

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RAGAM HIAS MENGGUNAKAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*

Sri Juita Br Ginting¹, Elys Rismawati Hutabarat²

^{1,2}Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Medan
email:¹srijuita10@rocketmail.com, ²elyshutabarat@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memberikan salah satu solusi guna meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan ragam hias di SMP Negeri 2 Lubuk Pakam. Peningkatan hasil belajar siswa dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 2 siklus. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII-9 dengan jumlah 37 siswa. Setiap siklus terdiri dari Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan/Observasi, dan Refleksi. Hasil-hasil penelitian yang diperoleh adalah hasil belajar pada tiap siklus terjadi peningkatan, yaitu pada *pre tes* yang diperoleh sebesar 37,83% yang tuntas dengan jumlah siswa 13 orang dan nilai rata-rata 74,13 dengan siswa yang belum tuntas sebanyak 24 siswa yakni 62,16%. Mengalami peningkatan pada Siklus I nilai rata-rata kelas mencapai 76,12 dengan siswa yang tuntas belajar sebanyak 20 siswa atau 54,05 %, dan 17 siswa yang belum tuntas yakni 45,94%. Pada siklus II nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan mencapai 83,11, siswa yang mengalami tuntas belajar sebanyak 35 siswa atau 94,59%, serta siswa yang belum tuntas sebanyak 2 siswa yakni 5,40%. Dengan demikian terjadi rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran sebesar 28,38%. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan ragam hias siswa di kelas VII-9 SMP Negeri 2 Lubuk Pakam.

Kata Kunci: hasil belajar, *contextual teaching and learning*

PENDAHULUAN

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) merupakan mata pelajaran yang ada pada kurikulum Sekolah Dasar (SD) dengan alokasi waktu 4 x 35 menit yang pelaksanaannya disesuaikan dengan keadaan dan kondisi sekolah masing-masing. Pada kurikulum Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar terdapat materi menggambar ekspresif dimana siswa dapat mengekspresikan diri melalui karya seni rupa, bebas menuangkan perasaan mereka ke dalam sebuah gambar ataupun lukisan.

Tidak semua peserta didik memiliki bakat dibidang seni rupa, sehingga guru sering menemukan permasalahan dalam pembelajaran yaitu kurangnya kemauan siswa untuk mengasah kreativitasnya dibidang kesenirupaan seperti menggambar ataupun melukis, dimana hasil karya siswa selalu bercorak *stereotype* (bentuknya “begitu-begitu” saja, tidak ada perkembangan). Objek gambar juga tidak banyak bervariasi, pada umumnya berkulat pada “sawah-gunung-matahari”. Selain itu juga dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa yang masih rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan salah satunya adalah karena guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan yang monoton yaitu menugaskan kepada siswa untuk menggambar bebas tanpa mendemonstrasikan pembelajaran. Metode penugasan sendiri perlu diberikan inovasi atau pembaharuan agar proses pembelajaran tidak monoton.

METODOLOGI

Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan dengan tes, yaitu tes menggambar ekspresif dengan *Finger Painting*. Penelitian ini diuji keberhasilan menggambar ekspresifnya dengan inovasi pemberian tugas yang dilakukan sebanyak tiga siklus, hasil tes dibandingkan dengan hasil sebelumnya untuk melihat perubahan tingkatan hasil capaian belajarnya. Hasil kerja siswa tersebut yang nantinya akan dijadikan sebagai data hasil belajar.

Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri atas dua pertemuan hal ini dimaksudkan untuk melihat peningkatan hasil belajar menggambar ekspresif pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada masing-masing siklus. Adapun tahapannya adalah:

Siklus I

a. Perencanaan

1. Menyusun RPP pada kompetensi dasar mengekspresikan diri melalui karya seni rupa
2. Menyiapkan instrumen penelitian bagi siswa
3. Menyiapkan sumber media audio visual belajar berupa video demonstrasi *finger painting*, Menyiapkan media berupa laptop.

b. Tindakan

1. Melakukan apersepsi untuk mengarahkan siswa memasuki kompetensi dasar yang akan dibahas
2. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
3. Menjelaskan materi pembelajaran yang akan diajarkan dan menjelaskan tahapan-tahapan *Finger Painting*
4. Peneliti membimbing proses latihan siswa dalam menggambar benda alam sederhana dengan menggunakan *Finger Painting* yang hanya menggunakan ujung jari (seperti sidik jari)
5. Peneliti memanggil siswa secara acak untuk menunjukkan hasil karyanya di depan kelas
6. Peneliti memberikan penghargaan kepada siswa dengan hasil karya terbaik

c. Pengamatan

Observasi mengamati kegiatan siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan instrumen observasi yang telah disediakan.

d. Refleksi

Melihat perkembangan belajar siswa pada siklus I.

Siklus II

a. Perencanaan

Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah pada siklus I, kemudian membangun program

pembelajaran untuk dilaksanakan pada tindakan siklus II.

b. Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran tetap menggunakan penugasan yang menggunakan *Finger Painting*, namun sudah ditugaskan untuk menggambar suasana alam dan sudah menggunakan seluruh jari untuk menggoreskan cat serta berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

c. Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan lebih tajam terhadap kemampuan siswa dalam pembelajaran dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus 1.

d. Refleksi

Melaksanakan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan hasil pengamatan siklus II.

Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari tindakan yang telah dilaksanakan dalam penelitian. Tingkat keberhasilan yang dicapai dilihat dari perubahan siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$DS = \frac{\text{Skor angka yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan

DS = Daya Serap

Kriteria: $0\% \leq DS < 75\%$ (disebut belum tuntas)

$75\% \leq DS < 100\%$ (disebut tuntas)

Dari uraian di atas, dapat diketahui siswa yang tidak tuntas dalam belajar dan siswa yang tuntas dalam belajar secara individual. Selanjutnya dapat diketahui ketuntasan secara keseluruhan dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{X}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan :

D : Persentase ketuntasan

X : jumlah siswa yang telah mencapai daya serap $\geq 75\%$

N : jumlah seluruh siswa

Kriteria ketuntasan belajar siswa, apabila nilai siswa $\geq 75\%$ maka siswa tersebut

mencapai ketuntasan, jika nilai siswa < 75% maka siswa tersebut belum mencapai ketuntasan atau tidak tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi pemberian tugas didalam pembelajaran menggambar ekspresi pada Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) yang dilaksanakan peneliti telah terlaksana dengan optimal. Walau dalam pelaksanaannya masih ada siswa yang belum memahami dan masih

ragu dalam menggoreskan langsung cat pada kertas dengan menggunakan jari, hal ini terlihat dari hasil tes kemampuan siswa masih ada yang belum mencapai nilai yang diharapkan, dengan memberikan inovasi pada pemberian tugas menggambar ekspresif dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV-A SD Negeri 105355 Pagar Merbau.

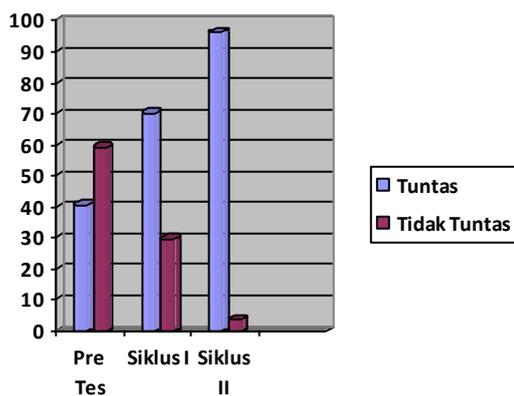
Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, lebih jelasnya dapat dilihat melalui diagram di bawah ini:

Tabel 1.

Data Hasil Perolehan hasil karya Siswa Pre Test, Siklus I dan Siklus II.

No	Keterangan	Jumlah Siswa			Persentase		
		Pre tes	Siklus I	Siklus II	Pre tes	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	11	19	26	40,74%	70,37%	96,30%
2	Tidak Tuntas	16	8	1	59,26%	29,63%	03,70%

Data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 29,63% dari pre tes ke siklus I. Peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas IV-A SD Negeri 105355 Pagar Merbau selama II siklus penelitian tindakan kelas, dapat lebih jelas terlihat pada grafik berikut ini :



Gambar 1. Grafik 1
 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dari tabel dan diagram di atas dapat dilihat bahwa siswa yang hasil belajarnya

tuntas pada pre tes adalah 40,74%, selanjutnya pada siklus I 70,37% dan siklus II 96,30%, karena pada siklus II hasil belajar sudah mencapai target yaitu > 75% maka siklus selanjutnya ditiadakan. Hal ini berarti pembelajaran dengan menggunakan inovasi pemberian tugas terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV-A SD Negeri 105355 Sukamulia Kecamatan Pagar Merbau Kabupaten Deli Serdang T.A 2012/2013.

SIMPULAN

Setelah dilakukan pengamatan dan analisis dalam penelitian ini maka diperoleh kesimpulan, bahwa penggunaan *finger painting* yang diinovasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar seni budaya dan ketreampilan pada pokok bahasan menggambar ekspresi. Nilai hasil kerja siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa semakin meningkat secara bertahap sesuai dengan setiap siklus yang dilakukan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, Sri Sinaga. (2010). *Pengaruh Metode Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar* dalam Jurnal Seni Rupa FBS UNIMED: Vol.7 NO.1 UNIMED: Medan.
- A.M, Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta.
- B.Uno, Hamzah dan Nurdin Mohamad. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Cut, Karamil. (2007). *Pendidikan Seni Rupa/Kerajinan Tangan*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Fitz Maurice Mills, John. (1977). *Painting for Pleasure*. Hamlyn: London.
- Gautam, Sonia. (2008). *Dictionary of Education*. Alfa Publications: New Delhi.
- Gie, The Liang. (1996). *Filsafat Keindahan*. Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB): Yogyakarta.
- Halimah, Siti. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Ciptapustaka Media Perintis: Bandung.
- H, Martinis, Yamin. (2010). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Gaung Persada Press: Jakarta.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT Rajagrafido Persada: Jakarta.
- Pamadhi, Hadjar. (2008). *Pendidikan Seni di SD*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media Group: Bandung.
- Sembiring, Dermawan dkk. (2008). *Buku Ajar Wawasan Seni*. Jurusan Seni Rupa FBS UNIMED: Medan.
- Sudarman, Yos. (2006). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbantuan Media Terhadap Hasil Belajar Musik* dalam Jurnal Bahasa dan Seni UNP: Vol.7 No.2 UNP: Padang.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sugito. (2010). *Hakikat dan Karakteristik Media Pembelajaran* dalam Jurnal Seni Rupa FBS UNIMED: Vol.7. No.1. UNIMED: Medan.
- Suharso dan Ana Retnoningsih. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia "Edisi Lux"*. CV Widya Karya: Semarang
- W.Kerlinger, Fred. (2002). *Asas-Asas Penelitian Behavioral*. UGM Press: Yogyakarta.