

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIFITAS MENGGAMBAR
MELALUI METODE *GUIDED DISCOVERY*
*INQUIRY LAB. LESSON***

Saryono

Guru SMP Negeri 2 Anggana

Abstrak

*Seni Budaya mempunyai peranan yang sangat penting dalam membentuk sikap, kecerdasan, dan kepribadian anak serta mempengaruhi pola pikir pada jenjang SLTA. Kenyataan menunjukkan banyak murid kurang tertarik pelajaran seni budayadianggap tidak berguna, sehingga murid tidak optimal dalam berkreasi menggambar dan akhirnya mengalami kesulitan dalam mengekspresikan diri. Keluhan ini secara langsung maupun tidak langsung akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar seni budaya dan menyebabkan rasa estetik murid tidak dapat berkembang. Setelah menggunakan pembelajaran *Guided Discovery-Inquiry lab. Lesson* hasil penelitiansiklus I menunjukkan bahwa tingkat kreatifitas individu dalam kelompok 57,89 %. Sedangkan pada Siklus II tingkat kreatifitas siswa mengalami kenaikan menjadi 73,69 %. Hasil belajar siswa (menggambar motif batik) secara klasikal diperoleh data, pada siklus I pretest berjumlah 3 orang atau 15,79 % dan pada post test sejumlah 7 orang atau 36,84 %, Sedangkan pada siklus II nilai hasil belajar siswa mengalami lonjakan nilai sebesar 36,84 % yaitu menjadi 73,69 %. Di akhir pembelajaran siswa diwawancarai mengenai penggunaan model pembelajaran *Guided Discovery-Inquiry lab. Lesson* data menunjukkan bahwa terdapat 57,89 % siswa yang merasa senang dengan penggunaan model pembelajaran tersebut. Dengan model tersebut siswa merasa lebih mudah berkreasi karena sumber ide langsung dari lingkungan sekitar dan melalui kelompok kecil mudah berekspresi.*

Kata Kunci: *Kreatifitas Menggambar, Guided Discovery-Inquiry lab.Lesson*

PENDAHULUAN

Kompetensi Dasar mata pelajaran Seni Budaya Kelas VIII semester gasal menuntut siswa memiliki kemampuan dalam merancang karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan nusantara. Salah satu karya seni rupa tersebut adalah gambar motif batik dengan harapan siswa dapat berkreasi melalui karya seni rupa terapan daerah nusantara. Berdasarkan pengamatan langsung tentang kreativitas siswa SMP Negeri 2 Anggana dalam menggambar motif batik masih rendah, Dari hasil pretes menggambar yang dilakukan guru pada materi menggambar motif batik terlihat dari 19 siswa yang dapat menggambar motif batik dalam kategori kreatif hanya 3 siswa saja atau sebesar 15,79 %, sedangkan 84,21 % siswa tidak kreatif.

Rendahnya kreatifitas siswa tersebut terlihat masih banyaknya siswa yang mencontoh / menjiplak waktu menggambar. Penyebab rendahnya kreativitas siswa dalam menggambar motif batik juga dikarenakan pembelajaran yang dilakukan guru belum merangsang pola pikir siswa untuk lebih berpikir kreatif. Minimnya kreativitas dalam pembelajaran menggambar motif batik menjadi permasalahan yang harus segera ditindak lanjuti melalui penelitian tindakan kelas. Untuk mengoptimalkan peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran menggambar motif batik diperlukan suatu metode pembelajaran yang lebih menekankan pada aktifitas belajar dan kreativitas menggambar motif batik, serta pengembangan daya imajenasi siswa untuk berpikir lebih aktif dan kreatif.

Salah satu model pembelajaran yang menurut pelulis cocok digunakan oleh guru adalah *gideddiscovery-inquiry lab. Lesson*. Model pembelajaran tersebut termasuk salah satu metode yang inovatif dan dapat merangsang dan mendorong siswa untuk lebih berpikir kreatif. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Apakah penerapan model Pembelajaran *Gided Discovery-Inquiry Lab. Lesson* dapat meningkatkan kreativitas menggambar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII-B SMP Negeri 2 Anggana tahun pelajaran 2013/2014 ?”.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas , maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan model *Guided Discovery-inquiry lab. Lesson* dapat meningkatkan Kreativitas menggambar siswa kelas VIII b. Apakah penggunaan model

pembelajaran *Guided Discovery-Inquiry lab. lesson* dapat meningkatkan hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VIII b.

Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada rumusan masalah yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas menggambar dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery-Inquiry lab. lesson* siswa kelas VIII b dan untuk meningkatkan hasil belajar Seni Budaya dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery-Inquiry lab. lesson* siswa kelas VIII b. Adapun manfaat penelitian tindakan kelas diharapkan memberikan manfaat kepada siswa dalam peningkatan motivasi dalam berkreasi khususnya pada mata pelajaran seni budaya, meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran *guided Discovery- Inquiry lab. Lesson*. Bagi Guru Penelitian ini diharapkan nanti memberikan manfaat bagi guru untuk meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar yang menerapkan metode pembelajaran *Guided Discovery- Inquiry lab. lesson* khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas VIII b pada satuan pendidikan SMP Negeri 2 Anggana.

KAJIAN PUSTAKA

Kreativitas

Berpikir kreatif adalah proses berpikir yang menghasilkan kreativitas. Kreativitas sangat penting untuk menyiasati segala keterbatasan yang kita miliki, memecahkan masalah pada berbagai aspek kehidupan, sekaligus menghasilkan peluang atau karya baru untuk memudahkan kehidupan kita. Kreativitas merupakan bahan bakar yang menghasilkan energi atau gairah. Kreativitas tidak terbatas pada kreativitas besar (*big 'C'*) yang sifatnya mahakarya seperti lukisan Da Vinci. Ada pula yang namanya kreativitas kecil (*litle 'c'*), yaitu kecerdikan yang di gunakan untuk memecahkan masalah sehari2.

Faktor Peningkatan kreativitas

Pertama adalah *Learning Fundamental Knowledge* yaitu berusaha menyerap ilmu pengetahuan dan pengalaman sebanyak mungkin di bidang yang diminati, semakin banyak hal yang diketahui, semakin mudah menciptakan kreativitas yang bernilai jual tinggi. Kedua Fokus yaitu setiap hari fokus pada satu aktivitas kreatif. Misalnya ingin kreatif dalam bidang desain pakaian, lakukan aktifitas kreatif walaupun hanya berupa goresan sketsa sederhana atau satu bagian sulaman. Ketiga

High Imagination yaitu membiarkan pikiran bebas berimajinasi, sebab itu akan mengembangkan kreativitas. Imajinasi sering memunculkan ide2 sederhana, tetapi unik dan bernilai tinggi. Langkah meningkatkan kreatifitas antara lain ubahlah cara berpikir anda dari negatif ke positif, tulislah secara detail mengenai situasi kesulitan yang anda hadapi, selalu bertanya, anda harus *take action*, mencari sudut pandang lain, salah satu latihan untuk mengasah kreatifitas adalah dengan mencoba memandang sesuatu dari perspektif lain yang sama sekali baru, menciptakan sesuatu, cari informasi sebanyak-banyaknya, disiplin, bicarakan dengan seseorang yang tidak berkaitan sama sekali dengan situasi tersebut, ambil suatu benda (apapun) dan katakan kepada diri anda, gambarkan situasi permasalahan dalam bentuk karton yang menggambarkan orang2 yang terlibat serta masalah, *Capturing, Surrounding, Challenging, Broadening*, jangan biarkan kritik menghalangi kreativitas anda dan hadapi ketakutan gagal.

Metode Penemuan *Guided Discovery-Inquiry Lab. Lesson*

Sebagian perencanaan dibuat oleh guru. Selain itu guru menyediakan kesempatan bimbingan atau petunjuk yang cukup luas kepada siswa. Dalam hal ini siswa tidak merumuskan problema, sementara petunjuk yang cukup luas tentang bagaimana menyusun dan mencatat diberikan oleh guru. Pendekatan inquiry adalah pendekatan mengajar di mana siswa merumuskan masalah, mendesain eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data sampai mengambil keputusan sendiri. Pendekatan inquiry harus memenuhi empat kriteria ialah kejelasan, kesesuaian ketepatan dan kerumitannya. Setelah guru mengundang siswa untuk mengajukan masalah yang erat hubungannya dengan pokok bahasan yang akan diajarkan, siswa akan terlibat dalam kegiatan inquiry. Langkah pembelajaran dalam inkuiri dimulai dari, observasi atau pengamatan terhadap berbagai fenomena alam, mengajukan pertanyaan tentang fenomena yang dihadapi, mengajukan dugaan atau kemungkinan jawaban, mengumpulkan data yang terkait dengan pertanyaan yang diajukan dan merumuskan kesimpulan-kesimpulan berdasarkan data.

Kelebihan metode penemuan/*discovery-inquiry* :

1. Strategi pengajaran menjadi berubah dari yang bersifat penyajian informasi oleh guru kepada siswa sebagai penerima informasi yang

baik tetapi proses mentalnya berkadar rendah, menjadi pengajaran yang menekankan kepada proses pengolahan informasi di mana siswa yang aktif mencari dan mengolah sendiri informasi yang kadar proses mentalnya lebih tinggi atau lebih banyak.

2. Siswa akan mengerti konsep-konsep dasar atau ide lebih baik.
3. Membantu siswa dalam menggunakan ingatan dan dalam rangka transfer kepada situasi-situasi proses belajar yang baru.
4. Mendorong siswa untuk berfikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri.
5. Memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar yang tidak hanya menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar.
6. Metode ini dapat memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari sehingga retensinya (tahan lama dalam ingatan) menjadi lebih baik.

Kekurangan metode penemuan/*discovery-inquiry* :

1. Memerlukan perubahan kebiasaan cara belajar siswa yang menerima informasi dari guru apa adanya, ke arah membiasakan belajar mandiri dan berkelompok dengan mencari dan mengolah informasi sendiri.
2. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing siswa dalam belajar.
3. Metode ini memberikan kebebasan pada siswa dalam belajar, tetapi tidak berarti menjamin bahwa siswa belajar dengan tekun, penuh aktivitas, dan terarah.
4. Cara belajar siswa dalam metode ini menuntut bimbingan guru yang lebih baik. Dalam kondisi siswa banyak (kelas besar) dan guru terbatas, agaknya metode ini sulit terlaksana dengan baik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu studi sistematis terhadap praktek kegiatan pembelajaran di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan melakukan tindakan tertentu (Endang,2004). PTK

memiliki empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflektion*).

Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di kelas VIII b SMP Negeri 2 Anggana dengan jumlah siswa 19 orang, 11 siswa laki-laki dan 8 siswa wanita. Sedangkan objek penelitian ini adalah penerapan model *Guided Discovery-Inquiry lab. lesson* pada mata pelajaran Seni Budaya materi Menggambar Motif Batik Waktu penelitian dalam periode semester I (gasal) tahun pelajaran 2013-2014.

Siklus I

Dalam kegiatan perencanaan peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran tentang penerapan garis dengan menggunakan pembelajaran model *GuidedDiscovery- Inquiry lab. Lesson*, menyiapkan instrument penelitian untuk guru dan siswa, menyiapkan format test, menyiapkan sumber atau bahan pembelajaran, dan mengembangkan skenario pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran model *GuidedDiscovery- Inquiry lab. lesson*

Pada pelaksanaan tindakan ini peneliti dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, serta kegiatan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan catatan lapangan atau jurnal. Pada kegiatan pengamatan peneliti dibantu oleh teman untuk mengamati jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan format pengamatan untuk kegiatan guru dan siswa. Dalam kegiatan refleksi peneliti akan mempelajari dan menganalisa hasil-hasil dari pengamatan maupun catatan-catatan lapangan pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk merancang pelaksanaan siklus yang ke selanjutnya.

Siklus 2

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I permasalahan yang timbul akan direncanakan dan dilaksanakan perbaikan perbaikan pada siklus II antara lain : menyusun RPP tentang motif tumbuhan, menyiapkan instrument untuk guru dan siswa, menyiapkan format tes, menyiapkan sumber dan bahan pembelajaran yang berupa berbagai macam tumbuhan yang akan dipakai sebagai model gambar dan mengembangkan skenario pembelajaran

Pada pelaksanaan tindakan ini peneliti akan melakukan proses pembelajaran yang dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, serta kegiatan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan catatan lapangan atau jurnal. Pada kegiatan pengamatan peneliti dibantu oleh teman untuk mengamati jalannya proses pembelajaran tentang aktifitas kegiatan kelompok dalam mengembangkan kreasi gambar motif dengan menggunakan format pengamatan untuk kegiatan guru dan siswa. Dalam kegiatan refleksi peneliti akan mempelajari dan menganalisa hasil-hasil dari pengamatan maupun catatan-catatan lapangan pada saat proses pembelajaran berlangsung selanjutnya menganalisa data yang diperoleh.

Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Analisis Data

Adapun instrument penunjang sebagai berikut : Jurnal guru atau catatan lapangan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung; lembar pengamatan pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran; lembar pengamatan kegiatan siswa dalam pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran berlangsung, tes Praktek pada akhir kegiatan setiap siklus tindakan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui lembar observasi, soal tes akhir, catatan lapangan dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah Data kualitatif yang dianalisa dengan paparan narasi berupa penjelasan peningkatan Kreatifitas menggambar siswa dalam proses pembelajaran. Data kuantitatif yang berupa skor-skor hasil belajar seni budaya yang dianalisa dengan menggunakan statistika diskriptif.

Indikator

Meningkatnya kreatifitas dan hasil belajar siswa adalah jika skor peningkatan hasil rata-rata untuk setiap siklus dapat meningkat atau dakategorikan baik. Penilaian Kreatifitas hasil menggambar : Ornamen Utama, Ornamen Tambahan, isen- isen, Prinsip seni.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi kondisi awal

Nilai mata pelajaran seni budaya pada materi menggambar motif masih dibawah standar ketuntasan (75). Dari jumlah siswa 19 orang ,hanya 3 oarang siswa yang Tuntas, sedangkan yang 16 siswa belum tuntas .Secara umum ketidak tuntasan para siswa terletak pada

rendahnya daya kreatifitas dalam menggambar dan kurangnya pemahaman konsep dan teknik menggambar.

Deskripsi Hasil Siklus I

Hasil observasi mengenai aktifitas siswa Selama pelaksanaan KBM berdasarkan scenario ,antara lain;mencek pemahaman peserta didik terhadap masalah yang akan diselidiki dengan memberikan apersepsi awal yang berupa pertanyaan untuk menyeleksi pengetahuan dan pemahaman, memberikan pengetahuan (materi) pelajaran yang berhubungan dengan menggambar motif batik yaitu mengenai prinsip-prinsip seni rupa, bagian-bagian motif batik, dan langkah menggambar motif batik. Hasil data siswa yang tuntas sesuai KKM (75) pada pretest berjumlah 3 orang atau 15,79 % dan pada post test sejumlah 7 orang atau 36,84%. Sebagian besar siswa masih rendah kreatifitasnya karena masih tergantung melihat contoh gambar, dan ada siswa yang menjiplak gambar.

Deskripsi Hasil Siklus II

Langkah kegiatan pada siklus 2 adalah sebagai berikut:

- a) setiap kelompok mencari contoh berbagai gambar binatang, misalnya burung, kupu- kupu, capung, dll.
- b) kemudian secara berkelompok menentukan salah satu gambar yang akan dikembangkan menjadi motif utama gambar,
- c) secara berkelompok mencari gambar alternative pengembangan motif sebanyak banyaknya
- d) Mengembangkan ornament utama
- e) mengembangkan ornament tambahan
- f) menambahkan isen- isen pada bidang kosong
- g) mewarnai dan akhirnya akan menemukan dan dapat menggambar motif batik dengan kreasi sendiri.

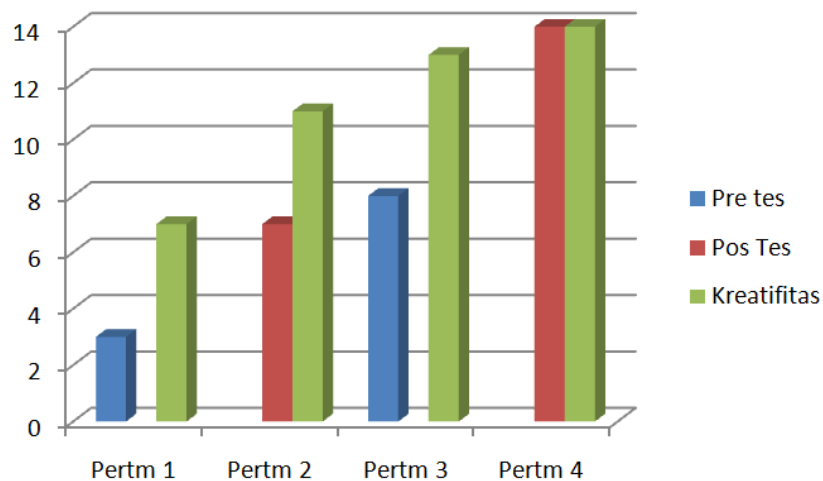
Pada siklus II yang tuntas berjumlah 14 orang atau 73,68 %. Pada unsur penilaia pre test hampir semua unsur mengembangkan ornament utama, mengembangkan ornamen tambahan dan mengisi bidang kosong dengan isen- isen serta penerapan prinsip seni rupa sudah terlihat muncul pada hasil gambar. Tanpa melihat contoh gambar, siswa sudah dapat berkreasi sendiri. Sehingga nilai rata rata skor siswa sudah memenuhi standar yaitu 75.

Tabel 1. Siklus Kreatifitas Siswa Antar Siklus

No	Tingkat Kreatifitas	SIKLUS I				SIKLUS II			
		Jml Siswa	Jml Siswa	%	%	Jml Siswa	Jml Siswa	%	%
1	Sangat baik	3	4	15,79	21,05	6	8	31,58	42,11
2	Baik	4	7	21,05	36,84	7	6	36,84	31,58
3	Cukup	6	4	31,58	21,05	4	4	21,05	21,05
4	Kurang	6	3	31,58	15,79	2	1	10,53	5,26
	Jumlah	19	19	100	100	19	19	100	100

Tabel 2. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar

No	Ketuntasan belajar	SIKLUS I		SIKLUS II	
		Pre Test	Post Test	Pre Test	Post test
1	Tuntas Prosestase	3 orang 15,79 %	7 orang 36,84 %	8 orang 42,11 %	14 orang 73,69 %
2	Tidak Tuntas Prosestase	16 orang 84,21 %	12 orang 63,16 %	11 orang 57,89 %	5 orang 26,31 %



Gambar 1. Hasil Pre Tes, Pos test, dan Kreatifitas siswa

Pada pre test ,ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 26,32 % hal ini dikarenakan siswa sudah memahami konsep bagian utama batik dan menggambar motif batik. Sedangkan pada nilai post test terjadi lonjakan nilai sebesar 36,85 %

yaitu menjadi 73,69 %.Sedangkan ketidaktuntasan belajar siswa pada pre test mengalami penurunan sebesar 26,32 % (berkurang yang tidak tuntas) ,namun pada postest siswa yang tidak tuntas berkurang sebesar 36, 85 %.Dari data wawancara terdapat 57,89 % siswa yang merasa senang dengan penggunaan Motode *Discovery- Inquiry* untuk mata pelajaran Seni Budaya .

KESIMPULAN

Dari data hasil observasi dapat disimpulkan bahwa siklus I tingkat kreatifitas individu dalam kelompok 57,89 %..Sedangkan pada Siklus II tingkat kreatifitas siswa mengalami kenaikan menjadi 73,69. Hasil belajar siswa (menggambar motif batik) secara klasikal setelah menggunakan model pembelajaran tsb, pada siklus I pretest berjumlah 3 orang atau 15,79 % dan pada post test sejumlah 7 orang atau 36,84 %, Sedangkan pada siklus II nilai hasil belajar siswa mengalami lonjakan nilai sebesar 36,84 % yaitu menjadi 73,69 %.

SARAN

Agar hasil belajar lebih meningkat ,maka sebaiknya suasana kegiatan pembelajaran dibuat yang santai dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memotifasi anak dalam berkreasi ,Untuk mengukur kemampuan kreatifitas siswa harus sesering mungkin diadakan pendekatan dan bimbingan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- BNSP. (2010). *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Depdiknas.