa. Orang kreatif lahir dilengkapi kekuatan untuk membayangkan kemungkinan-kemungkinan di luar yang biasa dibayangkan oleh orang biasa, dan melihat hal-hal yang tak dilihat orang kebanyakan. Orang kreatif yang terlahir untuk menulis puisi, melukis lukisan dinding, menciptakan tarian balet, dan mengubah musik adalah orang-orang yang luar biasa berbakat, brilian dan penuh inspirasi. Seperti yang dikemukakan oleh Jhonson (2007:212) “Karena masyarakat pada umumnya menganggap kreativitas adalah pembawaan dari lahir, sesuatu yang tidak dapat dipelajari, sekolah-sekolah tidak memiliki peraturan yang mendorong siswa untuk mengembangkan bakat kreatif mereka” .

Pendapat di atas diperjelas oleh Mudjiran (2007:65), “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan produk-produk baru, meskipun komponen-komponennya tidak semuanya baru”. Individu yang dikatakan kreatif adalah seseorang yang memiliki potensi kreativitas yang besar. Untuk mengetahui hal ini ada ciri-ciri yang yang dapat diidentifikasi melalui sikap, perilaku, dan penampilannya. Untuk mengidentifikasi ciri-ciri tersebut dilakukan melalui tes atau psikotes, pengamatan, serta melihat atau mencermati hasil-hasil karyanya.

Clark Moustakis tentang kreativitas (Munandar, 2009:18) mengatakan bahwa, “kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain”. Berdasarkan pernyataan tersebut, kreativitas didapatkan dari pengalaman seseorang mengaktualisasikan identitas individu melalui hubungannya dengan diri individu itu sendiri, hubungan dengan

alam serta hubungan dengan orang lain. Aktualisasi yang dimaksud yaitu apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk mewujudkan potensinya.

Selain berdasarkan aktualisasi, kreativitas juga dapat didefinisikan menjadi empat yaitu: definisi pribadi, proses, produk dan pendorong. Kreativitas berdasarkan definisi pribadi yang dijelaskan oleh Sternberg (Munandar, 2009:20) yaitu: “Kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi”. Sedangkan berdasarkan definisi proses menurut Wallas (Munandar, 2009:20) yaitu: “Langkah-langkah proses kreatif adalah melalui tahapan persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi”.

Selanjutnya kreativitas berdasarkan definisi produk menurut Barron (Munandar, 2009:21) yakni: “Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru”. Rogers mengemukakan kriteria untuk produk kreatif yaitu: 1) produk itu harus nyata, 2) produk itu harus baru, 3) produk itu adalah hasil kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Kemudian kreativitas berdasarkan definisi dorongan yang dinyatakan oleh Simpson (Munandar, 2009:22) yaitu: “Mengenai ‘*press*’ dari lingkungan ada lingkungan yang tidak menghargai imajinasi atau fantasi dan menekankan kreativitas dan inovasi”. Kreativitas tidak berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan konformitas dan tradisi, dan kurang terbuka terhadap perubahan atau perkembangan baru.

Keempat definisi pribadi, pendorong, proses, dan produk tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Jika aspek pribadi, proses dan

pendorong mendapat perhatian pendidik dalam pengembangan kreativitas anak, maka produk kreativitas yang konstruktif dan bermakna diharapkan akan timbul.

Seni dan kesenian sudah sering menjadi bahan pembicaraan dan ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini pengertian seni yang diungkapkan oleh para ahli.

Herbert Read dalam bukunya yang berjudul "*The Meaning Of Art*" (Dharsono, 2004:2) menyebutkan tentang seni bahwa:

"Seni merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan dalam arti bentuk yang dapat membingkai perasaan keindahan dan perasaan keindahan itu dapat terpuaskan apabila dapat menangkap harmoni atau satu kesatuan dari bentuk yang disajikan".

Sementara Suzzanne K. Langer yang dirujuk dalam buku berjudul "*The Principles of Art*" (Darsono, 2004:2), mengatakan seni merupakan simbol dari perasaan. Seni merupakan kreasi bentuk simbolis yang mengalami transformasi yang merupakan universalisasi dari pengalaman, dan bukan merupakan terjemahan dari pengalaman tertentu dalam karya seninya melainkan formasi pengalaman emosionalnya yang bukan dari pikirannya semata.

Meskipun karya seni itu merupakan ungkapan, namun sebaliknya bahwa setiap ungkapan bukanlah sesuatu yang sebenarnya. Demikian juga tidak ada seseorang akan dapat memahami kesenian kecuali lewat pencipta atau menikmati dan meneropong kehidupan kesenian dan penghayatan seni lain.

Pendidikan seni rupa merupakan pendidikan estetis untuk membantu manusia seutuhnya yang seimbang dan selaras dalam pengembangan fungsi jiwa perkembangan pribadi. Dengan kata lain pendidikan seni rupa bertujuan untuk mengembangkan rasional dan kemampuan emosional peserta didik.

Selain itu Dharsono, (2004:39) tentang seni rupa juga menyatakan bahwa:

“Seni rupa merupakan salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk visual atau sering disebut bentuk perupa, yang merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur rupa. Penyusunan unsur rupa dalam mewujudkan bentuk pada seni rupa diperlukan hukum atau asas penyusunan, untuk menghindari kemonotonan”.

Dalam menciptakan sebuah karya seni rupa seseorang harus memperhatikan unsur-unsur yang telah dijelaskan di atas, yakni unsur garis, bangun, tekstur, dan warna. Untuk menentukan baik atau tidaknya hasil karya seni rupa dapat dilihat dari unsur tersebut. Dengan demikian sebelum memulai membuat atau menciptakan karya seni rupa seseorang perlu mempelajari atau memperhatikan unsur-unsur seni rupa agar karya yang dihasilkan menjadi lebih baik.

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching Learning*) menurut Muslich (2011:41) adalah:

“Konsep belajar yang mendorong guru untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari”.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dengan mengaitkannya terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan atau keterampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya.

Sanjaya (2005: 109) tentang kontekstual juga menjelaskan bahwa:

“*Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka”.

CTL disebut pendekatan kontekstual karena konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat.

Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual melibatkan tujuh komponen, utama pembelajaran, yakni: 1) Konstruktivisme (*konstruktivism*), 2) bertanya (*questioning*), 3) menemukan (*inquiry*), 4) masyarakat belajar (*learning community*), 5) pemodelan (*modelling*), 6) refleksi (*reflection*), dan 7) penilaian sebenarnya (*outentic assessment*). Muslich (2011:43).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Kunandar (2008:45),

“Penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus”.

Pola penelitian tindakan kelas yang dipilih adalah “*Technical Action Research*” karena bermaksud mengarahkan orang lain (*Other Direction*) untuk melakukan perbaikan terhadap praktik pendidikan sambil mencoba mengembangkan sesuatu yang baru (Zuber-Skerrit, 1996) dalam Erwin, dkk (2012:15). Maka peran peneliti dan guru adalah bersama-sama dalam

menjalankan proses pembelajaran di kelas. Hal ini diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapi oleh guru bidang studi seni rupa dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik (Erwin, dkk, 2012:15).

Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan, dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan menurut Iskandar (2009:48) yaitu, perencanaan, (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Apabila peneliti sudah mengetahui letak keberhasilan dari hambatan dari tindakan siklus pertama, maka guru atau dosen (peneliti, tim peneliti) menentukan rancangan tindakan berikut pada siklus kedua. Kegiatan pada siklus kedua merupakan kelanjutan dari keberhasilan pada siklus pertama, namun kegiatan pada siklus kedua mempunyai berbagai tambahan untuk perbaikan dari hambatan dan kesulitan yang ditemukan dalam tindakan pada siklus pertama.

C. Pembahasan

Pada bagian ini dikemukakan pembahasan berdasarkan temuan-temuan penelitian pada siklus I dan II yang berkaitan dengan pokok-pokok pikiran yang dituangkan dalam latar belakang masalah serta kaitannya dengan teori-teori yang relevan.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa penggunaan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran seni rupa khususnya merancang kriya tekstil. Hal ini terjadi karena pendekatan kontekstual sangat membantu dan berperan bagi siswa untuk

mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata dalam mendapatkan pengetahuan yang cukup luas.

Pendekatan kontekstual memiliki kelebihan dalam hal meningkatkan kreativitas siswa antara lain mendorong hasrat keingintahuan yang cukup besar, siswa cenderung mampu melaksanakan tugas yang berat dan sulit, panjang akal, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, memiliki semangat dan keinginan bertanya serta meneliti, menanggapi pernyataan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak dan memuaskan, berpikir fleksibel, membuat sintesis dan analisis, memiliki daya abstraksi yang cukup baik dan memiliki dedikasi bergairah serta aktif melaksanakan tugas.

Proses pembelajaran pendekatan kontekstual dengan aspek yang terdapat didalamnya diharapkan dapat memberikan solusi bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran seni rupa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Terlihat bahwa kreativitas siswa pada siklus I mengalami peningkatan pada akhir siklus II melalui hasil pengamatan observer dan hasil wawancara serta nilai yang diperoleh siswa pada kegiatan teori maupun praktek. Pada tahap awal terlihat peningkatan kreativitas pada siklus I ini karena siswa mengikuti dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan prosedur yang disarankan oleh guru.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slameto tentang definisi belajar (2003:2) yang menyatakan bahwa, “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Dalam kegiatan pembelajaran siswa memperlihatkan tingkah

lakunya baik dari kegiatan fisik yang dapat diamati sampai pada kegiatan psikis yang sulit untuk diamati.

Kemudian R. Gagne dalam Slameto (2003:13) tentang teori belajar juga mengemukakan bahwa “belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku serta penguasaan pengetahuan atau yang diperoleh dari instruksi”. Di samping teori tersebut, penting juga untuk diketahui mengenai “Teori Konstruktivisme”. Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita itu adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri. Von Glasersfeld dalam Sardiman (2009:37) menegaskan bahwa “pengetahuan bukanlah tiruan dari kenyataan, pengetahuan bukan gambaran dari dunia kenyataan yang ada tetapi pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif kenyataan melalui kegiatan seseorang”. Menurut pandangan dan teori konstruktivisme (Sardiman, 2003:37), “belajar merupakan proses aktif dari si subjek belajar untuk merekonstruksi makna, sesuatu entah itu teks, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain”. Jadi dapat dikatakan bahwa belajar adalah kegiatan yang aktif, si subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya. Kemudian subjek belajar juga mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari.

Perolehan ketuntasan belajar secara klasikal yang belum memenuhi target ini disebabkan karna kurangnya motivasi dan dukungan terhadap siswa kemudian penguasaan kelas yang belum maksimal oleh guru. Kemudian masih ditemui siswa yang bermain-main dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil

observasi yang diuraikan di atas maka di akhir siklus diadakan refleksi oleh penulis dan guru mitra terhadap pelaksanaan pembelajaran selama siklus I berlangsung. Hasil refleksi yang dilangsungkan adalah sebagai berikut:

1. Perlu meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari seni rupa khususnya pada pokok bahasan merancang kriya tekstil.
2. Perlu memberikan arahan saat melaksanakan kegiatan berkelompok.
3. Perlu memantau lebih setiap kegiatan yang dilakukan siswa baik tanya jawab, inkuiri, berkelompok dan sebagainya. Hal ini agar siswa melaksanakan pembelajaran dengan baik.
4. Perlu memberikan informasi mengenai perkembangan pada setiap proses pembelajaran berlangsung serta memberikan motivasi agar siswa menjadi lebih semangat dalam belajar.
5. Perlu menyesuaikan pembelajaran dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan.
6. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru harus lebih teliti dan memberi ketegasan kepada siswa yang masih bermain-main saat belajar dengan peringatan atau teguran.
7. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru harus mempersiapkan perencanaan yang matang baik mengenai kegiatan yang dilakukan, alat peraga yang digunakan, konsep, maupun strategi yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Materi yang dipelajari pada siklus II adalah mengenai pengertian merancang kriya tekstil, pengertian motif hias, jenis-jenis motif hias, teknik

merancang motif hias, langkah-langkah merancang kriya tekstil, dan membuat motif hias dengan menambahkan kreasi sendiri. Proses pembelajaran melalui pendekatan kontekstual berlangsung dengan baik dan lancar.

Jika dibandingkan dengan kreativitas pada siklus I, siklus II dan sebelum tindakan, kreativitas siswa tersebut mengalami peningkatan. Hal ini berarti pemahaman siswa terhadap materi merancang kriya tekstil meningkat. Meningkatnya pemahaman siswa tersebut dipengaruhi oleh meningkatnya kinerja guru dan keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada siklus II, Peningkatan kreativitas siswa dapat dibuktikan dari perbandingan data siklus I dan siklus II. Yaitu data observasi kemunculan indikator kreativitas dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Pada siklus II indikator kemunculan kreativitas sudah terpenuhi. Hal ini juga diperkuat oleh komentar observer dalam lembar observasi serta hasil wawancara. Dilihat dari penggolongan nilai yang diperoleh siswa pada kegiatan teori dan praktek, jika dibandingkan dengan data nilai siklus I, terjadi peningkatan kreativitas dari siklus I ke siklus II yaitu 48% (dari 24% menjadi 72%) dari siswa yang kreatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kreativitas siswa dalam bidang seni rupa meningkat dengan menggunakan pendekatan kontekstual.

D. Simpulan dan Saran

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini dapat dilihat dari kemunculan faktor-faktor kreativitas melalui hasil pengamatan oleh observer serta nilai yang diperoleh siswa. Pendekatan pembelajaran kontekstual telah berdampak positif meningkatkan kreativitas siswa terhadap proses pembelajaran seni rupa. Pada siklus I kreativitas siswa pada proses pembelajaran belum sepenuhnya muncul. Hal ini disebabkan oleh situasi pembelajaran yang belum sepenuhnya dapat dikendalikan oleh guru, kemudian siswa juga masih bingung dengan kegiatan yang diterapkan guru dalam pembelajaran. Pada siklus II terjadi peningkatan kreativitas siswa pada kegiatan yang dilakukan. Peningkatan kreativitas siswa terlihat dari partisipasi dan semangat siswa dalam proses pembelajaran serta peningkatan terhadap nilai yang diperoleh siswa dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut telah menunjukkan keberhasilan dari pelaksanaan penggunaan pendekatan pembelajaran kontekstual.

Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran melalui pendekatan kontekstual dapat dijadikan salah satu alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa. Selanjutnya bagi siswa juga diharapkan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran seni rupa.

Catatan : artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Dra. Ernis, M.Pd dan Pembimbing II Dr. Ramalis Hakim, M.Pd

Daftar Rujukan

- Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Erwin, dkk. 2012. Penggunaan SOP (Struktur Orientasi Prosedur) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Seni Rupa. (*Laporan Akhir Penelitian Dosen Madya*). Padang : FBS UNP.
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Jhonson, Elaine B. 2007. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: Mizan Learning Center (MLC).
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mudjiran, dkk. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Padang: UNP Press.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muslich, Masnur. 2011. *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya. 2005. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, AM. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wardhani, I GAK, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.