

PENERAPAN METODE PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MENGGAMBAR DEKORATIF PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Maisaratul Kutsiyah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (maisaratul.10023@gmail.com)

Suprayitno

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Penelitian ini dilakukan karena rendahnya perkembangan kreativitas siswa dalam membuat gambar dekoratif yang disebabkan ketidaktepatan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu menggunakan metode ceramah. siswa cenderung meniru contoh gambar yang diberikan oleh guru. Berdasarkan kenyataan diatas, maka perlu adanya pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan metode proyek. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dengan menerapkan metode proyek, mendeskripsikan hasil kreativitas menggambar dekoratif siswa setelah proses pembelajaran dengan menerapkan metode proyek. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas, yang dilakukan menggunakan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Juluk II kecamatan Saronggi kabupaten Sumenep yang berjumlah 20 siswa dengan jumlah laki-laki 11 siswa dan perempuan 9 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes hasil kreativitas menggambar siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil kreativitas menggambar dekoratif. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan selama dua siklus dengan persentase 77,5% pada siklus I, 88,7% pada siklus II.. Aktivitas siswa mengalami peningkatan selama dua siklus dengan persentase 75% pada siklus I, 90,6% pada siklus II. Hasil kreativitas menggambar dekoratif siswa juga mengalami peningkatan selama dua siklus dengan persentase 70% pada siklus I, dan 90,9% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode proyek dapat meningkatkan kreativitas menggambar dekoratif pada siswa kelas V SDN Juluk II kecamatan Saronggi kabupaten Sumenep.

Kata Kunci : Metode Proyek, Kreativitas Menggambar Dekoratif

Abstract: *This research is implemented on a reason that any poorness of student's creativities on making decorative paint; those was caused by learning activity always centralized on a teacher. An Inappropriate method of learning used by any teacher such as speech method; by this method students can imitate whatever teacher do, and only that. According to that condition, any problem solving is needed such as changing to project method. Goal of this research is describing any teacher's and student's activities when they held an art, cultural, and skilled studies (SBK) by using project method; describing any creativity result of student's decorative painting after learning process using project method. This research used class actions research plan hold on two cycles that each of them contain of: planning, implementation, observation, and reflection. Subject of this research is 11 boys and 9 girls (all students of fifth class is 20 students) in Juluk II, Saronggi sub-district, Sumenep regency. Data collection technique using observation method on student's painting result. Observation paper used to observe any teacher's activities and also the students in learning process, and a test used to collect any data of decorative painting creativities. Result of this research shows that teacher's activities increased during tuat two cycles: 77.5 % on first cycle, 88.7% on second cycle. Students activity also increased on the three cycles: 75% on first cycle, 90.6% on the second. Result of student's decorative painting creativity increased during two cycles: 70% on first, and 90.9% on the second. According to that result, researcher can conclude that implementation of project method increased student's decorative painting creativity on fifth class of SDN Juluk II, Saronggi sub-district, Sumenep regency.*

Key Word: *Project Method, Decorative Painting Creativity.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspresi atau berkreasi dan berapresiasi, di mana peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Pendidikan kesenian sebagaimana yang dinyatakan Ki Hajar Dewantara dalam Sumanto (2013:261), merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian siswa, sehingga pendidikan seni di sekolah dasar dapat dijadikan sebagai dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian, berakhlak mulia. Pendidikan seni budaya dan keterampilan sebagai mata pelajaran di sekolah sangat penting keberadaannya, karena pendidikan ini memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, serta kecerdasan emosional. Bidang seni rupa, musik, tari, dan keterampilan memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan kaidah keilmuan masing-masing. Dalam pendidikan seni dan keterampilan, aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan tersebut yang tertuang dalam pemberian pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Semua ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam. (Sumanto, 2013:262)

Selain itu, pendidikan seni budaya dan keterampilan juga berperan merangsang perkembangan kreativitas peserta didik. Dengan adanya pendidikan seni budaya dan keterampilan, peserta didik senantiasa dilatih untuk mengembangkan dan mengekspresikan imajinasi peserta didik untuk menghasilkan sebuah karya. Dengan demikian secara tidak langsung, pendidikan seni budaya dan keterampilan berperan untuk mempersiapkan peserta didik agar menjadi pribadi yang mampu mencipta suatu karya yang berguna bagi dirinya ataupun lingkungan masyarakat dan mempersiapkan peserta didik mampu menghadapi setiap permasalahan, tantangan, dan tuntutan yang akan dihadapi peserta didik dalam kehidupan. Oleh sebab itu hendaknya pendidikan seni budaya dan keterampilan di sekolah dasar mampu mengembangkan kreativitas peserta didik.

Namun, pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Juluk II, di kelas ini perkembangan kreativitas siswa sangat rendah. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan dan wawancara langsung dengan guru dan siswa pada saat pembelajaran SBK di kelas V. Dari hasil observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan, aktivitas pembelajaran yang dilakukan dalam kelas berpusat pada guru, guru menyampaikan materi pelajaran secara verbal, guru memberikan contoh gambar kemudian meminta siswa membuat gambar dengan tema yang sama dengan contoh gambar yang diberikan guru, sehingga selama proses pembelajaran, siswa kurang bersemangat dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa juga cenderung meniru atau membuat gambar yang mirip dengan temannya ataupun gambar yang dicontohkan oleh guru. Selain itu, meskipun tema menggambar yang diberikan oleh guru sangatlah luas dan terdapat objek menggambar yang sangat banyak, namun objek yang dipilih siswa hanya satu atau dua objek saja, dan hasil gambarnya pun hampir sama satu sama lain.

Setelah berdiskusi dengan guru di kelas V SDN Juluk II, permasalahan di atas diduga dipengaruhi oleh beberapa faktor penyebab. Salah satu faktor penyebabnya adalah pada saat proses pembelajaran SBK khususnya keterampilan menggambar dekoratif, guru hanya menggunakan metode demonstrasi. Dengan metode pembelajaran ini guru menjelaskan dan memberikan contoh menggambar, sehingga siswa cenderung meniru apa yang dilakukan oleh guru, oleh sebab itu kreativitas menggambar siswa di kelas V SDN Juluk II sangat rendah.

Dari permasalahan di atas dan bukti-bukti yang ada, dibutuhkan penerapan metode pembelajaran yang bisa mengembangkan kreativitas anak sehingga membuat anak dapat bergerak bebas, aman, dapat meningkatkan motivasi rasa ingin tahu anak, dan dapat meningkatkan daya imajinasi kreativitasnya.

Terdapat berbagai metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni di sekolah dasar, diantaranya adalah metode karyawisata, metode ekspresi bebas, metode eksperimen, metode kerja kelompok, metode proyek, metode *role playing*, dll. (Tumurang, 2006:106)

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka peneliti memilih judul skripsi “ Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas menggambar Dekoratif pada Siswa Kelas V SDN Juluk II ”

Rumusan tujuan penelitian ini adalah : (1) untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas guru pada penerapan metode proyek untuk meningkatkan kreativitas menggambar dekoratif pada siswa kelas V SDN Juluk II kecamatan Saronggi kabupaten Sumenep, (2) untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa pada

penerapan metode proyek untuk meningkatkan kreativitas menggambar dekoratif pada siswa kelas V SDN Juluk II kecamatan Saronggi kabupaten Sumenep, (3) untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas menggambar dekoratif setelah diterapkannya metode proyek pada siswa kelas V SDN Juluk II kecamatan Saronggi kabupaten Sumenep.

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sekolah, guru, siswa dan peneliti. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat meningkatkan kreativitas menggambar dekoratif peserta didik di sekolah atau lembaga tersebut. Bagi guru, akan memberikan masukan bagi guru SBK dalam mengajar dan meningkatkan kreativitas menggambar dekoratif. Bagi siswa, membangkitkan semangat dan minat seni terutama meningkatkan kreativitas menggambar dekoratif. Bagi peneliti, penambah wawasan/ilmu pengetahuan tentang metode pembelajaran pada umumnya, dan metode proyek untuk meningkatkan kreativitas menggambar dekoratif pada khususnya.

Menurut Gollwitzer (1986:3) seni adalah suatu pembawaan yang ada dan bertumbuh dengan sendirinya dalam diri masing-masing. Sedangkan menurut Hetty Tumurang (2006:5) seni adalah salah satu konsep yang sulit dipahami. Menurut Susanto (2013:264) SBK merupakan salah satu pelajaran yang membantu mengembangkan jasmani dan rohani anak untuk membentuk kepribadian dan menyiapkan manusia yang memiliki nilai estetis dan memahami perkembangan seni budaya nasional.

Tumurang (2006:17) menyebutkan bahwa pendidikan seni memiliki empat cabang, yaitu : 1) Seni rupa, 2) Seni musik, 3) Seni tari, 4) Seni teater dan sastra. Selanjutnya Tumurang, (2006:17) juga menyebutkan beberapa pembagian seni dapat dibedakan sebagai berikut : 1) Pembagian ditinjau dari Fungsi, 2) pembagian seni menurut Oswald Kulpe, (3) Pembagian seni berdasarkan jenis karya seni.

Menurut Kamtini (2006:75) seni rupa adalah bentuk ungkapan yang dinyatakan melalui media rupa (visual) menjadi karya dwimatra atau trimatra yang diwujudkan sebagai curahan nurani yang indah.

Menurut Sumanto (2013:13) ruang lingkup seni rupa terbagi atas tiga bagian, yaitu: a) Berdasarkan fungsi dan Tujuan Penciptaannya : (1) Seni Rupa Murni : Jenis karya seni rupa yang dalam proses penciptaannya lebih mengutamakan ungkapan ide atau gagasan, perasaan nilai estetis-artistik dan tidak dimaksudkan sebagai benda fungsional praktis. (2) Seni Rupa Terapan : Proses penciptaannya lebih mempertimbangkan nilai fungsi atau kegunaan praktis dan segi keindahan bentuknya. b) Berdasarkan Wujudnya: (1) Seni Rupa Dua Dimensi : Karakteristik wujudnya lebih mengutamakan kesan Estetis dan artistik di atas bidang datar atau rata, hanya

dapat diapresiasi atau dilihat dari arah yang terbatas dan ditentukan oleh ukuran panjang dan lebar. (2) Seni Rupa Tiga Dimensi : Karakteristik wujudnya lebih mengutamakan kesan estetis dan artistik secara keseluruhan benda, dapat diapresiasi atau dilihat lebih dari satu arah, ditentukan oleh ukuran panjang, lebar, tebal atau tinggi. C) Berdasarkan Media atau Bahan yang Digunakan : Seni Lukis, Seni Gambar, Seni Patung, Seni Dekorasi, Seni Kerajinan atau Kria, Seni Bangunan atau Arsitektur, Seni Cetak atau Grafis

Menurut Kamaril (2006:3.4) terdapat unsur-unsur di dalam seni rupa, yaitu sebagai berikut : a) Bintik : Unsur utama dalam konsep dan unsur yang paling sederhana secara visual, yaitu bentuk pertama disaat menyentuhkan pensil pada kertas, dan kedudukan bintik ini dapat menentukan gerak ke bawah atau gerak posisi tampak ke atas, ataupun tampak naik dari suatu latar. B) Garis : Pengembangan dari titik, yakni memiliki panjang namun relatif tidak memiliki lebar, dapat berperan sebagai penghubung dua titik, pelingkup bidang, menjadi sumbu penyalang atau membatasi bidang. C) Bidang : Pengembangan garis yang melingkupi dari beberapa sisi, memiliki sisi panjang dan lebar yang dibatasi kontur, dan menyetakan permukaan, bahkan memiliki ukuran. D) Warna : Kehadiran warna akan menambahkan sifat nyata pada suatu benda dan dapat juga bersifat maya seperti birunya laut dan birunya langit. E) Tekstur : Sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda, dapat memberikan kesan berat atau ringannya suatu benda. f) Ruang dan cahaya : Ruang merupakan bagian-bagian dari batas-batas yang mengelilingi bentuk, atau tempat dimana bentuk-bentuk tersebut diletakkan. Pada benda yang memiliki beberapa bidang cahaya akan terjadi bagian terang dan bagian gelap atau suram, karena cahaya memancar bagai seberkas sinar sejajar.

Susanto (2013:264) menyebutkan Pendidikan SBK di sekolah dasar memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Pendidikan SBK memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memerhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musical, linguistik, logika, matematis, naturalis, dan kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual, moral, serta kecerdasan emosional.

Susanto (2013:264) mengemukakan tujuan mata pelajaran SBK di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah adalah untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa agar bisa berkreasi, berkegiatan, dan menghargai kerajinan atau keterampilan seseorang. Pembelajaran SBK di sekolah dasar bukan sekedar proses upaya transformasi pengetahuan seni dan budaya serta

keterampilan, tetapi perlu diupayakan pengembangan sikap secara aktif, kritis, dan kreatif.

Menurut Primadi (1978:29) kreativitas adalah salah satu kemampuan manusia yang dapat membantu kemampuan-kemampuannya yang lain, sehingga sebagai keseluruhan dapat mengintegrasikan stimuli-luar (apa yang mendasarinya dari luar) dengan stimuli-dalam (apa yang telah dimiliki) hingga tercipta suatu kebulatan yang baru.

Paul Torrance (dalam Agung Suryadi, 1994:4) mengamati tingkah laku anak yang menunjukkan kepada sikap kreatif dari pengamatannya itu menyimpulkan bahwa anak yang kreatif tidak membutuhkan dorongan atau stimulasi agar mau bekerja, biasanya dalam mengerjakan tugas melampaui dari yang diminta, bertanya tidak hanya sekedar kenapa dan bagaimana, mendapatkan ide yang berbeda dalam mengerjakan sesuatu, tidak takut mencoba hal baru, dapat menikmati menggambar dan membuat desain walau guru sedang menerangkan di depan kelas. Selain itu mereka suka mengadakan observasi, tidak peduli akan hasilnya meskipun berbeda dari yang ditugaskan, senang mengadakan eksperimen untuk mendapatkan hal baru daripada sekedar mengerjakan tugas yang diminta oleh guru.

Sumanto (2013:47) menyebutkan ciri-ciri anak yang kreatif yaitu anak yang mempunyai kemampuan berpikir kritis, tertarik dan ingin tahu terhadap tugas yang dirasakan memiliki tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berkarya, serta menghargai diri sendiri dan orang lain.

Torrance (dalam Agung Suryahadi, 1994:7) menyebutkan bahwa kreativitas dapat diajarkan. Pendekatan yang paling berhasil digunakan adalah melibatkan kedua aspek yaitu fungsi kognitif dan emosional, memberi motivasi dan rasa keterlibatan kepada siswa dalam praktik serta memperhatikan interaksi antara guru dan murid. Hal tersebut merupakan suatu iklim yang mendukung untuk berkembangnya kreativitas.

Menurut Sumanto (2013:47) seorang pendidik dapat mengembangkan kinerja kreativitas anak SD yaitu diantaranya sebagai berikut : (1) Kegiatan yang dilakukan haruslah disesuaikan dengan kemampuan dan minat anak, misalnya pada kegiatan menggambar peralatan yang digunakan hendaknya dimulai dengan pensil terlebih dahulu. (2) Kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan dalam suasana yang santai tanpa tekanan untuk berprestasi, misalnya dengan meminta anak menggambar seperti contoh yang diberikan guru. (3) Memberikan kesempatan peserta didik untuk berekspresi dengan menggunakan berbagai media senirupa, misalnya pensil, pensil warna, crayon, spidol, bolpoint dan sejenisnya.

(4) Mengetahui judul atau nama suatu yang sedang dibuat peserta didik agar guru lebih memahami ungkapan atau ekspresi yang ditampilkan dan diinginkan anak dan agar guru dapat membimbing peserta didik dalam proses kerja. (5) Produk atau hasil kreativitas bukanlah tujuan akhir yang terlalu penting. (6) Memberikan motivasi dan rangsangan sebelum memulai kegiatan berkarya. (7) Menyediakan tempat yang memadai untuk melakukan kegiatan berkreasi dan waktu yang sesuai dengan tingkat kesulitan karya yang akan dibuat.

Menurut Francis (2002:9) menggambar adalah membuat guratan di atas sebuah permukaan yang secara grafis meyakinkan kemiripan mengenai sesuatu. Dalam proses menggambar berakar kuat dalam kemampuan untuk melihat. Menggambar tidak pernah dapat menciptakan kembali benda nyata yang dilihat, melainkan hanya dapat mempersepsikan apa yang terlihat sebagai realitas di luar sana dan visi yang ada di dalam mata pikiran kita.

Menurut Agung Suryadi (1994:1) dari sekian banyak bahan, secara keseluruhan dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu bahan yang sifatnya basah dan kering. Bahan basah yakni: cat minyak, cat air, cat poster, cat akrilik, tinta, gouache, dsb. Sedangkan yang tergolong bahan kering yaitu: arang, konte, pensil, pastel, krayon dsb.

Menurut Sri (2007:17) gambar dekoratif adalah gambar hiasan dari gabungan dari beberapa motif hias dan komposisi warna yang indah. Menurut Edi (2008:6) Gambar dekoratif adalah suatu karya seni rupa yang ditujukan untuk hiasan dan dapat memperindah suatu ruangan. Menurut Soegeng (1987:137) gambar dekoratif adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang berkaitan dengan hias atau menghias. Menurut Kamaril (2006:4.23) menggambar dekorasi adalah menggambar pola untuk corak atau motif hiasan, yaitu gambar yang menutupi permukaan barang untuk memperindah barang itu.

Menurut Soegeng (1987: 32) jenis motif hias di Indonesia ialah sebagai berikut : (1) Motif hias Geometris : Pada motif hias geometris ini setiap goresan mempunyai peran tersendiri dan dapat dirasakan perpaduan antara garis yang lurus dan lengkung serta goresan-goresan yang tajam, keras, dan ringan, serta tipis itu menyatu dalam kaitan bentuk yang sangat indah. Motif hias geometris ini banyak sekali digunakan pada bagian tepi, pengisian dari bagian benda pakai (permukaan bidang), inti, dan sebagai ornament arsitektural. (2) Motif hias tumbuh-tumbuhan : Pada motif hias tumbuh-tumbuhan banyak menampilkan sumber pokok yang berasal dari alam tumbuh-tumbuhan atau flora. pola motif yang digunakan adalah bentuk penggambaran yang diwujudkan sebagai pengalihan benda asal berupa daun-daun, bunga-bunga, pohon serta buah-buahan yang dikombinasikan dalam susunan yang

simetris. (3) Motif hias makhluk hidup : Motif hias makhluk hidup ini menggunakan subjek motif hias yang berbeda dari dua motif hias sebelumnya, motif hias ini menggunakan subjek yang bergerak yaitu manusia dan hewan. Subjek manusia dan hewan sangat banyak memberikan bentuk-bentuk motif hias yang tidak kalah indah dari dua motif hias sebelumnya.

Menurut Sumanto (2013:88) prosedur kerja dan teknik menggambar dekoratif ialah sebagai berikut : (1) menentukan bentuk bidang yang akan dihias yaitu bisa berupa bidang tepi atau pinggir, bidang tengah, dan bidang bentuk khusus. (2) menentukan motif hias yang akan dibuat dan diteruskan dengan merancang bentuk atau desain komposisi dan penataannya. (3) menggambarkan motif hias sesuai kreasi si penggambar pada bidang yang direncanakan. (4) penyelesaian atau pewarnaan dengan menerapkan teknik arsir, sapuan, atau yang lainnya.

Menurut Sumanto (2013:2012) penilaian dalam menggambar dekoratif itu dibedakan menjadi dua kategori penilaian, yaitu : (1) Penilaian Proses : penilaian proses pada kegiatan menggambar dekoratif atau ornament baik berbentuk hiasan bidang tepi atau hiasan bidang tengah di kelas tinggi SD dapat dikembangkan beberapa aspek sebagai fokus penilaiannya yaitu: keaktifan, keberanian, kesungguhan, dan keterampilannya, (2) Penilaian hasil (produk karya gambar dekoratif) : untuk menilai hasil karya (produk) menggambar dekoratif digunakan 4 (empat) aspek penilaian, yaitu : kesesuaian gambar dekoratif dengan bidang yang dihias, kumpulan komposisi motif hias, kreasi gambar dekoratif, dan keindahan gambar dan penyelesaiannya.

Menurut Yamin (2007:75) metode proyek merupakan pemberian tugas kepada semua siswa untuk dikerjakan secara individu. Metode ini bertujuan untuk membentuk analisis masing-masing siswa. Menurut Ahmadi (2005:61) metode proyek yaitu metode pemberian tugas dimana siswa diberi tugas di luar kelas. Dalam pelaksanaan metode ini murid-murid dapat mengerjakan tugasnya di perpustakaan, di rumah, di laboratorium, di kebun percobaan, dan sebagainya untuk dipertanggungjawabkan kepada guru.

Ahmadi (2005:61) mengemukakan bahwa metode proyek dapat digunakan apabila : (1) guru mengharapkan agar semua pengetahuan yang telah diterima anak lebih mantap, (2) untuk mengaktifkan anak-anak mempelajari sendiri suatu masalah dengan membaca sendiri, mengerjakan soal-soal sendiri, mencoba sendiri, (3) agar anak-anak lebih rajin.

Ahmadi (2005:98) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran proyek ialah sebagai berikut : memiliki tujuan luas dan menyeluruh, perencanaan bersama,

berpusat pada suatu masalah yang luas, berpusat pada kegiatan siswa.

Ahmadi (2005:102) mengemukakan beberapa segi positif menggunakan metode proyek, yaitu : Baik sekali untuk mengisi ruang yang konstruktif, memupuk rasa tanggung jawab dalam segala tugas pekerjaan sebab dalam metode ini anak-anak harus mempertanggungjawabkan segala sesuatu yang telah dikerjakan, membiasakan anak giat belajar, memberikan tugas anak yang bersifat praktis, pelajaran menjadi lebih berarti, situasi belajar lebih demokrasi dan wajar, para siswa belajar secara keseluruhan, penggunaan azas-azas didaktik secara wajar, diterapkannya prinsip-prinsip psikologi belajar modern, penggunaan sumber belajar yang luas.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan model PTK (Arikunto) yang terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Pada tahap perencanaan ini, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut : (a) menganalisis kurikulum untuk memilih SK dan KD, (b) mengembangkan silabus, (c) menyusun RPP dengan model pembelajaran yang dipilih, (d) membuat media pembelajaran dan menentukan sumber ajar, (e) membuat instrumen evaluasi, (f) membuat instrumen (lembar observasi guru dan siswa), (g) menyusun instrumen lembar pengamatan guru dan siswa, serta lembar penilaian kreativitas menggambar dekoratif.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan yang dilakukan dalam yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan rancangan langkah-langkah RPP menggunakan metode proyek. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Sasaran observasi adalah aktivitas guru atau pengajar dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Dengan bantuan dua observer yaitu guru kelas dan teman sejawat untuk mengamati tingkat keberhasilan pelaksanaan tindakan serta mengetahui kendala-kendala atau masalah yang kemungkinan akan terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sedangkan Refleksi dilakukan oleh guru beserta dua observer dengan cara diskusi terhadap hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil tes yang menyangkut aspek-aspek apa yang sudah berhasil dan belum berhasil, apabila di siklus I belum berhasil, maka menentukan perbaikan pembelajaran untuk dilaksanakan pada siklus II. Jika pada siklus II dinyatakan berhasil sesuai kriteria, maka tidak perlu dilanjutkan pada siklus III.

Lokasi dalam penelitian ini adalah SDN Juluk II yang terletak di jalan Raya Lenteng kecamatan Saronggi kabupaten Sumenep Alasan penentuan lokasi penelitian

adalah masih kurang kreatif dalam proses menggambar, dan sekolah bersifat terbuka. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes (penilaian menggambar). Sedangkan alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi (aktivitas guru dan siswa), lembar penilaian kreativitas menggambar dekoratif.

Data hasil observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan data dengan menggunakan rumus yang diambil dari Sudijono yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P = persentase aktivitas guru dan siswa

f = banyaknya aktivitas guru atau siswa yang muncul

N = jumlah aktivitas keseluruhan

Dengan kriteria :

80% - 100% = Sangat baik

66% - 79% = Baik

56% - 65% = Cukup Baik

40% - 55% = Kurang Baik

≤ 40% = Tidak Baik

Untuk menganalisis data hasil tes (penilaian menggambar), peneliti menggunakan data secara kuantitatif dengan menggunakan rumus yang diambil dari Sudjana yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N} \quad (2)$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

a. 80 - 100 = Sangat Baik (A)

b. 70 - 79 = Baik (B)

c. 60 - 69 = Cukup (C)

d. 50 - 59 = Kurang (D)

Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan adalah 75. Sedangkan untuk menganalisis ketuntasan tes secara klasikal menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\% \quad (3)$$

Adapun kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa dalam % adalah :

>80% = Sangat tinggi

60 - 79% = Tinggi

40 - 59% = Sedang

20 - 39% = Rendah

<20% = Sangat rendah

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah ketercapaian tujuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menerapkan metode proyek untuk meningkatkan kreativitas menggambar dekoratif siswa. Sementara itu, Ketercapaian tujuan penelitian ini adalah :

(1) Penelitian dapat dikatakan berhasil apabila pembelajaran IPS di kelas tersebut telah mencapai ketuntasan belajar klasikal. Siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 75 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan oleh guru dan peneliti, (2) Aktivitas guru terhadap penerapan metode proyek dalam kegiatan pembelajaran SBK mencapai persentase lebih dari atau sama dengan 80%, (3) Aktivitas siswa terhadap penerapan metode proyek dalam kegiatan pembelajaran SBK mencapai persentase lebih dari atau sama dengan 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini akan disajikan keberhasilan penerapan metode proyek untuk meningkatkan kreativitas menggambar dekoratif pada siswa kelas V SDN Juluk II kecamatan Saronggi kabupaten Sumenep.

Hasil pengamatan aktivitas guru yang dilakukan oleh dua observer yaitu guru kelas atau pengamat I dan teman sejawat atau pengamat II selama proses pembelajaran SBK mulai dari pembelajaran pada siklus I sampai pada pembelajaran di siklus II yang dilaksanakan di kelas VA SDN Juluk II didapatkan hasil data aktivitas guru selama pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 1. Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Presentase (dalam %)	
		Siklus I	Siklus II
1.	Melakukan presensi dan apersepsi	87,5 %	100%
2.	Menyampaikan tujuan	75%	100%
3.	Mengkomunikasikan ulang rencana	87,5%	87,5%

	pembelajaran bersama siswa.		
4.	Membimbing siswa memahami materi pelajaran	75%	87,5%
5.	Pemilihan kegiatan pembelajaran	87,5%	87,5%
6.	Penyediaan tempat dan waktu untuk membuat karya	75%	87,5%
7.	Tugas yang diberikan	62,5%	87,5%
8.	Mengontrol siswa membuat karya	75%	87,5%
9.	Melaksanakan tindak lanjut.	75%	87,5%
10.	Membuat kesimpulan	75%	87,5%
Jumlah		77,5%	88,7%

Hasil perhitungan persentase aktivitas guru selama proses pembelajaran SBK mulai dari pembelajaran pada siklus I dan pembelajaran siklus II diatas, dapat disajikan kedalam diagram berikut :

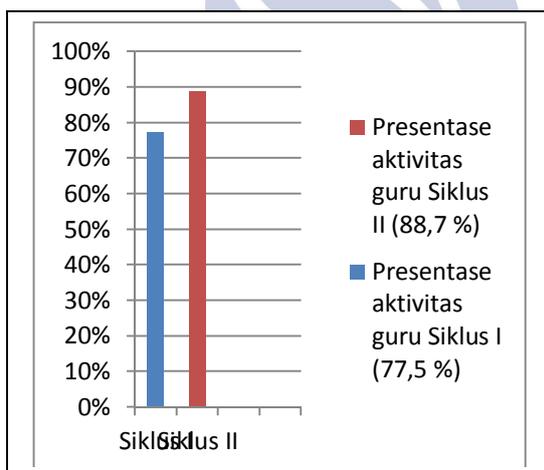


Diagram 1. Persentase Aktivitas Guru

Berdasarkan diagram 1 dapat dilihat persentase ketuntasan aktivitas guru pada siklus I adalah 77,5%. Ini menunjukkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran sudah baik namun belum mencapai kriteria keberhasilan lebih dari atau sama dengan 80%. Oleh karena itu peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II.

Setelah adanya perbaikan pada siklus II diperoleh persentase keberhasilan 88,7%. Pencapaian persentase keberhasilan ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 80%. Aktivitas guru sudah ada peningkatan sebesar 1142% dari 77,5% menjadi 88,7%. penelitian telah melampaui indikator keberhasilan yang

telah ditentukan, maka penelitian dikatakan sudah berhasil.

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat dilihat bahwa selama pembelajaran menggunakan metode dapat meningkatkan aktivitas guru.

Hasil pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan oleh dua observer yaitu guru kelas dan teman sejawat didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Aktivitas siswa

No	Aspek yang diamati	Presentase (dalam %)	
		Siklus I	Siklus II
1.	Menyiapkan diri untuk mengikuti pelajaran	75%	100%
2.	Aktif saat guru melakukan presensi dan kegiatan apersepsi	87,5%	100%
3.	Aktif dalam memahami materi pembelajaran	75%	87,5 %
4.	Mengekspresikan diri dengan menggambar dekoratif di papan tulis.	75%	87,5 %
5.	Mengajukan pertanyaan jika belum memahami materi pembelajaran	75%	87,5 %
6.	Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	75%	87,5 %
7.	Membuat kesimpulan	62,5%	87,5 %
8.	Ketepatan waktu mengumpulkan tugas	75%	87,5 %
Jumlah		75%	90,6 %

Hasil perhitungan persentase aktivitas siswa diatas, dapat disajikan kedalam diagram berikut :

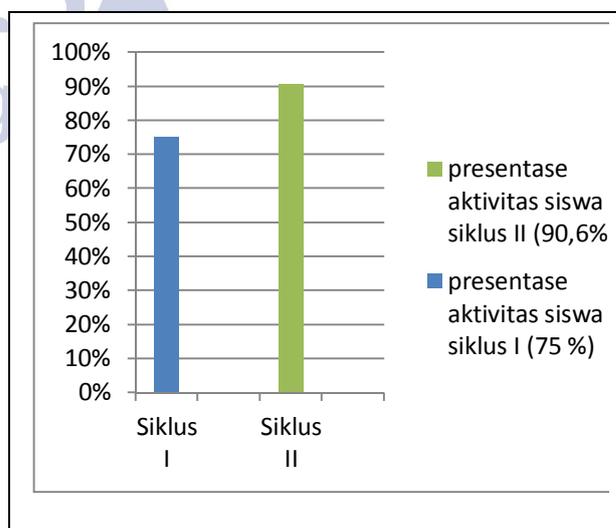


Diagram 2. Persentase Aktivitas Siswa

Berdasarkan diagram 2 dapat dilihat persentase ketuntasan aktivitas siswa pada siklus I adalah 75%. Ini menunjukkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran sudah baik namun belum mencapai kriteria keberhasilan lebih dari atau sama dengan 80%. Dari seluruh aspek aktivitas siswa yang sangat baik dan mencapai ketuntasan minimal adalah (a) aktif saat guru melakukan presensi dan kegiatan apersepsi. Sedangkan aspek aktivitas guru yang sudah baik namun masih belum mencapai ketuntasan minimal adalah (a) menyiapkan diri untuk mengikuti pelajaran, (b) aktif dalam memahami materi pembelajaran, (c) mengekspresikan diri dengan menggambar dekoratif di papan tulis, (d) mengajukan pertanyaan jika belum memahami materi pembelajaran, (e) mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, (f) ketepatan waktu mengumpulkan tugas. Selain itu aspek aktivitas guru yang cukup baik dan belum mencapai ketuntasan minimal adalah (a) membuat kesimpulan.

Setelah adanya perbaikan pada siklus II diperoleh persentase keberhasilan 90,6%. Ini menunjukkan bahwa aktivitas guru sudah melampaui kriteria yang ditetapkan yaitu 80%. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata dari 75% (pada siklus I) menjadi 90,6% (pada siklus II) atau meningkat sebesar 15,1%. Adapun aspek yang sangat baik dan mencapai ketuntasan minimal adalah (a) aktif saat guru melakukan presensi dan kegiatan apersepsi, (b) menyiapkan diri untuk mengikuti pelajaran, (c) aktif dalam memahami materi pembelajaran, (d) mengekspresikan diri dengan menggambar dekoratif di papan tulis, (e) mengajukan pertanyaan jika belum memahami materi pembelajaran, (f) mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, (g) ketepatan waktu mengumpulkan tugas, (a) membuat kesimpulan.

Tabel 3. Data Hasil Kreativitas Menggambar Dekoratif

No	Nama	Siklus I	Siklus II
1	Anton	75	81
2	Idu	69	79
3	Dayat	75	79
4	Wardi	69	79
5	Rafi	67	73
6	Ubai	77	81
7	Hafid	79	85
8	Rinto	69	79
9	Nisa	75	79
10	Ifa	75	81
11	Linda	83	88
12	Selvi	75	81
13	Eva	75	81
14	Sisil	75	79
15	Zeifa	75	83
16	Lulu	75	83
17	Ninis	71	81
18	Nailul	67	73
19	Dimas	69	81
20	Saiful	75	85
Jumlah		1470	1613
Rata-rata kelas		74	81

Hasil perhitungan persentase hasil kreativitas menggambar dekoratif dapat disajikan dalam diagram sebagai berikut :

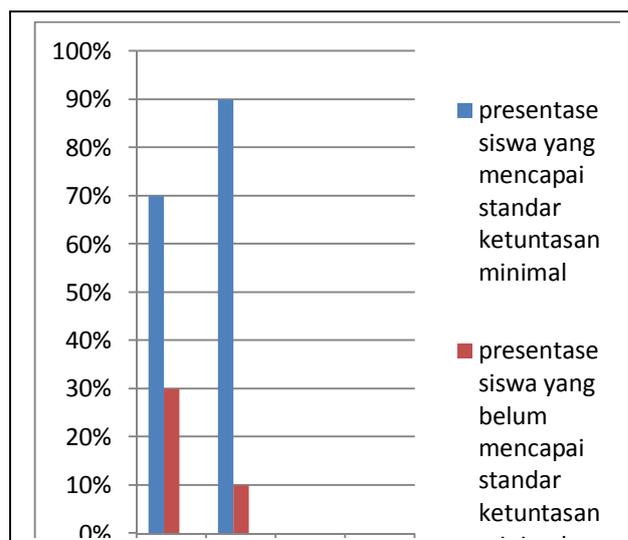


Diagram 3. Persentase hasil belajar siswa

Berdasarkan diagram 3 diatas menunjukkan hasil kreativitas siswa pada siklus I dengan persentase sebesar

70% atau 14 siswa mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 75 dan tidak tuntas sebesar 30% atau 6 siswa memiliki nilai dibawah 75. Secara keseluruhan siswa berjumlah 20 siswa. Hal ini masih kurang dari indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%. Sedangkan rata-rata kelas secara klasikal adalah 74.

Hasil kreativitas menggambar siswa pada siklus II telah mengalami peningkatan, dibandingkan dengan persentase sebesar 90% atau 18 siswa mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 75 dan yang tidak tuntas sebesar 10% atau 2 siswa memiliki nilai dibawah 75. Hal ini menunjukkan bahwa hasil kreativitas menggambar siswa pada siklus II sudah mencapai atau melampaui indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80%. Sedangkan rata-rata kelas secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 7, dari siklus I yaitu 74 menjadi 81 pada siklus II.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan, maka dapat dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut : (1) Penerapan metode proyek dapat meningkatkan aktivitas guru. Peningkatan ini dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dari siklus I dan siklus II yaitu pada siklus I aktivitas guru memperoleh skor ketercapaian 77,5%. Siklus II mencapai skor ketercapaian 88,7%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan ketercapaian pelaksanaan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II. (2) Penerapan metode proyek dapat meningkatkan aktivitas siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dari siklus I dan siklus II yaitu pada siklus I aktivitas siswa memperoleh skor ketercapaian 75 %. Siklus II mencapai skor ketercapaian 90,6 %. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan ketercapaian pelaksanaan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II. (3) Penerapan metode proyek dapat meningkatkan kreativitas menggambar dekoratif siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil kreativitas menggambar dekoratif pada siklus I dan siklus II yaitu pada siklus I sebesar 74 dengan rata-rata klasikal 70 %, 81 pada siklus II dengan rata-rata klasikal 90 % .

Saran

Berdasarkan hasil penelitian penerapan model pembelajaran metode proyek untuk meningkatkan kreativitas menggambar dekoratif pada siswa kelas V SDN Juluk II kecamatan Saronggi kabupaten Sumenep dapat disarankan hal-hal sebagai berikut: (1) Bagi guru yaitu dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar guru hendaknya memilih kegiatan pembelajaran yang

berpusat pada siswa, memilih metode pembelajaran yang dapat memicu perkembangan kreativitas siswa dan senantiasa selalu berupaya meningkatkan kualitas belajar-mengajar menjadi lebih baik. (2) Bagi sekolah yaitu pihak sekolah sebaiknya mendukung setiap inovasi yang ingin dikembangkan guru dengan memberikan keleluasaan dalam mengembangkan media pembelajaran, strategi-strategi, metode-metode maupun model-model pembelajaran yang sesuai demi tercapainya kualitas pembelajaran yang semakin baik. (3) Bagi peneliti lain yaitu selama penelitian dengan menerapkan metode untuk meningkatkan kreativitas menggambar dekoratif siswa sebaiknya peneliti lain lebih memaksimalkan penggunaan media yang lebih kreatif sehingga dapat lebih meningkatkan lagi kreativitas siswa dalam menggambar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Joko. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung : Pustaka Setia.
- Aqib, Zainal. dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung : Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 20. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rienika Cipta.
- Francis, D. 2002. *Menggambar : Suatu Proses Kreatif*. Jakarta : Erlangga.
- Gollwitser. 1986. *Menggambar Bagi Pengembangan Bakat*. Bandung : ITB.
- J, Tumurang. 2006. *Pembelajaran Kreativitas Seni Anak Sekolah Dasar*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Kamaril, Cut.2006. *Pendidikan Seni Rupa/ Kerajinan Tangan*. Universitas Terbuka
- Munandar, Utami. 1995. *Dasar-Dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Pusat Perbukuan Dapdiknas.
- _____. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Murtono, Sri. dkk. 2007. *Seni Budaya dan Keterampilan*. Jakarta : yudistira.
- Pamadhi, Hadjar, dkk. 2006. *Pendidikan Seni di SD*. Universitas Terbuka
- Primadi. 1978. *Proses, Kreasi, Apresiasi Belajar*. Bandung : ITB.

- Purwanto, Edi. dkk. 2007. *Saya Ingin Terampil dan Kreatif*. Bandung : Grafindo media Pratama.
- Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suryahadi, Agung. 1994. *Pengembangan Kreativitas Melalui Seni Rupa*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Toekio, Soengeng. 1987. *Ragam Hias Indonesia*. Bandung : Angkasa.
- Wulandari, Yuni. 2011. *Ornamen Pada Caplokan di Desa Sumber Gedong Kabupaten Trenggalek*. Surabaya : Unesa Press
- Yamin, Martinis. 2003. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jambi : GP Press.
- Zuriah, Nurul. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori Aplikasi*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Ahmadi, Abu dan Tri Joko. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung : Pustaka Setia.
- Aqib, Zainal. dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung : Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 20. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rienika Cipta.
- Francis, D. 2002. *Menggambar : Suatu Proses Kreatif*. Jakarta : Erlangga.
- Gollwitser. 1986. *Menggambar Bagi Pengembangan Bakat*. Bandung : ITB.
- J, Tumurang. 2006. *Pembelajaran Kreativitas Seni Anak Sekolah Dasar*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Kamaril, Cut. 2006. *Pendidikan Seni Rupa/ Kerajinan Tangan*. Universitas Terbuka
- Munandar, Utami. 1995. *Dasar-Dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Pusat Perbukuan Dapdiknas.
- _____. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Murtono, Sri. dkk. 2007. *Seni Budaya dan Keterampilan*. Jakarta : yudistira.
- Pamadhi, Hadjar, dkk. 2006. *Pendidikan Seni di SD*. Universitas Terbuka
- Primadi. 1978. *Proses, Kreasi, Apresiasi Belajar*. Bandung : ITB.
- Purwanto, Edi. dkk. 2007. *Saya Ingin Terampil dan Kreatif*. Bandung : Grafindo media Pratama.
- Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suryahadi, Agung. 1994. *Pengembangan Kreativitas Melalui Seni Rupa*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Toekio, Soengeng. 1987. *Ragam Hias Indonesia*. Bandung : Angkasa.
- Wulandari, Yuni. 2011. *Ornamen Pada Caplokan di Desa Sumber Gedong Kabupaten Trenggalek*. Surabaya : Unesa Press
- Yamin, Martinis. 2003. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jambi : GP Press.
- Zuriah, Nurul. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori Aplikasi*. Jakarta : PT Bumi Aksara.