

PENERAPAN PENDEKATAN INSPIRATIF UNTUK MEINGKATKAN KREATIVITAS MENGGAMBAR SISWA

Anggit Merliana, Ira Rengganis¹, Nana Djumhana².

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: anggitmerli@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SD di kota Bandung dengan dilatar belakangi oleh rendahnya tingkat kreativitas anak dalam menggambar yakni 47,92 % siswa mengalami tingkat kreativitas yang rendah. Partisipan penelitian ini adalah peserta didik kelas 1.1 yang berjumlah 20 orang siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui perencanaan penerapan pendekatan inspiratif dalam proses pembelajaran (2) mendeskripsikan proses penerapan pendekatan inspiratif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan tingkat kreativitas menggambar siswa kelas I dalam pembelajaran seni rupa; dan (3) menganalisis peningkatan kreativitas menggambar siswa setelah diterapkan pendekatan inspiratif. Berdasarkan masalah tersebut, maka dilakukanlah penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengacu pada Kemmis & Taggart. Data yang diperoleh diolah dengan menggunakan analisis data kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Dari penelitian yang dilakukan terdapat hasil penelitian dalam peningkatan kreativitas menggambar setelah penerapan pendekatan inspiratif. Presentasi tingkat kreativitas hasil menggambar siswa pada siklus I adalah 65 % dan mengalami peningkatan menjadi 84,58% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan inspiratif dapat meningkatkan kreativitas hasil menggambar siswa kelas I.

Kata kunci : pendekatan inspiratif, kreativitas

***Abstract:** This research was conducted in one of elementary school in Bandung. The background is the low of students' creativity level in drawing that is 47,92%, students experience low creativity level. The Participants of this research were students of first grade which consist of 20 students. This study aims to (1) know the planning of inspirative approach application in learning process (2) describe the process of inspirative approach application in learning process to improve first grade students' level creativity in drawing in learning art; And (3) analyze the improvement of students' drawing creativity after an inspirative approach application. Based on that problem, a classroom action research was conducted which refer to Kemmis & Taggart. The data obtained were processed by using quantitative data analysis and descriptive qualitative. Based on the research conducted, there are research results in the improvement of drawing creativity after the application of inspirative approach. The percentage of students' drawing creativity result in cycle I is 65% and increased to 84,58% in cycle II. Based on these results, it can be concluded that the inspirative approach can improve the creativity of Students' drawing results in first grade.*

Keywords : *Inspirative Approach, Creativity*

¹ rengganisira@gmail.com

² nanadjumhana08@gmail.com

Belajar harus melibatkan seluruh pemikiran dan fisik supaya mendapatkan hasil belajar yang baik sehingga dapat merubah tingkah laku proses pembelajaran. Menurut Dananjaya (2013, hlm. 27) mengemukakan bahwa “Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Kreativitas atau berpikir kreatif pada umumnya identik dengan seni. Salah satu hal yang bisa menggambarkan kreativitas siswa yakni dengan gambar yang dibuat siswa. Gambar dapat dijadikan salah satu alat untuk mengukur kreativitas siswa.. Pada kenyataan yang ada, banyak ditemukan di sekolah-sekolah dasar kurangnya kesadaran dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya fenomena siswa kelas I SD ketika ditugaskan untuk menggambar, rata-rata siswa memilih untuk menggambar pemandangan yang tidak lain menggambar gunung lengkap dengan jalan di tengah atau di pinggir juga sawah dan pohon atau siswa menggambar pemandangan lainnya yakni menggambar laut. Selain itu siswa biasanya memilih untuk menggambar rumah. Hanya sebagian kecil siswa yang memilih tidak menggambar pemandangan ataupun rumah. Dari keadaan tersebut dikhawatirkan kreativitas siswa tidak terasah dan tingkat kreativitas siswa mengalami penurunan. Jika hal tersebut terjadi, maka akan berdampak pula pada kurangnya minat siswa terhadap seni, dan berkurangnya dalam menghargai atau mengapresiasi seni lainnya. Hal lain yang tak kalah penting yakni kemungkinan besar siswa akan tetap menggambar pemandangan seperti gunung, sawah dan laut jika ditugaskan menggambar bebas. Tentulah hal ini perlu untuk ditanggulangi secepat mungkin agar hal tersebut tidak terus berkelanjutan.

yang baik pula sesuai dengan yang diharapkan. Proses belajar tidak dapat dipisahkan dengan

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti mencoba memberikan solusi yakni dengan penerapan Pendekatan Inspiratif untuk meningkatkan kreativitas menggambar pada anak. Diharapkan dengan menggunakan pendekatan ini, dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar pembelajaran dan siswa menjadi senang ketika belajar. Tabrani (2014, hlm.15) mengungkapkan bahwa pendidikan seni, khususnya pendidikan seni rupa merupakan bagian tak terpisahkan dari dunia pendidikan yang diakui dunia termasuk Indonesia, karena dengan pendidikan seni rupa memiliki tugas penting dalam membantu membina kemampuan anak untuk berpikir dengan rupa sehingga ketika anak dewasa diharapkan anak dapat berkreasi dibidang manapun dirinya bekerja. Lansing dalam UPI Press (2009, hlm. 157) disebut dengan istilah : *Stimulation dan cultural stimulation* yang terdiri dari *direct experience as a form stimulation* (pemberian rangsangan melalui pengalaman), *verbal stimulation* (perangsangan melalui cerita/dongeng), *art material as stimulation* (perangsangan melalui bahan), *audio-visual aids as stimulation* (perangsangan melalui media audio visual). Racmawati dan Kurniati (2010, hlm. 14) menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses pemikiran manusia yang menghasilkan ide, proses, dan metode baru yang bersifat estetis, fleksibel, imajinatif, fleksibel, dan integrasi yang memiliki manfaat dalam berbagai bidang untuk pemcahan suatu masalah.

Berdasarkan pemaparan tersebut, lalu munculah pertanyaan karakteristik atau ciri dari kreativitas itu seperti apa? Bagaimana kita dapat mengatakan

bahwa seseorang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi atau tidak? Pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa untuk mengetahui tingkat kreativitas

Parnes (Dalam Nursito dalam Rachmawati dan Kurniati, 2011, hlm. 14) mengungkapkan bahwa, Lima macam perilaku kreatif yakni:

- a. *Fluency* (Kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. *Flexibility* (Keluwes), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- c. *Originality* (Keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.
- d. *Elaboration* (Keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (Kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

METODE

Pada penelitian dengan judul penerapan Pendekatan Inspiratif untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Siswa Kelas I ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau sering disebut dengan PTK. Muslich (2009, hlm. 7) menyatakan bahwa "Penelitian tindakan kelas pada awalnya muncul dikenal dengan action research yakni cara untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi manusia dalam berbagai aspek kehidupan". Model penelitian tindakan yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni model Kemmis dan Mc. Taggart. Hal ini karena model kemmis dan Mc. Taggart berorientasi pada siklus spiral refleksi yang memiliki beberapa komponen diantaranya

seseorang diperlukan kriteria atau ciri sebagai tolak ukur untuk mengukur tingkat kreativitas seseorang.

perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi, serta perencanaan kembali untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya. Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas I salah satu SD negeri di Bandung tahun pelajaran 2016/2017. Partisipan tersebut dipilih dengan pendekatan heterogenitas sampel. Peneliti memilih seluruh siswa didalam kelas dengan jumlah 30 siswa, 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan di salah satu SD Negeri di Bandung yang terletak di kecamatan sukajadi, kota Bandung, Jawa Barat. Penelitian dilaksanakan kurang lebih selama tiga bulan, mulai bulan februari hingga Mei 2017, pada tahun ajaran 2016/2017. Pengumpulan data dilakukan dengan melihat hasil instrumen penelitian yang telah di analisis atau di olah. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes menggambar, instrumen yang digunakan yakni berupa buku gambar. Tes ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai tingkat kreativitas siswa melalui gambar yang dilakukan setelah tindakan dengan menerapkan Pendekatan Inspiratif di akhir siklus. Data observasi diambil dari hasil pengamatan observer terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung didalam kelas dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Muslich (2009, hlm.90) bahwa pengumpulan data dalam observasi tidak hanya untuk keperluan hipotesis, melainkan juga sebagai alat untuk membukukan amanat dan menjembatani antara momen-momen tindakan dan refleksi dalam setiap siklus penelitian tindakan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Muslich (2009, hlm.90) bahwa pengumpulan data dalam observasi tidak

hanya untuk keperluan hipotesis, melainkan juga sebagai alat untuk membukukan amanat dan menjembatani antara momen-momen tindakan dan refleksi dalam setiap siklus penelitian tindakan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Pengolahan data kuantitatif disajikan dalam bentuk tabel serta digambarkan dalam bentuk diagram batang dan diagram lingkaran. Analisis ini dilakukan bertujuan untuk menganalisis data yang berkaitan dengan meningkatnya tingkat kreativitas melalui gambar kemudian dideskripsikan. Analisis deskriptif/kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk mengetahui gambaran peningkatan kreativitas siswa dengan penerapan Pendekatan Inspiratif.

Analisis kualitatif pada penelitian ini menggunakan teknik analisis Model Milles and Huberman. Aktivitas dalam analisis data diantaranya data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan observasi pada bulan Februari dan Maret pada salah satu kelas I di SD X. Hasil observasi ditemukan data bahwa 47,92 % kreativitas siswa menggambar tergolong rendah karena siswa cenderung menggambar pegunungan dengan jalan dan pohon saja, dan hanya 25 % siswa yang memiliki kreativitas yang tinggi. Berdasarkan hipotesis hal ini disebabkan karena kurangnya stimulus yang dilakukan oleh guru terhadap siswa. Sedangkan menurut Rachmawati dan Kurniati (2010, hlm. 35) mengemukakan bahwa anak usia 3-4 tahun memiliki jiwa kreatif, terbukti dengan imajinasi yang selalu mereka lakukan seperti membuat roket dengan ember cucian, mobil-

mobilan menggunakan kursi, dan lain sebagainya. Lebih lanjut Ismayanto (2010, hlm. 107) mengungkapkan bahwa menggambar bagi anak merupakan salah satu bentuk permainan yang mempunyai makna positif bagi perkembangan kepribadiannya; antara lain: penyalur kelebihan tenaga dan emosional, media komunikasi, media imajinasi, sumber dan media belajar, dan perangsang kreativitas. Sementara kegiatan keterampilan sebagai program pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru, salah satunya adalah kegiatan menggambar. Jadi dari hasil observasi, dilaksanakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas menggambar siswa kelas I dengan menggunakan Pendekatan Inspiratif.

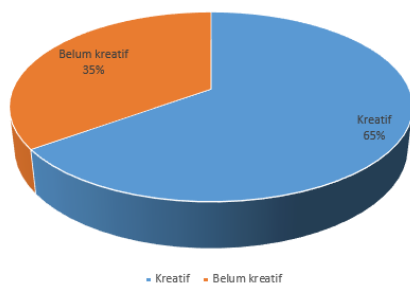
Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus. Pada siklus I terdapat beberapa temuan. Berikut adalah hasil dari observasi kegiatan siswa dan guru dengan menerapkan pendekatan inspiratif dalam proses pembelajaran.

Pada langkah pertama ini guru bertanya kepada siswa mengenai hobi siswa, dan didapati banyak siswa yang hobi menggambar. Setelah guru bertanya hal tersebut, lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di pelajari. Siswa terlihat antusias ketika mendengar tujuan pembelajaran hari itu salah satunya yakni menggambar.

Pada langkah kedua, guru menstimulus rasa ingin tahu siswa dengan bertanya mengenai dongeng anak, mulai dari monyet dan kura-kura, timun mas, kancil dan buaya. Namun siswa tidak mengetahui cerita monyet dan kura-kura, siswa AO bertanya "cerita nya kaya gimana bu yang monyet dan kura-kura?" selain itu, siswa MF juga bertanya hal yang sama. Hal tersebut juga terjadi ketika guru bertanya mengenai dongeng timun

mas, siswa BZ, KC, NP bertanya “Ibu itu teh dongengnya kaya gimana? Aku mah ga tau bu”. Lalu ketika guru bertanya “Siapa yang tahu dongeng kancil dan buaya”. Hampir seluruh siswa mengacungkan tangan. Siswa KC maju kedepan dan berkata “Bu aku tahu cerita itu mah, pernah ada di TV, aku pernah nonton.” Selain KC, siswa DZ berkata “Ah bu itu mah aku tahu, pernah ada di acara (Menyebutkan salah satu acara televisi)”. Lalu DK pun mengacungkan tangan dan berkata “Bu itu teh yang ceritanya si kancilnya nyebrang sungai yah? Terus mau dimakan sama buayanya? Yang itu yah bu?” Dengan sabar guru menjawab berbagai pertanyaan-pertanyaan dari siswa. Lalu berdasarkan pengetahuan siswa yang hampir semua tahu mengenai cerita kancil dan buaya, guru memberikan arahan mengenai tugas siswa selanjutnya.

Pada tahap ketiga, guru menggunakan media berupa kertas putih yang bertuliskan nama-nama cerita/dongeng anak, yang ditunjukkan kepada anak untuk memilih tema menggambar. Namun sayangnya dalam tahap ini terdapat siswa SYF dan AMR yang tidak memperhatikan. Tahapan ini tidak tercantum dalam RPP, namun terlaksana dalam pembelajaran di siklus I.



Gambar 1. Persentase tingkat kreativitas

Berdasarkan hasil gambar pada siklus I yang masih dianggap kurang meski mengalami peningkatan dibanding dengan kondisi awal, guru

Langkah selanjutnya yakni memilih pendekatan mengajar yang digunakan supaya membuat anak menjadi terinspirasi juga terlibat langsung. Dalam hal ini, guru bertanya kepada siswa “siapa yang tahu bagaimana cerita kancil dan buaya ?” hampir seluruh siswa mengacungkan tangan, dan salah satu siswa AA berkata “aku bu aku aku” ketika dipersilakan untuk bercerita, siswa AA menceritakan mengenai dongeng tersebut. Setelah selesai bercerita siswa lainnya ingin menceritakannya juga, namun dengan tegas guru mengkondisikan siswa untuk kondusif, lalu memberikan arahan kepada siswa untuk menggambar tentang kancil dan buaya sesuai pengetahuan yang mereka miliki. Selama proses menggambar, guru memperhatikan siswa menggambar. Namun, di tengah-tengah proses menggambar, siswa DK berkata “Bu boleh ga gambarnya gini aja, ga usah diwarnain?” lalu siswa SP pun berkata hal yang serupa “iya bu aku juga mau gini aja ya bu, cape ngewarnainya” selain itu siswa D bertanya, “bu kancil teh kakinya empat atau dua? Aku lupa bu”. Lalu guru menegaskan bahwa siswa bebas untuk menggambar, sesuka hati mereka, boleh diwarnai, boleh juga tidak.

Tabel 1. Hasil Persentase Siklus I

Data Hasil Belajar	Skor yang didapat
Jumlah skor siswa	156
Presentase tingkat kreativitas	65%
Skor maksimum	240
Skor minimum	0

melakukan refleksi untuk siklus II, Tabel refleksi tergambar pada Tabel 2.

Pada langkah pertama, yakni melakukan orientasi mengajar

diarahkan untuk mengembangkan sikap dan minat belajar serta potensi dasar siswa. Langkah ini dijabarkan lebih lanjut ke dalam beberapa langkah lagi dalam kegiatan pendahuluan.

Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan kepada siswa mengenai hobi mereka dengan berkata “nak siapa diantara kalian yang hobi menggambar?” siswa SA mengangkat tangannya dan berkata dengan antusias “Aku bu, aku suka gambar” selain itu, siswa KH pun mengangkat tangannya dan berkata “Ibu aku juga suka menggambar bu” begitupun dengan siswa HN dan KC yang berkata serupa. Lalu guru menanggapi dengan berkata “kalian sukanya menggambar apa?” lalu siswa SA, KH, HN, dan KC mengangkat tangan dengan serempak, lalu guru berkata “Ibu tunjuk satu-satu ya, coba nak (SA) sukanya

menggambar apa?” SA menjawab “Aku sukanya gambar boneka bu soalnya seru.” Guru menanggapi dengan berkata, “Oh iya, bagus itu nak. Kalau KH, HN, dan KC sukanya menggambar apa?” lalu mereka menjawab, “biasanya aku mah menggambar yang ada lautnya bu” jawab siswa KH. “kalau aku mah sukanya gambar gunung yang ada pohonnya bu” jawab siswa HN, “Ibu kalo aku mah sukanya menggambar bebas, tapi kadang suka bingung” jawab siswa KC. Mendengar pernyataan dari siswa, guru dengan tegas menguatkan pernyataan tersebut memberi motivasi dengan berkata “Wah bagus hebat semuanya, pertahankan yah hobi menggambar kalian.” Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.

Tabel 2. Temua siklus 1.

Indikator Pembelajaran	Temuan	Penyebab	Upaya Perbaikan
Langkah 1 : Orientasi mengajar untuk mengembangkan sikap dan minat	Terdapat siswa AGT, DKR, ATO yang tidak menyukai hobi menggambar	Siswa kebingungan apa yang harus digambar.	Guru akan melakukan stimulus dan memberi dorongan untuk memancing imajinasi siswa untuk menggambar Dengan beberapa pertanyaan : 1. Anak-anak siapa yang hobi menggambar? 2. Apa saja yang sering kalian gambar? 3. Coba sekarang ibu mau tanya, siapa yang tau bentuk ayam itu seperti apa? Lalu kalau kelinci seperti apa? Kalau buaya seperti apa?
Langkah 2 : Memilih tema berdasarkan pengalaman anak	Siswa DND, NYT, KML kebingungan untuk memilih tema berdasarkan pengalaman/ pengetahuan mereka	Siswa hanya mengetahui sebagian kecil dongeng/cerita anak	Guru akan memberikan beberapa pertanyaan mengenai dongeng- dongeng/cerita yang diketahui siswa seperti berikut : 1. Anak-anak siapa yang pernah mendengar cerita/dongeng? 2. Dongeng apa saja yang pernah kalian dengar atau baca? 3. Coba sekarang siapa yang tahu dongeng kancil dan buaya?
Langkah 3: Mempersiapkan bahan pendukung media untuk menstimulus siswa	Siswa AMR, SYF, terlihat dengan tidak memperhatikan dan asyik sendiri	Siswa tidak tertarik terhadap media yang dibawa guru karena kurang menarik	Guru akan menggunakan media berupa audio sebagai pendukung pembelajaran
Langkah 4 : Memilih pendekatan mengajar supaya anak terinspirasi dan terlibat langsung	Siswa AGT, DKR, ATO, malas menggambar dan hanya menggambar sementar	Siswa lupa akan runtutan cerita/dongeng yang telah dipilih	Guru akan meminta beberapa siswa menceritakan cerita yang telah dipilih secara garis besarnya saja, lalu guru akan menggunakan media yang telah ditentukan yakni berupa audio sebagai pendukung pembelajaran untuk menstimulus siswa menciptakan latar suasana dan latar tempat.

Pada langkah pertama ini, guru telah melakukan upaya perbaikan dari hasil refleksi siklus I. Guru telah melakukan perbaikan dengan menanyakan apa yang biasanya siswa gambar, lalu memberikan motivasi.

Langkah selanjutnya yakni menentukan tema berdasarkan pada pengalaman anak yang relevan. Pada langkah ini guru memberikan stimulus rasa ingin tahu siswa dan guru mengarahkan tugas yang harus dilakukan siswa. Pada langkah menstimulus rasa ingin tahu siswa, guru bertanya kepada siswa “Kalian masih ingat dongeng kancil dan buaya? Siapa yang mau mendengar ceritanya?” Beberapa anak mengangkat tangannya dan berkata “Aku bu, aku bu, aku” siswa terlihat sangat antusias untuk mendengarkan cerita kancil dan buaya.

Pada langkah kedua ini guru telah melakukan upaya perbaikan dari siklus sebelumnya, yakni dengan menanyakan ketertarikan siswa untuk mendengarkan cerita, sedangkan pada siklus sebelumnya guru hanya menanyakan tentang pengetahuan siswa mengenai cerita kancil dan buaya saja, tanpa bertanya lebih lanjut. Lalu selanjutnya guru mengarahkan tugas yang harus dilakukan siswa. Tugas yang harus dilakukan siswa yakni mendengarkan cerita yang akan diceritakan oleh guru, lalu setelah itu siswa diminta menggambar berdasarkan dari cerita tersebut.

Langkah ini juga merupakan hasil dari refleksi siklus I. Pada siklus sebelumnya setelah guru menanyakan pengetahuan siswa tentang cerita kancil dan buaya guru langsung mengarahkan siswa untuk menggambar, namun pada siklus II ini guru meminta siswa untuk mendengarkan cerita terlebih dahulu, lalu kemudian siswa menggambar.

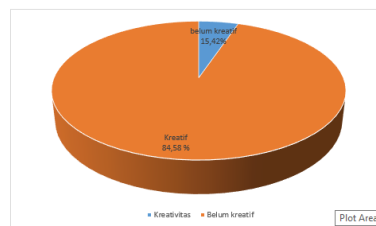
Berdasarkan hasil dari refleksi siklus I, maka guru memilih media yang lebih menarik dibandingkan di siklus sebelumnya. Media yang dipilih yakni berupa *speaker* yang digunakan untuk *background* dongeng. Media ini dipilih supaya siswa terstimulus imajinasinya dalam menggambar, dan diharapkan siswa dapat menggambar latar tempat dan latar suasana dalam gambarnya. Dengan menggunakan media ini, siswa ATO, AGT, DKR, AMR, dan SP terlihat antusias dan kelas menjadi lebih kondusif.

Pada tahap ini guru membuat langkah-langkah yang lebih spesifik diantaranya yakni guru menyiapkan alat pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran, guru bercerita, setelah bercerita guru meminta siswa untuk menggambar, guru membimbing dan mengarahkan siswa, guru mengulang kembali cerita, dan guru melakukan evaluasi.

Hasil gambar pada siklus II selain telah mampu menggambar tokoh kancil dan buaya, siswa mampu menggambarkan latar tempat dan latar suasana juga siswa telah menggunakan banyak warna dalam gambar yang telah dibuatnya.

Tabel 3. Skor Hasil Siklus II

Data Hasil Belajar	Skor yang didapat
Jumlah skor siswa	203
Presentase tingkat kreativitas	84,58 %
Skor maksimum	100
Skor minimum	0



Gambar 2. Presentase Kreativitas

Langkah pertama pendekatan inspiratif pada siklus I dan siklus II yakni menstimulus siswa bertanya mengenai hobi mereka. Tugas guru ditahapan ini adalah memberikan siswa stimulasi agar secara tidak langsung siswa dapat terpancing untuk bisa mengungkapkan hobi mereka masing-masing sehingga guru dapat mengetahui anak yang hobi menggambar dan tidak. Seperti yang dijelaskan Tim UPI Press (2009, hlm.157)

Stimulation dan cultural stimulation yang terdiri dari *direct experience as a form stimulation* (pemberian rangsangan melalui pengalaman), *verbal stimulation* (perangsangan melalui cerita/dongeng), *art material as stimulation* (perangsangan melalui bahan), *audio-visual aids as stimulation* (perangsangan melalui media audio visual).

Ditahapan ini siswa sudah memberikan respon dengan sangat baik dalam siklus I maupun siklus II. Terlihat ketika siswa antusias menjawab pertanyaan-pertanyaan guru yakni mengenai hobi menggambar, siswa mengacungkan tangan dan berebut untuk menjawab pertanyaan. Hal ini sesuai dengan konsep seni dan pendidikan yakni sebagai media komunikasi menurut (Soehardjo dalam Sobandi, 2008, hlm. 47) Seni sebagai media komunikasi maka implementasi dalam konsep pendidikan seni yakni anak diberi pengalaman seni yang dapat memberi kesempatan untuk mengkomunikasikan ide atau gagasannya.

Pada hasil observasi siklus I guru hanya bertanya mengenai hobi menggambar siswa, sedangkan pada siklus II, guru memberi pertanyaan lebih lanjut mengenai apa saja yang biasanya mereka gambar. Pertanyaan

pada siklus ini berbeda dengan siklus I dikarenakan guru hanya ingin mengetahui siswa yang hobi menggambar. Namun pada siklus II telah dilakukan perbaikan pada tahap ini sebagai hasil refleksi yakni pertanyaan stimulus lebih mendalam yakni dengan menanyakan apa saja yang biasanya mereka gambar. Hal ini bertujuan supaya siswa lebih tertarik dan mengingat kembali apa saja yang pernah mereka gambar dan sesuai dengan penjelasan UPI Pres (2009, hlm. 158) mengenai Stimulasi individual-insidental. Pada stimulasi ini terjadi pada individu saja dan bersifat insidental tidak terduga dan tidak terencana sebelumnya. Misalnya ketika seorang peserta didik menapat hadiah karena memenangkan perlombaan. Stimulus ini biasanya dilakukan pada peserta didik yang tidak dapat menerima stimulus secara klasikal yang diberikan oleh guru.

Septianingrum (2012, hlm.1) mengungkapkan untuk mengoptimalkan peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran menggambar 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.

Berikut akan dijelaskan mengenai perbandingan dari hasil siklus I dan siklus II.

Tabel 4. Skor Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Pengolahan data	Data Awal	Siklus I	Siklus II
Jumlah skor siswa	115	156	236
Presentase ketuntasan belajar	47,92%	65%	84,38%
Skor maksimum	9	9	12
Skor minimum	4	6	8

Terjadi peningkatan kreativitas siswa pada siklus I dan siklus II dikarenakan adanya stimulus yang diberikan oleh guru yang didukung oleh media dan alat pendukung. Sobandi (2008, hlm. 74) menyatakan bahwa diharapkan anak menjadi terstimulasi dalam melakukan daya cipta dalam membuat karya seni dan tidak lagi terpaksa terhadap perintah guru. Kebebasan berkarya akan lebih mudah diungkapkan jika pada awal pembelajaran guru memberi stimulus pada peserta didik berupa bercerita, bernyanyi, menari, dan lain sebagainya.

Hal tersebut selaras dengan penjelasan Rachmawati dan Kurniati (2010, hlm. 51) menjelaskan terdapat tujuh strategi pengembangan kreativitas pada anak yakni pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik, dan bahasa.

Berdasarkan analisis data-data penelitian siklus I dan siklus II, seluruh data yang telah diolah menunjukkan peningkatan pada hasil tingkat kreativitas menggambar. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus II lebih baik dibanding pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan inspiratif berhasil dalam meningkatkan kreativitas hasil menggambar siswa kelas I SD X Bandung.

Dalam kasus ini, guru harus menggunakan stimulasi ini dan mendekati peserta didik tersebut dan menggali informasi mengenai pengalaman pribadinya dan minatnya, sehingga anak tersebut bisa terinspirasi.

Pada langkah kedua pendekatan inspiratif pada penelitian ini yakni menentukan tema berdasarkan

pengalaman anak yang relevan atau sesuai dengan yang pernah dialami oleh anak. seperti yang dipaparkan oleh Lowenfeeld dan Brittain (1982, hlm. 69) *Creativity has been considered the opposite of conformity, but this may not always be true. We have to conform a great deal in our society to rules and regulations that mean safety for ourselves and others.*

Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang beberapa cerita atau dongeng anak, dan hampir seluruh siswa mengetahui cerita kancil dan buaya. Siswa sangat antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Rachmawati dan Kurniati (2010, hlm. 37) yang menjelaskan beberapa sikap natural anak yang menunjang tumbuhnya kreativitas diantaranya yakni pesona dan rasa takjub, mengembangkan imajinasi, rasa ingin tahu, dan banyak bertanya. Setiap anak akan tertarik terhadap hal-hal yang menurutnya unik, yang terkadang tidak dapat dipahami oleh orang dewasa bagian mana yang unik yang menjadi daya tarik anak bagi anak tersebut.

Pada siklus I, guru hanya bertanya mengenai tahu tidaknya siswa cerita kancil dan buaya, sedangkan pada siklus II guru menawarkan kepada siswa yang mau mendengarkan cerita tersebut, lalu guru meminta siswa menceritakan garis besar dari cerita tersebut. Hal ini disebabkan pada siklus I guru mempertimbangkan waktu, karena waktu untuk melaksanakan siklus terbatas.

Hasil gambar pada siklus I, siswa hanya menggambar tokoh kancil dan buaya saja belum menggambarkan latar suasana dan latar tempat, selain itu siswa tidak memberi warna pada gambar yang telah dibuat. Hal ini sejalan dengan penjelasan Rachmawati dan Kurniati (2010, hlm.

15) mengungkapkan bahwa berdasarkan penelitian, apabila seorang anak memiliki rangsangan yang baik dalam melihat, mendengar, dan bergerak maka anak tersebut berpotensi lebih cerdas dibandingkan sebaliknya. Oleh karena itu dilakukan refleksi untuk perbaikan disiklus selanjutnya.

SIMPULAN

Dalam menerapkan pendekatan inspiratif terdapat beberapa perencanaan yakni dimulai dengan observasi kelas, identifikasi masalah, menyiapkan RPP, materi ajar, media pembelajaran dan penilaian. Dengan menerapkan pendekatan inspiratif dalam pembelajaran dapat meningkatkan tingkat kreativitas menggambar siswa dengan tema yang berdasarkan pada pengalaman siswa yang relevan. Terdapat tiga sintaks pokok yang telah guru laksanakan dalam menerapkan pendekatan inspiratif saat proses pembelajaran, yaitu a) orientasi mengajar diarahkan untuk mengembangkan sikap dan minat belajar serta potensi asar siswa, b) memilih tema berdasarkan pada pengalaman anak yang relevan, c) pendekatan mengajar yang digunakan membuat anak menjadi terinspirasi dan terlibat langsung.

Hasil penelitian untuk meningkatkan kreativitas hasil menggambar anak siswa kelas I dengan menggunakan pendekatan inspiratif mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal tersebut terlihat dari peningkatan hasil gambar siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I tingkat kreativitas siswa mencapai 65 % dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 84,58 %. Skor tertinggi pada siklus I yakni 9 dan meningkat pada siklus II menjadi 12 sedangkan skor terendah dari siklus I adalah 6 dan pada siklus II adalah 8 dari pemaparan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan

bahwa penerapan pendekatan inspiratif dapat meningkatkan kreativitas menggambar siswa kelas I.

DAFTAR RUJUKAN

- Dananjaya, Utomo. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Lowenfeld dan Brittain. (1982). *Creative and Mental Growth*. United States of America : Macmillan Publishing Co., Inc
- Muslich, M. (2014). *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Sobandi, B. (2008). *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
- Tabrani, P. (2014). *Proses Kreasi-Gambar Anak- Proses Belajar*. Bandung : Erlangga.
- Tocharman, M, dkk. (2006). *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung : UPI PRESS
- Ismayato, S. (2010). *Implementasi Creative Problem Solving dalam Pembelajaran Menggambar: Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*, 6, (2), hlm.103-113.
- Septianingrum, F. (2013). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Menggambar Motif Batik Dengan Metode Discovery-Inquiry*. Tanpa volum, nomor dan halaman.