

**PENINGKATAN KREATIVITAS DESAIN DENGAN PENERAPAN
METODE *LATERAL THINKING* PADA MATA PELAJARAN CETAK
SARING SISWA KELAS XI KRIA TEKSTIL SMK N 9 SURAKARTA
SEMESTER GASAL TAHUN AJARAN 2011/2012.**

Wijang Agung Nugraha

Prodi Pendidikan Seni Rupa
JPBS FKIP Universitas Sebelas Maret

Abstract: *The objective of research is to improve the design creativity of the XI Textile Work Graders of SMK N 9 Surakarta in the odd semester of 2011/2012 school year using lateral thinking method.*

This study was a classroom action research that applied lateral thinking learning method in sifting casting subject. The subject of research was the XI Textile Work Graders of SMK N 9 Surakarta in the odd semester of 2011/2012 and Mr. Joko Agus P as the teacher of sifting casting subject in SMK N 9 Surakarta. This research was conducted from August to October 2011, through two cycles and each cycle encompassed four activities: planning, acting, observing and reflecting. The data was collected using interview, documentation and observation for the improvement of creativity in psychomotor aspect in practical test form. Understanding the lateral thinking method in screen printing design learning is one attempt to enrich the thinking method understanding in screen printing design learning. To understand this, there should be a discussion about design, and then the discussion about design learning, and creativity as the focus of learning. Thereafter, there should be a discussion of lateral thinking in creativity development and its application in the process of screen printing design making learning.

Keywords: *creativity, lateral thinking, design.*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam pembentukan karakter seorang individu. Maka pendidikan diberikan kepada individu sejak usia dini. Di sekolah siswa diajarkan bermacam – macam mata pelajaran. Selain kecerdasan logika, hal yang patut diajarkan adalah mengenai kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional dapat diberikan melalui pendidikan seni, karena pendidikan seni merupakan pendidikan nilai (Jazuli, 2008:2). Pendidikan seni salah satu bentuk pendidikan nilai, khususnya nilai keindahan. Keindahan yang dimaksud adalah keindahan pada alam maupun karya seni yang dapat di indra, dapat memiliki sifat, ciri, dan prinsip kesatuan, kerumitan, kesungguhan atau penonjolan, keserasian dan keselarasan, keseimbangan dalam proporsi dan irama (Jazuli, 2008:27). Pendidikan seni bagi anak didik sangat dibutuhkan sebagai upaya untuk mengolah perasaan jiwa anak.

SMK N 9 Surakarta merupakan bentuk dari sekolah menengah kejuruan. Salah satu program keahlian yang terdapat di SMK N 9 Surakarta adalah program keahlian tekstil. Menurut data yang ada, di kelas tersebut terdapat 32 siswa dan keseluruhan terdiri dari siswa perempuan. Materi dan pengajaran yang digunakan dalam program keahlian tekstil disesuaikan dengan ketentuan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Tuntutan dalam kurikulum tersebut yaitu mencakup kajian tentang keahlian dalam program keahlian kriya tekstil. Standar kompetensi tersebut adalah membuat karya kriya tekstil dengan teknik cetak saring dan salah satu indikatornya adalah melakukan proses kerja pembuatan karya cetak saring dengan film. Materi yang terdapat dalam indikator tersebut adalah pembuatan desain motif, pembuatan film, proses afdruck dan proses pencetakan. Pembuatan desain motif pada mata pelajaran tersebut merupakan salah satu indikator.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2011 di

kelas XI Tekstil sebanyak 32 siswa menunjukkan bahwa siswa kesulitan untuk membuat tugas mendesain yang diberikan oleh guru. Kesulitan menuangkan ini disebabkan oleh pemahaman siswa yang masih kurang tentang pembuatan desain serta terbatasnya kemampuan siswa dalam berimajinasi. Kurangnya pemahaman siswa tersebut, terbukti ketika guru menugaskan siswa membuat desain, mereka masih bertanya dengan teman yang lain serta berjalan-jalan melihat gambar teman yang pada saat itu sudah mulai menggambar. Sehingga kondisi ini memunculkan masalah adanya peniruan obyek gambar yang sama pada siswa. Adanya peniruan obyek gambar yang sama, menghasilkan karya yang kurang kreatif dan variatif. Keseragaman itu bisa dilihat dari: pemilihan obyek, dan komposisi bentuknya. Membuat desain memang harus memperhatikan unsur – unsur desain seperti unsur garis dan bidang dan juga prinsip desain seperti harmoni, kontras dan irama. Berdasarkan pengamatan di lapangan, kebanyakan siswa belum menerapkan prinsip dan unsur desain. Selain itu kebanyakan siswa juga masih meniru gambar yang telah ada seperti di *cover* buku dan tidak mampu mengolahnya menjadi bentuk yang baru. Di samping itu imajinasi dan fantasi siswa belum mampu mengarah pada hal yang tidak biasa.

Dari berbagai masalah yang dijelaskan di atas, dapat diketahui pokok permasalahan dalam pembelajaran tersebut yaitu (1) pemahaman siswa terhadap desain masih rendah, (2) banyak karya siswa yang meniru gambar lain (gambar teman atau gambar yang sudah ada). (3) terbatasnya kemampuan siswa dalam berimajinasi, mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan. Sehingga memicu timbulnya peniruan obyek gambar yang sama pada dua siswa atau lebih. Akibatnya, karya yang dihasilkan tidak kreatif dan variatif. Jika permasalahan seperti ini tidak diatasi, maka akan

membawa dampak yang kurang baik bagi siswa. Masalah yang akan timbul bila kreativitas tidak diatasi adalah siswa akan tertinggal dengan orang – orang yang lebih kreatif. Apalagi saat ini perkembangan zaman semakin pesat dan persaingan desain juga semakin ketat.

Untuk mencapai kompetensi yang diharapkan, guru harus mendalami dan menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan guru adalah dengan metode *Lateral Thinking*. *Lateral Thinking* merupakan cara berpikir dengan pengubah persepsi terhadap suatu objek atau masalah. *Lateral Thinking* berhubungan erat dengan kreativitas. Kreativitas bisa disebut sebagai deskripsi hasil dan *Lateral Thinking* merupakan deskripsi proses. Kreativitas baru dapat dideskripsikan setelah melihat hasil, sementara *Lateral Thinking* hanya bisa dideskripsikan pada saat proses berjalan.

Pola *Lateral Thinking* merupakan cara berpikir logis dengan dilakukan tahap demi tahap berdasarkan fakta yang ada, untuk mencari berbagai alternatif pemecahan masalah, dan akhirnya memilih alternatif yang paling mungkin menurut logika normal. Dengan demikian dengan gaya *Lateral Thinking* dapat memberikan lingkungan belajar yang lebih kondusif di mana siswa menjadi lebih aktif untuk memecahkan masalah. Di samping itu dengan *Lateral Thinking* siswa akan berpikir secara bebas sesuai dengan imajinasi dan kesenangan mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis memuat perumusan sebagai berikut. Bagaimana penerapan metode *lateral thinking* untuk meningkatkan kreativitas desain pada mata pelajaran cetak saring siswa kelas XI kria tekstil SMK N 9 Surakarta semester gasal tahun ajaran 2011/2012? Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas desain siswa kelas XI kria tekstil SMK N 9 Surakarta semester gasal tahun ajaran 2011/2012 melalui menerapkan metode *Lateral Thinking*.

Pengertian Kreativitas

Menurut Alwasilah kreativitas adalah kemampuan mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru dan produk baru, yang mungkin bersifat fisik seperti teknologi atau bersifat simbolik dan abstrak seperti definisi, rumus, karya sastra atau lukisan. Penjelasan tersebut juga hampir sama dengan apa yang dinyatakan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang menyebutkan bahwa kreatif itu sendiri merupakan kemampuan berdaya cipta, mempunyai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (2008:20).

Prasyarat munculnya kreativitas antara lain adalah : pertama, pengetahuan yang luas tentang bidang yang dikuasainya dan keinginan terus menerus untuk mencari permasalahan baru. Kedua, adanya sejumlah kualitas yang memungkinkan munculnya respon seperti rasa percaya diri, ceria, kukuh pendirian, tidak mengenal lelah dan kesiapan mengambil resiko. Ketiga, adanya kemampuan membagi konsentrasi, dan keempat, adanya keinginan kuat untuk mencapai keseimbangan saat menghadapi persoalan. Kreativitas dapat dibina, ditumbuhkan, dan ditemukan kembali dan ini semua dapat dicapai melalui praktik pendidikan.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas itu sendiri adalah sebuah penciptaan ke dalam bentuk baru, dengan melalui ide - ide yang baru sehingga sesuatu yang baru tersebut merupakan sesuatu hal yang unik karena belum ada yang menyamainya. Kreativitas tersebut dapat muncul karena adanya suatu pengalaman. Pengalaman tersebut adalah suatu kejadian yang pernah dilalui oleh seseorang yang bersifat nyata yaitu dengan jalan pernah dialami. Dengan melalui pengalaman tersebut dari bersifat nyata dan berubah menjadi bersifat abstrak karena tersimpan kedalam ingatan seseorang dan kemudian diubah lagi menjadi suatu hal yang nyata kembali.

Kreativitas dalam perkembangannya sangat dipengaruhi oleh beberapa aspek. Menurut para pakar, aspek kreativitas adalah berdasarkan pada empat P, yaitu pribadi (*person*), proses (*process*), produk (*product*), dan dorongan (*press*) (Utami Munandar, 2004:20).

Pengertian Desain

Secara bahasa kata desain berasal dari bahasa Inggris yaitu *design*. Desain adalah potongan, bentuk, model, pola, konstruksi, mode, tujuan (Echol, 2005:177). Desain tidak dapat dilepaskan dari kehidupan, karena desain merupakan bagian yang tak terpisahkan dari aktivitas manusia sehari – hari.

Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa desain merupakan suatu rancangan yang dibuat dengan tujuan tertentu dengan memiliki suatu keterampilan dan pengetahuan khusus dalam bidangnya. Desain sendiri dalam penyusunannya terdapat unsur – unsur yang membangun, diantaranya yaitu unsur garis, unsur bangun, unsur tekstur, dan unsur warna

Prinsip dan Azas Desain

Selain unsur - unsur tersebut dalam penciptaan sebuah desain perlu memperhatikan suatu dasar - dasar penyusunan atau prinsip desain. Penyusunan atau komposisi dari unsur - unsur estetik merupakan prinsip pengorganisasian unsur dalam desain. Hakekat suatu komposisi yang baik, jika suatu proses penyusunan unsur pendukung karya seni, senantiasa memperhatikan prinsip -prinsip komposisi: harmoni, kontras, irama, gradasi. Prinsip tersebut kadang saling terkait satu dengan yang lain jadi sulit untuk dipisahkan namun kehadirannya dalam suatu karya dapat dinikmati dan memuaskan. Kartika (2004) berpendapat mengenai beberapa hal tentang prinsip desain diantaranya yaitu Harmoni, Kontras, Irama, Gradasi

Penyusunan terhadap sebuah desain memerlukan suatu azas atau hukum yang

mengatur agar dalam penyusunan desain tersebut menjadi tidak kacau. Azas - azas desain diantaranya yaitu: Kesatuan, Keseimbangan, kesederhanaan, aksentuasi, Proporsi.

Metode *Lateral Thinking*

Metode *Lateral Thinking* merupakan pelengkap dari cara berpikir linear atau vertikal. De Bono (1991:40) menjelaskan tentang perbedaan antara *Lateral Thinking* dengan berpikir vertikal. Berpikir vertikal mempunyai sifat yang selektif sedangkan *Lateral Thinking* bersifat generatif. Contoh cara berpikir vertikal adalah mencari berbagai pendekatan sampai menemukan pendekatan yang memberi harapan. Sedangkan dengan *Lateral Thinking* contoh cara berpikir adalah dengan mengembangkan terus sebanyak mungkin pendekatan, bahkan setelah menemukan suatu yang memberi harapan. Dengan berfikir vertikal, informasi digunakan untuk kepentingan seseorang untuk dapat bergerak menuju suatu pemecahan. Tetapi penggunaan berfikir lateral, informasi yang ada digunakan bukan untuk kepentingan sendiri, melainkan sebagai rangsangan agar dapat menghasilkan pembuatan pola kembali. *Lateral Thinking* adalah suatu sikap dan suatu metode untuk menggunakan informasi. *Lateral Thinking* berkaitan dengan perubahan pola. Yang berarti mengambil suatu pola dan kemudian mengembangkannya sebagaimana dilakukan dalam berpikir vertikal. *Lateral Thinking* mencoba untuk membangun kembali pola itu dengan menggabungkan semua permasalahan menjadi satu melalui cara yang lain. Karena urutan masuknya informasi di dalam sistem pemaksimalan diri mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap cara ia disusun, maka perlu ada semacam pembangunan kembali dari pola – pola, agar dapat menggunakan informasi yang terikat dalam pola itu dengan sebaik – baiknya. Berbeda dari cara berpikir linear/vertikal, dengan *Lateral Thinking*

pikiran kita dapat bergerak ke samping guna mencoba persepsi yang berbeda dan membangkitkan konsep-konsep yang berbeda pula, serta memperoleh celah-celah masuk yang berbeda (De Bono, 1991:54). Dengan *Lateral Thinking* kita dapat menggunakan berbagai cara, termasuk provokasi untuk mengeluarkan diri kita dari alur pikir biasa yang sudah lazim dilakukan. Seperti yang diungkapkan oleh De Porter (2007:296) *Lateral Thinking* merupakan cara melihat permasalahan dari sudut pandang yang baru, seolah melompat dari satu tangga ketangga yang lain

Lateral Thinking berkaitan dengan upaya meninjau kembali pola pandang kita dalam mengorganisasikan informasi. *Lateral Thinking* adalah upaya mengubah persepsi terhadap suatu objek atau permasalahan. Dengan *Lateral Thinking* kita mencari berbagai cara pandang terhadap suatu permasalahan. Setiap cara pandang yang ada itu tidak bermula dari cara pandang lain tetapi dihasilkan secara sendiri-sendiri dan mandiri. Dalam pemahaman ini *Lateral Thinking* harus berhubungan dengan eksplorasi sebagaimana persepsi harus berhubungan dengan eksplorasi. Jika kita berjalan mengelilingi sebuah bangunan dan memotretnya dari berbagai sudut pandang, maka semua sudut pandang ini setara dan mengandung potensi sendiri-sendiri.

Brainstorming

Brainstorming (curah gagasan) adalah teknik penyelesaian masalah yang dapat digunakan baik secara individual maupun kelompok (De Porter, 2007:310). Hal ini berisi gagasan – gagasan yang terjadi spontan dengan cara tidak menghakimi. Ini didasarkan pada anggapan bahwa untuk mendapatkan ide – ide besar harus didasari dengan memiliki banyak ide agar dapat memilih. Biasanya, ini juga berkaitan dengan usaha penemuan berbagai program, kegiatan, peluang persoalan, solusi dan seluruh hal-hal yang mendukung adanya perubahan. Dengan

brainstorming seorang individu atau kelompok akan membangkitkan atau memunculkan ide-ide yang segar atau pun liar kemudian dipilih beberapa yang terbaik selanjutnya diambil satu untuk diaktualkan atau diwujudkan. *Brainstorming* lebih efektif bila dilakukan dalam kelompok – kelompok karena dari masing – masing pikiran setiap orang yang terdapat dalam kelompok dirangsang oleh kreativitas yang lain. *Brainstorming* layaknya seperti sebuah konferensi dimana orang – orang duduk mengitari meja dan menuangkan gagasan – gagasan kepada fasilitator yang menuliskannya dipapan tulis atau kertas.

Mengembangkan Alternatif Gagasan

Prinsip yang paling mendasar dari *Lateral Thinking* adalah bahwa setiap cara khusus untuk melihat sesuatu hanyalah satu di antara banyak kemungkinan cara lain. *Lateral Thinking* berkaitan dengan penjelajahan cara lain tersebut dengan membangun dan menyusun kembali informasi yang tersedia. Istilah lateral menunjukkan gerakan ke samping untuk mengembangkan pola – pola alternatif dan bukan gerakan lurus ke depan dengan mengembangkan suatu pola khusus.

De Bono (1991:64) mengatakan bahwa cara pencarian alternatif yang dilakukan kebanyakan orang adalah pencarian alamiah. Dengan pencarian alamiah dalam mencari pendekatan sampai pada batas tertentu atau sampai pada pendekatan yang paling mungkin. Berbeda dengan pencarian alternatif secara lateral, untuk mendapatkan alternatif dilakukan suatu cara yaitu mencari sebanyak mungkin alternatif. Tidak sampai itu saja, *Lateral Thinking* tidak mencari pendekatan yang terbaik, melainkan mencari sebanyak mungkin pendekatan yang berbeda – beda. Pencarian alternatif secara alamiah lebih sering merupakan maksud daripada fakta, sedangkan pencarian alternatif dengan *Lateral Thinking* selalu didasarkan pada unsur kesengajaan. Hal yang membedakan dari keduanya adalah tujuan yang ada

dibalik pencarian alternatif tersebut. Kecenderungan pencarian alternatif secara alamiah bertujuan untuk mencari alternatif agar mendapatkan yang terbaik. *Lateral Thinking* dengan pencarian alternatif yang dilakukan bertujuan untuk memperlunak pola yang kaku dan merangsang munculnya pola baru. Banyak hal yang dapat terjadi dengan pencarian alternatif secara lateral, sejumlah alternatif gagasan dapat dibangkitkan dan kemudian kembali pada alternatif yang paling nyata. Suatu alternatif gagasan yang dikembangkan dapat terbukti sebagai titik tolak yang berguna, dapat memecahkan masalah dan dapat pula digunakan untuk menyusun kembali suatu pola hingga masalah dipecahkan secara tidak langsung. Pencarian alternatif secara lateral tidak akan menghalangi kita untuk menggunakan pendekatan yang paling nyata. Pencarian dilakukan hanya untuk menambahkan alternatif dari pendekatan yang dianggap paling nyata, sehingga dengan banyaknya alternatif, kita dapat memilih pendekatan yang terbaik di antara sekian banyak pendekatan yang ada.

Semantic Interpretation

Dalam ilmu linguistik (ilmu yang mempelajari bahasa) ada dua studi yang khusus menyangkut kata yaitu etimologi dan semantik. Etimologi merupakan studi tentang asal usul kata sedangkan semantic atau semantik merupakan studi yang mempelajari tentang makna/arti kata (Ullman, 2007:1). Di antara kedua ilmu itu, etimologi merupakan disiplin ilmu yang telah mapan atau telah lama dipelajari, sedangkan semantik masih relatif merupakan hal baru. Pendekatan etimologi menjadi posisi kunci dalam kajian kebahasaan. Sedangkan semantik muncul sebagai suatu bagian penting ilmu bahasa.

Semantic merupakan ilmu yang mempelajari arti kata, sedangkan *interpretation* yang berasal dari bahasa Inggris memiliki arti menafsirkan. Jadi

semantic interpretation merupakan menafsirkan menurut arti kata. Melalui pendekatan ini setidaknya akan membantu seseorang menyampaikan ide visualnya dengan baik, karena penciptaan wujud digiring dengan cara mencari, menemukan, dan mengenali tanda-tanda yang bersifat universal dari ide/gagasan tersebut. Penemuan tanda-tanda universal dari ide yang akan disampaikan merupakan dasar untuk membuat bentuk-bentuk yang lebih objektif dan variatif. Karena karakter, pengalaman estetik dan artistik, dan intelektual seseorang akan menampakkan subjektifitas pada orang tersebut. Strategi *semantic interpretation* cukup membantu untuk merealisasikan ide dan mudah dilakukan. Sebagai contoh penerapan *semantic interpretation* di dalam pembuatan teks grafis, dengan mengenali kata sifat tersebut dari katanya. Misalnya ingin membuat visualisasi dengan memiliki sifat kata kecantikan, keluwesan, keanggunan, kelembutan. Dari sifat kata tersebut cukup jelas bahwa dalam pemvisualan kedalam bentuk dapat diidentifikasi melalui garis yang lengkung, memiliki memiliki bentuk yang langsing atau tipis, juga menggunakan warna – warna yang cerah.

Metodologi Penelitian

Teknik pengumpulan informasi tersebut pada prinsipnya adalah cara penilaian kemajuan belajar peserta didik berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan studi dokumenter. Sedangkan teknik analisis data yaitu menggunakan statistik diskriptif komparatif dan teknik analisis kritik. Dalam penelitian ini menggunakan analisis data teknik analisis kritik yaitu berkaitan dengan kegiatan dalam proses belajar mengajar. Hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam menyusun perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya sesuai dengan siklus yang ada. Analisis data

dilakukan bersamaan dan setelah pengumpulan data.

Teknik analisis kritik ini mencakup kegiatan untuk mengungkapkan kelemahan dan kelebihan hasil pekerjaan siswa dalam proses pembelajaran pekerjaan membuat desain, yaitu kaitannya dengan peningkatan kreativitas siswa pada hasil pembuatan desain dari kondisi awal hingga penerapan tindakan siklus I dan siklus II. Hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam menyusun perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya sesuai dengan banyak siklus yang telah diterapkan pada mata pelajaran tersebut. Analisis data dilakukan bersamaan dan setelah pengumpulan data.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini mencakup tiga pokok kegiatan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penyusunan laporan. Adapun persiapan terdiri dari beberapa kegiatan diantaranya adalah penyusunan proposal sebagai rancangan atau rencana pokok penelitian yang akan dilaksanakan; koordinasi dengan kepala sekolah guna melakukan kesepakatan antara pihak sekolah dengan peneliti terkait dengan penelitian yang dilaksanakan; dan terakhir menyusun instrumen penelitian yang berupa lembar observasi.

Adapun pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, mekanisme kerjanya diwujudkan dalam 2 siklus dengan 4 kali pertemuan, yang setiap siklusnya tercakup dari empat kegiatan yaitu: pertama perencanaan, kedua pelaksanaan, ketiga observasi, dan keempat adalah analisis dan refleksi.

Deskripsi Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, pelaksanaannya diwujudkan dalam bentuk siklus, yang setiap siklusnya terdapat empat kegiatan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) adalah analisis dan refleksi. Sebelum tindakan tiap siklus diawali dengan tindakan pra siklus. Dari penelitian yang dilakukan dengan

menerapkan *lateral thinking* diperoleh hasil sebagai berikut.

Pra Siklus

Pra siklus dilaksanakan selama satu kali pertemuan. Pra siklus dilaksanakan setelah observasi awal dan setelah pra siklus barulah dilaksanakannya tindakan siklus. Pra siklus dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum tindakan pada tiap siklus. Sehingga hasil dari tindakan pra siklus dapat digunakan sebagai patokan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang dilakukan setelah tindakan tiap siklus. Berdasarkan pengamatan pada survei awal dapat diketahui pokok permasalahannya yaitu : (1) pemahaman siswa tentang desain masih rendah, (2) terbatasnya siswa dalam berimajinasi, (3) siswa tidak serius, sehingga gambar yang dihasilkan tidak variatif sehingga kebanyakan karya siswa sama dan kurang maksimal. Siswa masih menganggap bahwa desain tidak jauh beda dengan pelajaran menggambar lainnya, yaitu seperti gambar bentuk. Jadi, dengan pemahaman seperti ini siswa akan tertekan pada pengetahuan tentang gambar bentuk yang lebih mengutamakan kemiripan dengan benda sesungguhnya saat menggambar/mendesain.

Siklus I

Siklus I terdiri dua kali pertemuan tiap pertemuan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, refleksi.

Perencanaan

Pelaksanaan siklus I pada pertemuan pertama bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang karakteristik atau anatomi suatu benda. Pada pertemuan pertama peneliti merancang skenario pembelajaran desain cetak saring dengan tema “bunga”. Pelaksanaan tindakan pertemuan kedua bertujuan untuk mengembangkan ide gagasan siswa. Dengan tema bunga ini, diharapkan siswa dapat menganalisis

karakter bunga. Karakter bunga ini bisa diperoleh dari anatomi bentuk bunga. Berdasarkan pengamatan karakter anatomi bunga ini, siswa diharapkan bisa mengembangkan gagasan. Pelaksanaan pembelajaran menerapkan metode *lateral thinking*. Dalam pelaksanaan pembelajaran *lateral thinking* memuat tindakan – tindakan seperti mengembangkan alternatif gagasan, *brainstorming*, serta *semantic interpretation*. Skenario pembelajaran ini akan diterapkan pada pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dilakukan pembelajaran sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Yaitu dimulai dari kegiatan awal seperti pembukaan pembelajaran, penjelasan kegiatan pembelajaran, dan apersepsi. Setelah kegiatan awal dilakukan, kemudian dilakukan kegiatan inti yang berisi penjelasan materi, pembagian kelompok, observasi, presentasi dan *feedback*, dan yang terakhir penugasan. Kegiatan akhir yang dilakukan adalah dengan mengevaluasi karya siswa, dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan setelah itu menutup proses pembelajaran.

Pelaksanaan

Pertemuan tatap muka yang direncanakan dalam tiap siklus adalah dua kali pertemuan. Tiap pertemuan terdiri dari pengelompokan, permodelan, diskusi dan penugasan. Tahap pengelompokan yaitu pembagian kedalam 5 kelompok (satu kelompok berisi 6 - 7 anak). Pemilihan anggota kelompok dibebaskan, hal ini bertujuan agar siswa saat diskusi merasa nyaman untuk berpendapat dengan anggota kelompok. Selanjutnya tahap permodelan yaitu pembagian gambar yang akan di observasi oleh siswa. Setiap kelompok dibagikan gambar yang berbeda tetapi masih dalam satu tema yaitu bunga. Gambar yang dibagikan pada tiap kelompok terdapat 2 buah gambar yang berbeda tetapi masih satu jenis bunga. Hal ini dilakukan untuk memperkaya imajinasi

siswa dan siswa dapat mengenali berbagai karakter bunga. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk diskusi yang tujuannya untuk menganalisis dan mengobservasi karakter bunga. Hasil analisis tersebut ditulis pada gambar yang diberikan atau bisa juga ditulis pada kertas yang lain. Setelah diskusi selesai dan hasil observasi siswa di tulis pada kertas, kemudian siswa mempresentasikan hasil observasi mereka di depan kelas. Untuk diberikan *feed back* terhadap hasil diskusi. Dan yang terakhir adalah penugasan. Setelah presentasi selesai, siswa kemudian melanjutkan untuk membuat desain. Desain dibuat berdasarkan hasil analisis yang telah dibuat pada setiap kelompok. Saat proses mendesain berlangsung, peneliti berkeliling dan mengamati dengan lembar observasi yang telah disiapkan. Siswa juga diberi rangsangan dan motivasi agar mudah dalam proses mendesain.

Observasi dan evaluasi

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dengan menerapkan metode diskusi cukup berhasil. Kondisi kelas menjadi lebih kondusif. siswa terfokus untuk berdiskusi dan menganalisis gambar. Siswa juga lebih aktif untuk bertanya dan berpendapat, para siswa lebih sering berinteraksi untuk memecahkan masalah. Di samping itu pada saat presentasi para siswa terlihat antusias. Akan tetapi pada saat proses mendesain penerapan metode *lateral thinking* kurang berhasil. Siswa masih belum mampu untuk mengembangkan ide dan imajinasi yang berdasar pada hasil analisis gambar tersebut.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan kedua cukup berhasil. Kondisi kelas menjadi lebih kondusif. siswa terfokus untuk berdiskusi dan menganalisis gambar. Siswa juga lebih aktif untuk bertanya dan berpendapat, para siswa lebih sering berinteraksi untuk memecahkan masalah. Dan pada saat presentasi para siswa terlihat lebih antusias. Di samping itu proses mendesain

dengan penerapan metode *lateral thinking* lebih berhasil dibanding dengan pertemuan pertama. Siswa lebih mampu untuk mengembangkan ide dan imajinasi yang berdasar pada hasil analisis gambar tersebut. Siswa juga sedikit lebih mengerti tentang pembuatan dan pengembangan desain. Penjelasan awal oleh peneliti tentang bagaimana mengembangkan ide kreatif yang beserta diberi contoh desain membantu siswa untuk memahami tentang desain. Ketepatan pengumpulan karya pun juga tercapai.

Refleksi

Refleksi dilakukan dengan cara data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dikumpulkan dan dianalisis sehingga dapat diketahui tingkat kreativitas siswa dalam KBM cetak saring. Berdasarkan hasil observasi di atas, maka peneliti maka peneliti berupaya menggali faktor penyebab dalam melakukan refleksi pada siklus ke-I sebagai berikut: (1) Kegiatan diskusi yang dilakukan oleh siswa terbukti meningkatkan keaktifan siswa. Siswa lebih aktif dalam mengungkapkan pendapat. Di samping itu diskusi mampu membangkitkan semangat mendesain. Hal tersebut terbukti ketika setelah proses diskusi kemudian dilanjutkan untuk mendesain, siswa langsung menyiapkan peralatan mendesain dan langsung mengerjakan tugas. (2) Presentasi yang dilakukan siswa membuat suasana kelas menjadi lebih aktif, siswa menjadi lebih percaya diri. (3) Penerapan metode *lateral thinking* belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat pada penjelasan yaitu dilihat dari karya siswa, kebanyakan siswa masih belum sepenuhnya memanfaatkan bidang gambar. Ketika membuat desain siswa masih terpusat pada satu tempat bidang gambar. Belum menambahkan objek – objek pelengkap untuk lebih membuat variasi terhadap desain. kemudian desain belum menerapkan keseimbangan desain (desain hanya berada di salah satu bidang gambar saja) dan pengulangan terhadap

desain untuk menambah variasi motif karya. dan yang terakhir adalah karya siswa beberapa masih mirip, belum mampu mengembangkan motif desain cetak saring.

Siklus II

Siklus II terdiri dua kali pertemuan tiap pertemuan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, refleksi.

Perencanaan

Pelaksanaan siklus II pada pertemuan pertama bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang desain. Karena selama ini siswa menilai membuat desain itu sama saja dengan membuat gambar bentuk. Jadi untuk membuat para siswa memahami apa yang dimaksud dengan desain harus dijelaskan tentang desain diantaranya yaitu azas – azas desain dan prinsip desain.

Pelaksanaan siklus II pada pertemuan kedua bertujuan untuk meningkatkan kreativitas desain. Pada pertemuan kedua, siswa tetap diberi penjelasan mengenai azas dan prinsip desain disertai dengan analisis desain. Setelah siswa diberikan penjelasan desain kemudian siswa mulai menganalisis contoh desain yang diberikan oleh peneliti. Kemudian contoh desain diambil oleh peneliti dan kemudian siswa membuat desain berdasarkan analisis desain tersebut. Siswa juga diberi kesempatan untuk mengembangkan sendiri prinsip atau azas dalam mendesain.

Pelaksanaan

Pertemuan tatap muka yang direncanakan dalam tiap siklus adalah dua kali pertemuan. Tiap pertemuan terdiri dari pengelompokan, permodelan, diskusi dan penugasan. Tahap pengelompokan yaitu pembagian kedalam 5 kelompok (satu kelompok berisi 6 - 7 anak). Pemilihan anggota kelompok dibebaskan, hal ini bertujuan agar siswa saat diskusi merasa

nyaman untuk berpendapat dengan anggota kelompok. Selanjutnya tahap permodelan yaitu pembagian gambar yang akan di observasi oleh siswa. Setiap kelompok dibagikan gambar yang berbeda tetapi masih dalam satu tema yaitu bunga. Gambar yang dibagikan pada tiap kelompok terdapat 2 buah gambar yang berbeda tetapi masih satu jenis bunga. Hal ini dilakukan untuk memperkaya imajinasi siswa dan siswa dapat mengenali berbagai karakter bunga. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk diskusi yang tujuannya untuk menganalisis dan mengobservasi karakter bunga. Hasil analisis tersebut ditulis pada gambar yang diberikan atau bisa juga ditulis pada kertas yang lain. Setelah diskusi selesai dan hasil observasi siswa di tulis pada kertas, kemudian siswa mempresentasikan hasil observasi mereka di depan kelas. Untuk diberikan *feed back* terhadap hasil diskusi. Dan yang terakhir adalah penugasan. Setelah presentasi selesai, siswa kemudian melanjutkan untuk membuat desain. Desain dibuat berdasarkan hasil analisis yang telah dibuat pada setiap kelompok. Saat proses mendesain berlangsung, peneliti berkeliling dan mengamati dengan lembar observasi yang telah disiapkan. Siswa juga diberi rangsangan dan motivasi agar mudah dalam proses mendesain.

Observasi dan evaluasi

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan pertama siklus II dengan memberikan penjelasan mengenai desain cukup berhasil. Siswa menjadi lebih antusias ketika dijelaskan mengenai azas dan prinsip desain. Banyak siswa yang awalnya belum begitu mengetahui tentang azas dan prinsip desain menjadi lebih tahu, sehingga siswa mampu menerapkannya kedalam desain. Diskusi yang dilakukan pada siklus II juga lebih aktif, dikarenakan hal yang di observasi berbeda dengan yang dilakukan pada siklus I. Pada siklus I siswa hanya mengobservasi anatomi bunga. Akan tetapi, pada siklus II siswa menjadi lebih aktif dan lebih sering

bertanya karena, siswa diharuskan untuk menemukan azas dan prinsip yang diterapkan pada desain yang diobservasi.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan kedua siklus II dengan memberikan penjelasan mengenai desain dan memberikan contoh desain – desain yang lain cukup berhasil. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias ketika dijelaskan mengenai azas dan prinsip desain pada sebuah desain. Siswa menjadi lebih mengerti tentang prinsip dan azas desain. Contoh – contoh desain yang diperlihatkan membuat siswa lebih tertarik untuk membuat desain.

Refleksi

Refleksi dilakukan dengan cara, data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan dianalisis sehingga dapat diketahui tingkat kreativitas siswa dalam KBM cetak saring. Berdasarkan hasil observasi diatas,

Kemudian setelah adanya tindakan pada siklus ke-II menghasilkan analisis yang berbeda. Ada peningkatan terhadap karya desain setelah penjelasan mengenai prinsip maupun azas desain. Refleksi yang dihasilkan pada siklus ke-II adalah sebagai berikut: (1) Kegiatan diskusi yang dilakukan oleh siswa terbukti meningkatkan keaktifan siswa. Siswa lebih aktif dalam mengungkapkan pendapat. Disamping itu diskusi mampu membangkitkan semangat mendesain. Hal tersebut terbukti ketika setelah proses diskusi kemudian dilanjutkan untuk mendesain siswa langsung menyiapkan peralatan mendesain dan langsung mengerjakan tugas. (2) Presentasi yang dilakukan siswa membuat suasana kelas menjadi lebih aktif, siswa menjadi lebih percaya diri. (3) Penerapan metode *lateral thinking* dengan penjelasan tentang desain terlebih dahulu, terbukti mampu untuk meningkatkan kemampuan dalam mendesain. siswa lebih bisa menemukan ide – ide baru dalam mengkomposisikan objek dan bentuk. Siswa yang pada awalnya hanya membuat satu objek

ditengah atau dipinggir bidang gambar, kini mampu untuk membuat berbagai variasi komposisi desain. (4) Meningkatkan rasa percaya diri siswa. Setelah diberi penjelasan tentang mendesain, siswa menjadi tidak takut salah dalam mendesain. (5) Memberikan pengawasan kepada siswa yang masih bingung dalam membuat desain. Terutama saat mendesain berdasarkan hasil analisis gambar. Sehingga siswa mampu mengoptimalkan karya dalam membuat desain. (6) Siswa mampu menerapkan azas dan prinsip desain dengan baik.

Berdasarkan data yang diperoleh, untuk setiap ketercapaian indikator pada tiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel ketercapaian indikator tiap siklus

No	Sub indikator Keberagaman desain	Pr a Sikl us	Siklus I		Siklus II	
			Pert emu an Pert ama	Pert emu an Ked ua	Pert emu an pert ama	Pert emu an ked ua
1	Keberagaman desain	42,6 %	50%	61,4 %	77,1 %	83,3 %
2	Variasi desain	37,5 %	39,1 %	62,5 %	76,6 %	82,7 %

Simpulan dan saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tindakan kelas diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, Siswa kelas XI kria tekstil SMK N 9 Surakarta di beri penjelasan mengenai desain seperti prinsip

desain dan azas desain kemudian diberi contoh – contoh desain yang menerapkan prinsip / azas desain tersebut melalui tayangan *slide* LCD.

Kedua, Siswa dibagi menjadi 5 – 6 kelompok, dengan tujuan agar siswa menjadi lebih aktif dan terjadi interaksi antar siswa. Sehingga siswa bisa tukar menukar pendapat dan suasana kelas menjadi tidak membosankan.

Ketiga, Siswa melakukan apresiasi karya dengan menganalisis contoh gambar atau desain, dalam upaya siswa dapat menemukan ide kreatif. Melalui apresiasi karya siswa dapat melakukan *brainstorming* dan mengembangkan alternatif gagasan untuk menemukan ide – ide baru untuk digunakan dalam mendesain.

Keempat, Siswa berimajinasi dan melakukan *brainstorming* yang kedua saat melakukan pembuatan desain, berdasarkan sumber ide penciptaan yang telah dibuatnya.

Kelima, Siswa membuat desain sesuai dengan ide dan kreasi mereka masing – masing sesuai dengan tema.

Berdasarkan simpulan dalam penelitian dapat diberikan saran bahwa dalam pembuatan desain seharusnya diharapkan agar menerapkan metode *lateral thinking* dalam proses pembelajaran mata pelajaran cetak saring. Saran yang kedua adalah bagi sekolah SMK N 9 Surakarta hendaknya memberikan perhatian pada ketersediaan sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran cetak saring sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Sedangkan untuk saran yang ketiga adalah bagi peneliti yang ingin menerapkan metode *lateral thinking* bisa bekerja sama dan berkolaborasi dengan guru di kelas atau sekolah yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A.C. (2008). *Filsafat Bahasa dan Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- De Bono, E. (1993). *Berpikir Lateral*. Jakarta : Erlangga.
- De Porter, B. & Hernacki, M. (2007). *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. Bandung : Kaifa.
- Kartika, D.S. & Prawira, N.G. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Echol, J.M. (2005). *Kamus Inggris – Indonesia*. Jakarta : Gramedia.
- Jazuli, M. (2008). *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Surabaya : Unesa University Press.
- Kusuma, W. & Dwitagama, D. (2009). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Indeks.
- Kusumarini, Y. (2004). *Berpikir Lateral Dalam Perspektif Pembelajaran Desain*. diperoleh 17 maret 2011 dari <http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/>
- Moleong, L.J. (1990). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Rosda Karya.
- Mujiman, H. (2006). *Belajar Mandiri*. Surakarta : UNS Press.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sachari, A. (1986). *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta : CV Rajawali.
- Sadhori, S.N. (1984). *Pengetahuan dan Keterampilan Sablon (Screen Printing)*. Bandung : Angkasa.
- Subyantoro. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang : CV Widya Karya.
- Sudijono, A. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali pers.
- Sugiyanto. (2008). *Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : UNS Press.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, N.S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Tim Pustaka Phoenix. (2009). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT Media Pustaka Phoenix.
- Ullmann, S. (2007). *Pengantar Semantik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wibawa, B. & Mukti, F. (2001). *Media pengajaran*. Bandung: CV Maulana.
- Wiryanawan, S.A. (1990). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Universitas Terbuka.

