

## UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SENI RUPA MELALUI PAMERAN KARYA SENI SISWA KELAS X SMA

<sup>1)</sup>JEMRI MAARENDE; <sup>2)</sup>DANNY MASINAMBOUW; <sup>3)</sup>KATRINA SIWI

<sup>1)</sup>Tenaga Pengajar Kabupaten Kepulauan Talaud, Sulawesi Utara

<sup>2,3)</sup>Universitas Negeri Manado

Email: <sup>2)</sup> [dannymasinambouw@unima.ac.id](mailto:dannymasinambouw@unima.ac.id)

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar seni rupa melalui pameran seni rupa Kelas X SMA Negeri 1 Melonguane Kecamatan Melonguane, Kabupaten Kepulauan Talaud. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), yang bentuk kajiannya bersifat sistematis reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan penelitian berbentuk spiral dengan empat tahapan seperti planning (Rencana), action (tindakan), observasi (pengamatan) dan reflection (refleksi), sehingga peserta didik benar-bener mampu meningkatkan prestasi belajar seni budaya dan kesenian sekurang-kurangnya 75% siswa memperoleh nilai  $\geq 65$ . Data yang dikumpulkan meliputi hasil belajar siswa, hasil observasi guru, hasil observasi siswa.*

*Hasil kegiatan penelitian siklus I, terdapat 15 siswa atau 46,87% dari 32 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata sebesar 67. Sedangkan hasil penelitian siklus II, terdapat 30 siswa atau 93,75% siswa yang tuntas belajar dengan nilai rata-rata sebesar 80. Dari data ini jelas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa kelas X Sekolah Menengah Atas.*

***Kata Kunci: Motivasi Belajar, Pameran Karya Seni, Seni Rupa***

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar bagi setiap manusia yang menginginkan perubahan kearah lebih baik untuk kehidupan pribadinya, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui pendidikan, manusia berupaya menyerap ilmu pengetahuan, memperluas wawasan, melatih keterampilan, mengembangkan karakter kepribadian yang bermoral, serta menggali segala potensi yang dimilikinya. Bekal pendidikan menjadi pegangan manusia dalam menjalani kehidupan. Pendidikan memegang peran penting dalam memajukan suatu bangsa, karena dibalik bangsa yang maju pasti terdapat sumber daya manusia yang berkualitas. Pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas terus diupayakan pemerintah dengan cara meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Tujuan pendidikan nasional merupakan suatu target yang perlu dicapai oleh siswa dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Tujuan pendidikan dapat tercapai, apabila kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara efektif dan efisien. Hal tersebut menunjukkan bahwa tujuan pendidikan berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan. Pelaksanaan pendidikan di satuan pendidikan tidak terlepas dari kurikulum yang berlaku. Kurikulum adalah suatu alat yang dijadikan pedoman atau acuan untuk mencapai tujuan Pendidikan.

Komponen kurikulum salah satunya yaitu materi atau isi yang memuat mata pelajaran. Pada kurikulum 2013, mata pelajaran di Sekolah Dasar dikelompokkan atas mata pelajaran umum kelompok A dan mata pelajaran umum kelompok B. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 Pasal 5 Ayat (7) menyebutkan bahwa mata pelajaran umum kelompok b sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) huruf b terdiri atas: a. Seni Budaya dan Prakarya; b. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar melalui mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada kurikulum 2013. Pembelajaran seni budaya di Sekolah Dasar terdiri dari pembelajaran seni musik, seni tari, dan seni rupa. Pada hakikatnya menurut Tarjo (2004:16) seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang mengekspresikan sebuah karya melalui garis, bidang atau bentuk, dan warna yang biasa disebut dengan istilah media rupa.

Selama ini pelajaran bidang akademik lebih diutamakan daripada pelajaran non akademis khususnya pelajaran kesenian dan keterampilan. Padahal pelajaran bidang akademik yang dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan pendidikan di Indonesia, sebenarnya hanya mengembangkan otak kiri saja yang memiliki fungsi antara lain: sequen (mengikuti aturan), analysis (kemampuan menganalisa), linear (terarah atau lurus), computarion (penuh perhitungan), logic (logika), fact (segala sesuatu yang nyata), sedangkan otak kanan berfungsi holistik (menyeluruh), intuition (paham tanpa pikir), kreatif (penuh kreatifitas), day dreaming (mengembangkan angan – angan), imagination (imajinasi), dan feeling (perasaan) selama ini hampir tidak mendapat kesempatan berkembang, karena pelajaran kesenian dan ketrampilan yang dapat mengembangkan fungsi otak kanan diabaikan (Muharam dan Sundariyati, 2000:25).

Pembelajaran seni terlebih seni rupa penting karena dapat melatih siswa untuk menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri. Keseimbangan otak kanan dan otak kiri penting bagi siswa, karena dapat menunjang keberhasilannya dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Pamadhi (2014:11.19) yang menjelaskan bahwa pendidikan seni dapat memenuhi kebutuhan naluriah manusia, karena pada dasarnya secara naluriah manusia menyukai keindahan. Rasa indah akan mendorong manusia tertarik pada sesuatu yang dinilai indah baginya, maka melalui pendidikan seni, otak kanan dan otak kiri manusia menjadi seimbang dan dapat bekerja secara simultan. Siswa yang dapat menggunakan kedua belahan otaknya dengan seimbang akan menjadi manusia yang unggul dan berprestasi. Hal ini tentunya dapat mendukung ketercapaian tujuan dari pelaksanaan pembelajaran di Sekolah, untuk itu diharapkan siswa mampu dilatih secara berkesinambungan untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal melalui pembelajaran seni rupa.

Untuk meningkatkan motivasi atau gairah belajar siswa khususnya, serta untuk meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya, maka mata pelajaran KTK khususnya Seni Rupa harus diberi tempat yang sederajat dengan mata pelajaran lainnya. Sebab sejalan dengan tujuannya pembelajaran seni rupa yang perlu dicapai oleh siswa tentunya membutuhkan suatu usaha dan motivasi belajar dari siswa. Semangat belajar inilah dapat dimiliki dengan meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar adalah sebuah penggerak atau pendorong yang membuat seseorang akan tertarik kepada belajar sehingga akan belajar secara terusmenerus. Motivasi yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa.

Menurut Uno (2017:23), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Peran motivasi belajar dalam menentukan penguatan belajar. Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang sedang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang menentukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilalui. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh anak. Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu berusaha mempelajari dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik.

Oleh karena itu salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran seni rupa dilakukan dengan menggunakan media kegiatan pameran, sebab hubungan antara pameran dengan motivasi belajar seni rupa sangat erat hal tersebut sesuai dengan pembelajaran seni rupa yang model pembelajaran terpadu. Di sisi lain, pameran belum pernah dilaksanakan di lingkungan sekolah padahal kegiatan pameran merupakan suatu kegiatan penyajian karya seni rupa sehingga dapat dikomunikasikan dan diapresiasi oleh masyarakat. Pameran juga merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan kepada masyarakat luas melalui media karya seni dari para siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart menyatakan bahwa model penelitian tindakan adalah berbentuk spiral (Aqib, 2009:31). Penelitian tindakan ini bermaksud untuk melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam, dengan cara dan prosedur baru. Tahapan penelitian tindakan kelas (PTK) pada suatu siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan observasi dan refleksi.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Melonguane Kecamatan Melonguane Kabupaten Kepulauan Talaud Propinsi Sulawesi Utara. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2009/2010, subyek penelitian adalah siswa kelas X SMA sebanyak 32 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru terhadap proses pembelajaran dengan media pameran. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Catatan lapangan untuk mencatat setiap tindakan/aktivitas guru maupun siswa, baik yang positif maupun negatif. Tes tertulis digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila adanya peningkatan aktivitas dalam motivasi belajar dengan nilai rata-rata 75.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Siklus I**

Dalam tahap ini guru menerapkan pembelajaran melalui media pameran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Pembelajaran yang telah disusun pada kegiatan siklus I ini akan dilaksanakan 2 (dua) kali pertemuan. Adapun kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam tiga kegiatan yaitu:

- Orientasi (5 menit)  
Sebelum pembelajaran guru mengenalkan terlebih dahulu hasil hasil lomba lukis anak-anak.
- Ekplorasi (20 menit)  
Guru mengajak peserta didik melihat hasil karya seni budaya yang dipamerkan guru. Guru menjelaskan cara membuatnya. Orientasi (5 menit)
- Interpretasi (15 menit)  
Guru meminta peserta didik untuk menggambar apa yang mereka lihat dengan bantuan guru.  
Guru mengajak peserta didik untuk melihat hasil karya sendiri dan membandingkan dengan hasil karya temanya.

Dalam kegiatan observasi dan refleksi, terdapat kendala dan masalah yang muncul dalam pelaksanaan Pembelajaran siklus I Dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I banyak kendala serta masalah yang kami temukan kendala:

- Guru belum melaksanakan alokasi kegiatan belajar dan mengajar dengan baik
- Guru belum optimal memantau kegiatan peserta didik
- Guru kurang tegas dalam menegur peserta didik yang kurang memperhatikan
- Guru kurang menguasai teknik melukis dengan baik
- Guru kurang memahami karakteristik seni anak SD
- Guru kurang memotivasi untuk berkreatifitas dalam bidang seni.
- Anak kurang memperhatikan pembelajaran
- Anak kurang percaya diri menampilkan karya seni.
- Anak tidak mau mengoleksi hasil karya seninya
- Anak tidak mendapatkan kepuasan atas hasil karyanya sendiri. Anak enggan belajar Seni Budaya dan Keterampilan
- Anak tidak berminat mengikuti pameran kelas.

Hasil pembelajaran yang didapat dalam penelitian ini dengan menggunakan media pameran berdasarkan masalah yang bentuk evaluasinya dikerjakan secara mandiri dengan mengacu pada petunjuk yang diberikan guru. Hasil yang dapat diperoleh dari siklus I dapat dilihat bahwa, terdapat 15 siswa atau 46,87% dari 32 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata sebesar 67.

Berdasarkan hasil refleksi peneliti dan observer, maka beberapa kelemahan yang ditemui perlu diperbaiki dalam kegiatan penelitian selanjutnya, baik dalam proses pembelajaran maupun hasil dari upaya peningkatan motivasi belajar siswa tentang materi yang diajarkan. Sedangkan kemajuan yang didapatkan perlu dipertahankan atau ditingkatkan lagi. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus kedua.

## **Deskripsi Siklus II**

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan siklus sebelumnya, yaitu dengan mengaplikasikan media pameran pada seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan orientasi, kegiatan eksplorasi, dan kegiatan interpretasi.

Sebagai tindak lanjut untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media Pameran untuk meningkatkan dan mempertahankan pencapaian penguasaan materi yang ditunjukkan untuk mempertahankan dan memperluas pengetahuan peserta didik tentang peningkatan motivasi belajar.

Pada pelaksana siklus II ini tidak ada kendala atau pun masalah yang sangat berarti hanya saja masih ada beberapa peserta didik yang kurang aktif tentang materi yang diajarkan serta masih terbatasnya kemampuan mereka mengeluarkan ekspresi diri melalui lukisan. Rancangan Strategi penyelesaian masalahnya adalah: memberi motivasi dan arahan kepada peserta didik agar tidak malu menampilkan hasil karyanya apabila belum mampu menampilkan karyanya.

Hasil pembelajaran yang didapat dalam penelitian ini dengan menggunakan media pameran berdasarkan masalah yang bentuk evaluasinya dikerjakan secara mandiri dengan mengacu pada petunjuk yang diberikan guru. Hasil yang dapat diperoleh dari siklus II dapat dilihat bahwa, terdapat 30 siswa atau 93,75% dari 32 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata sebesar 80 yang artinya proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui media pameran terlaksana dengan efektif, karena sudah lebih dimantapkan pada siklus yang kedua.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil yang didapatkan, diperoleh data bahwa upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pameran berjalan dengan tujuan penelitian ini, di mana motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Hasil Kegiatan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II**

Kegiatan	Siklus I	Siklus II
Ketuntasan Belajar	46,87%	93,75%
Nilai Rata-Rata	67	80
Kesimpulan	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 di atas hasil observasi keaktifan belajar siswa menggunakan media pameran pada siklus I masih ketuntasan belajar siswa mencapai 46,87% dari total siswa 32 dengan nilai rata-rata 67 dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar mencapai 93,75% dari total 32 siswa dengan nilai rata-rata 80 dengan kategori sangat baik. hasil peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media pameran meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 46,88%.

Penggunaan media pameran dalam pembelajaran seni rupa membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan memunculkan keaktifan peserta didik karena penggunaan media pameran melibatkan peserta didik berperan aktif untuk menemukan jawaban suatu permasalahan melalui proses berpikir dan diskusi. Penggunaan media pameran menitikberatkan siswa aktif secara mental maupun fisik. Aktivitas mental yang dilakukan dalam penggunaan media pameran dalam pembelajaran seni rupa dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan sehingga mudah diingat peserta didik.

Menurut Gamal Thabroni (2019), pameran seni rupa adalah kegiatan untuk menyajikan karya seni rupa yang merupakan hasil karya berupa ide dan pemikiran seseorang melalui penyampaian yang terencana. Pameran memajang atau memamerkan

karya dengan berbagai pertimbangan dari berbagai sudut pandang. Pertimbangan tersebut meliputi tata letak artistik, kenyamanan penjelajahan, kuratorial, dan berbagai rangkaian acara untuk menyokongnya seperti pembukaan, penutupan, dan artist talk.

### PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dua siklus dengan media pameran dalam pembelajaran seni rupa pada siswa Kelas X SMA Negeri 1 Melonguane dapat meningkatkan motivasi belajar. Hasil kegiatan penelitian siklus I, terdapat 15 siswa atau 46,87% dari 32 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata sebesar 67. Sedangkan hasil penelitian siklus II, terdapat 30 siswa atau 93,75% siswa yang tuntas belajar dengan nilai rata-rata sebesar 80. Dari data ini jelas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa kelas X Sekolah Menengah Atas.

Pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran media pameran diteruskan dan dibiasakan pada setiap guru yang hendak mengajar materi pameran. Pembuatan pameran harus dibuat sebagus mungkin hingga siswa tertarik dan mau mengikuti pameran.

### REFERENSI

- Aqib, Zainal dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB Dan TK*, Bandung: Yrama Widya.
- Muharam & Sundariyati, W. 2000. *Pendidikan Kesenian II (Seni Rupa)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Kebudayaan.
- Pamadhi, H. 2014. *Pendidikan Seni di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Tarjo, E. 2004. *Strategi Belajar Mengajar Seni Rupa*. Bandung: Jurusan Pendidikan Seni Rupa-UPI.
- Thabroni, Gamal. 2019. *Pameran Seni Rupa: Pengertian, Tujuan, Fungsi dan Persiapan*. <https://serupa.id/pameran-seni-rupa/>.
- Uno, H. 2017. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.