

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN YANG BERPUSAT PADA PESERTA DIDIK DALAM PEMBENTUKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SANGGAR SENI ART TALENT'S SIDOARJO

Nurus Sabila

Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Surabaya

Bhella_elha@yahoo.co.id

Sjafiatal Mardiyah, S.Sos., M.A

Dosen PLS FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Kreativitas perlu di pupuk, dikembangkan dan ditingkatkan. kreativitas tidak akan muncul pada peserta didik yang tidak memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu dan imajinasi peserta didik. Pendidikan keterampilan pada peserta didik dapat membentuk peserta didik menjadi anak yang lebih kreatif, dengan melalui pembelajaran melukis di lembaga pendidikan non formal yang menawarkan pendidikan keterampilan dan kesenian, yaitu sanggar seni art talent's. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana proses pembelajaran melukis dengan pendekatan CTL di sanggar seni art talent's Sidoarjo, 2) bagaimana kreativitas peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan pendekatan CTL di sanggar seni art talent's Sidoarjo, 3) apa saja faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran melukis dengan pendekatan CTL di sanggar seni art talent's Sidoarjo.

Pendekatan penelitian yang di gunakan adalah deskriptif kuantitatif. Objek dalam penelitian ini adalah 1 orang pengurus, 1 orang pendidik dan 13 peserta didik di sanggar seni art talent's Sidoarjo. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, 1) Proses pembelajaran seni lukis di sanggar seni Art Talent's Sidoarjo mempunyai beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut: a) persiapan alat dan bahan, b) persiapan pengajar dalam proses pembelajaran seni lukis, c) menentukan tema, d) membuat sketsa dan proses mewarnai, e) finishing. 2) Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus presentase diperoleh hasil rata-rata presentase proses pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran CTL yang terkategori ya adalah 63,2% sedangkan yang terkategori tidak adalah 57,7%. Sedangkan, hasil perhitungan dengan menggunakan rumus presentase diperoleh hasil rata-rata presentase kreativitas yang terkategori ya adalah 79,5%, sedangkan yang terkategori tidak adalah 43,5%. Jadi, dari kedua variabel tersebut terkategori ya lebih tinggi dari pada ketegori tidak, sehingga pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan strategi CTL mempunyai pengaruh yang cukup terhadap pembentukan kreativitas peserta didik. 3) Faktor pendukung, antara lain waktu, kesempatan sendiri, dorongan, sarana, lingkungan yang merangsang dan kendalanya yaitu waktu yang terbatas karena ada kesibukan, dan kurangnya sarana dan alat bantu atau pendukung untuk memudahkan munculnya imajinasi anak.

Kata kunci: strategi pembelajaran, kreativitas

Abstract

Creativity needs in fertilizers, developed and improved. creativity will not appear on the students who do not have high motivation, curiosity and imagination of the students. Educational skills of students can form students to be more creative children, with learning through painting in non-formal educational institutions offering vocational education and the arts, the art gallery's art talent. Problems faced by the students now are they have not been able to connect between what they are learning and how that knowledge will be used. The difficulty for the learners understand academic concepts, because the learning strategies that have been used by teachers is limited to didactic strategies. The other studio course, because they use learning strategies that are learner (Student Centered Learning) which is specific to the learning strategies of School Education. The problems of this research are 1) how the process of learning to paint in art studio art talent's Sidoarjo, 2) how the creativity of learners during the learning activities in the art studio art talent's Sidoarjo, 3) what are the supporting factors and obstacles encountered in the implementation of learning to paint in the art gallery's art talent Sidoarjo.

The research approach used is descriptive quantitative. Objects in this study is one of the managers, educators 1 and 13 students in the art gallery's art talent Sidoarjo. Data was collected using observations, interviews and documentation.

Based on the results of this study concluded that, 1) the process of learning in the studio more emphasis on a more active learners, learners who can be independent, and responsible. By the time students have to prepare learning tools and materials, determine the theme, sketching and coloring, 2) Based on calculations using the percentage formula obtained results mean that using a percentage of the learning process learning strategies are categorized ya CTL was 63.2% while 57.7% are not categorized. Meanwhile, the results of calculations using the percentage formula obtained average yield percentage creativity categorized yes is 79.5%, while 43.5% are not categorized. So, of the two variables are categorized ya higher than the categories are not, so that during the learning process using CTL

strategies have considerable influence on the formation of student creativity. 3) supporting factors, such as time, chance alone, encouragement, facilities, stimulating environment and constraints that limited time as there are busy, and lack the means and the tools or support to facilitate the emergence of a child's imagination.

Keywords: *learning strategy, creativity*

PENDAHULUAN

Pendidikan di masa sekarang ini cukup berkembang pesat, perkembangan pendidikan tersebut berkembang seiring dengan semakin banyaknya kebutuhan manusia dalam kehidupannya. Manusia dalam kelangsungan hidupnya sangat membutuhkan pendidikan, manusia tidak hanya tumbuh dan berkembang dengan menggunakan instingnya, namun juga menggunakan akal pikiran dan memerlukan bantuan dari orang lain. Pada dasarnya pendidikan dimulai sejak manusia lahir ke dunia. Orang tua akan memberikan bantuan, tuntunan, pertolongan kepada anaknya, hal tersebut merupakan salah satu bentuk pendidikan di lingkungan keluarga. Pendidikan di keluarga merupakan suatu hal yang pertama dan utama bagi seorang anak, selain itu lingkungan sekitar juga sangat berpengaruh dalam proses pendidikan seorang anak.

Pelaksanaan pendidikan, seorang anak akan mengalami proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran tersebut berjalan akan terjadi interaksi belajar mengajar antara pendidik dengan peserta didiknya. Interaksi tersebut dapat dikatakan seorang pendidik atau pengajar akan mentransfer ilmunya kepada pesertadidiknya, materi akan disampaikan dengan metode tertentu yang dianggap pendidikan lebih efektif dan efisien, sehingga peserta didik lebih mudah dalam menangkap materi tersebut. Selain itu dalam interaksi belajar mengajar juga sangat berkaitan dengan komponen-komponen belajar seperti media dan alat yang digunakan, sehingga pendidik harus menguasainya, hal tersebut sangat berpengaruh pada hasil belajar seorang peserta didik.

Akhir-akhir ini banyak muncul lembaga pendidikan non formal atau lembaga pendidikan luar sekolah yang menawarkan bimbingan belajar pada mata pelajaran umum dan keterampilan atau kesenian. Keterampilan dan kesenian dapat melatih sertamengasah kreativitas seorang anak dalam proses menuju kedewasaannya dan dapat menunjang dalam kegiatan belajarnya di sekolah, keluarga, maupun lingkungan. Banyak munculnya lembaga pendidikan non formal atau lembaga pendidikan luarsekolah merupakan salah satu bentuk perkembangan di dunia pendidikan, lembaga pendidikan tersebut dapat sebagai pendamping sekolah dan pendukung dalam proses pembelajaran seorang anak.

Penulis memilih pembelajaran lukis pada anak sebagai objek penelitian, karena pembelajaran lukis merupakan program yang menghasilkan karya yang nyata berupa sebuah lukisan. Peserta didik yang terdapat di program seni melukis pesertanya lebih banyak dari pada program-program yang lainnya. Penulis juga tertarik pada

pendidikan ketrampilan dan kesenian bagi anak karena pendidikan pada masa kanak-kanak merupakan pendidikan awal bagi seorang anak dalam pembentukan karakternya. Selain itu pendidikan keterampilan pada anak-anak dapat membentuk anak menjadi anak yang lebih kreatif. Penelitian ini akan meneliti tentang proses pembelajaran melukis di Sanggar Seni Art Talent's, sanggar tersebut mengkhususkan pada pembelajaran, bimbingan dan pelatihan kesenian bagi anak-anak. Sanggar merupakan salah satu bentuk pendidikan non formal atau dapat diartikan sebagai pendidikan luar sekolah (PLS).

Komponen yang diperlukan harus sesuai dengan keadaan dan kebutuhan anak atau peserta didik agar memperoleh hasil yang memuaskan dan dapat maksimal, namun di Sanggar Seni Art Talent's hanya memberikan pembelajaran, bimbingan dan pelatihan pada melukis bagi anak-anak baik secara klasikal maupun privat. Dengan mengetahui proses pembelajaran melukis maka akan diketahui sejauh mana kreativitas dan apresiasi seni anak-anak dalam proses pembelajaran melukis.

Istilah kreativitas yang bersumber dari kata Inggris *to create*, dapat diterjemahkan dalam bahasa Indonesia dengan istilah mencipta atau membuat suatu yang berbeda (bentuk, susunan, atau gayanya) dengan lazim dikenal orang. Perbedaan yang diciptakan atau dibuat sekaligus merupakan pembaharuan tanpa atau dengan mengubah fungsi pokok dari sesuatu yang diciptakan atau dibuat.

Kreativitas dalam kehidupan ini sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Kreativitas tidak akan muncul pada anak yang tidak memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi anak, semakin banyak hasil yang kreatif. Kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan. Melalui kreativitas pula, anak dapat mengkreasikan sesuai dengan bakat ataupun kemampuan, anak dapat memecahkan suatu masalah dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya di masa yang akan datang (Setianingsih, 2011:1).

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menempatkan sejumlah objek-objek yang ada dan mengkombinasikannya menjadi bentuk yang berbeda untuk tujuan-tujuan yang baru. Hasil nyata dari keterampilan ataupun kreativitas terwujud dalam bentuk karya, sebagai hasil dari kegiatan berkesenirupaan.

Peneliti mengambil lokasi di Sanggar Seni Art Talent's berada di Jl. Raya Juanda No.1 Sedati, Sidoarjo. Peneliti mengambil lokasi tersebut karena sanggar seni Art Talent's ini sebagai salah satu lembaga pendidikan

nonformal yang dapat mengasah kreativitas, mempelajari pembelajaran tentang keterampilan dan seni budaya dan pada sanggar seni tersebut belum pernah digunakan sebagai lokasi penelitian. Pada sanggarseni Art Talent's ini mempunyai banyak program-program yang dapat mengasah kreativitas anak, program tersebut di kelompokkan menjadi sebuah paket pembelajaran yang berkaitan dengan seni, seperti paket A (Tari tradisional/kreasi baru, modern dance, modeling), paket B (Bina vokal dan MC/presenter), paket C (Gambar sketsa, Teknik Pewarnaan, lukis, karikatur, body painting, batik dan pahat), sedangkan pada paket D (seni musik : gitar, piano, keyboard dan Drum). Dengan tersediannya paket-paket pembelajaran tersebut anak dapat leluasa memilih paket sesuai dengan minat dan bakatnya. Sanggar seni Art Talent's ini tidak menggunakan dana *block grant*, jadi peserta didik yang mengikuti pembelajaran di kursus seni Art Talent's ini di kenakan biaya yang berbeda-beda sesuai dengan paket yang di pilihnya, sanggar seni Art Talent's ini dimiliki oleh swasta.

Peneliti lebih membahas tentang proses pembelajaran melukis pada anak mulaidari pengenalan garis, warna, mewarnai, sampai melukis. Dengan mengetahui proses pembelajaran melukis di sanggar seni Art Talent's baik dari segi materi, metode, media, dan evaluasi pengajarannya maka akan diketahui hasil pembelajaran melukis di sanggar seni Art Talent's.

Permasalahan terbesar yang dihadapi para peserta didik sekarang adalah mereka belum bisa menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dan bagaimana pengetahuan itu akan digunakan. Hal ini dikarenakan cara mereka memperoleh informasi dan motivasi diri belum tersentuh oleh strategi pembelajaran yang betul-betul bisa membantu mereka. Para peserta didik kesulitan untuk memahami konsep-konsep akademis, karena strategi pembelajaran yang selama ini digunakan oleh pengajar hanya terbatas pada strategi didaktis saja yang mana strategi tersebut hanya di gunakan pada pembelajaran formal. Tetapi di sanggar ini lain tentunya, karena mereka menggunakan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yaitu strategi pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) yang mana strategi ini menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Strategi pembelajaran dalam pendidikan luar sekolah ada dua yaitu strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student Centered Learning*) dan strategi pembelajaran yang berpusat pada fasilitator (*Teacher Centered Learning*). Strategi pembelajaran yang digunakan di sanggar Art Talent's ini adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan strategi pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) yakni pembelajaran yang berpusat pada si-pembelajar, pembelajaran ini diawali

dengan identifikasi kebutuhan belajar, setelah itu terjadilah pembelajaran. Dengan demikian, peneliti menetapkan judul penelitian yaitu "Penerapan Strategi Pembelajaran Yang Berpusat Pada Peserta Didik Dalam Pembentukan Kreativitas Peserta Didik di Sanggar Seni Art Talent's Sidoarjo".

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian Deskriptif merupakan dasar bagi semua penelitian, penelitian deskriptif dapat dilakukan secara kuantitatif agar dapat dilakukan analisis statistik (Sulistyo Basuki, 2006: 110).

Penelitian dilakukan di Sanggar Seni Art Talent's yang berada di Jl. Raya Juanda No.1 Sedati Sidoarjo. Sanggar seni Art Talent's ini mempunyai banyak program dan Sanggar seni Art Talent's ini juga merupakan program kegiatan nonformal. Jumlah informan dalam penelitian ini adalah 15 responden yang terdiri, 1 pengururs, 1 pendidik dan 13 peserta didik sanggar.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa macam teknik yang meliputi:

a) Kuesioner

Kuesioner adalah pertanyaan terstruktur yang diisi sendiri oleh responden atau diisi oleh pewawancara yang membacakan pertanyaan dan kemudian mencatat jawaban yang berikan (Sulistyo-Basuki, 2006: 110)

Pertanyaan yang akan diberikan pada kuesioner ini adalah pertanyaan menyangkut fakta dan pendapat responden, sedangkan kuesioner yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner tertutup, dimana responden diminta menjawab pertanyaan dan menjawab dengan memilih dari sejumlah alternatif. Keuntungan bentuk tertutup ialah mudah diselesaikan, mudah dianalisis, dan mampu memberikan jangkauan jawaban.

Adapun pelaksanaan pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner ini adalah sebagai berikut:

1. Pra pelaksanaan, tahap ini merupakan tahap persiapan yang harus dilaksanakan oleh peneliti sebelum mengambil data yang berupa daftar pertanyaan.
2. Pelaksanaan, yaitu melakukan penyebaran kuesioner yang sudah di persiapkan kepada peserta didik.
3. Mempresentasikan, yaitu menghitung dan mengatur hasil jawaban yang sudah ada dalam angket, hal ini dimaksudkan untuk mempersiapkan analisis data yang akan dihitung.

Dalam hal ini peneliti menggunakan jenis penyusunan item yang berdasarkan pada jenis angket tertutup.

b) Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur atau bebas. Peneliti hanya menggunakan pedoman wawancara berupa garis-garis besar permasalahan

yang akan ditanyakan. Metode wawancara ini digunakan untuk memperoleh data-data atau informasi dari pengajar, maupun pengurus sanggar seni Art Talent's itu sendiri yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran melukis, antara lain adalah:

- 1) Mengetahui kebutuhan peserta didik,
- 2) Proses pembelajaran melukis dalam meningkatkan kreativitas peserta didik,
- 3) Bagaimana menerapkan strategi pembelajaran, pemahaman terhadap materi yang diberikan pengajar,
- 4) Faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran melukis, baik faktor internal maupun faktor eksternal,.

c) Observasi

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipatif yaitu pengamatan secara langsung dengan berpedoman pada pedoman observasi terhadap gejala-gejala subyek yang diteliti, baik pengamatan itu dilakukan dalam situasi sebenarnya maupun dilakukan dalam situasi buatan yang khusus diadakan

d) Dokumentasi

Metode dokumentasi ini digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data yang dimiliki Sanggar seni Art Talent's Sidoarjo, antara lain :

- 1) Jumlah dan identitas pengajar dan peserta didik,
- 2) Jadwal pembelajaran,
- 3) Dokumentasi kegiatan berupa foto pelaksanaan
- 4) Hasil karya peserta didik

Teknik Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Deskriptif Persentase. Metode ini digunakan untuk mengkaji variabel yang ada pada penelitian yaitu strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (X) dan peningkatan kreativitas (Y). Deskriptif persentase ini diolah dengan cara frekuensi dibagi dengan jumlah responden dikali 100 persen, seperti dikemukakan Sudjana (2001: 129) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Persentase
 f : Frekuensi
 N : Jumlah responden
 100% : Bilangan tetap

Penghitungan deskriptif persentase ini mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengkoreksi jawaban kuesioner dari responden
- b. Menghitung frekuensi jawaban responden
- c. Jumlah responden keseluruhan
- d. Masukkan ke dalam rumus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data

Hasil kuesioner proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik di Sanggar Seni Art Talent's adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Hasil kuesioner proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran CTL

No	Item	Ya	Tidak
	A. Peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran		
1	Peserta didik berani menyampaikan pendapat	6	7
2	Peserta didik mampu menampilkan hasil karyanya pada teman	13	-
	A. Peserta didik belajar dari teman melalui kerja kelompok, diskusi, dan saling mengoreksi		
3	Peserta didik mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman	8	5
4	Peserta didik dapat menghargai pendapat orang lain	13	-
	B. Berpikir kritis dan kreatif		
5	Peserta didik dapat melakukan pembelajaran yang diatur sendiri	13	-
6	Peserta didik mampu menganalisa hasil karya	8	5
	C. Pendidik menyediakan media yang bervariasi		
7	Pendidik memberi media yang nyata (seperti, patung dan vas bunga)	-	13
8	Peserta didik semangat untuk menggambar	13	-
	Jumlah	74	30
	Jumlah Rata-rata	10,6	7,5

Sumber Data: Lapangan

Tabel 4.2

Hasil Kuesioner kreativitas peserta didik di Sanggar Seni Art Talent's

No	Item	Ya	Tidak
	A. Berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda.		
1	Peserta didik mampu bertanggungjawab atas tugasnya	13	-
2	Peserta didik mampu mencoba hal yang baru	8	5

	B. Memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.		
3	Peserta didik dapat membuat lingkungan disekitarnya ceria	7	6
4	Peserta didik mudah bergaul	9	4
	C. Berpendirian tegas/tetap		
5	Peserta didik dapat mengendalikan dirinya sendiri	13	-
6	Tidak mudah terpengaruh	13	-
	D. Melakukan hal-hal dengan caranya sendiri		
7	Peserta didik berkreasi dengan imajinasinya sendiri	13	-
8	Percaya diri dengan hasil karyanya sendiri	13	-
	E. Mengekspresikan imajinasi secara verbal		
9	Peserta didik bisa memberikan suasana yang berwarna	8	5
10	Peserta didik bisa membuat suasana tidak tegang	8	5
	F. Memiliki rasa ingin tahu		
11	Peserta didik berani menyampaikan pendapat.	6	7
12	Peserta didik sering bertanya sesuai dengan materi pembelajaran.	13	-
	G. Memiliki imajinasi		
13	Peserta didik mampu melukis sesuai dengan persepsi	13	-
14	Peserta didik memberi warna sesuai keinginan	13	-
	H. Terlibat dalam eksplorasi yang sistematis		
15	Peserta didik memilih sendiri program sesuai minatnya	13	-
16	Peserta didik memilih bidang yang sesuai bakatnya	13	-
	I. Menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain		
17	Peserta didik mampu berfikir luas	8	5
18	Peserta didik mampu mengeksplorasikan kreasinya	13	-
	J. Menjadi inovatif		
19	Peserta didik bisa menciptakan sesuatu dengan idenya sendiri	13	-
20	Peserta didik berani memberikan masukan	4	9
	K. Bereksplorasi, bereksperimn dengan objek		
21	Peserta didik mampu memilih objek gambaran yang tepat	13	-
22	Peserta didik mampu menggabungkan objek yang lainnya	13	-
	L. Berbakat dalam mendesain		

23	Peserta didik dapat menghasilkan karya yang menarik	13	-
24	Peserta didik dapat menghasilkan desain yang baru	8	5
	Jumlah	261	51
	Jumlah Rata-rata	10,9	5,7

Sumber Data: Lapangan

Setelah menghasilkan data kuesioner mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di sanggar seni Art Talent's Sidoarjo, peneliti menjumlah data tersebut ke bentuk persentase. Berikut hasil kuesioner proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Tabel 4.3
Hasil Presentase data kuesioner proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran CTL

No	Item	Ya (%)	Tidak (%)
	B. Peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran		
1	Peserta didik berani menyampaikan pendapat	6 (46,1%)	7 (53,8%)
2	Peserta didik mampu menampilkan hasil karyanya pada teman	13 (100%)	-
	M. Peserta didik belajar dari teman melalui kerja kelompok, diskusi, dan saling mengoreksi		
3	Peserta didik mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman	8 (61,5%)	5 (38,4%)
4	Peserta didik dapat menghargai pendapat orang lain	13 (100%)	-
	N. Berpikir kritis dan kreatif		
5	Peserta didik dapat melakukan pembelajaran yang diatur sendiri	13 (100%)	-
6	Peserta didik mampu menganalisa hasil karya	8 (61,5%)	5 (38,4%)
	O. Pendidik menyediakan media yang bervariasi		
7	Pendidik memberi media yang nyata (seperti, patung dan vas bunga)	-	13 (100%)
8	Peserta didik semangat untuk menggambar	13 (100%)	-
	Jumlah	569,1%	230,6%
	Jumlah Rata-rata	63,2%	57,7%

Sumber Data : Lapangan

Berdasarkan analisis data presentase di atas, maka proses pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran CTL di sanggar seni Art Talent's dijelaskan sebagai berikut:

- a. Dengan memperhatikan tabel 4.3 di atas terlihat no. Item 2 bahwa 13 responden menyatakan bahwa peserta didik mampu menampilkan hasil karyanya pada teman (100%) sangat baik yang sesuai dengan kriteria keberhasilan yang penulis kemukakan pada Bab III antara 80% -100%, dan ada 13 responden yang mengatakan bahwa peserta didik dapat menghargai pendapat orang lain yang dapat dikatakan (100%) sangat baik sesuai dengan kriteria keberhasilan yang penulis kemukakan pada Bab III yaitu 80% - 100%. Selain dua item yang termasuk kategori iya yang dijelaskan di atas masih ada 2 item yang dapat dikatakan (100%) sangat baik, yaitu no. Item 5 dan 8, pada kategori tidak ada 1 item yang dapat dikatakan (100%) sangat baik yaitu pada pernyataan pendidik memberi media yang nyata (seperti, patung dan vas bunga). Sedangkan pada no item 3 dan 6 ada 8 responden dalam kategori iya yang dapat dikatakan (61,5%) cukup, sesuai dengan kriteria keberhasilan yang penulis kemukakan pada Bab III yaitu 56%-69%.
- b. Setelah dihitung tiap item, kemudian hasil data presentase tentang proses pembelajaran dengan pendekatan CTL tiap item di atas dicari rerata setiap aspeknya. Dimana peneliti menjumlah semua aspek digolongkan dalam tiap kategori yaitu kategori ya dan tidak. Pada kategori tersebut terdapat (63,2%) dikatakan iya, dan (57,7%) dapat dikatakan kategori tidak.

Dari data di atas maka nilai hasil perhitungan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL menurut kriteria pada Bab III disampaikan sebagai berikut:

1. Pada saat pembelajaran peserta didik berani menyampaikan pendapat, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah yang terkategori ya adalah 46,1% sedangkan terkategori tidak adalah 53,8%.
2. Peserta didik mampu menampilkan hasil karyanya pada teman, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori ya.
3. Peserta didik mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 61,5% terkategori ya dan 38,4% terkategori tidak.
4. Pada saat pembelajaran peserta didik dapat menghargai pendapat orang lain, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori ya
5. Peserta didik dapat melakukan pembelajaran yang diatur sendiri, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori ya

6. Peserta didik mampu menganalisa hasil karya, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 61,5% terkategori ya dan 38,4% terkategori tidak.
7. Pendidik memberi media yang nyata (seperti, patung dan vas bunga), nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah yang terkategori iya adalah 0% sedangkan terkategori tidak adalah 100%.
8. Peserta didik semangat untuk menggambar, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori iya.

Tabel 4.4

Hasil Presentase data kuesioner pembentukan kreativitas peserta didik di Sanggar Seni Art Talent's.

No	Item	Ya (%)	Tidak (%)
	A. Berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda.		
1	Peserta didik mampu bertanggung jawab atas tugasnya	13 (100%)	0 (0%)
2	Peserta didik mampu mencoba hal yang baru	8 (61,5%)	5 (38,4%)
	B. Memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.		
3	Peserta didik dapat membuat lingkungan disekitarnya ceria	7 (53,8%)	6 (46,1%)
4	Peserta didik mudah bergaul	9 (69,2%)	4 (30,7%)
	C. Berpendirian tegas/tetap		
5	Peserta didik dapat mengendalikan dirinya sendiri	13 (100%)	0 (0%)
6	Tidak mudah terpengaruh	13 (100%)	0 (0%)
	D. Melakukan hal-hal dengan caranya sendiri		
7	Peserta didik berkreasi dengan imajinasinya sendiri	13 (100%)	0 (0%)
8	Percaya diri dengan hasil karyanya sendiri	13 (100%)	0 (0%)
	E. Mengekspresikan imajinasi secara verbal		
9	Peserta didik bisa memberikan suasana yang berwarna	8 (61,5%)	5 (38,4%)
10	Peserta didik bisa membuat suasana tidak tegang	8 (61,5%)	5 (38,4%)
	F. Memiliki rasa ingin tahu		

11	Peserta didik berani menyampaikan pendapat.	6 (46,1 %)	7 (53,8 %)
12	Peserta didik sering bertanya sesuai dengan materi pembelajaran.	13 (100 %)	0 (0%)
G. Memiliki imajinasi			
13	Peserta didik mampu melukis sesuai dengan persepsi	13 (100 %)	0 (0%)
14	Peserta didik memberi warna sesuai keinginan	13 (100 %)	0 (0%)
H. Terlibat dalam eksplorasi yang sistematis			
15	Peserta didik memilih sendiri program sesuai minatnya	13 (100 %)	0 (0%)
16	Peserta didik memilih bidang yang sesuai bakatnya	13 (100 %)	0 (0%)
I. Menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain			
17	Peserta didik mampu berfikir luas	8 (61,5 %)	5 (38,4 %)
18	Peserta didik mampu mengeksplorasi kreasinya	13 (100 %)	0 (0%)
J. Menjadi inovatif			
19	Peserta didik bisa menciptakan sesuatu dengan idenya sendiri	13 (100 %)	0 (0%)
20	Peserta didik berani memberikan masukan	4 (30,7 %)	9 (69,2 %)
K. Bereksplorasi, bereksperimen dengan objek			
21	Peserta didik mampu memilih objek gambaran yang tepat	13 (100 %)	0 (0%)
22	Peserta didik mampu menggabungkan objek yang lainnya	13 (100 %)	0 (0%)
L. Berbakat dalam mendesain			
23	Peserta didik dapat menghasilkan karya yang menarik	13 (100 %)	0 (0%)
24	Peserta didik dapat menghasilkan desain yang baru	8 (61,5 %)	5 (38,4 %)
Jumlah		1907, 31%	391,8 %
Jumlah Rata-rata		79,5 %	43,5 %

Sumber Data: Lapangan

Berdasarkan analisis data presentase di atas, maka pendekatan CTL dalam pembentukan kreativitas peserta didik di sanggar seni Art Talent's dijelaskan sebagai berikut:

- Dengan memperhatikan tabel 4.4 di atas terlihat no. Item 1 bahwa 13 responden mampu bertanggung jawab atas tugasnya (100%) yang sesuai dengan kriteria keberhasilan yang penulis kemukakan pada Bab III antara 80% -100%, dan ada 13 responden yang dapat mengendalikan dirinya sendiri yang dapat dikatakan (100%) sangat baik sesuai dengan kriteria keberhasilan yang penulis kemukakan pada Bab III yaitu 80% - 100%. Selain dua item yang termasuk kategori iya yang dijelaskan di atas masih ada 13 item yang dapat dikatakan (100%) sangat baik, yaitu no. Item 6, 7, 8, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 21, 22, dan 23, pada kategori tidak tidak ada item yang dapat dikatakan (100%) sangat baik. Sedangkan pada item peserta didik mudah bergaul ada 9 responden dalam kategori iya yang dapat dikatakan (69,2%) cukup sesuai dengan kriteria keberhasilan yang penulis kemukakan pada Bab III yaitu 56%-69%. Pada peserta didik yang mampu mencoba hal yang baru ada 8 peserta didik dapat dikatakan (61,5%) cukup sesuai dengan kriteria keberhasilan yang penulis kemukakan pada Bab III yaitu 56%-69%. Pada kategori tidak, tidak ada yang dapat di katakan (61,5%) cukup sesuai dengan kriteria keberhasilan yang penulis kemukakan pada Bab III yaitu 56%-69%.
- Setelah dihitung tiap item, kemudian hasil data presentase tentang meningkatkan kreativitas peserta didik tiap item di atas dicari rerata setiap aspeknya. Dimana peneliti menjumlah semua aspek digolongkan dalam tiap kategori yaitu kategori iya dan tidak. Pada kategori tersebut terdapat (79,5%) dikatakan iya, dan (43,5%) dapat dikatakan kategori tidak.

Dari data di atas maka nilai hasil perhitungan pembentukan kreativitas peserta didik menurut kriteria pada Bab III disampaikan sebagai berikut:

- Pada saat peserta didik mampu bertanggung jawab atas tugasnya, nilai perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori iya.
- Peserta didik mampu mencoba hal yang baru, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah yang terkategori iya adalah 61,5% sedangkan terkategori tidak adalah 38,4%.
- Peserta didik dapat membuat lingkungan disekitarnya ceria, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah yang terkategori ya adalah 53,8% sedangkan terkategori tidak adalah 46,1%.
- Pada saat peserta didik mudah bergaul, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah yang terkategori ya adalah 69,2% sedangkan terkategori tidak adalah 30,7%
- Pada saat peserta didik dapat mengendalikan dirinya sendiri, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori iya.

6. Pada sikap peserta didik yang tidak mudah terpengaruh, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori iya.
7. Peserta didik berkreasi dengan imajinasinya sendiri, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori iya.
8. Pada sikap peserta didik yang percaya diri dengan hasil karyanya sendiri, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori iya.
9. Peserta didik bisa memberikan suasana yang berwarna, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah yang terkategori iya adalah 61,5% sedangkan yang terkategori tidak adalah 38,4%
10. Peserta didik bisa membuat suasana tidak tegang, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah yang terkategori iya adalah 61,5% sedangkan yang terkategori tidak adalah 38,4%
11. Pada saat peserta didik berani menyampaikan pendapat, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah yang terkategori iya adalah 46,1% sedangkan yang terkategori tidak adalah 53,8%
12. Pada saat pembelajaran peserta didik sering bertanya sesuai dengan materi pembelajaran, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori iya.
13. Pada saat pembelajaran peserta didik mampu melukis sesuai dengan persepsinya, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori iya.
14. Pada saat pembelajaran peserta didik memberi warna sesuai keinginan, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori iya.
15. Peserta didik memilih sendiri program sesuai minatnya, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori iya.
16. Peserta didik memilih bidang yang sesuai bakatnya, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori iya.
17. Pada saat pembelajaran peserta didik mampu berfikir luas, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah yang terkategori iya adalah 61,5% sedangkan yang terkategori tidak adalah 38,4%
18. Pada saat menggambar peserta didik mampu mengeksplorasi kreasinya, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori iya.
19. Peserta didik bisa menciptakan sesuatu dengan idenya sendiri, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori iya.
20. Peserta didik berani memberikan masukan, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah yang terkategori iya adalah 30,7% sedangkan yang terkategori tidak adalah 69,2%.
21. Peserta didik mampu memilih objek gambaran yang tepat, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori iya.
22. Peserta didik mampu menggabungkan objek yang lainnya, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori iya.
23. Peserta didik dapat menghasilkan karya yang menarik, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah 100% terkategori iya.
24. Peserta didik dapat menghasilkan desain yang baru, nilai hasil perhitungan menyampaikan datanya adalah yang terkategori iya adalah 61,5% sedangkan yang terkategori tidak adalah 38,4%.

B. Diskusi Hasil Penelitian

1. Proses Pembelajaran Melukis dengan Pendekatan CTL di Sanggar Seni Art Talent's

Proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) ini berpusat pada peserta didik, dengan demikian strategi ini menekankan peserta didik aktif. Aktivitas peserta didik hampir diseluruh proses pembelajaran mulai dari fase, 1) persiapan alat dan bahan, 2) persiapan pengajar dalam proses pembelajaran seni lukis, 3) menentukan tema, 4) membuat sketsa dan proses mewarnai, 5) finishing.

Proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran CTL pendidik lebih menekankan peserta didik lebih aktif dan kreatif. Strategi CTL juga menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari. (Sanjaya, 2011:255)

Tugas pendidik adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan ketrampilan yang baru bagi peserta didik. Pengetahuan dan ketrampilan diperoleh dengan menemukan sendiri bukan apa kata pendidik. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide – ide dan mengajak peserta didik agar dengan menyadari dan dengan sadar menggunakan strategi – strategi mereka sendiri untuk belajar. (Semiawan, 1991:19)

Strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat membuat peserta didik lebih aktif dan bertanggung jawab, karena strategi tersebut lebih menekankan pada peserta didik yang aktif. Dalam menerapkan konsep berpusat pada peserta didik, peserta didik di harapkan sebagai peserta yang mandiri dalam proses belajarnya, berinisiatif untuk mengenali kebutuhan belajarnya, menemukan sumber-sumber informasi untuk dapat menjawab kebutuhannya, membangun serta mempresentasikan pengetahuannya berdasarkan kebutuhan serta sumber-sumber yang ditemukannya. (Pontuluran, 2008:6)

Proses pembelajaran juga memerlukan media yang bervariasi dan pendidik yang profesional, karena media yang bervariasi dan pendidik yang profesional dapat membantu menumbuhkan imajinasi peserta didik. Persiapan pengajar yang matang yang memang di haruskan pada proses

pembelajaran dan persiapan pengajar juga yang menjadi faktor utama dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam pembelajaran peserta didik juga mempersiapkan alat dan bahan, menentukan tema, membuat sketsa dan mewarnai.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, proses pembelajaran yang ada di sanggar lebih menekankan pada peserta didik yang lebih aktif, peserta didik yang bisa mandiri, dan bertanggung jawab. Pada saat pembelajaran peserta didik harus mempersiapkan alat dan bahan, menentukan tema, membuat sketsa dan mewarnai.

2. Kreativitas peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan pendekatan CTL di sanggar seni Art Talent's Sidoarjo

Melihat indikator kreativitas, banyak peserta didik menunjukkan karakter yang sesuai dengan indikator kreativitas. Setelah peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan pedoman kuesioner dengan berpedoman indikator strategi pembelajaran dan kreativitas, peneliti mendapatkan hasil data tentang strategi pembelajaran dan kreativitas peserta didik. Peneliti menjumlah keseluruhan aspek dari kedua variabel dan digolongkan dalam tiap kategori, yaitu kategori ya dan tidak. Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus presentase diperoleh hasil rata-rata presentase proses pembelajaran yang menggunakan strategi CTL yang terkategori ya adalah 63,2% sedangkan yang terkategori tidak adalah 57,7%. Sedangkan, hasil perhitungan dengan menggunakan rumus presentase diperoleh hasil rata-rata presentase kreativitas yang terkategori iya adalah 79,5%, sedangkan yang terkategori tidak adalah 43,5%.

Jadi, dari kedua variabel tersebut terkategori ya lebih tinggi dari pada ketegori tidak, sehingga pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan strategi CTL mempunyai pengaruh yang cukup terhadap pembentukan kreativitas peserta didik.

Pada pernyataan peserta didik suka menggambar sesuai dengan keinginannya, dengan pernyataan tersebut dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Pernyataan tersebut sering muncul pada diri peserta didik dan mendapatkan nilai 100%. Proses kreatif membangun rasa memiliki integritas pribadi pada anak sewaktu mengembangkan bakat dan keterampilannya. Mendorong anak mengekspresikan diri secara kreatif berarti memberikan kebebasan dalam mengambil keputusan. (Reynold Bean, 1995:23-28)

3. Faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran melukis dengan pendekatan CTL di sanggar seni Art Talent's Sidoarjo

Proses pembelajaran melukis dapat berjalan dengan baik atau tidaknya tergantung pada waktu,

dan sarana, karena sarana yang lengkap dapat mendukung peningkatan kreativitas. Waktu yang berjalan dengan baik juga dapat mendukung peningkatan kreativitas, karena pendidik tidak pernah memberi batasan waktu untuk menyelesaikan tugasnya.

Dalam proses pembelajaran melukis di sanggar seni Art Talent's ada beberapa pendukung dan kendala yang dihadapi, antara lain waktu, kesempatan sendiri, dorongan, sarana, lingkungan yang merangsang dan kendalanya yaitu waktu yang terbatas karena ada kesibukan, dan kurangnya sarana dan alat bantu atau pendukung untuk memudahkan munculnya imajinasi anak. (Fuad dan Rachmy, 2002:52)

Penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa Faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi dalam proses pembelajaran yang paling utama adalah waktu dan sarana atau alat dan bahan.

PENUTUP

Simpulan

Setelah beberapa tahapan, akhirnya sampailah pada simpulan sebagai hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul penerapan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran seni lukis di sanggar seni Art Talent's Sidoarjo mempunyai beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut: 1) persiapan alat dan bahan, 2) persiapan pengajar dalam proses pembelajaran seni lukis, 3) menentukan tema, 4) membuat sketsa dan proses mewarnai, 5) finishing.
2. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus presentase diperoleh hasil rata-rata presentase proses pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran CTL ya adalah 63,2% sedangkan yang terkategori tidak adalah 57,7%. Sedangkan, hasil perhitungan dengan menggunakan rumus presentase diperoleh hasil rata-rata presentase kreativitas yang terkategori ya adalah 79,5%, sedangkan yang terkategori tidak adalah 43,5%. Jadi, dari kedua variabel tersebut terkategori ya lebih tinggi dari pada ketegori tidak, sehingga pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan strategi CTL mempunyai pengaruh yang cukup terhadap pembentukan kreativitas peserta didik.
3. Faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi dalam proses pembelajaran yang paling utama adalah waktu dan sarana atau alat dan bahan, dan adapun faktor penghambat yang paling utama adalah media yang bervariasi atau media nyata yang belum di gunakan oleh pengajar dalam proses pembelajaran.

Saran

Sehubungan dengan selesainya penelitian yang dilakukan, dengan ini diajukan beberapa saran diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran melukis di Sanggar Seni Art Talent's sebaiknya pengajar menggunakan media yang bervariasi atau media yang nyata, sehingga peserta didik dapat berimajinasi dan menghasilkan karya yang variatif, khususnya untuk peserta didik yang pra sekolah.
2. pengurus Sanggar, seharusnya membedakan ruangan tersendiri untuk peserta didik yang pra sekolah dan peserta didik yang sekolah tinggi.

Ucapan Terima Kasih

Kepada ibu Sjafiatul Mardiyah, S.Sos., M.A yang sudah membantu saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- _____. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi, Cetakan Ketujuh, Jakarta: Bumi Aksara
- Azwar, Saifuddin. 2012. *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Bean, Reynold, ED. M. 1995. *Cara Mengembangkan Kreativitas Anak 9 Terjemahan Meitasari Tjandrasa*. Jakarta.
- Colburn, A. 2003. *The Lingo of Learnig*. Virginia : National Science Teachers Association
- Hirumi, A. (2005). *Student-Centred Technology-Rich Learning Environments (SCenTRLE)- Operationalizing constructivist approaches to teaching and learning*. [online]. Available. FTP: http://www.bath.ac.uk/elearning/student_centredness.htm. Tanggal Akses : 17 Juni 2011.
- Jacobsen, David A, dkk. 2009. *Methods for Teaching Metode-Metode Pengajaran Meningkatkan belajar siswa TK-SMA*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munandar, utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- _____. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- _____. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Pongtuluran, Aris. 2000. *Student Centered Learning the Urgency and Possibilities*. Surabaya: PETRA
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Riyanto, Yatim. 2001. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya : SIC
- Santrock J.W. 2007. *Psikologi Pendidikan, edisi kedua*. Jakarta : Kencana
- UU RI No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana, D. 2004. *Pendidikan Nonformal: Wawasan, Sejarah Perkembangan, Filsafat & Teori Pendukung, Serta Asas*. Bandung : Fallah Production.
- Sudjana, Nana. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- _____. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta