

**PENINGKATAN KREATIVITAS MENGGAMBAR
MELALUI PEMBELAJARAN
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING
PADA SISWA KELAS III SD N JELOK PURWOREJO
TAHUN PELAJARAN
2009/ 2010**



**LAPORAN
PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

Oleh :

**RUNTINAH
NIM X1907014**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

SURAKARTA

com/2010 user

**PENINGKATAN KREATIVITAS MENGGAMBAR
MELALUI PEMBELAJARAN
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING
PADA SISWA KELAS III SD N JELOK PURWOREJO
TAHUN PELAJARAN
2009/ 2010**



Oleh :

**RUNTINAH
NIM X1907014**

**Laporan Penelitian Tindakan Kelas
Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan
Program Pendidikan Jarak Jauh Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**SURAKARTA
2010**

commit to user

PERSETUJUAN

Laporan Penelitian Tindakan Kelas ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Laporan Penelitian Tindakan Kelas Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta.



Pembimbing

Supervisor

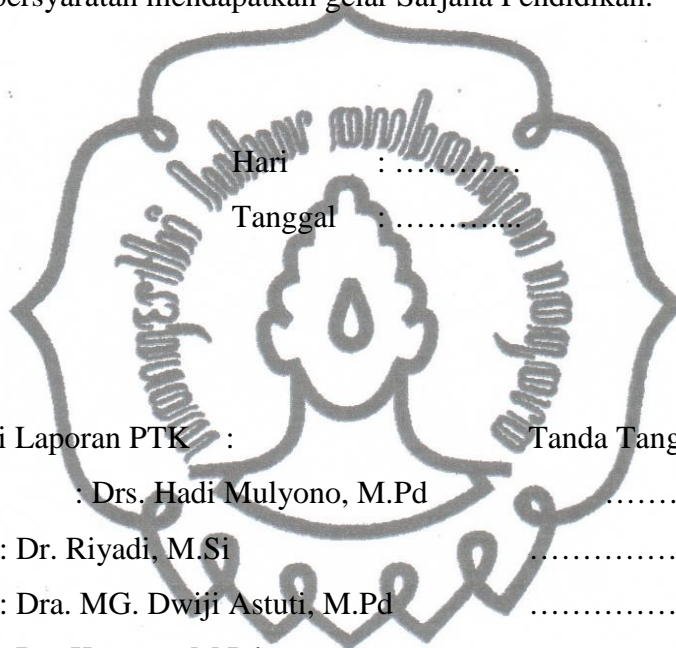
Dra. MG. Dwiji Astuti, M.Pd
NIP.195007121979032001

D. Tusar, S.Pd
NIP.19600220 198201 1008

commit to user

PENGESAHAN

Laporan Penelitian Tindakan Kelas ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.



Hari :

Tanggal :

Tim Penguji Laporan PTK :

Tanda Tangan

Ketua : Drs. Hadi Mulyono, M.Pd

Sekretaris : Dr. Riyadi, M.Si

Anggota I : Dra. MG. Dwiji Astuti, M.Pd

Anggota II : Drs.Kartono, M.Pd

Disahkan oleh :

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd

NIP.19600727 198702 1 001

commit to user

ABSTRAK

Runtinah, **Peningkatan Kreativitas Menggambar Melalui Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Siswa Kelas III SD N Jelok Purworejo Tahun Pelajaran 2009/ 2010**. Laporan Penelitian Tindakan Kelas, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Juli 2010.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menggambar melalui pendekatan CTL pada siswa kelas III SD Negeri Jelok Tahun Pelajaran 2009/2010.

Variabel sasaran dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan kreatifitas pada menggambar, sedangkan variabel tindakan yang digunakan adalah pembelajaran dengan pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning-CTL*)

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data variable peningkatan kreatifitas melalui pendekatan kontekstual digunakan teknik angket, observasi, dan tes.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas pada karya anak. Untuk tugas pada siklus I pertemuan pertama diperoleh rata-rata sebesar 65,90; pada siklus I untuk pertemuan ke kedua meningkat menjadi 70,00. Selanjutnya untuk tugas pada siklus II, pertemuan pertama diperoleh rata-rata 70,90 dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 75,00. Dengan meningkatnya nilai tugas ini dapat dijadikan salah satu indikasi meningkatnya kreatifitas siswa yang diikuti dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

MOTTO

Belajarliah melihat hal-hal kecil sebagai sentuhan terbesar kasih karunia Tuhan Yang Maha Esa dalam hidup kita.

(Kahlil Gibran : 78)



PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan kepada :

1. Suami dan anak-anak tercinta yang menjadi sumber inspirasi dan motivasi.
2. Kakakku yang senantiasa memberikan dana IMF .
3. Rekan kerja di SD N Jelok yang selalu mendukungku.
4. Almamater dan teman-teman S1 PJJ PGSD.



commit to user

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Penelitian Tindakan Kelas ini dengan lancar, guna memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Banyak hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam penyelesaian penulisan Laporan Penelitian Tindakan Kelas ini, namun berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya kesulitan-kesulitan yang timbul dapat teratasi. Untuk itu atas segala bentuk bantuannya, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Drs. Hadi Mulyono, M.Pd., selaku Ketua Program PJJ S-1 PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Drs. Riyadi, M.Si., selaku sekretaris Program PJJ S-1 PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Dra. MG. Dwiji Astuti, M.Pd., selaku pembimbing I yang dengan sabar mengarahkan dan membimbing, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
5. Drs. Kartono, M.Pd., selaku pembimbing II yang dengan sabar membantu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. D. Tusar, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD N Jelok, Purworejo yang telah membantu memberikan saran kepada penulis.
7. Bapak/ Ibu guru SD N Jelok yang telah membantu memberikan saran dan masukan kepada penulis.
8. Suami dan anak-anak tercinta serta keluarga besar yang selalu memberikan motivasi dan dorongan kepada penulis.
9. Teman-teman seperjuangan, dan semua pihak yang telah membantu .

commit to user

Penulis menyadari bahwa Laporan Penelitian Tindakan Kelas ini tidak lepas dari segala kekurangan dan masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai upaya penyempurnaan Laporan Penelitian Tindakan Kelas ini. Semoga Laporan Penelitian Tindakan Kelas ini dapat bermanfaat bagi pembaca, bagi Universitas Sebelas Maret Surakarta, dan juga bagi perkembangan ilmu pengetahuan.



Surakarta, 5 Juni 2010

Penulis

Runtinah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN ABSTRAK.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Perumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
A. Kajian Pustaka.....	6
1. Hakikat Pembelajaran Menggambar	6
a. Pengertian Belajar.....	6
b. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar	7
c. Prinsip-prinsip Belajar	10
d. Pengertian Pembelajaran	13
e. Pengertian Kreatifitas	14
f. Pengertian Menggambar	19
g. Pembelajaran Menggambar	21

h. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Menggambar di SD.....	22
i. Kemampuan Menggambar Anak	24
j. Materi Pembelajaran Menggambar	34
2. Hakikat Pendekatan Kontekstual	35
a. Pengertian Pendekatan Kontekstual	35
b. Komponen Model Pembelajaran CTL	38
c. Ciri-ciri Pendekatan Kontekstual Dalam Menggambar.....	40
d. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual	40
e. Landasan Filosofis Model Pembelajaran Kontekstual	41
f. Kelebihan dan Kelemahan Pendekatan Kontekstual	42
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	43
C. Kerangka Berpikir	44
D. Hipotesis Tindakan.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Setting Penelitian.....	48
B. Subyek Penelitian	48
C. Bentuk dan Strategi Penelitian	49
D. Sumber Data	50
E. Teknik Pengumpulan Data	51
1. Angket	51
2. Observasi	51
3. Tes	53
F. Validitas Data.....	53
G. Analisis Data	54
H. Indikator Kinerja	56
I. Prosedur Penelitian	56
BAB IV HASIL PENELITIAN	62
A. Diskripsi Tempat Penelitian	62
B. Diskripsi Kondisi Awal	63
C. Diskripsi Hasil Penelitian	68

1. Diskripsi Tindakan Siklus I.....	68
2. Diskripsi Tindakan Siklus II	74
D. Pembahasan Hasil Penelitian	82
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	94
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	98
A.Simpulan.....	98
B.Implikasi	99
C. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	103



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data hasil nilai awal sebelum PTK.....	65
Tabel 2. Hasil tes awal sebelum PTK	66
Tabel 3. Hasil angket minat belajar siswa sebelum PTK.....	67
Tabel 4. Data hasil nilai tes siklus I	75
Tabel 5. Data perbandingan hasil nilai tes siklus I	76
Tabel 6. Hasil angket minat belajar siswa pada siklus I	77
Tabel 7. Perbandingan hasil belajar sebelum dan setelah diberikan tindakan siklus I.....	89
Tabel 8. Data hasil nilai tes siklus II.....	91
Tabel 9. Perbandingan hasil tes sebelum PTK, tes siklus I dan siklus II.....	92
Tabel 10. Perbandingan hasil angket sebelum PTK, pada siklus I dan II.....	92
Tabel 11. Perbandingan nilai evaluasi sebelum PTK, pada siklus I dan II.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur kerangka berpikir	46
Gambar 2. Langkah-langkah pelaksanaan PTK siklus I dan II.....	50
Gambar 3. Langkah-langkah observasi.....	53
Gambar 4. Model analisis interaktif.....	55
Gambar 5. Grafik data hasil nilai awal sebelum PTK.....	65
Gambar 6. Grafik hasil tes awal sebelum PTK.....	66
Gambar 7. Grafik hasil angket minat belajar siswa sebelum PTK	67
Gambar 8. Grafik data hasil nilai tes siklus I.....	76
Gambar 9. Grafik perbandingan hasil nilai tes siklus I.....	77
Gambar 10. Grafik minat belajar siswa pada siklus I	77
Gambar 11. Grafik perbandingan hasil belajar sebelum dan setelah diberikan tindakan siklus I	89
Gambar 12. Grafik data hasil nilai tes siklus II.....	91
Gambar 13. Grafik perbandingan nilai dari tes awal, tes siklus I dan II.....	92
Gambar 14. Grafik perbandingan hasil angket sebelum PTK, pada siklus I dan II.....	95
Gambar 15. Grafik perbandingan nilai evaluasi sebelum PTK, pada siklus I dan II	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi dan persaingan bebas ini diperlukan generasi muda yang kreatif dan inovatif. Untuk menghadapi persaingan di dunia luar tidak hanya mengandalkan kepandaian saja. Anak perlu dibina dan dilatih sejak dini untuk mengembangkan potensi dan kreatifitasnya. Pembinaan kreatifitas anak dapat dilatih melalui berbagai macam pelajaran salah satunya melalui pelajaran menggambar.

Mata pelajaran menggambar adalah salah satu mata pelajaran yang berperan strategis dalam perkembangan kreatifitas anak, karena mempelajari keterampilan dan kesenian sama halnya melatih pola pikir anak agar kreatif, inovatif, dan responsive dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Pelajaran menggambar juga tidak hanya berperan dalam mengolah kesiapan dan kemampuan dasar anak dalam belajar, meningkatkan kecerdasan emosi anak, tetapi juga penting untuk melatih anak mengembangkan potensi, ekspresi, dan kreatifitasnya.

Meskipun dinilai penting bagi perkembangan anak, namun pelajaran menggambar sering diabaikan. Dewasa ini orang tua lebih menuntut anaknya untuk memiliki nilai akademik yang tinggi tanpa memperhatikan perkembangan kreativitas anak. Anak menjadi pasif dan tidak tertarik dengan pelajaran menggambar. Anak jaman sekarang lebih banyak berlomba-lomba mengejar nilai akademis dengan mengikuti berbagai macam les privat, tanpa memperhatikan pentingnya kreativitas. Bahkan nilai yang dicapai untuk pelajaran menggambar masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70.

Hal itu antara lain terjadi karena dalam penyampaian pelajaran menggambar hanya menggunakan metode ceramah yang mungkin dianggap para guru adalah metode paling praktis, mudah dan efisien dilaksanakan tanpa persiapan. Mengajar yang hanya menggunakan metode ceramah sangat membosankan bagi siswa kelas III SD N Jelok Purworejo. Seringnya guru

mengganti pelajaran menggambar dengan pelajaran lain menimbulkan persepsi pada diri siswa yang menganggap pelajaran menggambar tidak penting. Apersepsi yang kurang menarik menjadikan siswa tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan di depan kelas. Keterbatasan fasilitas dan peralatan menggambar menjadikan siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Begitulah kondisi yang terjadi di SD Negeri Jelok, pembelajarannya masih tradisional dimana siswa hanya menerima informasi secara pasif dan pembelajarannya tidak memperhatikan pengalaman siswa.

Oleh karena itu berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pelajaran menggambar terus dilakukan. Upaya itu antara lain penggunaan pendekatan yang tepat, strategi yang tepat, dan guru yang kreatif, inovatif, sabar, serius, ulet, dan mempunyai semangat dedikasi yang tinggi dalam menghadapi dinamika siswanya. Disamping itu faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa. Jika kreativitas siswa tidak ditingkatkan siswa tidak akan kreatif dalam menggambar.

Pembelajaran yang dilakukan guru sebaiknya dengan pendekatan yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa. Selain itu juga mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sendiri-sendiri. Untuk mewujudkan itu salah satu caranya adalah dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning-CTL*).

Contextual Teaching Learning merupakan suatu proses pembelajaran holistik yang bertujuan untuk membelajarkan peserta didik dalam memahami bahan ajar secara bermakna (*meaningfull*) yang dikaitkan dalam konteks kehidupan nyata, baik berkaitan dengan lingkungan pribadi, agama, sosial, ekonomi, maupun kultur. Sehingga peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang dapat diaplikasikan dan ditransfer dari satu konteks permasalahan yang satu dengan permasalahan yang lainnya (Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, 2009: 67).

Deskripsi di atas belum cukup memaparkan berbagai persoalan di balik rendahnya nilai mata pelajaran menggambar, bahkan berbagai persepsi mengenai

mata pelajaran tersebut menyebabkan siswa pasif dan mengabaikan pelajaran ini. Sehubungan dengan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti tentang **Peningkatan Kreativitas Menggambar Melalui Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Siswa Kelas III SD N Jelok Purworejo Tahun Pelajaran 2009/ 2010**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar menggambar siswa rendah.
2. Belum tercapainya tujuan pendidikan seperti yang diharapkan oleh pemerintah.
3. Adanya anggapan siswa, pelajaran menggambar adalah pelajaran yang tidak penting, menjemukan dan membosankan sehingga hasil belajar pada pelajaran menggambar rendah.
4. Banyaknya guru yang menyampaikan pembelajaran menggambar hanya menggunakan metode ceramah.
5. Banyaknya guru yang belum menggunakan media atau alat peraga dan strategi yang tepat dalam pelajaran menggambar agar siswa lebih termotivasi.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memfokuskan suatu permasalahan yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Yang dimaksud menggambar dalam penelitian ini ketrampilan siswa dalam menggambar bebas dengan media lingkungan sekitar sehingga mengakibatkan siswa mengalami perubahan yang dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.
2. Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning-CTL*) adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata kedalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari

D. Perumusan Masalah

Dari permasalahan di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian yaitu :
Apakah pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kemampuan menggambar pada siswa kelas III SD Negeri Jelok Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2009/2010?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menggambar melalui pendekatan CTL pada siswa kelas III SD Negeri Jelok Tahun Pelajaran 2009/2010.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik bersifat praktis maupun teoritis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini nanti secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pada pembelajaran menggambar, umumnya pada peningkatan mutu menggambar anak melalui Pendekatan Kontekstual.
- b. Secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran sehingga proses belajarnya cenderung dinamis, bersifat praktis dan analitis dalam dua dimensi yaitu pengembangan proses eksplorasi dan proses kreativitas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Meningkatkan ketrampilan dan kreatifitas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan potensi diri secara optimal.

b. Bagi guru

Mendapat keterampilan baru melaksanakan CTL untuk meningkatkan kreatifitas menggambar.

commit to user

c. Bagi sekolah

Memberikan masukan kepada sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan mutu sekolah dan sekolah makin dipercaya masyarakat.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Pembelajaran Menggambar

a. Pengertian Belajar

Slameto memberikan pengertian “belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Slameto, 2003: 2). Dalam pengertian lain menurut Nasution yang lebih populer memandang belajar sebagai perubahan tingkah laku “*change of behavior*”. Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (Syaiful Sagala, 2009: 11). Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono berpandangan bahwa “belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia dan dilakukan oleh setiap orang. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri”. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 7).

Pengertian di atas sangat berbeda dengan pengertian yang lama tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan, bahwa belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan terus menerus (Oemar Hamalik, 2006: 28).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan, bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang kompleks berdasarkan pada pengalaman untuk mengubah tingkah laku suatu organisme yang berlangsung secara progresif.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Ada dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

1) Faktor-Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Di dalam membicarakan faktor intern terbagi menjadi tiga faktor yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologi, dan faktor kelelahan.

a) Faktor Jasmaniah

Di dalam faktor jasmaniah terbagi lagi menjadi dua faktor yang berpengaruh dalam proses belajar yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh. Yang dimaksud sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh pada belajarnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi dan tidur. Sedangkan yang yang diartikan cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan (Slameto, 2003: 55). Keadaan cacat sangat berpengaruh terhadap pembelajaran. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

b) Faktor Psikologis

Menurut M. Sobry Sutikno (2009: 16) ada beberapa faktor psikologis yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa.

Faktor-faktor tersebut antara lain:

(1) Inteligensi

Inteligensi merupakan kecakapan yang terdiri atas tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan dengan cepat dan efektif. Orang yang mempunyai inteligensi tinggi lebih mudah belajar daripada yang tingkat inteligensinya rendah.

(2) **Motif**

Motif adalah daya penggerak atau pendorong untuk berbuat.

(3) **Minat**

Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat ini selalu diikuti dengan perasaan senang yang akhirnya memperoleh kepuasan.

(4) **Emosi**

Faktor emosi sangat mempengaruhi keberhasilan belajar anak. Emosi yang mendalam membutuhkan situasi yang cukup tenang. Emosi yang mendalam akan mengurangi konsentrasi dalam belajar dan akan mengganggu serta menghambat belajar.

(5) **Bakat**

Bakat merupakan kemampuan untuk belajar. Orang yang memiliki bakat akan mudah dalam belajar dibanding dengan orang yang tidak berbakat.

(6) **Kematangan**

Suatu fase dalam pertumbuhan seseorang adalah saat alat-alat tubuh sudah siap untuk menerima kecakapan baru. Misalnya dengan tangan seseorang sudah dapat mempergunakan untuk memegang dan menulis, dengan otaknya sudah siap untuk berfikir.

(7) **Kesiapan**

Kesiapan merupakan kesediaan untuk memberi respon.

c) Faktor Kelelahan

Faktor kelelahan dibagi menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani tampak pada lemah lunglainya badan dan kecenderungan untuk membaringkan tubuh, misalnya karena kelaparan. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kebosanan sehingga minat untuk menghasilkan sesuatu hilang. Kelelahan ini bisa muncul karena kebosanan menghadapi sesuatu yang terus-menerus tanpa istirahat atau bisa timbul karena menghadapi hal-hal yang selalu sama tanpa ada variasi.

2) Faktor-Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern dalam belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor:

a) Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan dalam ukuran kecil, tetapi berpengaruh besar untuk pendidikan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara dan dunia. Melihat peranan di atas, dapatlah dipahami betapa pentingnya keluarga di dalam pendidikan anaknya. Sehingga cara orang tua mendidik anak sangat berpengaruh terhadap belajarnya. Jadi sekecil apapun sikap orang tua terhadap anak maka akan berpengaruh terhadap belajar anak.

Selain itu adanya suatu hubungan baik antara orang tua dan anak. Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh pengertian dan kasih sayang, disertai dengan bimbingan untuk mensukseskan belajar anak. Maka demi kelancaran belajar serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga anak tersebut. Selanjutnya agar anak dapat belajar dengan baik perlu diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram. Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya, juga membutuhkan fasilitas belajar. Ini yang sering menjadi permasalahan, siswa yang dengan keadaan ekonomi yang miskin akan sulit memenuhi itu semua, sehingga ini akan berpengaruh terhadap belajarnya.

b) Faktor Sekolah

Banyak sekali faktor-faktor yang terdapat di sekolah yang berpengaruh terhadap proses belajar siswa, antara lain metode mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Akibatnya siswa malas untuk belajar. Sebaliknya guru yang progresif berani mencoba metode-metode yang baru dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar, dan memotivasi siswa untuk belajar. Selain metode juga terdapat kurikulum. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman

penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (KTSP, 2007: 1). Sehingga guru harus bisa menyesuaikan pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku saat itu.

Ada juga faktor lingkungan sosial siswa di sekolah. Hubungan siswa dengan guru ataupun siswa dengan siswa sangatlah berpengaruh terhadap pembelajaran. Menciptakan hubungan baik antar keduanya akan memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar. Dan yang terakhir adalah sarana dan prasarana pembelajaran merupakan pendukung kondisi pembelajaran yang baik. Namun lengkapnya sarana dan prasarana tidak menjamin proses pembelajaran yang baik. Justru disinilah timbul masalah bagaimana mengelola sarana dan prasarana pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat terselenggara dengan baik.

c) **Faktor Masyarakat**

Pengaruh masyarakat terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Kegiatan yang berada di dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Kegiatan ini sangat banyak macamnya sehingga perlu adanya batasan supaya tidak mengganggu kegiatan belajar anak. Selain kegiatan yang ada di masyarakat adalah adanya *mass media* yang sekarang lebih bebas dinikmati oleh anak harus selalu mendapat kontrol dari orang tua. Karena pengaruh dari *mass media* sangat besar terhadap belajar anak, juga agar siswa dapat belajar dengan baik maka perlulah diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus cukup bijaksana.

c. **Prinsip-Prinsip Belajar**

Menurut M. Sobry Sutikno (2009: 8) Prinsip belajar ialah petunjuk atau cara yang perlu diikuti untuk melakukan kegiatan belajar. Siswa akan berhasil dalam belajarnya jika memperhatikan prinsip-prinsip belajar. Prinsip belajar akan menjadi pedoman bagi siswa dalam belajar.

Ada delapan prinsip belajar antara lain:

- 1) Belajar perlu memiliki pengalaman dasar. Pada dasarnya, seseorang

akan mudah belajar sesuatu jika sebelumnya memiliki pengalaman yang akan mempermudahnya dalam memperoleh pengalaman baru.

- 2) Belajar harus bertujuan, jelas dan terarah. Adanya tujuan-tujuan akan dapat membantu dalam menuntun guna tercapainya tujuan.
- 3) Belajar memerlukan situasi yang problematis. Situasi yang problematis ini akan membantu membangkitkan motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk memecahkan problematis tersebut. Semakin sukar problem yang dihadapi, semakin keras usaha berpikir untuk memecahkannya.
- 4) Belajar harus memiliki tekad dan kemauan yang keras dan tidak mudah putus asa.
- 5) Belajar memerlukan bimbingan, arahan serta dorongan. Ini akan mempermudah dalam hal penerimaan serta pemahaman akan sesuatu materi. Seseorang yang mengalami kelemahan dalam belajar akan banyak mendatangkan hasil yang membangun jika diberi bimbingan, arahan serta dorongan yang baik.
- 6) Belajar memerlukan latihan. Memperbanyak latihan dapat membantu menguasai segala sesuatu yang dipelajari, mengurangi kelupaan, dan memperkuat daya ingat.
- 7) Belajar memerlukan metode yang tepat. Metode belajar yang tepat memungkinkan siswa belajar lebih efektif dan efisien. Metode yang dipakai dalam belajar dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang kita pelajari juga sesuai dengan siswa (orang yang belajar) yaitu metode yang membuat dia cepat faham.
- 8) Belajar membutuhkan waktu dan tempat yang tepat. Karena faktor waktu dan tempat merupakan faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 42-50) prinsip-prinsip belajar antara lain:

- 1) Perhatian dan Motivasi *commit to user*

Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhan. Selain perhatian, motivasi juga mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktifitas seseorang.

2) Keaktifan

Menurut teori kognitif, belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa mengolah informasi yang kita terima, tidak sekedar menyimpan saja tanpa mengadakan transformasi.

3) Keterlibatan Langsung

Pengalaman langsung siswa tidak sekedar mengamati secara langsung tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. John Dewey berpendapat "*learning by doing*" belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung.

4) Pengulangan

Berdasarkan teori psikologi, daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menangkap, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir dan sebagainya. Daya-daya tersebut akan berkembang apabila ada pergaulan.

5) Tantangan

Agar anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik maka bahan belajar harus menantang.

6) Balikan dan Penguatan

Menurut Thordike, siswa akan belajar lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Karena hasil yang baik akan merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.

7) Perbedaan Individual

Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian dan sifat-

sifatnya sehingga guru dalam pembelajaran yang sifatnya klasikal juga harus memperhatikan adanya perbedaan individual.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar antara lain perubahan tingkah laku, dorongan atau motivasi, proses atau aktifitas, pengalaman, pengulangan, umpan balik, perbedaan individual.

d. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran akan bermakna bagi siswa apabila guru mengetahui tentang objek yang akan diajarkannya sehingga dapat mengajarkan materi tersebut dengan penuh dinamika dan inovasi dalam proses pembelajarannya.

Menurut Dimyati dan Mudjiono “pembelajaran adalah kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa”(dalam M. Sobry Sutikno, 2009: 31). Sedangkan Gagne mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar yaitu usaha untuk terjadinya tingkah laku dari siswa” (dalam St. Y Slamet, 2006: 19). Perubahan tingkah laku itu dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dan lingkungannya. Pembelajaran menurut Gagne dan Briggs adalah upaya orang yang tujuannya membantu orang belajar (dalam Nyimas Aisyah, dkk, 2007: 1-3). Pembelajaran menurut Syaiful Sagala ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan (Syaiful Sagala, 2009: 61).

Pembelajaran mempunyai dua karakteristik yaitu *Pertama*, dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir. *Kedua*, dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri. Secara terperinci Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal.

Sedangkan Eggen dan Kauchak menjelaskan bahwa ada enam ciri-ciri pembelajaran yang efektif, yaitu :

- 1) Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
- 2) Guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pelajaran.
- 3) Aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pengkajian.
- 4) Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi.
- 5) Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir, serta
- 6) Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Berdasarkan definisi-definisi pembelajaran yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses mengatur lingkungan agar terjadi interaksi aktif antara guru dan siswa, dengan mengoptimalkan faktor internal maupun eksternal yang datang dari lingkungan individu.

e. Pengertian Kreativitas

Kreativitas dapat didefinisikan kedalam empat jenis dimensi sebagai Four P's Creativity, yaitu dimensi Person, Proses, Press dan Product sebagai berikut :

1. Dimensi Person

Definisi kreatifitas dalam dimensi person adalah upaya mendefinisikan yang berfokus pada individu atau person dari individu yang dapat disebut kreatif.

2. Dimensi Proses

Kreatifitas dalam dimensi proses adalah upaya mendefinisikan kreatifitas yang berfokus pada proses berfikir sehingga memunculkan ide-ide unik atau kreatif.

commit to user

Munandar, (1977 dalam Reni Akbar-Hawadi dkk, 2001) menerangkan bahwa kreatifitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, merinci), suatu gagasan. Pada definisi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan (inovasi dan variasi). Selain pendapat yang diuraikan diatas ada pendapat lain yang menyebutkan proses terbentuknya kreatifitas sebagai berikut :

Wallas (1976) dalam Reni Akbar-Hawadi dkk, 2001 mengemukakan empat tahap dalam proses kreatif yaitu :

Tahap Persiapan ; adalah tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini terjadi percobaan-percobaan atas dasar berbagai pemikiran kemungkinan pemecahan masalah yang dialami. Inkubasi ; adalah tahap diteraminya proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Tahap ini berlangsung dalam waktu yang tidak menentu, bisa lama (berhari-hari, berbulan-bulan, bertahun-tahun), dan bisa juga hanya sebentar (hanya beberapa jam, menit bahkan detik). Dalam tahap ini ada kemungkinan terjadi proses pelupaan terhadap konteksnya, dan akan teringat kembali pada akhir tahap penerangan dan munculnya tahap berikutnya. Tahap Iluminasi ; adalah tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini muncul bentuk-bentuk cetusan spontan, seperti dilukiskan oleh Kohler dengan kata-kata now, I see itu yang kurang lebihnya berarti “oh ya”. Tahap Verifikasi ; adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi realita.

Dari dua pendapat ahli diatas memandang kreatifitas sebagai sebuah proses yang terjadi di dalam otak manusia dalam menemukan dan mengembangkan sebuah gagasan baru yang lebih inovatif dan variatif (divergensi berpikir).

3. Dimensi Press

Definisi kreatifitas dalam dimensi press adalah definisi dan pendekatan yang menekankan factor press atau dorongan, baik dorongan internal diri sendiri

berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan social dan psikologis. Definisi Simpson (1982) dalam S.C.U. Munandar 1999, merujuk pada aspek dorongan internal dengan rumusannya sebagai berikut :

“The initiative that one manifest by his power to break away from the usual sequence of thought”

Mengenai “press” dari lingkungan, ada lingkungan yang menghargai imajinasi dan fantasi, dan menekankan kreatifitas serta inovas. Kreatifitas juga kurang berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan tradisi, dan kurang terbukanya terhadap perubahan atau perkembangan baru.

4. Dimensi Product

Definisi kreatifitas pada dimensi produk merupakan upaya mendefinisikan kreatifitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/ original atau sebuah elaborasi/ penggabungan yang inovatif.

“Creativity is the ability to bring something new into existence” (Baron, 1976 dalam Reni Akbar-Hawadi dkk, 2001)

Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan pada orisinalitas, seperti yang dikemukakan oleh Baron (1969) yang menyatakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/ menciptakan sesuatu yang baru. Begitu pula menurut Haefele (1962) dalam Munandar, 1999 ; yang menyatakan kreatifitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Dari dua definisi ini maka kreatifitas tidak hanya membuat sesuatu yang baru tetapi mungkin saja kombinasi dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya.

Kreatifitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau daya cipta. Faktor yang mempengaruhi kreatifitas ada 2, yaitu factor intrinsic dan ekstrinsik. Kreatifitas peserta didik agar dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsic) dan dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik).

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan indikator kreatifitas dikemukakan oleh (Munandar, S.C.U, 1992) sebagai berikut :

1. Dorongan ingin tahu besar.
Semua anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar terutama terhadap hal-hal yang baru dilihatnya.
2. Sering mengajukan pertanyaan baik.
Rasa ingin tahu yang besar pada diri anak menyebabkan mereka selalu ingin bertanya tentang apa saja.
3. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah.
Anak yang kreatif selalu aktif dan berani mencetuskan ide dan gagasan. Mereka mempunyai gagasan yang inovatif terhadap suatu permasalahan yang dihadapinya.
4. Bebas dalam menyatakan pendapat.
Anak selalu berpendapat, dan mereka mempunyai kebebasan dalam menyatakan pendapatnya. Kemampuan ini membuat anak mempunyai keterampilan sosial yang tinggi.
5. Mempunyai rasa keindahan.
Keindahan merupakan salah satu kebutuhan manusia. Setiap anak mempunyai terhadap sesuatu yang dilihatnya.
6. Menonjol dalam salah satu bidang seni.
Setiap anak memiliki potensi seni dalam dirinya baik potensi dalam bidang seni rupa, seni music, seni drama, atau seni tari.
7. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.
8. Rasa humor tinggi.
Rasa humor yang tinggi dapat menciptakan perasaan gembira pada anak. Kegembiraan pada anak diungkapkan dengan berbagai macam ekspresi misalnya tersenyum, tertawa, bertepuk tangan, bahkan melompat-lompat.
9. Daya imajinasi kuat.
Daya imajinasi yang kuat inilah yang mendorong anak mampu menciptakan gagasan-gagasan baru.

10. Keaslian (orisinalitas) tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya ; dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinal, yang jarang diperlihatkan anak-anak lain.
11. Dapat bekerja sendiri.

Rasa percaya diri pada anak mampu membangkitkan kemandirian. Anak dapat bekerja sendiri secara individu walaupun disisi lain mereka adalah makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan orang lain/ masyarakat.

12. Senang mencoba hal-hal baru.

Anak akan tertantang hal-hal baru, karena dengan sesuatu yang baru membuat anak termotivasi, tidak jenuh, dan aktif.

13. Kemampuan mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Anak yang kreatif mampu mengembangkan suatu ide/ gagasan menjadi lebih luas, sehingga mereka mempunyai alternative cara dalam memecahkan suatu permasalahan.

Dari uraian mengenai ciri-ciri kreativitas diatas maka dapat dipahami bahwa seseorang dikatakan kreatif apabila dalam interaksinya dengan lingkungan ciri-ciri dari kreativitas mendominasi dalam aktivitas kehidupannya, dan melakukan segalanya dengan cara-cara yang unik. Semua ciri-ciri tersebut secara konstruktif dapat dimunculkan dalam diri setiap individu, sebab setiap individu memiliki potensi kreatif. Treffinger (1980) dalam Reni Akbar-Hawadi dkk, 2001 mengatakan bahwa tidak ada seorang pun yang tidak memiliki kreatifitas, hal ini memberikan makna bahwa setiap orang memiliki potensi kreatif dalam dirinya.

f. Pengertian Menggambar

Menggambar kaitannya selalu erat dengan seni dan keindahan yang merupakan salah satu kebutuhan manusia. Dalam bahasa sansekerta kata seni disebut *cilpa*. Sebagai kata sifat, *cilpa* berarti berwarna, dan kata jadiannya *su-cilpa* berarti dilengkapi dengan bentuk-bentuk yang indah atau dihiasi dengan indah. Sebagai kata benda *cilpa* berarti pewarnaan, arti ini kemudian berkembang sebagai segala macam keriaan yang artistic. *Cilpasastra* yang banyak disebut-

sebut dalam sejarah kesenian adalah buku pedoman bagi para *ciplin* atau tukang, termasuk di dalamnya apa yang disebut dengan seniman.

Istilah seni yang disepadankan dengan kata *art* dalam bahasa Inggris berawal dari istilah-istilah dalam bahasa Latin pada abad pertengahan *ars*, *artes*, dan *artista*. *Ars* berarti teknik atau craftsmanship, yaitu ketangkasan dan kemahiran dalam mengerjakan sesuatu. *Artes* berarti kelompok orang-orang yang memiliki ketangkasan/ kemahiran. Sedangkan *artista* adalah anggota yang ada di dalam kelompok-kelompok itu. Dari kata *ars* inilah yang kemudian berkembang menjadi *l'arte* (Italia), *l'art* (Perancis), *Elarte* (Spanyol), dan *art* (Inggris) dan bersamaan dengan itu artinyapun berkembang sedikit demi sedikit ke arah pengertian seni.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, seni diartikan sebagai keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusan, keindahan, dan sebagainya) (Depdikbud, 1989:816). Secara sederhana Herbert Read menyimpulkan bahwa seni adalah suatu usaha untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan berarti memuaskan rasa kesadaran kita. Rasa indah itu tercapai bila kita bisa menemukan kesatuan atau harmoni dari hubungan bentuk-bentuk yang kita amati. Pengertian ini menyatakan pandangan tentang seni dari segi obyektifitas (kebentukan fisik). Pengertian seni yang lain dapat dijumpai dalam *Everyman Encyclopedia*, yang menyebutkan bahwa seni merupakan segala sesuatu yang dilakukan orang bukan atas kebutuhan pokoknya, melainkan semata-mata karena kehendak akan kemewahan, kenikmatan, ataupun karena kebutuhan spiritual.

Seni diartikan sebagai prose, produk, atau gagasan hasil kerja manusia yang melibatkan kemampuan kreatif, intuitif, kepekaan indra, kepekaan pikir, untuk menciptakan sesuatu yang indah dan selaras. Seni digolongkan menjadi beberapa jenis yaitu seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni drama. Masing-masing jenis seni tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Dalam bab ini penulis akan membahas tentang seni rupa khususnya menggambar.

Dalam dunia pendidikan terutama pendidikan anak-anak di Sekolah Dasar, pelajaran menggambar sangat berperan, terintegrasi dalam berbagai mata

pelajaran menjadi elemen pokok yang membantu siswa memahami berbagai materi pelajaran non seni rupa. Seni rupa adalah cabang seni yang penerapannya terutama melalui indera penglihatan (mata). Cara penerapan inilah yang membedakan dengan jenis seni lain, seperti seni musik yang penerapannya terutama menggunakan indera pendengaran (auditori), seni musik dan seni drama yang menggunakan penglihatan dan pendengaran untuk menikmatinya.

Karya seni rupa terbentuk dari unsur-unsur pembentuk seperti titik, garis, bidang, warna, bentuk, dan tekstur. Seni rupa dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu seni rupa murni, kriya, dan desain. Seni rupa murni mengacu pada karya-karya yang hanya untuk tujuan pemuasan ekspresi pribadi, sedangkan kriya dan desain lebih menitik beratkan pada fungsi dan kemudahan pemakaian sehingga sering disebut seni (rupa) pakai.

Menurut Brookes, dalam buku karangan Cut Kamaril (1999), seni rupa adalah seni yang aktivitas penciptaannya memerlukan koordinasi mata dan tangan. Menurut sumber dari internet (<http://id.wikipedia.org/wiki/seni-rupa>) seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara dapat dijelaskan dalam diri seseorang yang sedang berkarya seni rupa terjadilah proses cipta, rasa, karsa, dan karya yang merupakan kegiatan mental yang selalu disertai kegiatan jasmani.

Setelah melihat pengertian seni rupa dari berbagai tokoh maka penulis menyimpulkan bahwa seni rupa adalah salah satu cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Hampir setiap tempat di wilayah Nusantara ini memiliki karya seni rupa yang unik dan khas yang dikenal luas di daerah-daerah lain bahkan hingga manca Negara. Contohnya seni patung Asmat dari Papua, Seni Batik dari Jawa, Seni Rajah (tattoo) dari Kalimantan, berbagai macam bentuk rumah adat di seluruh Nusantara.

Menggambar adalah salah satu usaha mengungkapkan dan mengkomunikasikan pikiran, ide, gagasan, gejala/ perasaan maupun imajinasi yang bernilai artistik dengan menggunakan garis dan warna. Menggambar dapat

dilakukan oleh siapa saja dan merupakan kegiatan yang paling sederhana dengan menggunakan media kertas, pensil/ pensil warna/ krayon. Menggambar merupakan media yang paling ekspresif yang dengan langsung dapat mengekspresikan gagasan dalam diri seseorang. Di SD pelajaran menggambar dapat dijadikan media bagi anak untuk mengungkapkan suasana hati, emosi, kreativitas anak.

Menggambar menjadi bagian dari seni rupa, karena dalam penciptaanya memerlukan koordinasi mata dan tangan. Gambar diciptakan dengan mengolah unsure-unsur seni rupa seperti titik, garis, bidang, warna, dan tekstur. Menggambar melatih keterampilan motorik halus mata dan tangan. Kegiatan berkarya seni rupa dua dimensi merupakan salah satu kegiatan berkarya yang dapat diaplikasikan dalam pelajaran seni rupa di sekolah dasar.

g. Pembelajaran Menggambar

Pendidikan seni rupa yang terlaksana dalam bentuk kegiatan pembelajaran menggambar pada dasarnya meliputi pembelajaran teori, apresiasi, dan keterampilan seni rupa (Salam, 2001: 15). Pembelajaran teori menggambar berfokus pada pembinaan aspek kognitif (pengetahuan) kesenirupaan. Pembelajaran keterampilan menggambar berfokus pada pembinaan praktik pengalaman langsung. Untuk melatih keterampilan berkarya, siswa didik diharapkan dapat menggali dari budaya dan alam di sekitarnya sehingga secara tidak langsung mereka akan menjadi lebih inovatif untuk berkarya. Pada akhirnya tercipta siswa didik yang mampu mengoptimalkan berbagai sumber dan media yang tersedia untuk menjadi produk karya seni yang berkualitas.

Pada pembelajaran menggambar/melukis di SD dengan menggunakan teknik, metode, tema, materi, dan pendekatan yang tidak sama satu dengan yang lain. Tema-tema yang digunakan harus inovatif agar lebih merangsang siswa misalnya suasana sekitar sekolah, flora dan fauna, peristiwa di lingkungan siswa, suasana kebun binatang, pasar tradisional dan modern, perayaan hari besar dan lain-lain. Sedangkan media yang digunakan adalah kertas gambar, cat air, krayon pastel, spidol, pensil, kuas dan lain-lain. Metode yang digunakan adalah metode

tanya jawab, ceramah, demonstrasi, dan karya wisata. Teknik berkarya teknik basah (cat air, spidol), dan teknik kering (krayon pastel, pensil berwarna, arang).

Meskipun pembelajaran menggambar di Sekolah Dasar didominasi oleh praktik atau pengalaman yang secara khusus membina keterampilan anak dalam penciptaan karya, tidaklah berarti bahwa pengetahuan teori serta kemampuan apresiasi menggambar anak terabaikan. Dalam kegiatan penciptaan, pengetahuan anak khususnya yang berkaitan dengan alat, bahan, dan teknik berkarya akan turut terbina demikian pula dengan kepekaan rasa keindahan murid akan secara otomatis terbina melalui kegiatan penciptaan oleh karena dalam mencipta karya menggambar anak senantiasa diperhadapkan dengan keputusan-keputusan yang menuntut kepekaan rasa seperti dalam memilih warna, tekstur, atau dalam menyusun komposisi (Salam, 2001: 16).

Pembelajaran menggambar dalam konteks kurikulum yang sekarang adalah menggunakan kurikulum 2006 yang dikenal dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dengan mensyaratkan siswa mencapai batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) tertentu. Dalam pelaksanaannya kurikulum pendidikan seni rupa masih adanya keterbatasan-keterbatasan dalam pelaksanaannya, baik menyangkut kemampuan guru, keterbatasan siswa, maupun kebijaksanaan sekolah dalam melaksanakan mata pelajaran menggambar.

h. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Menggambar di SD

a. Fungsi pelajaran menggambar dalam pendidikan

1. Memfasilitasi pemenuhan diri siswa (personal fulfillment)

Untuk menemukan pemenuhan diri melalui pelajaran menggambar anak perlu belajar bagaimana kehidupan mereka dapat diperkaya dengan usaha mereka untuk mengkreasi karya seni dan menanggapi bentuk-bentuk visual.

2. Mentransmisikan warisan budaya

Bagi Indonesia yang memiliki aneka ragam bentuk dan karya seni dari berbagai suku bangsa yang ada di tanah air, poin ini sangat diperlukan

anak. Anak akan belajar menghargai berbagai bentuk karya seni yang ada di masyarakat.

3. Mengembangkan kesadaran sosial

Mengembangkan kesadaran sosial adalah bentuk kepedulian yang terbangun dari kesadaran dan penghargaan anak terhadap berbagai bentuk artistik yang ada dan dihasilkan oleh masyarakat. Hal ini akan mengajarkan mereka untuk menghargai juga persepsi, penilaian, pemikiran, dan pendapat orang lain dari budaya yang berbeda-beda.

b. Tujuan pelajaran menggambar

1. Tanggapan dan ekspresi personal

Siswa dapat belajar dengan cara yang berbeda-beda untuk :

- a) Membangkitkan gagasan –gagasan anak untuk ekspresi personal melalui kegiatan menggambar.
- b) Memperbaiki dan memodifikasi gagasan anak untuk ekspresi visual.
- c) Menggunakan media untuk menyampaikan maksud ekspresi anak sendiri.

2. Kepedulian terhadap warisan artistik

Anak-anak dapat mempelajari bagaimana anggota-anggota dalam komunitas artistik (seniman, desainer, pengrajin, dsb) :

- a) Membangkitkan gagasan untuk karya mereka.
- b) Menggunakan kualitas-kualitas visual untuk ekspresi.
- c) Menggunakan alat-alat dan media..
- d) Mempersepsikan dan mendeskripsikan hasil karyanya..
- e) Menguji dan menilai karya-karya seni.

3. Kesadaran tentang seni di masyarakat

Anak-anak belajar bagaimana orang dalam budayanya dan dalam budaya lainnya memproduksi karya menggambar. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai dalam poin ini adalah agar anak :

- a) Mengenali dan memahami bentuk-bentuk seni yang asli.
- b) Mengetahui bagaimana *commit to user* suatu kelompok masyarakat

menggunakan kualitas visual untuk mengekspresikan kepercayaanya.

- c) Mengetahui bagaimana suatu kelompok masyarakat menggunakan media untuk mengekspresikan nilai-nilai sosial.
- d) Merasakan bentuk-bentuk visual yang ada di lingkungannya.
- e) Menginterpretasikan bentuk-bentuk visual sebagai ekspresi social.
- f) Menilai bentuk-bentuk visual di masyarakat.

i. Kemampuan Menggambar Anak

a. Karakteristik Perkembangan Menggambar Anak

Masa anak-anak (*middle childhood*) berlangsung antara 6-12 tahun. Masa ini sering disebut masa sekolah yaitu masa matang untuk belajar. Mereka sangat peka terhadap lingkungan. Kepekaan anak dalam mengamati lingkungan sekitarnya dapat merangsang imajinasi dan kreatifitas. Mereka selalu ingin tahu, senang mencoba, meniru dan terpacu untuk mengungkapkan isi hatinya dengan apapun salah satunya dengan menggambar.

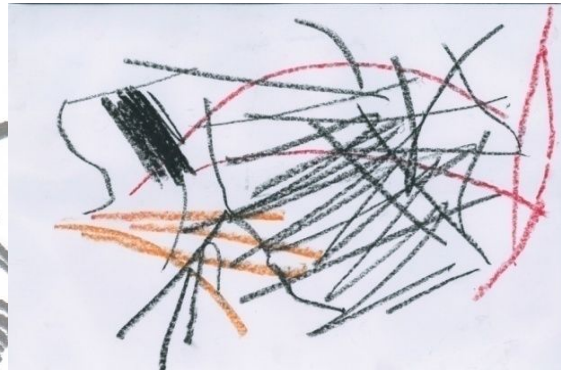
Pada usia 6-12 tahun, objek gambar anak laki-laki berbeda dengan anak perempuan. Hal ini ditegaskan oleh Fisher (1978: 5) bahwa pada umumnya anak perempuan menggambar pemandangan (*landscape*) yang dilengkapi dengan pohon, bunga, pemandangan, orang dan matahari. Sementara anak laki-laki menggambar suasana perang, mobil, perahu, atau kartun. Kemampuan anak dalam menggambar tidaklah sama, hal ini dipengaruhi berbagai faktor, latar belakang, dan karakteristik gambar anak.

Guru SD perlu mengetahui taraf perkembangan gambar siswa SD secara baik dengan mempertimbangkan karakteristik gambar anak. Tahapan perkembangan gambar anak menurut Lowenfield (1982) adalah sebagai berikut :

1. Masa Coreng Moreng (*The Scribbling Stage*)

Masa coreng-moreng merupakan periode bagi anak usia 2 sampai 4 tahun (masa pra sekolah). Pada masa ini anak menciptakan goresan coreng moreng yang belum terkendali dan merupakan pengalaman kegiatan motorik. Periode coreng-moreng terbagi dalam tiga tahapan, yakni dari

corengan tak beraturan, corengan terkendali, sampai pada tahapan corengan bernama. Pada tahapan terakhir dari periode ini anak sudah memandang goresannya sebagai gambaran dari orang, gerakan, atau sesuatu yang lain.



Gambar Coreng-moreng

2. Masa Pra-Skematik/ Pra- Bagan (*The Preschematic Stage*)

Pada tahap ini merupakan periode bagi anak berusia 4 sampai 7 tahun (kurang lebih usia pendidikan sekolah Taman Kanak-Kanak). Pada tahap ini anak sudah mulai menguasai gerakan-gerakan tangannya dan telah menyadari adanya bentuk-bentuk dari apa yang digambar dengan bentuk-bentuk yang menjadi perhatiannya. Anak mengembangkan ikatan emosional dengan apa yang digambarnya.

Pada mulanya bentuk-bentuk yang diciptakan masih sulit dikenali, yang selanjutnya bersifat geometris mengarah ke bagan. Gambar orang sering digambarkan menjadi bentuk lingkaran sebagai kepala yang langsung dihubungkan dengan beberapa garis untuk tangan atau kaki. Anak sudah mulai mengerti antara hubungan gambar, pikiran, dan realita, walaupun penggunaan warna masih subjektif dan tidak mempunyai hubungan tertentu dengan objek.

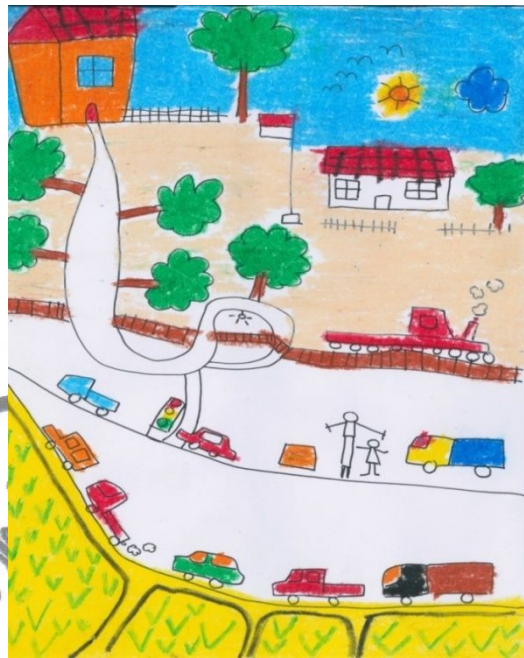


Kepala berkaki ciri umum gambar anak usia 2-4 tahun

3. Masa Bagan (*The Schematic Stage*)

Masa bagan merupakan periode bagi anak berusia 7 - 9 tahun. Istilah bagan mengacu pada bentuk-bentuk yang diciptakan secara berulang-ulang. Bentuk-bentuk seperti segitiga, bundar, lonjong, atau segi empat digunakan untuk menggambar tubuh, bagian kaki, tangan, atau pakaian dalam menggambar manusia.

Pada periode ini terdapat ciri yang menarik pada gambar anak, yakni penggunaan garis dasar atau sejumlah tempat penggambaran objek-objeknya berdiri, meskipun ada kalanya gambar tampak terbalik (gambar rebahan). Selain itu juga penggambaran secara tembus pandang (X-Ray) yang memperlihatkan sekaligus bagian luar dan dalam sebuah gambar bangunan, benda, dan lainnya. Kesadaran anak dalam penggunaan warna sudah mulai menghubungkan dengan warna objek yang digambar.



Gambar rebahan, penempatan objek terletak pada garis dasar gambar (base line)



Gambar X-Ray

(Idioplastik, objek yang digambar tampak tembus pandang)

4. Masa Awal Realisme (*The Early Realism Stage*)

Masa awal realisme merupakan periode bagi anak usia 9 sampai 12 tahun. Pada masa ini kesadaran visual anak semakin berkembang. Dalam menggambar anak sudah dapat membedakan gambar laki-laki dan gambar perempuan. Terlihat adanya kesadaran untuk menghias atau mengisi objek gambarannya. Anak mulai menyadari bahwa penggambaran X-Ray sebagai sesuatu yang tidak wajar. Untuk menutupi kekurangannya dalam menggambar orang, maka anak menampilkan bentuk pakaian yang sifatnya masih kaku. Dalam menggambar anak dengan sadar sudah membuat rencana, sudah mengerti garis-garis langit, dan mampu menghubungkan warna secara subjektif emosional yang biasanya dihubungkan dengan pengalaman.



Gambar pemandangan, upaya anak dalam meniru bentuk alam, tampak selalu mendekati kenyataan (realitas)

5. Masa Naturalistik Semu (*The Pseudo-Naturalistic Stage*)

Naturalistik atau realisme semu merupakan periode bagi anak usia 12 sampai 14 tahun. Pada masa ini anak menjadi kritis terhadap karyanya sendiri. Dalam periode ini muncul gambar tumpang tindih dan tumbuh kesadaran bahwa ruang mempunyai kualitas tiga dimensi. Anak biasa mengungkapkan karyanya dalam tipe yang berbeda.

6. Masa Penentuan (*Period of decision*)

Pada masa ini anak mempunyai kesadaran kritis terhadap lingkungan dan berani mengungkapkan pendapatnya. Anak juga mempelajari perspektif gambar.



Gambar anak usia 17 tahun

Kemampuan menggambar masing-masing anak berbeda-beda sesuai dengan tahap perkembangan menggambar. Tahap-tahap perkembangan menggambar/ seni rupa secara garis besar dapat dibedakan dua tahap karakteristik, yaitu kelas I sampai kelas III ditandai kuatnya fantasi imajinasi, sedangkan kelas IV sampai kelas VI ditandai dengan mulai berfungsinya kekuatan rasio. Pada anak kelas III sudah mulai sadar mengenai lingkungannya, perspektif, proporsi, model, dan keadaan yang sebenarnya tetapi belum menguasai teknik dalam melukis maka lukisannya tergolong dalam masa realisme semu.

Dengan mengenal perkembangan dan karakteristik gambar anak yang telah diuraikan seperti di atas, guru dituntut untuk dapat melakukan pendekatan, memilih dan menentukan media, memilih metode dan evaluasi, serta mengemas perencanaan pembelajaran. Pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada dilingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari, sehingga materi pelajaran yang tidak abstrak dan lebih bermakna bagi anak.

b. Unsur –unsur Menggambar

Mengembangkan ekspresi, potensi, dan kreatifitas dalam kegiatan menggambar perlu memperhatikan unsur-unsur seni rupa. Unsur-unsur seni rupa menurut Dr. Cut Kamaril adalah sebagai berikut :

1. Titik

Titik adalah unsur seni rupa pertama yang merupakan awal dari pengembangan unsur rupa lainnya, seperti : garis, wujud/ raut, bentuk, bidang,

dan unsur-unsur rupa lain yang lebih kompleks/ rumit struktur bentuknya.

2. Garis

Garis adalah rangkaian titik yang terjalin memanjang menjadi satu. Garis terdiri dari berbagai jenis, sifat atau kualitas yang dapat digunakan dari berbagai arah untuk mengungkapkan gagasan tentang sesuatu bentuk sesuai imajinasi dan persepsi seseorang. Rangkaian beberapa garis akan menghasilkan bentuk (dua dimensi) dalam rupa gambar. Bentuk dalam pengertian tiga dimensi adalah unsure seni rupa yang terbentuk karena ruang atau volume. Contoh macam-macam bentuk garis :



3. Bidang

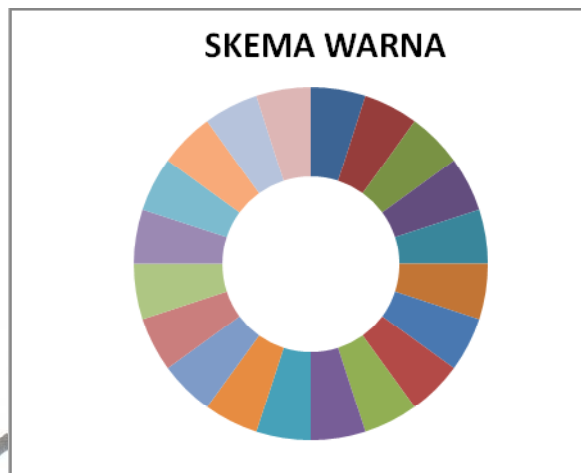
Bidang merupakan unsure seni rupa yang terjadi karena pertemuan dari beberapa garis. Bidang dapat dibedakan menjadi 3, yaitu bidang horizontal, vertical, dan melintang. Contoh :



4. Warna

Warna merupakan unsur rupa yang terbuat dari pigmen (zat warna). Secara fisika warna terbentuk dari unsure cahaya. Warna dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer (merah, kuning, biru) adalah warna pokok, bukan terbuat dari campuran warna lain. Warna sekunder (jingga, hijau, ungu) terbentuk dari campuran warna primer dan warna primer lain. Warna tersier (ketiga) terdiri dari campuran warna sekunder dengan warna sekunder lain atau dengan warna primer.

Contoh :



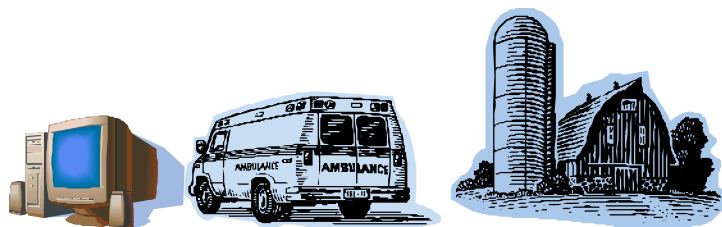
5. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan bahan dari suatu benda atau bidang. Tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur semu pada karya seni dapat dibuat dengan teknik pulas warna, teknik cetak/ dicap, teknik tempel. Sedang tekstur nyata dapat dibuat dengan teknik gurat, cukil, pahat, dan lain-lainnya sesuai jenis bahan yang digunakan.

6. Gelap terang

Unsur gelap terang timbul karena perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda. Perbedaan ini menyebabkan tingkat warna (*value*) yang berbeda. Perbedaan unsure nada gelap terang memberikan kesan permukaan yang sempit, lebar, arah, dan efek keruangan.

Contoh unsur gelap terang dalam karya seni gambar :



Guru sebagai pengelola proses belajar mengajar perlu memahami fungsinya dalam melakukan prosedur pembelajaran di Sekolah Dasar. Pemahaman aspek psikologis siswa, karakteristik perkembangan siswa, pengetahuan tentang seni rupa, karakteristik, unsur-unsur, fungsi serta tujuannya

perlu dipahami dan dijadikan dasar pertimbangan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran.

c. Macam-Macam Menggambar

Menurut Zakarias Sukarya (2010 : 721) macam-macam menggambar adalah sebagai berikut :

1. Menggambar bentuk

Menggambar bentuk adalah kegiatan menggambar dengan meniru kemiripan bentuk benda model yang disimpan di depan penggambar. Pemilihan objek gambar harus terprogram secara sistematis. Benda yang digambar harus memiliki daya tarik bagi siswa, bentuknya dimulai dari bentuk yang sederhana dari benda geometris sampai benda yang bentuknya kompleks seperti rumah, sepeda, mobil dan sebagainya.

Prosedur pengerjaan :

- Tempatkan benda atau model yang akan digambar ditengah anak-anak yang akan menggambar, sehingga memungkinkan setiap siswa yang akan menggambar melihat model dengan jelas.
- Anak-anak menggambar benda dengan mencontoh langsung benda yang dijadikan modelnya sesuai posisi mereka.
- Penyelesaian akhir gambar bisa hanya hitam putih, hanya dengan pensil saja, atau dengan pensil warna.
- Anjurkan anak untuk sering melihat objek gambar dan mengamatinya secara seksama, dan selalu dibimbing guru.

2. Menggambar ilustrasi

Menggambar ilustrasi adalah kegiatan menggambar dengan tujuan untuk melengkapi suatu cerita, teks, atau sebagai penjelasan visual dari suatu bagian tulisan atau pada karya ilustrasi berdiri sendiri tanpa disertai tulisan (berupa cerita fiksi atau non fiksi). Bahan yang diperlukan : kertas gambar, pensil hitam, pensil warna, spidol warna, tinta, cat air, kuas cat air.

Prosedur pelaksanaan :

Membuat rancangan gambar sesuai dengan tema. Misalnya kegiatan yang berhubungan dengan pelajaran.

- a. Rancangan dibuat dengan pensil hitam pada kertas gambar.
- b. Penyelesaian akhir seperti pada gambar bentuk atau gambar dekorasi.
Gambar cukup hitam putih menggunakan pensil hitam atau tinta, dapat juga diselesaikan dengan pensil warna. Warna dapat diambil dari pensil warna, spidol warna, atau cat air.

3. Menggambar model

Menggambar model adalah kegiatan menggambar model benda dengan objek gambar berupa makhluk hidup. Objek benda yang digambar selalu ada di depan penggambar agar tidak menyimpang dari bentuk aslinya, namun dalam pembelajaran seni rupa di SD kemiripan karya anak dengan objek model yang digambarnya bukan menjadi tujuan utama.

4. Menggambar ekspresi

Merupakan ungkapan kreatif dalam bentuk karya seni lewat coretan garis atau menggambar yang mengutamakan pengungkapan emosi yang dicurahkan dalam bentuk karya gambar. Anak-anak dapat menghasilkan gambar kreatif sesuai dengan keinginannya tanpa dibatasi oleh sesuatu yang teknis.

5. Menggambar dekoratif

Menggambar dekoratif adalah kegiatan menggambar bentuk-bentuk hiasan (ornament) pada kertas gambar, atau pada benda-benda tertentu. Sifat dekoratif pada gambar menunjukkan fungsi gambar sebagai hiasan (motif hias). Bahan dan alat yang diperlukan : kertas gambar, pewarna, kuas, pensil hitam/ pensil warna/ spidol. Bentuk gambar berupa geometris, stilasi, deformasi, atau bentuk realistik.

Prosedur pelaksanaannya :

- a. Membuat rancangan gambar berupa motif hias/ ornament pada kertas yang sudah disediakan atau benda tiga dimensi tertentu.
- b. Motif hias berupa stilasi dari alam (flora, fauna, alam benda), abstrak atau geometris.
- c. Penyelesaian akhir seperti pada gambar bentuk, hanya hitam putih saja atau berwarna. Warna yang digunakan bisa diambil dari pewarna buatan atau pewarna alam.

j. Materi Pembelajaran Menggambar

Materi pembelajaran menggambar sepenuhnya mengacu pada tujuan yang dirumuskan. Pada prinsipnya materi pelajaran dapat berupa pengetahuan, teori atau praktik. Untuk tiap-tiap jenjang dan jenis pendidikan, pengetahuan materi yang diberikan tentu saja tidak sama. Bahan pelajaran pada hakikatnya adalah isi dari mata pelajaran atau bidang studi yang diberikan pada siswa sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

Menurut Sudjana (1988: 67) ada beberapa sifat yang perlu diperhatikan dalam menetapkan materi atau bahan pelajaran yaitu: fakta, konsep, dan keterampilan. Menetapkan bahan pelajaran harus sesuai dan menunjang tercapainya tujuan instruksional. Setelah bahan yang ditetapkan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan belajar mengajar artinya bagaimana bahan itu dipelajari oleh siswa.

Bahan pelajaran menggambar dapat dilakukan dengan cara siswa diminta untuk menyatakan pendapat dan gagasannya terhadap hasil karya seni rupa pada karya seni di museum, galeri atau hasil gambar siswa untuk diapresiasi. Dalam pembelajaran apresiatif ini dapat dilakukan dengan memberikan stimulus berupa karya melalui penunjukkan karya nyata, pemutaran slide atau film, pajangan karya atau pameran. Mengajak anak menggambar dengan media yang inovatif dan merangsang kreatifitas anak. Tidak hanya dengan menggambar di dalam kelas dengan contoh gambar yang minimal saja tapi dengan mengajak anak terjun langsung untuk menggambar di lingkungan sebagai objek gambar mereka.

Materi pembelajaran menggambar di kelas III meliputi : mengidentifikasi unsur rupa dua dan tiga dimensi, menggambar bebas, menggambar bentuk, membuat gambar ragam hias khas Nusantara, dan mengungkapkan pendapat tentang gambar ilustrasi cerita rakyat nusantara. Materi pembelajaran seni rupa di SD yang sesuai dengan pengembangan kreativitas anak yaitu menggambar, karena menggambar merupakan karya seni rupa dua dimensional yang sangat mudah dikuasai dan dikerjakan oleh anak usia SD, guna menyatakan objek yang jauh dan

dekat, karakter objek yang satu dengan lainnya dapat dicapai dengan nuansa-nuansa warna yang berbeda.

Materi pelajaran menggambar lebih menekankan pada kemampuan siswa agar memperoleh kepekaan rasa, estetika, kesesuaian fungsi dan bentuk, artistik serta memiliki sikap menghargai dan menghayati. Berawal dari situlah anak dapat menyentuh dan merasakan secara langsung bagaimana mengapresiasi seni dengan dunia nyata.

2. Hakikat Pendekatan Kontekstual

a. Pengertian Pendekatan Kontekstual

Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan instruksional untuk suatu satuan instruksional tertentu. Menurut Syaiful Sagala pendekatan pembelajaran adalah aktivitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran, apakah guru akan menjelaskan suatu pengajaran dengan materi bidang studi yang sudah tersusun dalam urutan tertentu, ataukah dengan menggunakan materi yang terkait satu dengan yang lainnya dalam tingkat kedalaman yang berbeda, atau bahkan merupakan materi yang terintegrasi dalam suatu kesatuan multi disiplin ilmu (Syaiful Sagala, 2009: 68).

Pendekatan Pembelajaran dilakukan guru untuk menjelaskan materi pelajaran dari bagian-bagian yang satu dengan bagian lainnya berorientasi pada pengalaman-pengalaman yang dimiliki siswa untuk mempelajari konsep, prinsip atau teori yang baru tentang suatu bidang ilmu. Pendekatan Pembelajaran memiliki sifat lugas dan terencana artinya memilih pendekatan disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar yang dituangkan perencanaan pembelajaran. Salah satunya adalah pendekatan kontekstual, menurut Syaiful Sagala pendekatan kontekstual adalah 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 keluarga dan masyarakat (Syaiful Sagala, 2009: 87).

Menurut Masnur Muslich, Kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari (Masnur Muslich, 2007: 41).

Contextual Teaching and Learning atau CTL adalah strategi 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 (Wina Sanjaya, 2007: 253). Belajar dalam konteks CTL bukan hanya sekedar mendengarkan dan mencatat, tetapi belajar adalah proses berpengalaman secara langsung (Wina Sanjaya, 2007: 253). Melalui proses pengalaman itu diharapkan perkembangan siswa terjadi secara utuh, yang tidak hanya berkembang dalam aspek kognitif saja, tetapi juga aspek afektif dan juga psikomotorik.

Shawn and Linda (2004), *CTL is a collaborative interaction with students, a high level of science content with other content and skill areas. Furthermore, the CTL strategies were best implemented when teachers used them in conjunction with sound classroom management techniques.* CTL merupakan interaksi kolaboratif anak antara ilmu pengetahuan dengan kondisi area anak .

Belajar dalam konteks CTL bukan hanya sekedar mendengarkan dan mencatat, tetapi belajar adalah proses berpengalaman secara langsung. Melalui proses berpengalaman itu diharapkan perkembangan siswa terjadi secara utuh, yang tidak hanya berkembang dalam aspek kognitif saja, tetapi juga aspek afektif dan juga psikomotorik

Sarah (2005), *CTL is one of the most powerful tools used in the career tech classroom. But teachers of other subjects are increasingly recognizing its value, and programs such as the one at UGA are helping to promote the practice.* CTL salah satu pendekatan yang sangat baik diterapkan di kelas dan di sini guru diharapkan mampu meningkatkan terus prakteknya.

Dari uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa pendekatan

kontekstual (*Contextual Teaching and Learning-CTL*) merupakan konsepsi belajar yang membantu guru dalam mengaitkan bahan ajarnya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pengajaran kontekstual memungkinkan terjadinya lima bentuk belajar yang penting, yaitu:

1) Mengaitkan (*relating*).

Adalah strategi yang paling hebat dan merupakan inti konstruktivisme. Guru menggunakan strategi ini ketika ia mengaitkan konsep baru dengan sesuatu yang sudah dikenal siswa. Jadi dengan demikian, mengaitkan apa yang sudah diketahui siswa dengan informasi baru.

2) Mengalami (*experiencing*).

Merupakan inti belajar kontekstual dimana mengaitkan berarti menghubungkan informasi baru dengan pengalaman maupun pengetahuan sebelumnya. Belajar dapat terjadi lebih cepat ketika siswa dapat memanipulasi peralatan bahan serta melakukan bentuk-bentuk penelitian yang aktif.

3) Menerapkan (*applying*).

Siswa menerapkan suatu konsep ketika ia melakukan kegiatan pemecahan masalah. Guru dapat memotivasi siswa dengan memberikan latihan yang realistis dan relevan.

4) Bekerjasama (*cooperating*).

Siswa yang bekerja secara individu sering tidak membantu kemajuan yang signifikan. Sebaliknya siswa yang bekerja secara kelompok sering dapat mengatasi masalah yang kompleks dengan sedikit bantuan. Pengalaman kerjasama tidak hanya membantu siswa mempelajari bahan ajar, tetapi konsisten dengan dunia nyata.

5) Mentransfer (*transferring*).

Peran guru membuat bermacam-macam pengalaman belajar dengan fokus pada pemahaman bukan hafalan.

commit to user

b. Komponen Model Pembelajaran CTL

Pembelajaran berbasis CTL menurut Sanjaya dalam Sugiyanto (2008:

21) melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran, yaitu:

1) Konstruktivisme (*Constructivism*)

Adalah proses membangun dan menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Pengetahuan memang berasal dari luar tetapi dikonstruksi oleh dalam diri seseorang. Oleh sebab itu pengetahuan terbentuk oleh dua faktor penting yaitu objek yang menjadi bahan pengamatan dan kemampuan subjek untuk menginterpretasi objek tersebut. Pembelajaran melalui CTL pada dasarnya mendorong agar siswa bisa mengkonstruksi pengetahuannya melalui proses pengamatan dan pengalaman nyata yang di bangun oleh individu si pembelajar.

2) Menemukan (*Inquiry*)

Artinya proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berfikir secara sistematis. Secara umum proses inkuiri dapat dilakukan melalui beberapa langkah yaitu: (1) merumuskan masalah, (2) mengajukan hipotesa, (3) mengumpulkan data, (4) menguji hipotesis, (5) membuat kesimpulan. Penerapan asas inkuiri pada CTL dimulai dengan adanya masalah yang jelas yang ingin dipecahkan, dengan cara mendorong siswa untuk menemukan masalah sampai merumuskan kesimpulan. Asas menemukan dan berfikir sistematis akan dapat menumbuhkan sikap ilmiah, rasional, sebagai dasar pembentukan kreativitas.

3) Bertanya (*Questioning*)

Adalah bagian inti belajar dan menemukan pengetahuan. Dengan adanya keingintahuanlah pengetahuan selalu dapat berkembang. Dalam pembelajaran model CTL guru tidak menyampaikan informasi begitu saja tetapi memancing siswa dengan bertanya agar siswa dapat menemukan jawabannya sendiri. Dengan demikian pengembangan keterampilan guru dalam bertanya sangat diperlukan. Hal ini penting karena pertanyaan guru menjadikan pembelajaran lebih produktif yaitu berguna untuk: (a) menggali informasi tentang kemampuan siswa dalam penguasaan pembelajaran, (b)

membangkitkan motivasi siswa untuk belajar, (c) merangsang keingintahuan siswa terhadap sesuatu, (d) memfokuskan siswa pada sesuatu yang diinginkan, (e) membimbing siswa untuk menemukan atau menyimpulkan sesuatu.

4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Berdasarkan pendapat Vygotsky (dalam Sugiyanto, 2008: 22), bahwa pengetahuan dan pengalaman anak banyak dibentuk oleh komunikasi dengan orang lain. Permasalahan tidak mungkin dipecahkan sendirian, tetapi membutuhkan bantuan orang lain. Dalam model CTL hasil belajar dapat diperoleh dari hasil sharing dengan orang lain, teman, antar kelompok dan bukan hanya guru. Dengan demikian masyarakat belajar dapat diterapkan melalui belajar kelompok dan sumber-sumber lain dari luar yang dianggap tahu tentang sesuatu yang menjadi fokus pembelajaran.

5) Pemodelan (*Modeling*)

Adalah proses pembelajaran dengan memperagakan suatu contoh yang dapat ditiru oleh siswa. Dengan demikian modeling merupakan asas penting dalam pembelajaran CTL karena melalui CTL siswa dapat terhindar dari verbalisme atau pengetahuan yang bersifat teoretis- abstrak.

6) Refleksi (*Reflection*)

Adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari dengan cara mengurutkan dan mengevaluasi kembali kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya untuk mendapatkan pemahaman yang dicapai baik yang bernilai positif atau negatif. Melalui refleksi siswa akan dapat memperbaharui pengetahuan yang telah dibentuknya serta menambah khasanah pengetahuannya.

7) Penilaian nyata (*Authentic Assessment*)

Adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian ini diperlukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar belajar atau tidak. Penilaian ini berguna untuk mengetahui apakah pengalaman belajar mempunyai pengaruh positif terhadap perkembangan siswa baik intelektual, mental, maupun

psikomotorik. Pembelajaran CTL lebih menekankan pada proses belajar dari pada hasil belajar. Oleh karena itu penilaian ini dilakukan terus menerus selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan dilakukan secara terintegrasi. Dalam CTL keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh perkembangan kemampuan intelektual saja, akan tetapi perkembangan seluruh aspek.

c. Ciri-Ciri Pendekatan Kontekstual dalam Pelajaran Menggambar

Menurut Sugiyanto (2008: 26) mengemukakan ciri-ciri kelas yang menggunakan pendekatan kontekstual meliputi:

- 1) Pengalaman nyata.
- 2) Kerja sama, saling menunjang.
- 3) Gembira, belajar dengan bergairah.
- 4) Pembelajaran dengan terintegrasi.
- 5) Menggunakan berbagai sumber.
- 6) Siswa aktif dan kritis.
- 7) Menyenangkan dan tidak membosankan.
- 8) Sharing dengan teman.
- 9) Guru kreatif.

d. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual

Menurut Sugiyanto (2008: 26) langkah-langkah pembelajaran kontekstual yaitu:

- 1) Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- 2) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik.
- 3) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
- 4) Menciptakan masyarakat belajar.
- 5) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran.

- 6) Melakukan refleksi di akhir penemuan.
- 7) Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

e. Landasan Filosofis Model Pembelajaran Kontekstual

Menurut Johnson (dalam Sugiyanto, 2008: 19) tiga pilar dalam Sistem CTL yaitu:

1) CTL mencerminkan prinsip kesaling-bergantungan.

Kesaling-bergantungan mewujudkan diri, misalnya ketika para siswa bergabung untuk memecahkan masalah dan ketika para guru mengadakan pertemuan dengan rekannya. Hal ini tampak jelas ketika subjek yang berbeda dihubungkan dan ketika kemitraan menggabungkan sekolah dengan dunia bisnis dan komunitas.

2) CTL mencerminkan prinsip diferensiasi.

Diferensiasi menjadi nyata ketika CTL menantang para siswa untuk saling menghormati perbedaan-perbedaan untuk menjadi kreatif, untuk bekerja sama, untuk menghasilkan gagasan dan hasil baru yang berbeda dan untuk menyadari bahwa keragaman adalah tanda kemantapan dan kekuatan.

3) CTL mencerminkan prinsip pengorganisasian diri.

Pengorganisasian diri terlihat ketika para siswa mencari dan menemukan kemampuan dan minat mereka sendiri yang berbeda, mendapat manfaat dari umpan balik yang diberikan oleh penilaian autentik, mengulas usaha-usaha mereka dalam tuntunan tujuan yang jelas dan standar yang tinggi dan berperan serta dalam kegiatan-kegiatan yang berpusat pada siswa yang membuat hati mereka bernyanyi.

Landasan filosofi CTL adalah Konstruktivisme, yaitu filosofi belajar yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekedar menghafal. Siswa harus mengkonstruksi pengetahuan dibenak mereka sendiri. Pengetahuan tidak bisa dipisah-pisahkan menjadi fakta-fakta atau proposisi yang terpisah-pisah, tetapi mencerminkan keterampilan yang dapat diterapkan. Konstruktivisme berakar pada filsafat pragmatisme yang digagas oleh John Dewey pada awal abad ke-20 yaitu

commit to user

sebuah filosofi belajar yang menekankan pada pengembangan minat dan pengalaman siswa.

Dengan pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning-CTL*) proses pembelajaran diharapkan berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa untuk bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan dari pada hasil. Dalam konteks itu siswa perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, mereka dalam status apa dan bagaimana cara mencapainya. Mereka akan menyadari bahwa yang mereka pelajari berguna bagi hidupnya. Dengan demikian mereka mempelajari sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya dan berupaya menggapainya. Dalam upaya itu, mereka memerlukan guru sebagai pengarah dan pembimbing. Untuk menciptakan kondisi tersebut strategi belajar yang tidak mengharuskan siswa menghafal fakta-fakta, tetapi sebuah strategi yang mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan dibenak mereka sendiri. Melalui strategi CTL siswa diharapkan belajar mengalami bukan belajar menghafal.

f. Kelebihan dan Kelemahan Pendekatan Kontekstual

1) Kelebihan Pendekatan Kontekstual (CTL)

Kelebihan Pendekatan Kontekstual antara lain:

- (a) Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.
- (b) Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena metode pembelajaran CTL menganut aliran konstruktivisme, dimana seorang siswa dituntun untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis konstruktivisme siswa diharapkan belajar melalui *"commit to use"* bukan "menghafal".

2) Kelemahan Pendekatan Kontekstual (CTL)

Sedangkan Kelemahan Pendekatan Kontekstual antara lain:

- (a) Guru lebih intensif dalam membimbing karena dalam metode CTL. Guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi. Tugas guru adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan ketrampilan yang baru bagi siswa. Siswa dipandang sebagai individu yang sedang berkembang. Kemampuan belajar seseorang akan dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan keluasan pengalaman yang dimilikinya. Dengan demikian, peran guru bukanlah sebagai instruktur atau "penguasa" yang memaksa kehendak melainkan guru adalah pembimbing siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.
- (b) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide dan mengajak siswa agar dengan menyadari dan dengan sadar menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar. Namun dalam konteks ini tentunya guru memerlukan perhatian dan bimbingan yang ekstra terhadap siswa agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diterapkan semula. (<http://anisah89.blogspot.com/kelemahan-dan-kelebihan-ctl.html>)

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan sesuai dengan substansi yang diteliti. Fungsinya untuk memposisikan peneliti yang sudah ada dengan penelitian yang akan dilakukan.

Menurut penelitian, ada beberapa penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini diantaranya:

Dari penelitian ini terbukti bahwa dengan pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan minat, kreatifitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian diatas menunjukkan bahwa pendekatan pengajaran sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, sedangkan metode yang sesuai dapat membantu siswa untuk keberhasilan belajarnya. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan supaya kemampuan menggambar siswa meningkat menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

Dalam penelitian ini penulis lebih menekankan peningkatan kreatifitas menggambar dengan pendekatan kontekstual pada siswa kelas III SD Negeri Jelok Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2009/2010.

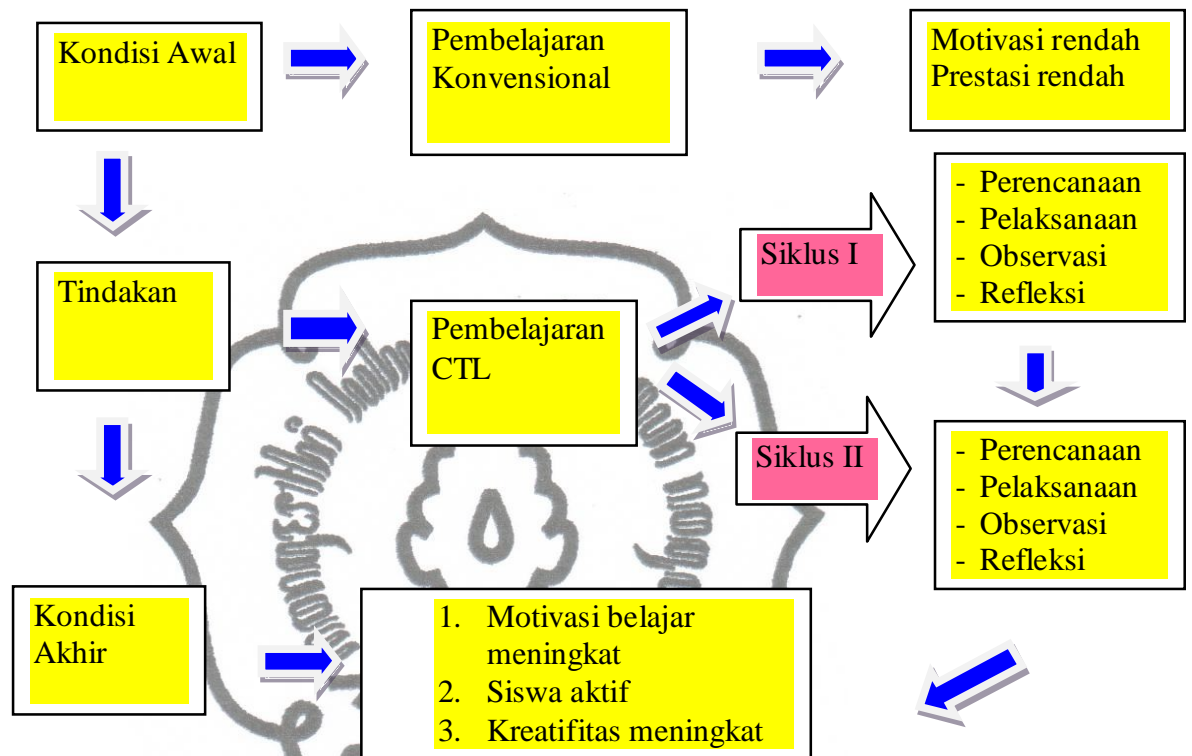
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan sintesis tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan itu selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan sintesis tentang hubungan antar variabel yang diteliti. Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh siswa dan guru dengan berbagai fasilitas dan materi untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Kondisi awal siswa kelas III SD Negeri Jelok Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo pasif dan kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran seni rupa salah satunya adalah bosan dengan pelajaran seni rupa dan menganggap pelajaran ini tidak penting. Hal ini karena guru lebih banyak berfungsi sebagai instruktur yang sangat aktif dan siswa sebagai penerima pengetahuan yang pasif. Pembelajaran lebih banyak ceramah, membatasi karya anak dengan memberikan contoh model gambar di depan kelas dan siswa harus meniru gambar itu tanpa memberi kesempatan siswa mengekspresikan karyanya. Tidak jarang waktu yang seharusnya untuk mata pelajaran menggambar dipergunakan untuk pelajaran lain. Hal ini disebabkan karena guru tidak mampu menggambar atau dikarenakan bahwa pelajaran menggambar dianggap tidak penting, pelajaran yang di-UAN-kan dianggap lebih penting sehingga pembelajaran terasa monoton, kurang bermakna yang mengakibatkan minat dan hasil belajar pada siswa rendah.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran menggambar di sekolah, perlu diadakan adanya penelitian yang sifatnya lebih inovatif agar pembelajaran menggambar lebih bisa dinikmati siswa dengan penuh semangat dan siswa lebih termotivasi untuk lebih giat belajar. Model pembelajaran yang sesuai adalah Pendekatan Kontekstual. Pembelajaran Kontekstual adalah pendekatan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Dengan Pendekatan Kontekstual maka dapat membantu para siswa menemukan makna dalam pembelajaran mereka dengan cara menghubungkan materi akademik dengan konteks kehidupan keseharian mereka, sehingga apa yang mereka pelajari melekat dalam ingatan untuk meningkatkan kemampuan menggambar. Berdasarkan uraian diatas, secara teoritis Pendekatan Kontekstual merupakan salah satu model pembelajaran yang berpotensi meningkatkan kreatifitas menggambar pada anak.

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan sebelumnya, diperoleh alur berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1. Alur kerangka berfikir

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti menggunakan pembelajaran melalui pendekatan CTL yang pada pelaksanaannya terdiri dari dua siklus. Dalam setiap siklus ada empat tahapan yang akan dilakukan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sehingga dengan perencanaan tersebut maka hasil belajar siswa pada pelajaran menggambar di kelas III SD Negeri Jelok Tahun Pelajaran 2009/2010 akan meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut : "Dengan menggunakan pendekatan kontekstual maka kreatifitas dalam pelajaran

menggambar siswa kelas III SD Negeri Jelok Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2009/2010 akan meningkat”.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Jelok Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo. Sekolah ini sekarang dipimpin oleh D. Tusar, S.Pd yang bertindak sebagai kepala sekolah. SD Negeri Jelok memiliki 6 ruang kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 kantor guru, 1 ruang dapur, halaman sekolah, dan tempat parkir.

Penelitian ini tidak dilaksanakan di dalam ruang kelas, namun di luar ruangan yaitu sekitar lingkungan SD Negeri Jelok. Pemilihan tempat tersebut didasarkan pada pertimbangan: Pertama, sekolah tersebut belum pernah digunakan sebagai objek penelitian yang serupa sehingga terhindar dari kemungkinan penelitian ulang. Kedua, berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan terdapat permasalahan dalam pembelajaran Seni Rupa yaitu anak jenuh dan bosan dengan pelajaran menggambar di dalam kelas sehingga hasil belajar siswa banyak yang di bawah KKM.

Adapun kelas yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas adalah siswa kelas III. Waktu penelitian dilaksanakan selama 6 bulan yaitu, bulan Januari 2010 sampai dengan bulan Juni 2010. Kegiatan-kegiatan tersebut mencakup persiapan, pelaksanaan tindakan, hingga penyelesaiannya.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Jelok Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo yang berjumlah 11 orang siswa.

Pada dasarnya mereka dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda tapi sebagian besar dari mereka adalah siswa dari golongan menengah ke bawah yaitu ekonomi yang rendah. Dari 11 siswa ini kesemuanya adalah anak normal, tidak cacat dalam artian tidak ada anak ABK (Anak Berkebutuhan Khusus).

C. Bentuk dan Strategi Penelitian

Berdasarkan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini, maka penelitian ini menggunakan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Sehubungan dengan bentuk penelitian yang digunakan berupa tindakan melalui siklus-siklus, yang tujuannya adalah untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam pelajaran menggambar dengan menggunakan pendekatan kontekstual.

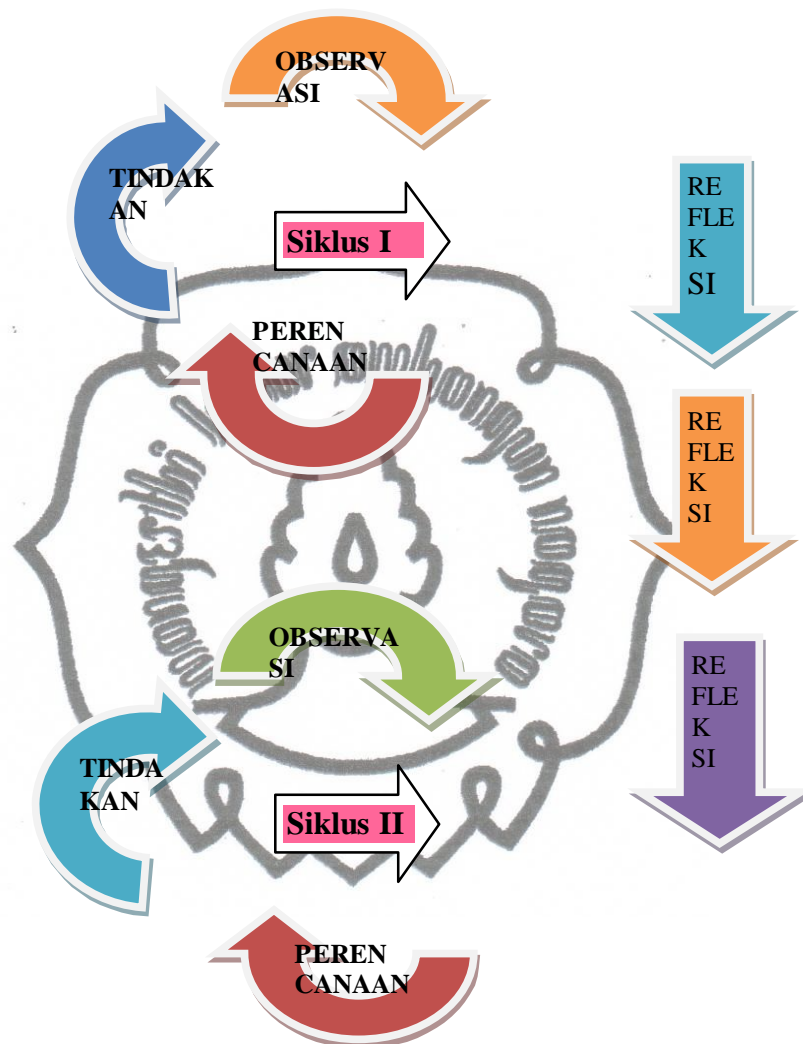
I G A K Wardhani, dkk mengemukakan penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan dari *Classroom Action Research*, yaitu suatu *action research* yang dilakukan di kelas yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (I G A K Wardhani, 2007: 13).

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian untuk mengatasi permasalahan terkait dengan kegiatan belajar mengajar yang terjadi pada suatu kelas. Menurut Sarwiji Suwandi penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Sarwiji Suwandi, 2008: 15).

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang reflektif. Kegiatan penelitian berangkat dari permasalahan yang riil yang dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar, kemudian direfleksikan alternatif pemecahan masalahnya dan ditindak lanjuti dengan tindakan-tindakan terencana dan terukur. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas membutuhkan kerjasama antara peneliti, guru, siswa dan staf sekolah lainnya untuk menciptakan suatu kinerja sekolah yang lebih baik.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observasing*), dan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (*criteria keberhasilan*).

Secara jelas langkah-langkah pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilaksanakan dapat digambarkan seperti pada gambar 2 :



Gambar 2. Langkah-langkah pelaksanaan PTK siklus I dan II

D. Sumber Data

Sumber Data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Suharsimi Arikunto, 2006: 129). Data yang dikumpulkan berupa informasi tentang hasil belajar seni rupa (materi menggambar bebas), serta kemampuan guru dalam menyusun rencana pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran (termasuk penggunaan strategi pembelajaran) di kelas.

Data informasi yang paling penting dikumpulkan untuk kemudian dikaji yang menghasilkan data kualitatif. Data tersebut akan digali dari berbagai sumber dan jenis data yang dimanfaatkan dalam penelitian, meliputi:

1. Informan atau nara sumber, yaitu siswa kelas III SD Negeri Jelok dan guru.
2. Hasil pengamatan pelaksanaan proses belajar.
3. Dokumen atau arsip yang berupa foto kegiatan siswa di kelas, lembar observasi guru dan siswa dan tes hasil belajar.

E. Teknik Pengumpulan Data

Sejalan dengan data yang akan dikumpulkan serta sumber data yang ada selanjutnya dikemukakan teknik pengumpulan data.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data tersebut antara lain:

1. Angket

Menurut Arikunto (2005:28) kuesioner/ angket adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden). Pendapat lain diungkapkan oleh Sudjana (2009:78) yang menyatakan angket adalah cara pengumpulan data dengan menggunakan daftar isian atau daftar pertanyaan yang telah disiapkan dan disusun sedemikian rupa sehingga calon responden tinggal mengisi atau menandai dengan mudah dan cepat.

Dari dua pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa angket adalah serangkaian pertanyaan atau pernyataan mengenai sesuatu hal secara tertulis yang diajukan dan harus di jawab oleh responden untuk mendapatkan data. Dalam hal ini angket digunakan untuk mengetahui tingkatan minat belajar siswa. Angket diberikn kepda sampel untuk mendapatkan pernyataan-pernyataan sehingga dapat diperoleh klasifikasi minat belajar siswa yang bersangkutan.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk memantau proses pembelajaran menggambar. Observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan yang dilakukan guru dan siswa

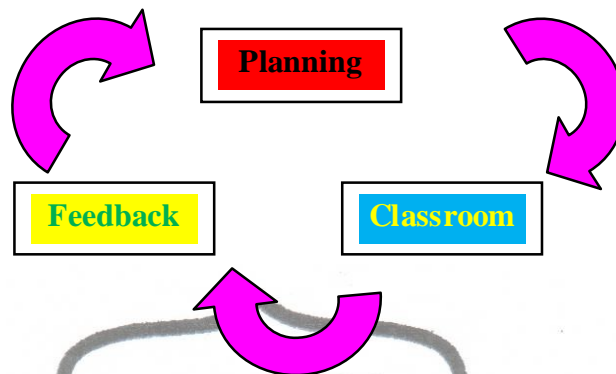
di dalam kelas sejak sebelum melaksanakan tindakan, saat pelaksanaan tindakan di luar kelas sampai akhir tindakan.

Peran peneliti dalam kegiatan ini adalah melaksanakan pembelajaran dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Sedangkan guru kelas berperan sebagai pengamat jalannya pembelajaran dikelas. Dalam hal ini pengamat mengambil posisi di tempat duduk belakang, mengamati jalannya proses pembelajaran sambil mencatat segala sesuatu yang terjadi selama proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung. Selain mengamati proses pembelajaran juga mengamati kerja guru dalam mengelola ketika pembelajaran berlangsung di dalam maupun luar kelas dalam menerapkan pendekatan kontekstual. Observasi siswa di fokuskan pada hasil belajar menggambar selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan observasi terhadap guru difokuskan pada kemampuan guru dalam menerapkan pendekatan kontekstual.

Hasil observasi didiskusikan bersama guru pengampu untuk kemudian di analisis bersama untuk mengetahui berbagai kelemahan ataupun kelebihan dalam penerapan pendekatan kontekstual yang telah dilakukan untuk kemudian diupayakan solusinya. Solusi yang telah disepakati bersama antara peneliti dan guru pengampu dapat dilaksanakan pada siklus berikutnya. Observasi terhadap guru difokuskan pada perilaku guru saat mengajar, observasi ini difokuskan pada perilaku para siswa sebelum tindakan dan ketika tindakan berlangsung berkaitan dengan peningkatan hasil belajar menggambar.

Selain itu observasi dilakukan untuk memantau proses dan dampak pembelajaran yang diperlukan untuk menata langkah-langkah perbaikan agar lebih efektif dan efisien. Observasi dipusatkan pada proses dan hasil tindakan pembelajaran beserta peristiwa-peristiwa yang melingkupinya (Amir, 2007: 134). Langkah-langkah observasi meliputi: (1) Perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan observasi kelas (*classroom*), (3) pembahasan balikan (*feedback*).

Secara Jelas langkah-langkah observasi dapat dilihat pada gambar 3:



**Gambar 3. Langkah-langkah observasi (David Hopkins, 1992: 243)
dalam Amir (2007: 135)**

3. Tes

Pemberian tes dimaksudkan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan yang diperoleh siswa setelah kegiatan pembelajaran tindakan. Tes berbentuk penugasan terhadap siswa untuk menggambar dengan media lingkungan sekitar sekolah. Tes ini diberikan pada awal penelitian untuk mengidentifikasi kekurangan atau kelemahan siswa dalam pembelajaran menggambar. Selain itu tes ini dilakukan di setiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan mutu siswa. Dengan kata lain tes disusun dan dilakukan untuk mengetahui tingkat perkembangan kreatifitas menggambar siswa sesuai dengan siklus yang ada.

F. Validitas Data

Validitas data merupakan kebenaran dari proses penelitian. Validitas data dipertanggung jawabkan dan dapat dijadikan sebagai dasar yang kuat dalam menarik kesimpulan. Menurut Lexy J. Moleong (1996: 178). Trianggulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data. Dalam penelitian kualitatif terdapat beberapa cara yang bisa dipilih mengembangkan validitas atau kesahihan data penelitian. Teknik triangulasi ada

commit to user

4, yaitu triangulasi data, triangulasi metode, triangulasi teori, dan triangulasi peneliti.

Untuk menguji validitas data, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teori. Triangulasi sumber yaitu dengan membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang telah diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda yaitu :

- 1) pengamatan dari proses pembelajaran;
- 2) tes unjuk kerja siswa;
- 3) silabus, RPP dan foto.

Sedangkan triangulasi teori yaitu dengan mengecek balik alat dengan teori yang telah ada.

G. Analisis Data

Data yang berupa hasil pengamatan atau observasi diklasifikasikan sebagai data kualitatif. Data ini diinterpretasikan kemudian dihubungkan dengan data kuantitatif (tes) sebagai dasar untuk mendeskripsikan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.

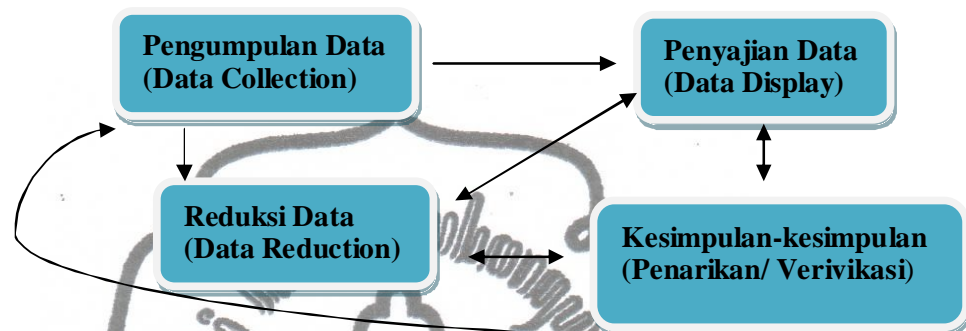
Data hasil tes dianalisis secara deskriptif, yakni dengan membandingkan hasil tes antar siklus. Yang dianalisis adalah perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah mengalami tindakan tergantung dari berapa banyak siklusnya. Selanjutnya data hasil tes antar siklus dibandingkan sehingga dapat mencapai batas ketercapaian atau ketuntasan yang diharapkan.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data model interaktif (Milles dan Hubberman, 1992: 20) yang terdiri dari tiga komponen analisis, yaitu :

- (1) reduksi data,
- (2) sajian data,
- (3) penarikan simpulan atau verifikasi.

Aktivitas ketiga komponen tersebut dilakukan dalam bentuk interaktif dengan proses pengumpulan data sebagai siklus.

Secara jelas langkah-langkah analisis data dapat dilihat pada gambar 4:



Gambar 4. Model Analisis Interaktif

Gambar di atas menunjukkan langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti adalah:

1. Reduksi Data

Data-data penelitian yang telah dikumpulkan selanjutnya direduksi. Reduksi adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik kesimpulan atau diverifikasi.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi langkah selanjutnya yaitu diadakan penyajian data. Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian data, maka akan dimengerti apa yang terjadi dan memungkinkan untuk mengerjakan sesuatu pada analisis ataupun tindakan lain

berdasarkan pengertian tersebut. Dalam pelaksanaan penelitian penyajian-penyajian data yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid. Untuk menampilkan data-data tersebut agar lebih menarik maka diperlukan penyajian yang menarik pula. Dalam penyajian ini dapat dilakukan melalui berbagai macam cara visual misalnya gambar, grafik, chart network, diagram, matrik dan sebagainya (Milles dan Hubberman, 1992: 17).

3. Penarikan Kesimpulan

Data-data dari hasil penelitian setelah direduksi disajikan langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil dari data-data yang telah didapatkan dari laporan penelitian selanjutnya digabungkan dan disimpulkan serta diuji kebenarannya. Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari suatu kegiatan dari konfigurasi yang utuh sehingga kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi data yaitu Pemeriksaan tentang benar dan tidaknya hasil dari laporan penelitian. Kesimpulan adalah tinjauan ulang pada catatan di lapangan/kesimpulan dapat ditinjau sebagai makna-makna yang muncul dari data yang harus diuji kebenarannya, kekokohnya dan kecocokannya yaitu yang merupakan validitasnya (Milles dan Hubberman, 1992: 19). Dalam tahapan ini apabila ditemukan data yang akurat, maka peneliti tidak segan-segan untuk melakukan penyimpulan ulang. Peneliti dalam hal ini bersifat terbuka.

H. Indikator Kinerja

Indikator kinerja merupakan rumusan kinerja yang akan dijadikan acuan atau tolak ukur dalam menentukan keberhasilan keefektifan penelitian. Yang menjadikan indikator kinerja dalam penelitian ini adalah apabila 80 % siswa dalam mengerjakan soal tes mendapat nilai ≥ 70 .

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus yang masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan dilakukan dengan mengadakan pembelajaran yang dalam satu siklus ada dua kali tatap muka yang masing-masing 2 x 35 menit, sesuai skenario

pembelajaran dan RPP pada siswa. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai, seperti yang telah didesain. Untuk mengetahui hasil belajar menggambar di SD Negeri Jelok diadakan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan temuan di kelas, maka peneliti berusaha meningkatkan hasil belajar menggambar di kelas III dengan penanaman konsep melalui Pendekatan kontekstual dan menghubungkan dengan konsep lain yang telah dikuasai oleh siswa.

Adapun prosedur Penelitian Tindakan Kelas ini secara rinci diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus Pertama (Siklus I)

a. Tahap Persiapan Tindakan, meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran seni rupa dengan KD Mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi suasana alam sekitar dalam model kontekstual. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dilaksanakan dua kali pertemuan masing-masing pertemuan dalam waktu 2 jam pelajaran.
- 2) Merancang setting pembelajaran di luar kelas.
- 3) Menyiapkan media pembelajaran .
- 4) Menyiapkan soal tes setelah dilaksanakan pembelajaran.
- 5) Menyiapkan lembar penilaian.
- 6) Membuat lembar observasi siswa dan lembar observasi guru.
- 7) Membuat angket tentang minat belajar siswa dalam pelajaran menggambar

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP mata pelajaran menggambar dengan KD Mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi suasana alam sekitar dalam model Pendekatan kontekstual. Siklus pertama ini dilaksanakan 2 tahapan yang pertama pada hari Jum'at 16 April 2010 dan yang kedua pada hari Jum'at tanggal 23 April 2010.

c. Tahap Observasi dan Interpretasi

Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengamati tingkah laku dan sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran matematika dengan menerapkan pendekatan kontekstual. Observasi juga dilakukan terhadap guru yang menerapkan pendekatan kontekstual pada pembelajaran seni rupa.

Tahap ini dilakukan pada proses pembelajaran atau pada tahap pelaksanaan tindakan. Observasi diarahkan pada poin-poin yang telah ditetapkan dalam indikator.

- 1) Indikator keberhasilan guru yang ingin dicapai adalah:
 - a) Penampilan guru.
 - b) Cara menyampaikan materi pelajaran.
 - c) Cara-cara penggunaan alat dan media pelajaran.
 - d) Cara pengelolaan pembelajaran di luar kelas.
 - e) Cara merespon pertanyaan dan pendapat siswa.
 - f) Memberi pujian dan perayaan keberhasilan siswa.
 - g) Interaksi dengan siswa.
 - h) Memotivasi siswa.
 - i) Cara guru memberi bimbingan individu.
 - j) Pengelolaan waktu.
- 2) Indikator-indikator keberhasilan siswa yang ingin dicapai adalah:
 - a) Kedisiplinan siswa ketika masuk kelas tepat waktu.
 - b) Kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran menggambar.
 - c) Perhatian siswa saat guru melakukan apersepsi.
 - d) Peningkatan minat belajar menggambar siswa dengan pendekatan kontekstual.
 - e) Antusiasme siswa dalam pelajaran menggambar.
 - f) Kondisi siswa selama proses pembelajaran menggambar berlangsung.
 - g) Keaktifan siswa selama pelajaran menggambar berlangsung.
 - h) Peningkatan kreatifitas siswa dalam pelajaran menggambar dengan pendekatan kontekstual.
 - i) Penguasaan siswa dalam pelajaran menggambar.

- j) Ketepatan waktu yang digunakan siswa untuk menyelesaikan hasil gambarnya.
- k) Kepuasan siswa dalam pelajaran menggambar.

d. Tahap Analisis dan Refleksi

Guru dan kepala sekolah secara bersama-sama membahas hasil pembelajaran. Hasil akan menentukan perlu ada tidaknya melaksanakan siklus berikutnya. Apabila dalam siklus pertama peneliti belum berhasil maka peneliti melaksanakan siklus kedua.

2. Siklus Kedua (Siklus II)

a. Tahap Persiapan Tindakan, meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran Seni Rupa (menggambar) dengan KD mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi suasana alam sekitar dalam model Pendekatan kontekstual. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dilaksanakan dua kali pertemuan masing-masing pertemuan dalam waktu 2 jam pelajaran.
- 2) Merancang setting pembelajaran di luar kelas.
- 3) Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan.
- 4) Menyiapkan soal tes setelah dilaksanakan pembelajaran
- 5) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan saat menggambar.
- 6) Menyiapkan lembar penilaian.
- 7) Membuat lembar observasi siswa dan lembar observasi guru.
- 8) Membuat angket tentang minat belajar siswa dalam pelajaran menggambar

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP mata pelajaran Seni rupa dengan KD Mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi suasana alam sekitar dalam model Pendekatan kontekstual. Siklus yang kedua ini

dilaksanakan 2 tahapan yang pertama pada hari Jum'at 14 Mei 2010 dan yang kedua pada hari Jum'at tanggal 21 Mei 2010.

c. Tahap Observasi dan Interpretasi

Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengamati tingkah laku dan sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran menggambar dengan menerapkan pendekatan kontekstual. Observasi juga dilakukan terhadap guru yang menerapkan pendekatan kontekstual pada pembelajaran menggambar.

Tahap ini dilakukan pada proses pembelajaran atau pada tahap pelaksanaan tindakan. Observasi diarahkan pada poin-poin yang telah ditetapkan dalam indikator.

1) Indikator keberhasilan guru yang ingin dicapai adalah:

- a. Penampilan guru.
- b. Cara menyampaikan materi pelajaran.
- c. Cara-cara penggunaan alat dan media pelajaran.
- d. Cara pengelolaan pembelajaran di luar kelas.
- e. Cara merespon pertanyaan dan pendapat siswa.
- f. Memberi pujian dan perayaan keberhasilan siswa.
- g. Interaksi dengan siswa
- h. Memotivasi siswa.
- i. Cara guru memberi bimbingan individu.
- j. Pengelolaan waktu.

2) Indikator-indikator keberhasilan siswa yang ingin dicapai adalah:

- a. Kedisiplinan siswa ketika masuk kelas tepat waktu.
- b. Kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran menggambar.
- c. Perhatian siswa saat guru melakukan apersepsi.
- d. Peningkatan minat belajar menggambar siswa dengan pendekatan kontekstual.
- e. Antusiasme siswa dalam pelajaran menggambar.
- f. Kondisi siswa selama proses pembelajaran menggambar berlangsung.
- g. Keaktifan siswa selama pelajaran menggambar berlangsung.

- h. Peningkatan kreatifitas siswa dalam pelajaran menggambar dengan pendektan kontekstual.
- i. Penguasaan siswa dalam pelajaran menggambar.
- j. Ketepatan waktu yang digunakan siswa untuk menyelesaikan hasil gambarnya.
- k. Kepuasan siswa dalam pelajaran menggambar.

d. Tahap Analisis dan Refleksi

Guru dan kepala sekolah secara bersama-sama membahas hasil pembelajaran. Hasil akan menentukan perlu ada tidaknya melaksanakan siklus berikutnya. Apabila dalam siklus kedua sudah menunjukkan hasil seperti yang diharapkan dengan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan kreatifitas siswa dalam menggambar, maka tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Namun guru harus tetap memperhatikan kreatifitas dan minat belajar siswa serta terus memberikan bimbingan belajar pada anak yang minat belajarnya rendah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

Lembaga pendidikan yang digunakan sebagai tempat penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri Jelok Kecamatan Kaligesing, Kabupaten Purworejo khususnya kelas III. Pada Tahun Pelajaran 2009/ 2010 SD N Jelok menerapkan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 70 untuk mata pelajaran menggambar.

Siswa yang terdaftar di kelas III pada tahun ajaran 2009/2010 adalah sebanyak 11 siswa. Terdiri dari 4 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Jumlah siswa di kelas III pada tahun ini menurun dari tahun sebelumnya. Hal ini karena mobilitas dari orang tua maupun karena faktor keberhasilan program KB. Siswa-siswa ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda. Mereka rata-rata berasal dari keluarga miskin dan berpenghasilan rendah. Sehingga dengan kondisi finansial yang demikian orang tua kurang begitu memperhatikan fasilitas belajar anak.

Ketika anak menggambar anak hanya menggunakan alat yang seadanya, misalnya dengan pensil saja. Terkadang pensil dan penghapus mereka masih meminjam kelas lain. Hanya 1 anak saja yang mempunyai pensil warna dan krayon. Ketika pelajaran berlangsung mereka saling meminjam dan menunggu antrian pewarna sehingga sering kali waktu yang digunakan tidak efisien. Hasil gambar mereka terlihat sangat sederhana hanya diwarnai dengan pensil. Keadaan lain yang lebih memprihatinkan, terlihat ada yang menggambar dengan buku tulis karena tidak mempunyai buku gambar.

Guru juga sering mengganti pelajaran menggambar dengan pelajaran lain yang dianggap lebih penting. Disisi lain guru juga hanya memberikan pelajaran menggambar yang monoton sehingga menyebabkan siswa jenuh dan kehilangan

motivasi untuk mengikuti pelajaran menggambar. Keadaan seperti inilah yang menjadi faktor penghambat perkembangan kreatifitas siswa.

Dalam pembelajaran seni rupa yang dilaksanakan di SD Negeri Jelok kelas III belum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan Kontekstual khususnya untuk pembelajaran menggambar, sehingga hasil belajar siswa belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Untuk mengantisipasi hal tersebut peneliti mengadakan penelitian di kelas III, maka peneliti menggunakan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menggambar siswa.

B. Diskripsi Kondisi Awal

Perlu disadari bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung, seluruh aspek kejiwaan siswa dan guru akan terlibat, bukan hanya fisik, pikiran, perasaan, pengalaman dan bahasa tubuh emosipun terlibat. Ini menunjukkan bahwa pada setiap pembelajaran prosesnya tidak sederhana seperti yang kita bayangkan selama ini.

Berdasarkan hasil penelitian kondisi awal melalui observasi, tes awal , dan hasil angket gambaran pembelajaran menggambar pada siswa kelas III SD N Jelok Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo tentang pelajaran menggambar adalah sebagai berikut:

1. Apersepsi yang diberikan guru kurang merangsang motivasi anak.
2. Saat pembelajaran berlangsung guru hanya menyuruh anak menggambar tanpa memberikan konsep-konsep dan informasi yang jelas.
3. Guru hanya menempel contoh gambar di papan tulis dan menyuruh siswa menggambar dengan model yang sama tanpa memberikan contoh teknik menggambar dan pewarnaan yang jelas. Hal ini dikarenakan guru tidak mampu menggambar.
4. Setelah memberikan tugas biasanya guru langsung meninggalkan siswa ke kantor sehingga terlihat kurang memperhatikan proses berkarya anak.

5. Waktu yang seharusnya untuk mata pelajaran menggambar digunakan untuk mata pelajaran lain. Karena pelajaran yang di-UAN-kan dianggap lebih penting.
6. Guru masih sering kesulitan dalam menanamkan teknik-teknik menggambar kepada siswa karena latar belakang guru hanyalah guru kelas bukan guru khusus.
7. Dalam memberikan materi menggambar guru kurang inovatif dalam memberikan tema hanya tema pemandangan dua gunung dengan matahari terbit di tengah-tengah.
8. Guru hanya menekankan teknik konvensional saja sehingga anak kurang berani dalam mengungkapkan ekspresinya.
9. Kurangnya penghargaan terhadap karya anak, guru hanya menilai tanpa membahas hasil karya anak.
10. Keterbatasan alat maupun media yang digunakan siswa.

Sedang permasalahan yang ditemui pada diri siswa yaitu:

1. Siswa tampak bosan saat pembelajaran, ini terlihat dari:
 - a. Siswa ragu-ragu untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.
 - b. Siswa tidak berani dalam mengungkapkan ekspresinya.
 - c. Siswa masih sering ada gejala menggambar dua gunung dengan matahari terbit di tengah-tengah, anak berhenti dan tidak dapat mengungkapkan ekspresinya.
 - d. Berwajah murung, sikap duduk terlihat kaku.
 - e. Kurang antusias saat merespon tindakan guru.
 - f. Anak kurang menghargai hasil karyanya sendiri.
 - g. Timbulnya persepsi pada diri anak bahwa pelajaran menggambar tidak penting, lebih penting pelajaran yang di-UAN-kan.
 - h. Menunjukkan sikap jenuh saat pembelajaran yang ditunjukkan dengan siswa mengobrol sendiri, bermain bahkan tidak menyelesaikan tugas menggambar.

- i. Siswa bosan dengan pembelajaran yang mengangkat tema yang itu-itu saja dan kurang variatif.
- j. Fasilitas menggambar yang seadanya sangat mempengaruhi kreatifitas siswa.
- k. Rendahnya hasil belajar siswa.

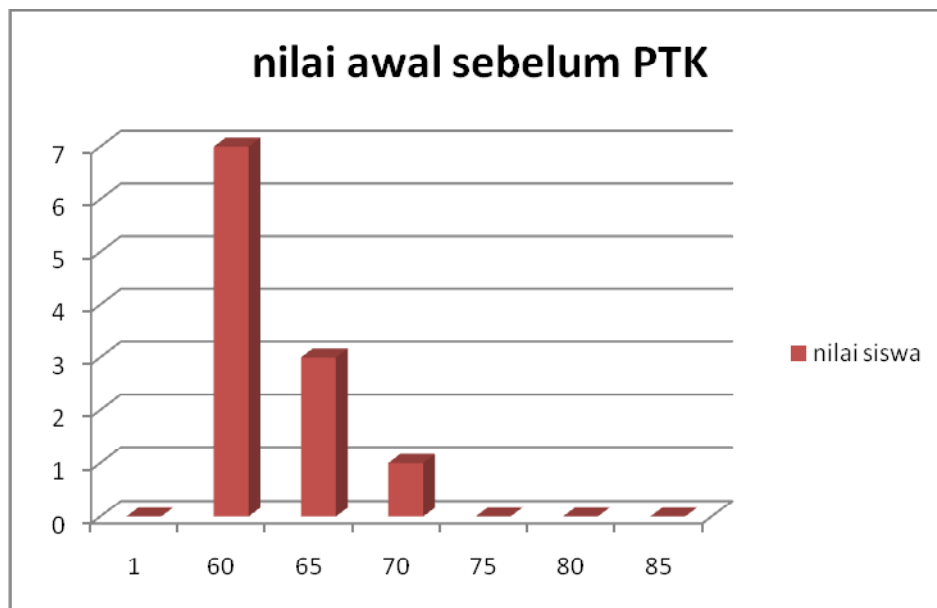
Rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari hasil tes awal tentang menggambar yaitu:

Fakta hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Dengan demikian hasil belajar siswa kelas III SD N Jelok Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo perlu ditingkatkan. Perolehan nilai siswa dapat dilihat pada tabel 1:

No	Nilai	Jumlah anak
1	55	0
2	60	7
3	65	3
4	70	1
5	75	0
6	80	0
	Jumlah	11

Tabel 1. Data hasil nilai awal sebelum PTK

Berdasarkan Tabel.1 maka dapat dilihat pada gambar 5 :



Gambar 5. Grafik data hasil nilai awal sebelum PTK

Keterangan	Tes Awal
Nilai terendah	60
Nilai tertinggi	70
Rata-rata nilai	62,27
Siswa belajar tuntas	4

Tabel 2. Hasil tes awal sebelum PTK

Berdasarkan tabel.2 maka dapat dilihat pada gambar 6 :



Gambar 6. Grafik hasil tes awal sebelum PTK

Berdasarkan data dilihat bahwa sebelum dilaksanakan tindakan, siswa kelas III SD N Jelok sebanyak 11 siswa hanya 1 siswa yang memperoleh nilai di atas batas nilai ketuntasan minimal. Sebanyak 10 siswa memperoleh nilai di bawah batas nilai ketuntasan yaitu 70. Maka peneliti mengadakan konsultasi dengan dewan guru untuk melaksanakan pembelajaran melalui pendekatan kontekstual.

Analisis hasil evaluasi dari tes awal siswa diperoleh nilai rata-rata 62,27 di mana hasil tersebut masih di bawah rata-rata nilai yang diinginkan dari pihak guru, peneliti, dan sekolah yaitu sebesar 70. Sedangkan siswa yang tuntas pada pelajaran menggambar hanya 1 siswa saja, dari pihak sekolah ketuntasan siswa diharapkan mencapai 80%. Dari hasil analisis tes awal tersebut, maka dilakukan tindak lanjut untuk meningkatkan pemahaman, prestasi belajar, aktivitas siswa pada kegiatan KBM, khususnya untuk pelajaran menggambar.

Pada kondisi awal pembelajaran siswa terlihat malas dan kurang bersemangat dalam pelajaran menggambar karena kurang menarik dan membosankan. Siswa tidak diberi kebebasan dalam mengeksplorasi hasil karyanya. Padahal menurut Witherington ([http:// www.google.com](http://www.google.com))

mengungkapkan bahwa anak yang menunjukkan sikap malas dan tidak bergairah, maka anak tersebut termasuk anak yang kurang berminat dalam belajar.

Setelah mengerjakan soal evaluasi siswa diberi angket yang berisi tentang pernyataan-pernyataan berkaitan dengan minat belajar menggambar. Hasil angket pada kondisi awal menunjukkan 2 dari 11 siswa menyukai pelajaran menggambar. Berikut ini adalah hasil angket minat belajar siswa pada pelajaran menggambar, dapat dilihat pada tabel. 3 :

No	Senang Menggambar	Tidak Senang Menggambar	Jumlah anak
1	✓		2
2		✓	9

Tabel 3. Hasil angket minat belajar siswa sebelum PTK

Berdasarkan tabel.3 maka dapat dilihat pada gambar 7:



Gambar 7. Grafik hasil angket minat belajar siswa sebelum PTK

Dari hasil diatas, terlihat bahwa hasil angket minat belajar siswa sangat rendah sekali. Adanya beberapa indikator yang menjadi faktor utama rendahnya nilai siswa memberikan indikasi bahwa siswa bosan, jenuh, dan kurang tertarik dengan pelajaran menggambar. Bila dilihat dari kondisi siswa pada pembelajaran menunjukkan bahwa pada kondisi awal ini pembelajaran menggambar dapat dikatakan belum mencapai tujuan yang diharapkan yaitu meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa.

C. Diskripsi Hasil Penelitian

Diskripsi hasil penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari diskripsi tindakan siklus I dan siklus II.

1. Diskripsi Tindakan Siklus I

Berdasarkan diskripsi data awal sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran seni rupa tentang menggambar maka peneliti membuat perencanaan tindakan siklus I yang terdiri dari perencanaan persiapan RPP siklus I yang akan dilaksanakan dua kali pertemuan, merancang setting pembelajaran di luar kelas, menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan soal dan lembar penilaian, membuat pedoman observasi, membuat angket tentang minat dan belajar menggambar siswa.

Guru juga menetapkan jadwal pelajaran menggambar yaitu tanggal 16 dan tanggal 23 April 2010. Pelaksanaan pembelajaran siklus 1 pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 16 April 2010 dan pertemuan kedua pada hari Jum'at tanggal 23 April 2010, sesuai dengan jadwal pelajaran menggambar pada saat itu.

Kegiatan selanjutnya adalah melakukan penelaahan terhadap program pengajaran berdasarkan kurikulum yang digunakan saat ini yaitu KTSP untuk mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran menggambar yang sesuai dengan materi yaitu tentang menggambar ilustrasi suasana alam sekitar. Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kontekstual pada pelajaran menggambar di kelas III ini terdiri dari siklus-siklus, tiap siklus terdiri dari 4 tahapan. Adapun tahapan kegiatan yang dilaksanakan meliputi:

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan sebagai titik tolak pembelajaran untuk mengkondisikan dan membuat komitmen atas peraturan dan konsekuensi yang akan dilaksanakan pada pembelajaran menggambar. Adapun langkah-langkah perencanaan persiapan guru adalah sebagai berikut:

Kegiatan perencanaan tindakan 1 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 14 April 2010 di ruang guru SD N Jelok. Peneliti dan guru kelas III mendiskusikan

rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini. Kemudian disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dilaksanakan dalam 2 pertemuan (dengan alokasi waktu 2x35 menit) yaitu pada hari Jum'at tanggal 16 April 2010 dan 23 April 2010.

Dengan berpedoman Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD 2006 kelas III, peneliti melakukan langkah-langkah perencanaan pembelajaran seni rupa (menggambar)

Standar Kompetensi : Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa.

Kompetensi Dasar : Mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi suasana alam sekitar.

Indikator: Membuat gambar ilustrasi dengan tema suasana alam sekitar.

Alasan pemilihan yaitu peneliti ingin meningkatkan kreatifitas yang kemudian diikuti dengan peningkatan hasil belajar menggambar pada siswa kelas III SD N Jelok.

- 1) Peneliti bersama guru merancang dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan indikator siswa dapat membuat gambar ilustrasi dengan tema suasana alam sekitar. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dilaksanakan dua kali pertemuan masing-masing pertemuan dalam waktu 2 jam pelajaran.
- 2) Menyiapkan media berupa kertas gambar yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Membuat lembar observasi siswa dan lembar observasi guru.
- 4) Menyiapkan soal tes setelah dilaksanakan pembelajaran.
- 5) Merancang setting kelas dengan menata tempat duduk sesuai dengan ruangan kelas untuk kegiatan awal dan merancang setting pembelajaran di luar kelas untuk kegiatan intinya.
- 6) Menyiapkan lembar penilaian.
- 7) Menyiapkan angket minat belajar siswa dalam pelajaran menggambar.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini guru menerapkan pembelajaran melalui pendekatan kontekstual sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun.

Pembelajaran yang telah disusun pada siklus 1 dengan menggunakan pendekatan kontekstual menggambar di luar kelas menggunakan media alam sekitar dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun ini akan dilaksanakan dua kali pertemuan.

1. Pertemuan Pertama

Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan kegiatan berdoa dan mengabsen siswa. Kemudian guru mempersiapkan materi. Sebelum pelajaran dimulai siswa diajak menyanyikan lagu “Lihat Kebunku” bersama-sama.

Pada kegiatan inti siswa menyebutkan tentang benda-benda yang ada di sekitar sekolah. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang menggambar di dalam kelas. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa mempersiapkan peralatan menggambar yang akan digunakan. Siswa diberi tugas menggambar bunga yang ada lingkungan sekitar sekolah di luar kelas. Siswa keluar kelas dengan agak gaduh karena ini untuk pertama kalinya diadakan pembelajaran di luar kelas. Kemudian mereka duduk berjajar di teras sambil menggambar bunga-bunga yang ada di depan kelas.

Siswa diberi waktu 50 menit untuk menyelesaikan gambarnya. Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam menggambar. Guru mengawasi proses belajar siswa agar dapat berjalan dengan baik. Setelah waktu menggambar habis, siswa kembali ke dalam kelas sambil mengumpulkan hasil menggambar. Guru memberikan umpan balik kepada siswa tentang kekurangan-kekurangan dalam menggambar yang perlu diperbaiki. Siswa mengisi angket tentang minat belajar menggambar.

Pada siklus I pertemuan yang ke 1 siswa kurang serius bahkan berbuat gaduh dan mengganggu kelas lain. Ada beberapa siswa yang tidak membawa buku gambar, tidak membawa pensil dan penghapus, bahkan pensil warna. Keributan terjadi karena saling pinjam meminjam peralatan, sehingga siswa tidak fokus pada tugasnya dan menyita banyak waktu. Guru masih kurang menguasai siswa dalam melaksanakan pembelajaran di luar kelas.

Beberapa siswa ada yang pekerjaannya tidak selesai bahkan belum diwarnai. Hanya sebagian kecil siswa saja yang mampu menyelesaikan tugas tepat pada waktunya. Walaupun masih ada sebagian siswa nilainya masih di bawah KKM, namun menggambar dengan metode di luar kelas dengan media lingkungan memang menumbuhkan motivasi dan penyegaran baru di SD N Jelok, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat. Ada peningkatan beberapa hasil karya anak namun masih ada kendala-kendala yang dihadapi dan masih perlu perbaikan.

2. Pertemuan kedua

Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan kegiatan berdoa dan mengabsen siswa. Kemudian guru mempersiapkan materi. Selanjutnya siswa diajak menyanyikan lagu “Lihat Kebunku” bersama-sama. Setelah itu guru mengadakan tanya jawab dengan siswa tentang alam sekitar. Siswa tampak antusias sekali ketika menjawab pertanyaan dari guru. Siswa menyebutkan berbagai contoh alam sekitar.

Pada kegiatan inti guru pertama-tama guru bercerita tentang keadaan alam sekitar, mulai dari kerusakan hutan, pelestarian, hingga pemanfaatan hutan. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang menggambar dengan menggunakan alam sekitar sebagai modelnya. Siswa mempersiapkan peralatan menggambar yang akan digunakan. Siswa diberi tugas menggambar pemandangan lingkungan sekitar sekolah di luar kelas. Siswa keluar kelas dengan tenang dan duduk berjajar di teras sambil menggambar pemandangan di sekitar sekolah. Siswa diberi waktu 50 menit untuk menyelesaikan gambarnya. Setelah waktu menggambar habis, siswa kembali ke dalam kelas. Setiap siswa mendemonstrasikan hasil karyanya di depan kelas. Mereka menceritakan apa yang digambarnya. Setelah itu mereka mengumpulkan hasil karyanya. Guru memberikn penilaian pada hasil gambar siswa dan memberikan penghargaan kepada siswa yang hasilnya bagus serta memberi saran untuk lebih giat berlatih menggambar bagi siswa yang hasilnya masih kurang bagus. Siswa mengisi angket tentang minat belajar menggambar.

Pada siklus I pertemuan yang ke 2 ini masih ada siswa yang tidak membawa pensil dan peralatan menggambar. Siswa masih kurang menunjukkan

kesiapannya dalam menggambar. Keributan sudah dapat diatasi namun masih perlu perhatian dan bimbingan. Waktu yang digunakan dirasakan masih kurang, masih ada beberapa siswa yang belum dapat menyelesaikan hasil gambarannya. Menggambar dengan duduk berjejeran di depan kelas kurang efektif karena ruang gerak siswa terbatas. Siswa hanya bisa melihat objek gambaran dari satu sudut pandang saja.

Walaupun sudah menunjukkan adanya peningkatan kreatifitas, namun masih perlu diadakan perbaikan-perbaikan pada siklus berikutnya mengingat masih ada beberapa siswa yang nilainya belum bisa mencapai KKM.

c. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan aktifitas dan tingkah laku pada siswa dan guru ketika melakukan pembelajaran menggambar dengan menerapkan pendekatan kontekstual.

Hasil observasi bagi guru

Dari data lampiran 8 pada siklus I diperoleh data hasil observasi aktifitas guru sebagai berikut:

- (1) Penampilan guru dalam mengajar baik.
- (2) Penyampaian materi pelajaran sudah baik, namun masih perlu peningkatan.
- (3) Guru cukup baik dalam merespon pertanyaan dan pendapat siswa.
- (4) Dalam memberi penguatan dan umpan balik kepada siswa sudah baik.
- (5) Interaksi antara guru dengan siswa baik.
- (6) Guru cukup kreatif dalam memotivasi siswa.
- (7) Guru cukup baik dalam memberi bimbingan individu.

Hasil observasi bagi siswa

Dari data lampiran 10 pada siklus I diperoleh data hasil observasi aktifitas siswa sebagai berikut:

- (1) Siswa masuk kelas tepat waktu.
- (2) Siswa menunjukkan perhatian saat guru melakukan apersepsi.

- (3) Dengan pendekatan kontekstual dapat membangkitkan minat belajar siswa pada pelajaran menggambar.
- (4) Siswa lebih antusias dalam pelajaran menggambar.
- (5) Siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
- (6) Kreatifitas siswa dalam pelajaran menggambar sudah menunjukkan adanya peningkatan.
- (7) Siswa menunjukkan kepuasannya dalam mengikuti pembelajaran menggambar.

d. Analisis dan Refleksi

Dari hasil penelitian pada siklus 1, maka peneliti mengulas masih ada 4 siswa yang belum mencapai KKM. Maka peneliti melanjutkan siklus ke II.

Dari hasil analisa data perkembangan prestasi belajar siswa pada tes siklus I dapat disimpulkan bahwa hasil tes siswa meningkat dengan nilai batas tuntas 70 , siswa yang tuntas belajar di siklus I sebanyak 6 siswa yang semula pada tes awal hanya terdapat 1 siswa yang mencapai batas tuntas. Untuk nilai tertinggi terdapat kenaikan dari 70 naik menjadi 80 dan nilai rata-rata kelas yang pada tes awal sebesar 62,27 naik pada tes siklus I pertemuan pertama 65,90 dan pada pertemuan kedua rata-ratanya naik menjadi menjadi 70 . Walaupun sudah menunjukkan peningkatan rata-rata namun masih ada beberapa siswa yang nilainya masih belum mencukupi.

Dalam penelitian tindakan kelas siklus I masih banyak ditemukan kekurangan-kekurangan, antara lain:

1) Bagi Guru

- 1) Guru masih belum optimal dalam meningkatkan kreatifitas siswa pada pelajaran menggambar.
- 2) Guru belum optimal dalam memantau kegiatan pembelajaran siswa di luar kelas. Guru kurang tegas dalam menegur siswa yang kurang

commit to user

memperhatikan pelajaran, dapat terlihat adanya beberapa siswa yang masih ramai.

- 3) Guru kurang memperhatikan kesiapan alat dan media yang akan digunakan untuk menggambar siswa.
- 4) Guru belum melaksanakan alokasi waktu KBM dengan baik.

2) Bagi Siswa

- 1) Siswa belum menunjukkan kesiapan alat dan bahan dalam pelajaran menggambar.
- 2) Siswa sudah mulai aktif dalam kegiatan belajar mengajar, namun masih perlu ditingkatkan lagi agar hasil belajar lebih maksimal.

2. Diskripsi Tindakan Siklus II

Berdasarkan diskripsi data pada siklus I sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran seni rupa tentang menggambar maka peneliti membuat perencanaan tindakan siklus II yang terdiri dari perencanaan persiapan RPP siklus II yang akan dilaksanakan dua kali pertemuan, merancang setting pembelajaran di luar kelas, menyiapkan media pembelajaran dan peralatan menggambar untuk siswa, menyiapkan soal dan lembar penilaian, membuat pedoman observasi, membuat angket tentang minat dan belajar menggambar siswa.

Guru juga menetapkan jadwal pelajaran menggambar yaitu tanggal 14 dan tanggal 21 Mei 2010. Pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 14 Mei 2010 dan pertemuan kedua pada hari Jum'at tanggal 21 Mei 2010, sesuai dengan jadwal pelajaran menggambar pada saat itu.

Kegiatan selanjutnya adalah melakukan penelaahan terhadap program pengajaran berdasarkan kurikulum yang digunakan saat ini yaitu KTSP untuk mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran menggambar yang sesuai dengan materi yaitu tentang menggambar ilustrasi suasana alam sekitar. Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kontekstual pada pelajaran menggambar di

kelas III ini terdiri dari siklus-siklus, tiap siklus terdiri dari 4 tahapan. Adapun tahapan kegiatan yang dilaksanakan meliputi:

a. Tahap perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pelaksanaan tindakan pada Siklus I diketahui bahwa pembelajaran melalui pendekatan kontekstual yang dilaksanakan pada siklus 1 diketahui bahwa sudah menunjukkan adanya peningkatan kreatifitas menggambar pada siswa, namun masih perlu ditingkatkan lagi. Masih ada beberapa siswa yang hasil belajarnya masih di bawah KKM.

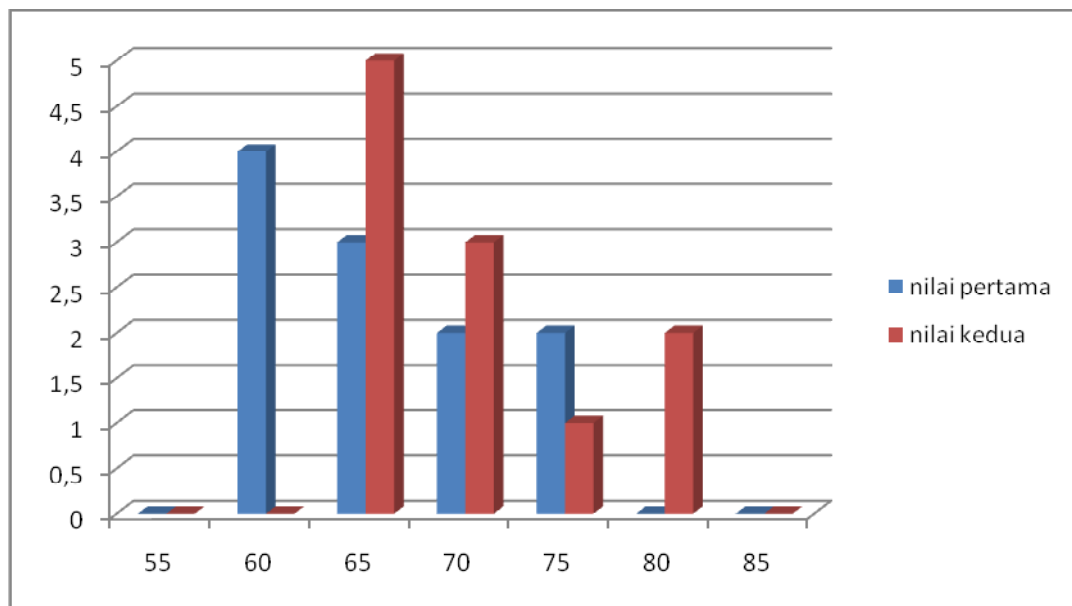
Hasil dari penelitian pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4 :

No	Nilai	Jml siswa	
		pertama	kedua
1	55	0	0
2	60	4	0
3	65	3	5
4	70	2	3
5	75	2	1
6	80	0	2
7	85	0	0
Jumlah siswa		11	11

Tabel 4. Data hasil nilai tes siklus I

Tabel data hasil nilai siklus I menunjukkan pada pertemuan pertama nilai terendah siswa 60 dan nilai tertinggi hanya mencapai 70 meningkat dengan nilai terendah 65 dan nilai tertinggi yang diperoleh 80 pada pertemuan kedua.

Berdasarkan tabel 4, maka dapat dilihat gambar 8 :



Gambar 8. Grafik data hasil nilai tes siklus I

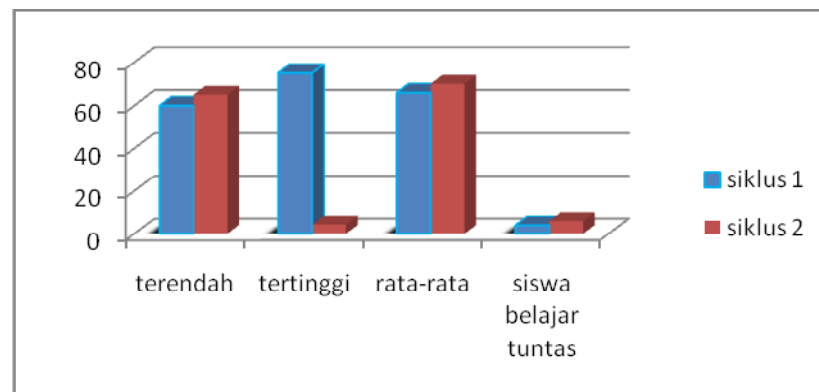
Berdasarkan grafik data nilai hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan dari siklus pertama hingga siklus ke dua.

Keterangan	Tes Siklus I	
	pertama	kedua
Nilai terendah	60	65
Nilai tertinggi	75	80
Rata-rata nilai	65,90	70,00
Siswa belajar tuntas	4	6

Tabel 5. Data perbandingan hasil nilai tes siklus I

Lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar 9 :

commit to user



Gambar 9. Grafik perbandingan hasil nilai tes siklus I

Berdasarkan grafik perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat bahwa pada siklus I pertemuan kedua menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Pada pertemuan pertama hanya 4 siswa saja yang nilainya telah mencapai KKM sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 6 siswa.

Siklus I	PERTEMUAN 1		PERTEMUAN 2	
	Suka	Tidak suka	Suka	Tidak suka
Jml siswa	5	6	8	3

Tabel 6. hasil angket minat belajar siswa pada siklus 1

Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat dari hasil angket yang menunjukkan 5 siswa suka menggambar pada pertemuan pertama menjadi 8 siswa suka pada pertemuan kedua. Lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar 9 :



Gambar 10. grafik minat belajar siswa pada siklus

Dari hasil diatas, terlihat adanya peningkatan minat belajar siswa. Pada siklus I pertemuan pertama 5 siswa suka dengan pelajaran menggambar, dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 8 siswa. Berdasarkan data nilai hasil belajar siswa dapat dilihat bahwa pada siklus I pertemuan pertama sebanyak 7 siswa belum memperoleh nilai di atas batas nilai ketuntasan minimal. Pada pertemuan ke kedua sebanyak 5 siswa belum mencapai batas KKM. Walaupun sudah ada peningkatan minat, kreatifitas dan hasil belajar, namun masih ada beberapa siswa yang belum dapat mencapai nilai diatas KKM. Oleh karena itu peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran kembali melalui pendekatan kontekstual.

Kegiatan perencanaan tindakan II dilaksanakan pada hari Sabtu 11 Mei 2010 di ruang guru SD N Jelok. Peneliti dan guru kelas III mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini. Kemudian dikonsultasikan kepada kepala sekolah dan disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan (dengan alokasi waktu 2x35 menit) yaitu pada hari Jum'at, 14 dan 21 Mei 2010.

Adapun indikator yang dibuat sebagai dasar penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II adalah sebagai berikut: siswa dapat menggambar ilustrasi dengan media alam sekitar.

Sebagai tindak lanjut untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan kontekstual serta meningkatkan pencapaian penguasaan materi yang ditujukan untuk memantapkan dan memperluas pengetahuan siswa dalam pelajaran menggambar pada siklus I, maka peneliti perlu menambahkan pada siklus berikutnya. Pembelajaran ini direncanakan dalam dua kali pertemuan yang setiap pertemuan alokasi waktunya 2 jam pelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran menggambar melalui pendekatan kontekstual sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun.

1) Pertemuan Pertama

commit to user

Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan kegiatan berdoa, mengabsen siswa, dan mempersiapkan materi. Selanjutnya siswa langsung diajak keluar kelas sambil menyanyikan lagu “Di sini senang, di sana senang” dengan gerakan sederhana untuk menambah semangat siswa.

Pada kegiatan inti kali ini guru tidak menjelaskan di dalam kelas tentang teknik dalam menggambar melainkan langsung di luar kelas. Siswa berbaris membentuk lingkaran di tengah lapangan dan guru menjelaskan tentang teknik menggambar dan mewarnai dengan pengamatan langsung keadaan alam di sekitar sekolah. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang cara memegang pensil warna/ krayon, cara memadukan warna dan mencampur media gambar.

Tidak seperti pada siklus I pada siklus yang ke II siswa dibebaskan memilih tempat yang menurut mereka nyaman tanpa harus duduk berjajar di teras kelas. Guru menyediakan peralatan menggambar untuk siswa berupa kertas gambar, pensil, pensil warna, krayon, spidol, cat air dari sekolah. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir terjadinya keributan kecil dan untuk mengantisipasi terjadinya pinjam-meminjam alat gambar sehingga menyita waktu. Penggunaan alat gambar dan warna dapat memotivasi siswa untuk menghasilkan karya yang lebih ekspresif sehingga dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam menggambar. Siswa diberi waktu 60 menit untuk menyelesaikan gambarnya.

Pada siklus yang ke II ini dengan diberi kebebasan dan kepercayaan kepada siswa untuk bebas memilih tempat menggambar siswa terlihat lebih bertanggung jawab. Ada siswa yang menggambar di bawah pohon, ada yang sambil tiduran di lantai, ada yang duduk, ada yang di depan parkir, ada yang menggambar di pinggir sungai dengan ekspresi dan keunikan mereka. Mereka lebih antusias bahkan mereka dapat menyelesaikan pekerjaan tepat pada waktunya. Keributan dan kegaduhan juga dapat diantisipasi. Emosi mereka justru terlihat pada hasil karya mereka dari guratan-guratan dan pewarnaan pada hasil karya mereka. Nilai hasil karya mereka sudah meningkat melebihi KKM dibandingkan hasil karya sebelumnya.

2) Pertemuan Kedua *commit to user*

Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan kegiatan berdoa dan mengabsen siswa. Selanjutnya siswa diajak keluar kelas sambil menyanyikan lagu “Di sini senang, di sana senang” dengan gerakan sederhana untuk menambah semangat siswa.

Pada kegiatan inti pertemuan ke 2 ini pelaksanaanya hampir sama dengan pertemuan ke 1. Siswa berbaris membentuk lingkaran di tengah lapangan dan guru menjelaskan tentang teknik menggambar dengan media alam sekitar dan mewarnai. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang cara mewarnai dengan teknik inkonvensional, yaitu menggunakan spidol dicampur dengan krayon pastel, spidol dengan cat air, spidol air dengan cat air.

Siswa menggambar bebas bentuk-bentuk tiga dimensi suasana sekitar sekolah dengan mengamati lingkungan sekitar di luar kelas. Tema menggambar kali ini mampu memberikan stimulasi pada anak untuk berkarya kreatif. Media dan peralatan menggambar yang banyak memberikan alternatif bagi siswa untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka. Menggambar dengan menggunakan teknik inkonvensional memberikan keluasaan kepada siswa dalam berekspresi sehingga siswa merasa bebas dan tidak tertekan. Dengan menggunakan teknik ini justru memperoleh hasil akhirnya lebih bagus dibandingkan dengan hasil menggambar/ melukis siswa yang menggunakan teknik konvensional.

Pada siklus II siswa mampu menyelesaikan tugas menggambar tepat pada waktunya dengan hasil yang maksimal. Guru mengevaluasi hasil karya siswa dan memberikan umpan balik dengan membahas karya siswa. Guru member penghargaan pada siswa yang hasilnya bagus dengan memajang hasil karya siswa di dinding kelas.

c. Observasi

Peneliti melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran siswa melalui pendekatan kontekstual. Berbeda dengan siklus I pendekatan kontekstual yang dilakukan selain menggunakan berbagai alat peraga, peneliti menggunakan metode bercerita dan tanya jawab. Observasi ini ditujukan pada kegiatan siswa dalam melaksanakan pembelajaran, aktivitas atau partisipasi serta

untuk mengetahui hasil belajar siswa. Keseluruhan data yang diperoleh dalam kegiatan ini termasuk hasil lembar kerja siswa baik kelompok maupun individu. Sebagai bahan atau masukan untuk menganalisis perkembangan hasil belajar siswa melalui pendekatan kontekstual dengan menggunakan media alam sekitar. Selain itu peneliti juga melakukan observasi terhadap sikap, perilaku siswa selama proses pembelajaran serta keterampilan guru dalam mengajar dengan pendekatan kontekstual pada pelajaran menggambar.

Hasil observasi guru

Dari data lampiran 9 pada siklus II diperoleh data hasil aktifitas guru sebagai berikut :

- 1) Penampilan guru saat menyampaikan materi sangat baik
- 2) Penyampaian materi pelajaran sudah baik.
- 3) Kesiapan penggunaan alat dan media pembelajaran sangat baik.
- 4) Pengelolaan pembelajaran di luar kelas sangat baik
- 5) Guru sudah baik dalam merespon pertanyaan dan pendapat siswa.
- 6) Guru mampu meningkatkan semangat siswa dengan memberikan penguatan, pujian dan perayaan keberhasilan siswa dalam menggambar.
- 7) Interaksi antara guru dengan siswa berjalan sangat baik.
- 8) Guru mampu membimbing dan memberikan motivasi kepada siswa dengan baik.
- 9) Guru mampu mengelola waktu dengan baik.

Hasil observasi siswa

Dari data lampiran 11 pada siklus II diperoleh data hasil observasi aktifitas dan hasil belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Siswa masuk kelas tepat waktu.
- 2) Siswa menunjukkan kesiapan alat dan bahan pelajaran dengan baik.
- 3) Siswa menunjukkan perhatian pada apersepsi guru dengan sangat baik.
- 4) Pembelajaran menggambar dengan pendekatan kontekstual mampu membangkitkan minat belajar siswa.
- 5) Antusias siswa pada pelajaran menggambar sangat baik.
- 6) Siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

- 7) Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- 8) Pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam menggambar.
- 9) Siswa dapat mengasai pelajaran menggambar dengan baik.
- 10) Siswa dapat menyelesaikan tugas menggambar nya dengan tepat waktu.
- 11) Siswa sangat puas dengan hasil belajar mereka.

d. Analisis dan Refleksi

Setelah pelaksanaan, hasil analisis data terhadap pelaksanaan pembelajaran menggambar melalui pendekatan kontekstual, secara umum telah menunjukkan hasil yang diharapkan yaitu lebih dari 80% siswa yang telah mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 70.

Berdasarkan pengamatan dan analisis hasil siswa maka guru dan peneliti sepakat untuk mengakhiri siklus tindakan penelitian dalam pembelajaran pecahan ini.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I dan II dapat dinyatakan bahwa pembelajaran menggambar dengan menggunakan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kreatifitas yang diikuti hasil belajar siswa kelas III SD N Jelok, baik hasil belajar kognitif, afektif maupun psikomotorik.

1. Perkembangan hasil belajar afektif siswa sebagai berikut:

- a. Siswa memperhatikan pelajaran dengan sungguh-sungguh.
- b. Kemauan untuk menerima pelajaran dari guru meningkat.
- c. Perhatian, minat, dan motivasi terhadap penjelasan guru meningkat.
- d. Pembelajaran siswa di luar kelas menstimulasi siswa menjadi lebih aktif, menimbulkan fantasi bahkan dapat menumbuhkan perasaan sensitif sehingga siswa tidak ragu-ragu lagi dalam menggoreskan media gambarnya untuk mengungkapkan ekspresinya menjadi sebuah karya seni yang berupa karya gambar.

- e. Rangsangan yang digunakan berupa pengamatan langsung bagi siswa terhadap objek alam menjadikan anak lebih spontan dalam mengekspresikan karyanya serta menjadi inspirasi bagi siswa dalam mengungkapkan pengalamannya melalui menggambar.
- f. Pembelajaran dengan CTL ini menjadikan siswa memiliki berbagai gaya dalam corak lukisannya, diantaranya dekoratif, realis, bahkan ada yang ekspresif.
- g. Pembahasan karya dilakukan oleh guru dan siswa mampu meningkatkan kemampuan siswa mengenai pemilihan tema, menggunakan media, memilih teknik, dan pengungkapan ekspresinya.
- h. Siswa sudah banyak yang berani mentransformasi, yaitu mengubah bentuk-bentuk alam menjadi bentuk yang lebih indah dengan tidak lepas pemadatan objek.
- i. Tema menggambar/melukis yang mampu memberikan stimulasi pada anak untuk berkarya kreatif lewat tema-tema lingkungan, hal ini dikarenakan tema lingkungan sangat dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari sehingga memudahkan siswa dalam berekspresi.
- j. Media yang banyak memberikan alternatif bagi siswa untuk menuangkan imajinasinya.
- k. Dengan diberikan kebebasan dalam menggambar menjadikan hasil karya siswa lebih kreatif dan memuaskan.
- g. Siswa memperlihatkan peningkatan kreatifitas pada setiap hasil karyanya.
- h. Tugas individu terlaksana dengan baik.
- i. Siswa sudah berani mempresentasikan hasil karyanya di depan teman-temannya.
- j. Siswa lebih menghargai hasil karyanya.

2. Perkembangan hasil belajar psikomotorik siswa sebagai berikut:

- a. Tidak ada siswa yang terlambat.
- b. Menyiapkan kebutuhan belajar tanpa disuruh.
- c. Mau memperhatikan penjelasan guru dengan baik.

- d. Mau mencatat hal-hal yang penting dalam setiap penjelasan guru.
- e. Siswa sudah berani bertanya dan meminta saran kepada guru mengenai karyanya.
- f. Siswa aktif dalam pembelajaran dan tidak berbuat gaduh.
- g. Siswa lebih akrab dan mau berkomunikasi dengan guru.

3. Perkembangan hasil belajar kognitif siswa.

Dalam mengolah data yang dilaksanakan pada lampiran dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Data Nilai Menggambar Siswa Kelas III Sebelum Tindakan

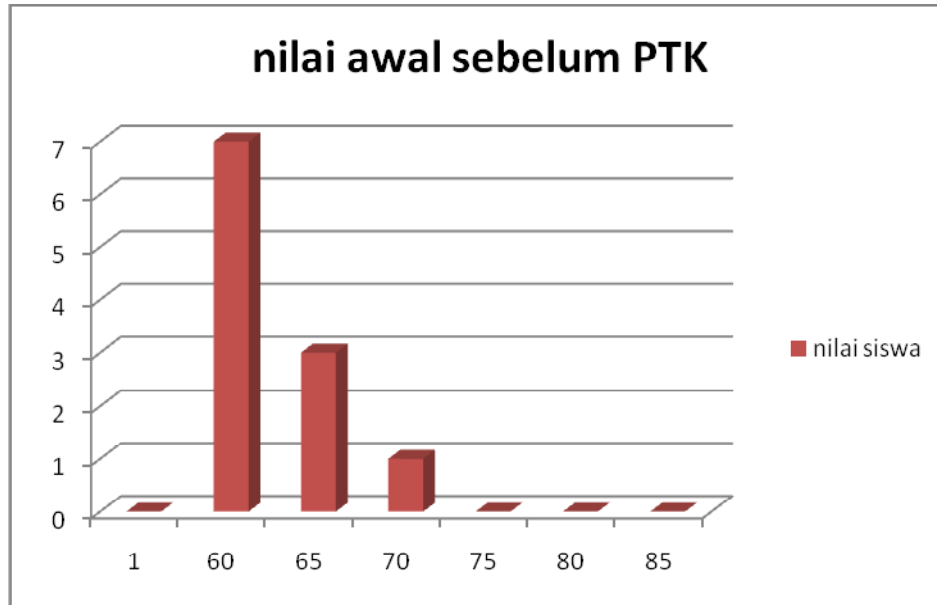
Dibawah ini adalah tabel data nilai menggambar sebelum diadakan PTK, dapat dilihat pada tabel 1:

No	Nilai	Jumlah anak
1	55	0
2	60	7
3	65	3
4	70	1
5	75	0
6	80	0
	Jumlah	11

Tabel 1. Data nilai awal sebelum PTK

Tabel data nilai awal sebelum diadakan PTK diatas menunjukkan hasil belajar siswa yang sangat rendah, 10 dari 11 siswa nilainya masih di bawah KKM yaitu 70.

Berdasarkan Tabel.1 maka dapat dilihat pada gambar 5 :



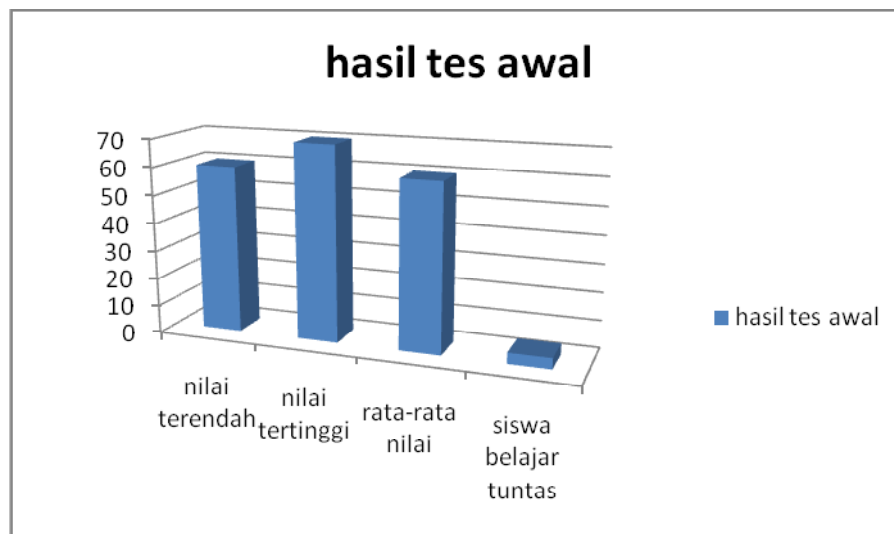
Gambar 5. grafik data nilai awal sebelum PTK

Dari grafik data nilai awal sebelum diadakan PTK menunjukkan bahwa hanya ada 1 siswa saja yang nilainya mencapai KKM, selebihnya siswa mendapat nilai di bawah 70.

Keterangan	Tes Awal
Nilai terendah	60
Nilai tertinggi	70
Rata-rata nilai	62,27
Siswa belajar tuntas	1

Tabel 2. Hasil tes awal

Tabel data tes awal sebelum diadakan PTK menunjukkan perolehan rata-rata kelas hanya 62,27 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi hanya mencapai 70.



Gambar 6. Grafik hasil tes awal

Berdasarkan data dilihat bahwa sebelum dilaksanakan tindakan, siswa kelas III SD N Jelok dari 11 siswa hanya 1 siswa yang memperoleh nilai di atas batas nilai ketuntasan minimal. Sebanyak 10 siswa memperoleh nilai masih di bawah batas nilai ketuntasan yaitu 70. Maka peneliti mengadakan konsultasi dengan dewan guru untuk melaksanakan pembelajaran melalui pendekatan kontekstual.

Analisis hasil evaluasi dari tes awal siswa diperoleh nilai rata-rata 62,27 di mana hasil tersebut masih di bawah rata-rata nilai yang diinginkan dari pihak guru, peneliti, dan sekolah yaitu sebesar 70. Sedangkan siswa yang tuntas pada pelajaran ini hanya 1 siswa saja, dari pihak sekolah ketuntasan siswa diharapkan mencapai 80% dari seluruh siswa. Dari hasil analisis tes awal tersebut, maka dilakukan tindakan lanjutan untuk meningkatkan pemahaman, prestasi belajar, aktivitas siswa pada kegiatan KBM, khususnya untuk pelajaran menggambar.

b. Data Nilai Menggambar Siswa Kelas III Siklus I

Pada siklus I setelah diadakan tes menggambar di luar kelas dengan media alam sekitar dengan indikator yang : Membuat gambar ilustrasi dengan tema alam sekitar.

Proses pembelajaran disampaikan dengan strategi dan terencana dimulai dari kegiatan awal, inti dan penutup. Kegiatan ini terfokus mengaktifkan siswa

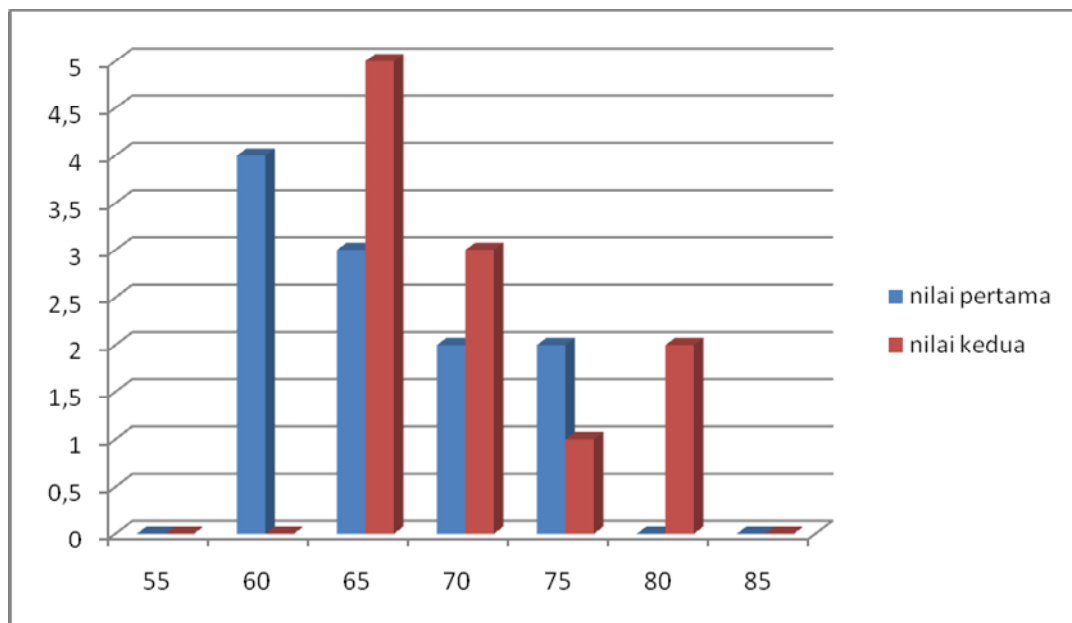
mulai dari memperhatikan penjelasan, melakukan pengamatan lingkungan sekitar sebagai model untuk menggambar, menyelesaikan tugas menggambar, yang diakhiri dengan pembahasan karya.

Pada siklus I dilaksanakan tindakan berupa penerapan pendekatan kontekstual dengan media lingkungan sekitar. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4 :

No	Nilai	Jml siswa	
		pertama	kedua
1	55	0	0
2	60	4	0
3	65	3	5
4	70	2	3
5	75	2	1
6	80	0	2
7	85	0	0
	Jumlah siswa	11	11

Tabel 4. Data hasil nilai tes siklus I

Dari hasil tes siklus I ini menunjukkan bahwa masih ada siswa yang nilainya di bawah KKM. Pada pertemuan pertama 7 siswa nilainya belum mencapai KKM dan pada pertemuan kedua masih terdapat 5 siswa yang nilainya juga masih di bawah KKM. Berdasarkan tabel 4, maka dapat dilihat gambar 8 :



Gambar 8. Grafik data hasil nilai tes siklus I

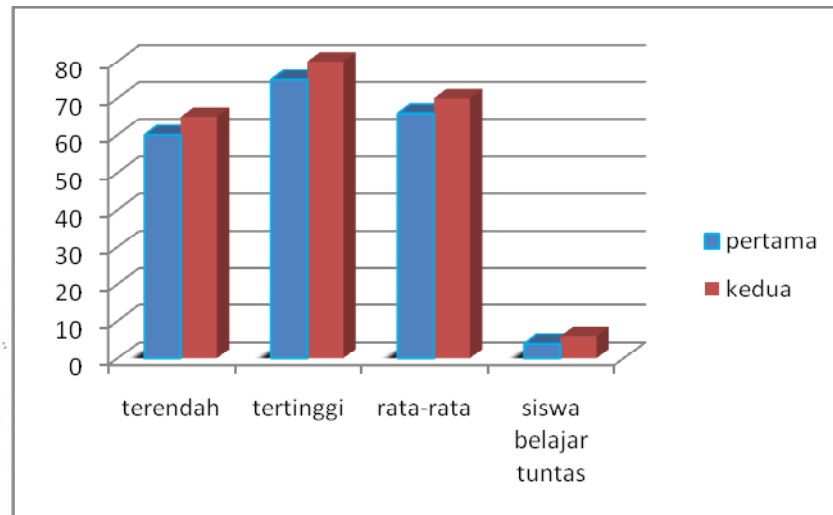
Dari hasil tes pertama dan kedua pada siklus I dapat dilihat perbandingannya. Bahwa ada peningkatan nilai. Hasil perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel 5 :

Keterangan	Tes Siklus I	
	pertama	kedua
Nilai terendah	60	65
Nilai tertinggi	75	80
Rata-rata nilai	65,90	70,00
Siswa belajar tuntas	4	6

Tabel 5. Data perbandingan hasil nilai tes siklus I

Tabel diatas menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada pertemuan pertama 65,90 meningkat menjadi 70,00 pada pertemuan yang kedua. Dari 4 siswa naik menjadi 6 siswa yang mencapai KKM dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 85 pada pertemuan kedua.

Lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar 9 :



Gambar 9. Grafik perbandingan hasil nilai tes siklus I

Hasil data perkembangan prestasi belajar siswa pada tes siklus I pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami kenaikan. Dari hasil tes awal dan siklus I dapat dilihat perbandingannya, bahwa ada

Keterangan	Hasil belajar siswa	
	Tes awal	Tes siklus 1
Nilai terendah	60	65
Nilai tertinggi	70	80
Rata-rata nilai	62,27	70,00
Siswa belajar tuntas	1	6

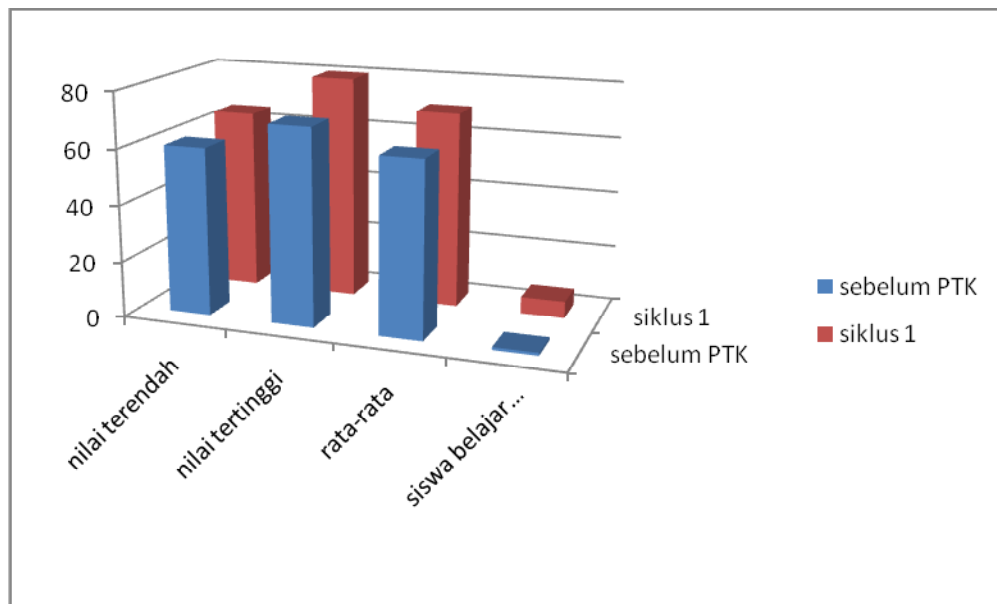
peningkatan nilai. Hasil perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel 7:

Tabel 7. Perbandingan hasil belajar sebelum dan setelah diberikan tindakan siklus I

Tabel perbandingan hasil belajar diatas menunjukkan bahwa pada siklus I hanya 1 siswa saja yang tuntas belajar dengan nilai rata-rata 62,27. Setelah

diadakan tindakan siklus I siswa yang tuntas belajar meningkat menjadi 6 siswa dengan perolehan rata-rata sebesar 70,00.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 11 :



Gambar 11. Perbandingan hasil belajar sebelum dan setelah diberikan tindakan Siklus I

Dari hasil analisa data perkembangan prestasi belajar siswa pada tes siklus I pada tabel dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami kenaikan dengan batas nilai tuntas 70 ke atas. Siswa yang tuntas belajar sebelum diadakan PTK hanya 1 siswa, setelah diadakan PTK siswa yang tuntas belajar sebanyak 6 siswa. Besarnya nilai terendah yang diperoleh siswa pada saat tes awal sebesar 60 dan pada siklus I naik menjadi 65. Untuk nilai tertinggi terdapat kenaikan dari 70 naik menjadi 80 dan nilai rata-rata kelas yang pada tes awal sebesar 62,27 naik pada tes siklus I menjadi 70,00 nilai tersebut belum di atas rata-rata nilai yang diinginkan dari pihak guru, peneliti dan sekolah.

Siklus II merupakan lanjutan dari siklus sebelumnya untuk memantapkan dan mencapai tujuan penelitian. Pembelajaran yang disampaikan tentang menggambar ilustrasi di luar kelas dengan mengamati lingkungan sekitar sekolah. Kegiatan belajar mengajar disampaikan dengan strategi terencana sebagaimana siklus II.

d. Data Nilai Menggambar Siswa Kelas III Siklus II

Siklus II merupakan lanjutan dari siklus sebelumnya untuk memantapkan dan mencapai tujuan penelitian yang diinginkan. Pembelajaran yang disampaikan tentang pecahan dengan indikator menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Kegiatan belajar mengajar disampaikan dengan strategi terencana sebagaimana siklus II dan kegiatan pembelajaran dilaksanakan lebih optimal.

Dari penelitian ini pembelajaran dikatakan berhasil apabila partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat. Selain itu hasil yang dicapai siswa melalui tes akhir pembelajaran mencapai nilai KKM yaitu 70 dan persentase siswa yang memperoleh nilai lebih dari KKM atau siswa yang tuntas mencapai 80%.

Pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan penerapan pendekatan kontekstual pada siklus II ini ditekankan pada kemampuan siswa untuk menggambar ilustrasi suasana alam sekitar. Selain itu, dalam pelaksanaan siklus II guru lebih banyak memberikan motivasi dan penguatan pada siswa untuk lebih berani mengekspresikan karyanya.

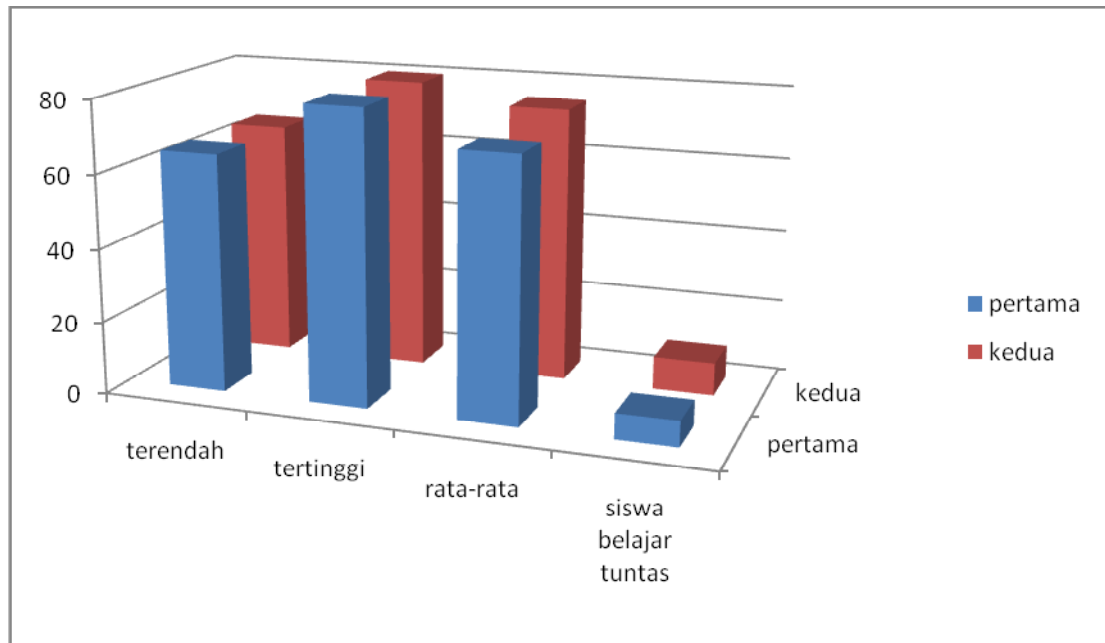
Hasil belajar menggambar pada siswa kelas III pada siklus II dapat dilihat pada tabel 8 :

Keterangan	Tes Siklus II	
	pertama	kedua
Nilai terendah	65	65
Nilai tertinggi	80	80
Rata-rata nilai	70,90	75,00
Siswa belajar tuntas	7	6

Tabel 8. Data hasil nilai tes siklus II

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada siklus II pertemuan pertama siswa yang tuntas belajar sebanyak 7 siswa dengan rata-rata 70,90. Pada

pertemuan kedua siswa yang tuntas belajar meningkat menjadi 10 siswa dengan rata-rata 75,00.



Gambar 12. grafik data hasil nilai tes siklus II

Hasil penelitian peningkatan kreatifitas pembelajaran menggambar pada siswa kelas III SDN Jelok dari tes awal, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil nilai belajar siswa. Perbandingan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel :

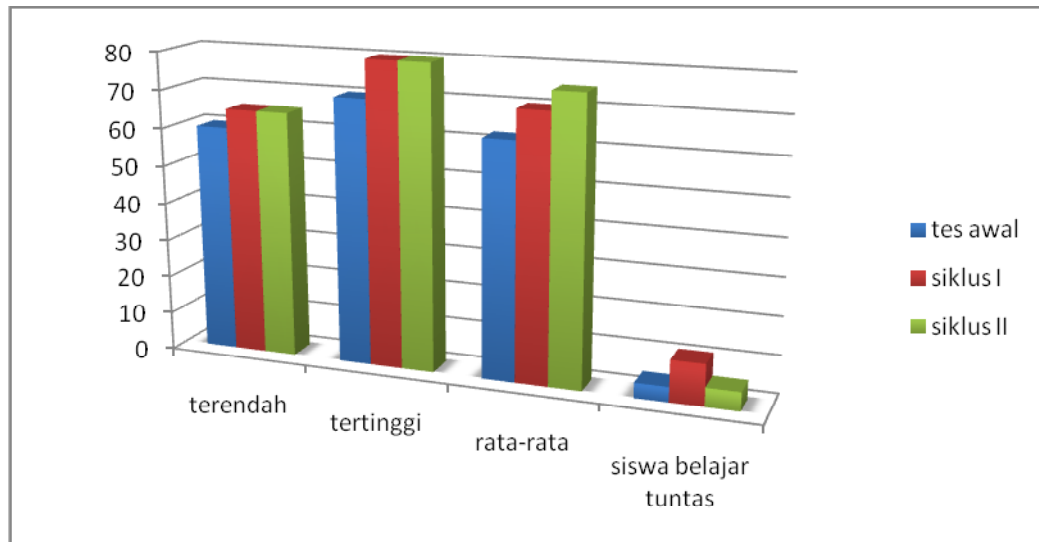
Keterangan	Tes Awal	Tes Siklus I	Tes Siklus II
Nilai terendah	60	65	65
Nilai tertinggi	70	80	80
Rata-rata nilai	62,27	70,00	75,00
Siswa belajar tuntas	4	7	10

Tabel 9. Perbandingan hasil tes sebelum PTK, tes siklus I dan tes siklus II

Berdasarkan tabel diatas siswa yang tuntas belajar pada tes awal sebelum pelaksanaan PTK hanya 1 siswa saja dengan rata-rata nilai 62,27. Kemudian

meningkat menjadi 6 siswa yang mencapai KKM dengan rata-rata 70,00 pada siklus I. Pada siklus II meningkat lagi menjadi 10 siswa dengan rata-rata 75,00.

Lebih jelasnya lagi dapat dilihat pada gambar 13 :



Gambar 13 . Grafik perbandingan Nilai dari Tes Awal , tes siklus 1 dan Tes Akhir Siklus II

- 1) Nilai terendah yang diperoleh siswa pada tes awal 60, pada tes siklus pertama 65 kemudian siklus kedua 65
- 2) Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada tes awal sebesar 70, pada tes siklus pertama dan kedua 80.
- 3) Nilai rata-rata kelas juga terjadi peningkatan yaitu pada tes awal sebesar 62,27, rata-rata tes siklus pertama 70,00 , dan tes siklus kedua rata-rata meningkat menjadi 75,00.
- 4) Untuk siswa tuntas belajar (nilai ketuntasan di atas 70) pada tes awal hanya 1 siswa, tes siklus pertama 7 siswa dan kedua 10 siswa.

Dari analisis data dan diskusi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, secara umum telah menunjukkan perubahan yang signifikan. Guru dalam melaksanakan pembelajaran semakin mantap dan luwes dengan kekurangan-kekurangan kecil diantaranya kontrol waktu.

Prosentase hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik siswa meningkat. Hal ini terbukti adanya peningkatan siswa mencetuskan pendapat,

mengeluarkan pendapat, berinteraksi dengan guru, mampu medemonstrasikan, kerjasama dengan kelompok meningkat, dan menyelesaikan soal-soal latihan. Dengan partisipasi siswa yang aktif dan kreatif siswa dalam pembelajaran yang semakin meningkat, suasana pembelajaranpun menjadi lebih hidup dan menyenangkan dan pada akhirnya hasil belajar seni rupa siswa kelas III SDN Jelok meningkat. Berdasarkan peningkatan hasil belajar yang telah dicapai siswa maka pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dianggap cukup dan diakhiri pada siklus ini.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan tindakan dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan menggambar dengan pendekatan kontekstual. Langkah penerapan pendekatan kontekstual terlihat dalam penjabaran proses pembelajaran dalam pelaksanaan tindakan. Kendala-kendala yang dijelaskan dalam tiap siklus telah dapat diatasi dalam perbaikan siklus berikutnya. Secara garis besar penelitian ini telah menjawab rumusan masalah yang telah berhasil menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti. Perumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Apakah pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kemampuan menggambar pada siswa kelas III SD Negeri Jelok Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2009/2010?
2. Bagaimana langkah penerapan pendekatan kontekstual dalam rangka meningkatkan kemampuan menggambar pada siswa kelas III SD Negeri Jelok Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2009/2010?
3. Bagaimana cara mengatasi kendala-kendala yang terjadi dalam penerapan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan menggambar pada siswa kelas III SD Negeri Jelok Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2009/2010?

Jawaban untuk perumusan masalah di atas dipaparkan dalam pembahasan hasil berikut:

1. Peningkatan Kreatifitas Siswa

Kreatifitas dan kemampuan menggambar pada siswa kelas III SD Negeri Jelok tahun ajaran 2009/ 2010 dapat meningkat dengan diterapkannya pendekatan kontekstual. Peningkatan tersebut bukan hanya pada nilai tes akhir saja, tetapi juga pada hasil gambaran anak yang menunjukkan peningkatan kreatifitas baik dari segi teknik maupun pewarnaan.

Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat dari siklus I sampai siklus II. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, dapat diketahui bahwa kreatifitas menggambar pada siswa kelas III SD N Jelok meningkat setelah diterapkannya pendekatan kontekstual.

2. Langkah-Langkah Penerapan Pendekatan Kontekstual

Langkah-langkah penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran seni rupa (menggambar) ini adalah sebagai berikut:

a. Siklus I

Penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran seni rupa (menggambar) pada hakikatnya adalah perwujudan komponen pokok yang terdapat dalam pendekatan kontekstual. Hal ini seperti yang dijelaskan pada kajian teori yang menyatakan tujuh komponen pendekatan kontekstual yaitu: bertanya, permodelan, masyarakat belajar, konstruktivisme, menemukan, penilaian sebenarnya, dan refleksi.

Penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran menghitung pecahan pada siklus I, langkah-langkahnya sebagai berikut:

komponen bertanya/ *questioning* dilaksanakan berupa tanya jawab dalam apersepsi dan tanya jawab selama pembelajaran berlangsung. Komponen permodelan/ *modeling* adalah dengan kegiatan penampilan seorang siswa untuk mendemonstrasikan hasil karya di depan kelas. Komponen masyarakat belajar/

learning community proses pembelajaran kegiatan kerjasama siswa untuk mendiskusikan gambarannya. Penerapan komponen konstruktivisme/ *constructivism* adalah dengan penugasan terhadap siswa untuk mengerjakan soal menggambar ilustrasi dengan media lingkungan sekolah di luar kelas. Penerapan komponen menemukan/ *inquiry* dengan bimbingan guru siswa dapat menemukan konsep dengan sendirinya dengan lingkungan nyata. Komponen penilaian sebenarnya/ *authentic assessment* adalah pelaksanaan penilaian oleh guru yang bukan hanya pada hasil saja. Komponen terakhir adalah refleksi/ *reflection* yang diterapkan dengan kegiatan diskusi tentang kekurangan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

b. Siklus II

Langkah-langkah penerapan pendekatan kontekstual pada siklus II adalah sebagai berikut:

Penerapan komponen bertanya dan penilaian sebenarnya dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Penerapan komponen permodelan dengan mengajak siswa untuk mendemonstrasikan karyanya. Komponen masyarakat belajar dan menemukan dilaksanakan dengan menggambar di luar kelas, dan membiarkan anak bebas menentukan apa yang akan digambarnya.

Komponen *inquiry* diterapkan dengan tugas individu untuk mengidentifikasi dan menganalisa hasil karyanya (menggambar). Komponen bertanya ditekankan pada semua kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penerapan komponen refleksi yaitu diskusi kelangsungan pembelajaran siklus II.

3. Cara-Cara Mengatasi Kendala Penerapan Pendekatan Kontekstual

Penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran menggambar terdapat kendala-kendala. Kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan baik. Adapun cara-cara mengatasinya dalam tiap siklus adalah sebagai berikut:

a) Siklus I

Kendala yang terjadi dalam pelaksanaan siklus I adalah: 1) Ruang lingkup siswa terbatas hanya duduk berjajar di depan kelas sehingga membatasi

ekspresi dalam menggambar dan menuangkan imajinasinya , 2) Ada sebagian siswa yang tidak membawa buku gambar dan peralatan gambar,saling pinjam-meminjam alat sehingga menyita waktu dan memicu kegaduhan yang mengganggu kelas lain, 3)Terbatasnya waktu yang digunakan untuk menggambar, sehingga ada sebagian siswa yang pekerjaannya tidak selesai.

Kendala-kendala tersebut setelah dianalisa ditemukan penyebabnya yaitu: 1) Pembelajaran yang menerapkan pendekatan kontekstual, berdasarkan teori yang sudah dijelaskan dalam kajian teori harus menerapkan tujuh komponen kontekstual jadi kendala dalam komponen permodelan ini harus diatasi; 2) siswa kurang disiplin waktu dalam menyelesaikan tugasnya.

Kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan cara: 1). Membuat perbaikan RPP untuk siklus yang ke II, 2) sekolah menyediakan kertas, peralatan gambar, dan mewarnai , 3).Menambah waktu yang tadinya hanya 50 menit menjadi 60 menit agar siswa dapat menyelesaikan pekerjaannya tepat waktu. 4).Tidak membatasi ruang gerak siswa saat menggambar, dengan diberikan kebebasan memilih tempat dimana mereka akan menggambar sehingga mereka lebih leluasa dan ekspresif dalam menuangkan imajinasinya. Semua cara mengatasi kendala tersebut dilaksanakan pada pembelajaran siklus II.

b. Siklus II

Pembelajaran siklus II telah dilaksanakan dan kendala di siklus I dapat diatasi. Selama proses pembelajaran siklus II ternyata sudah tidak menemukan kendala dan dinyatakan berhasil dilaksanakan. Pada siklus yang ke II hasil gambar anak terlihat ada peningkatan baik dari segi gambar maupun pewarnaan, kreatifitas bahkan hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Pelaksanaan pembelajaran siklus II telah dilaksanakan. Proses pembelajaran terlaksana sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Selama proses pembelajaran sudah tidak ditemukan lagi kendala yang cukup berarti. Penelitian ini kemudian diakhiri karena indikator yang telah ditetapkan sudah tercapai.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran seni rupa menggambar pada siswa kelas III SD Negeri Jelok tahun pelajaran 2009/2010, maka dapat diambil kesimpulan bahwa melalui pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kreatifitas pada siswa. Ini dapat dilihat dari:

1. Hasil kemampuan menggambar ilustrasi dengan media lingkungan sekitar pada siswa kelas III SD Negeri Jelok dapat meningkat dengan menerapkan pendekatan kontekstual, terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa, peningkatan rata-rata kelas yang pada tes awal sebesar 62,27, pada siklus I rata-ratanya naik menjadi 70, dan pada siklus II meningkat menjadi 75. Untuk siswa tuntas belajar (nilai ketuntasan 70) pada siklus I tes pertama 4 siswa telah mencapai KKM, dan pada tes yang kedua 6 siswa telah berhasil mencapai KKM. Pada siklus II tes pertama 7 siswa berhasil mencapai KKM dan pada tes kedua 10 siswa dinyatakan telah berhasil mencapai KKM.
2. Cara penerapan Pendekatan Kontekstual untuk meningkatkan kemampuan menggambar pada siswa kelas III SD Negeri Jelok Kecamatan Kaligesing Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2009/2010 adalah perwujudan tujuh komponen pokok pendekatan kontekstual (*bertanya/questioning*, *permodelan/modeling*, *masyarakat belajar/learning community*, *konstruktivisme/constructivism*, *menemukan/inquiry*, *penilaian sebenarnya/authentic assessment*, dan *refleksi/reflection*) dalam pembelajaran seni rupa (menggambar) yang disesuaikan dengan situasi, kondisi lingkungan dan karakteristik anak.

3. Cara mengatasi kendala yang terjadi dalam penelitian ini adalah dengan memberikan variasi dan inovasi pembelajaran seni rupa pada :
- a) Tema menggambar/melukis yang mampu memberikan stimulasi pada anak untuk berkarya kreatif lewat tema-tema lingkungan yang nyata , hal ini dikarenakan tema lingkungan sangat dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari sehingga memudahkan siswa dalam berekspresi.
 - b) Metode pembelajaran menggambar dengan media pengamatan alam sekitar mampu membangkitkan siswa untuk berekspresi kreatif.
 - c) Penyediaan berbagai media dan alat gambar dari sekolah berupa: kertas gambar, cat air, krayon, pastel, pensil warna, dan spidol memberikan alternatif bagi siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam pewarnaan hasil karyanya.
 - d) Dengan memberikan keleluasaan keluasaan kepada siswa dalam berekspresi dapat meningkatkan kreatifitas siswa karena siswa merasa bebas, tidak tertekan dalam menuangkan imajinasi pada gambarannya.
 - e) Sejak awal hingga akhir pembelajaran, dengan metode CTL dapat merangsang minat anak, menimbulkan fantasi bahkan dapat menumbuhkan perasaan sensitif sehingga siswa tidak ragu-ragu lagi dalam menggoreskan media gambarnya untuk mengungkapkan ekspresinya menjadi sebuah karya seni yang berupa karya gambar. Melalui pengalaman belajar menggambar dengan media lingkungan nyata ini sangat bermakna bagi siswa. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan kreatif.

B. Implikasi

Penerapan pembelajaran dan prosedur dalam penelitian ini didasarkan pada pembelajaran dengan menerapkan pendekatan kontekstual dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar. Model yang dipakai dalam penelitian ini adalah model siklus. Prosedur penelitiannya terdiri dari 2 siklus. Siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 16 April 2010 dan 23 Maret 2010. Siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at , 14 Mei 2010 dan 21 Mei 2010. Adapun

indikatornya adalah: Membuat gambar ilustrasi dengan tema alam sekitar. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikemukakan implikasi teoretis dan implikasi praktis hasil penelitian sebagai berikut:

1. Implikasi Teoretis

Implikasi teoretis dari penelitian ini adalah peningkatan kreatifitas anak melalui pendekatan kontekstual. Penelitian tersebut juga dapat dipertimbangkan untuk menambah pendekatan pembelajaran bagi guru dalam memberikan materi pelajaran siswa.

Hasil penelitian ini memperkuat teori yang menyatakan bahwa melalui pendekatan kontekstual dapat menjadi salah satu pendekatan pembelajaran menggambar kepada siswa karena pendekatan kontekstual melibatkan interaksi antara siswa dan lingkungan. Hal ini mengindikasikan kedalaman dan keleluasaan dari pemahaman siswa terhadap materi tertentu sebagai hasil dari proses belajar.

2. Implikasi Praktis

Penelitian telah membuktikan bahwa pembelajaran menggambar melalui pendekatan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar belajar siswa.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru untuk meningkatkan keefektifan strategi guru dalam mengajar dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehubungan dengan prestasi dan hasil belajar siswa yang akan dicapai. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menerapkan metode pembelajaran dan media yang tepat bagi siswa.

Berdasarkan kriteria temuan dan pembahasan hasil penelitian seperti yang diuraikan pada bab IV, maka penelitian ini dapat digunakan peneliti untuk membantu dalam menghadapi permasalahan yang sejenis. Di samping itu, perlu penelitian lanjut tentang upaya guru untuk mempertahankan atau menjaga dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual pada hakikatnya dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru yang menghadapi permasalahan yang sejenis, terutama untuk mengatasi masalah peningkatan hasil belajar siswa, yang pada umumnya dimiliki oleh sebagian besar siswa. Adapun kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan penelitian ini harus diatasi semaksimal mungkin.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan pendekatan kontekstual pada kelas III SD N Jelok tahun ajaran 2009/ 2010, maka saran-saran yang diberikan sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya dan meningkatkan kompetensi peserta didik SD N Jelok pada khususnya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Membantu penggunaan pendekatan kontekstual dalam rangka meningkatkan kemampuan belajar siswa khususnya dalam pelajaran menggambar.

2. Bagi Guru

a. Sebelum
dilaksanakannya proses pembelajaran, hendaknya guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dan mempersiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

b. Untuk
meningkatkan hasil belajar menggambar diharapkan menggunakan pendekatan kontekstual karena pendekatan kontekstual melibatkan interaksi siswa dan lingkungan.

c. Untuk
meningkatkan keaktifan, kreativitas siswa dan keefektifan pembelajaran diharapkan menerapkan pendekatan kontekstual.

d. Untuk
memperoleh hasil menggambar yang maksimal, sesuai dengan tujuan penelitian disarankan untuk menggali pendapat atau tanggapan siswa dengan kalimat yang lebih mengarah pada proses pembelajaran dengan pendekatan kontekstual.

e. Adanya
tindak lanjut terhadap penggunaan pendekatan kontekstual pada materi pecahan.

3. Bagi Siswa

- a. Peserta didik hendaknya dapat berperan aktif dengan menyampaikan ide atau pemikiran pada proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.
- b. Siswa dapat mengaplikasikan hasil belajarnya ke dalam kehidupan sehari-hari.

