

Project Based Learning Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 4 Takalar

Israwati Hamsar¹, Besse Qur'ani²

^{1,2} Universitas Negeri Makassar

*Correspondent Email: israwatihamsar@unm.ac.id

Article History:

Received:

Revised:

Accepted:

Keywords:

Project Based Learning;

Seni Budaya;

Aktivitas Belajar;

Peserta Didik

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran project based learning pada mata pelajaran seni budaya. metode penelitian yang digunakan merupakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis deksriptif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik, hal ini dapat dilihat dari frekuensi tertinggi pada aktivitas belajar peserta didik pertemuan 1 dengan kriteria cukup baik sebanyak 21 peserta didik atau sebesar 61.8%. Kemudian pada pertemuan 5 dengan kriteria baik sebanyak 24 atau sebesar 70.6%.

Abstract: *This study aims to determine the increase in students' learning activities using the project-based learning model in arts and culture subjects. the research method used is a quantitative method with the type of experimental research, the results of the research show that the results of the descriptive analysis show that there is an increase in the learning activities of students, this can be seen from the highest frequency in the learning activities of students in meeting 1 with good enough criteria as many as 21 students or by 61.8%. Then at meeting 5 with good criteria as many as 24 or 70.6%.*

Pendahuluan

Sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas peserta didik perlu diterapkan proses pembelajaran yang lebih bervariasi, apalagi di SMA Negeri 4 Takalar terdapat mata pelajaran seni budaya yang dimana peserta didik dipersiapkan mampu membuat karya dengan baik dan kreatif. Namun, pada kenyataannya mata pelajaran seni budaya hanya diberikan dalam lingkup praktek seni rupa saja dan peserta didik sesekali mendapatkan pelajaran seni budaya lainnya seperti, seni Musik dan Tari pada kegiatan ekstra kurikuler sekolah saja, Padahal sebenarnya mata pelajaran Seni Budaya dapat dijadikan sebagai ajang pengembangan kreativitas lebih, karena didalamnya peserta didik dapat membuat karya sesuai kreativitas masing-masing peserta didik.

Memperhatikan kondisi yang ada, pada mata pelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Atas (SMA) masih banyak yang belum memaksimalkan mata pelajaran ini. Mata pelajaran Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang perlu dikembangkan dalam lingkup sekolah menengah atas (SMA) pada saat ini. Karena banyak anak muda sekarang yang belum mengetahui tentang Seni Budaya itu sendiri, namun demikian tidak sedikit pula yang

mengetahui apa itu Seni tetapi hanya sebatas pengetahuan saja. Jika mata pelajaran Seni Budaya lebih dimaksimalkan dengan menerapkan kegiatan praktek atau menerapkan model pembelajaran project based learning pada mata pelajaran seni budaya secara maksimal tidak hanya diberikan secara teoritis maka kreativitas peserta didik akan lebih maksimal lagi, sehubungan dengan hal tersebut peningkatan aktivitas belajar peserta didik akan lebih terlihat apabila peserta didik lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dalam hal ini peserta didik dapat melakukan hal lebih, melakukan hal yang lebih inovatif dalam proses pembelajarannya seperti membuat ide-ide kreatif untuk menghasilkan suatu proyek atau karya yang nantinya peserta didik dapat menguraikan apa yang ia telah dapatkan dalam proses pembelajaran itu.

Sebagai upaya untuk membuat peserta didik lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran diperlukan proses pendekatan pembelajaran yang baik yang dapat mengarahkan siswa agar menumbuhkan rasa keingintahuan lebih dalam dirinya, salah satunya guru dapat menerapkan proses pendekatan Saintifik dengan menggunakan model pembelajaran project based learning dalam proses pembelajarannya. Melalui pendekatan saintifik, proses pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar peserta didik aktif, dan peserta didik juga dilatih untuk dapat menyeimbangkan antara pengetahuan yang baru dan pengetahuan yang lama agar dapat sejalan dengan baik, dalam proses pendekatan saintifik juga peserta didik dilatih untuk dapat menerapkan 5M dalam kegiatan pembelajarannya yakni dapat mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring, kegiatan tersebut keseluruhannya bertujuan agar peserta didik dapat berperan aktif dan lebih kreatif dalam proses pembelajarannya.

Selanjutnya guru juga dapat menggunakan model pembelajaran project based learning, yang secara tidak sengaja dalam kegiatan model pembelajaran ini peserta didik mau tidak mau akan sangat terlibat aktif, karna dengan adanya suatu proyek atau karya yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tugas, peserta didik dituntut untuk berpikir kreatif, dapat mandiri, mempunyai pendapat sendiri, dan mampu menjalin kerja sama yang baik antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain, dengan demikian proses pembelajaran dikelas dapat berjalan dengan maksimal, sehingga peserta didik tidak gampang merasa bosan dengan suasana kelas yang tergolong monoton karena tidak adanya kegiatan diskusi bersama atau melakukan hal lebih dalam proses pembelajarannya.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas memang sangat dibutuhkan wadah atau metode yang bisa digunakan untuk mengembangkan aktivitas peserta didik selama melakukan pembelajaran seni budaya, dengan diterapkannya proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dan juga menggunakan model pembelajaran project based learning proses pembelajaran diharapkan dapat berjalan dengan efektif, karena dalam proses pendekatan dan model pembelajaran ini lebih menitik beratkan pada pembelajaran berbasis praktek, yaitu peserta didik diberi pemahaman, materi dan contoh-contoh pembelajaran, kemudian peserta didik diberikan suatu proyek atau tugas yang bertujuan untuk dapat meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik pada masing-masing aspek mata pelajaran seni budaya.

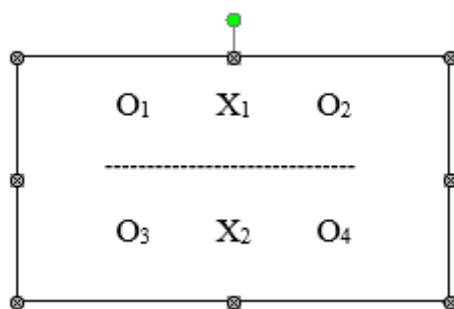
Mata pelajaran seni budaya semata-mata bukan hanya disampaikan secara teoritis melainkan melakukan kegiatan praktek langsung yang diarahkan oleh guru dalam proses belajar mengajar dikelas, dengan kegiatan ini juga akan merangsang peserta didik untuk bisa berkreasi menuangkan ide-ide kreatif yang dimiliki oleh peserta didik hingga menjadi sebuah

karya yang bernilai jual. Dengan praktek pula peserta didik dapat meningkatkan kreativitasnya dan memungkinkan hasil belajar juga akan memberikan hasil yang baik).

Metode

Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen atau eksperimen semu, yaitu metode eksperimen yang pengontrolannya dilakukan terhadap satu variabel saja, yaitu variabel yang dipandang paling dominan. Kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran project based learning (PjBL) dan Kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Metode ini akan ditentukan dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penentuan sampel tidak dipilih secara random. Penelitian dengan menggunakan metode penelitian eksperimen semu bertujuan untuk mengetahui efek dari perlakuan yang diberikan pada Kelompok eksperimen dan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara Kelompok yang diberi perlakuan dengan Kelompok yang tidak diberi perlakuan.

Perlakuan yang diberikan pada Kelompok eksperimen ini adalah model pembelajaran project based learning dalam pembelajaran seni budaya, sementara itu sebagai pembanding Kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional/ceramah. Penelitian ini mengambil tempat/lokasi pada SMA Negeri 4 Takalar yang terletak di Sawakung Beba Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar. Waktu penelitian atau observasi langsung mengenai proses pembelajaran seni budaya berbasis sendratasik dilakukan pada semester genap 2020/2021



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan :

- O₁ : Kemampuan Awal atau *Pretest* Kelompok Eksperimen
- O₂ : Kemampuan Akhir atau *Posttest* Kelompok Eksperimen
- X₁ : Perlakuan (*Treatment*) pada kelompok eksperimen dengan penggunaan model *project based learning*
- O₃ : Kemampuan Awal atau *Pretest* Kelompok Kontrol
- X₂ : Perlakuan (*Treatment*) pada kelompok kontrol dengan penggunaan model pembelajaran konvensional
- O₄ : Kemampuan Akhir atau *Post-test* Kelompok Kontrol

Metode ini akan ditentukan dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penentuan sampel tidak dipilih secara random. Penelitian dengan menggunakan metode penelitian eksperimen semu bertujuan untuk mengetahui efek dari perlakuan yang diberikan pada Kelompok eksperimen dan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara Kelompok yang diberi perlakuan dengan Kelompok yang tidak diberi perlakuan. Perlakuan yang diberikan pada Kelompok eksperimen ini adalah model pembelajaran *project based learning* dalam pembelajaran seni budaya, sementara itu sebagai pembandingan Kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional/ceramah.

Hasil dan Pembahasan

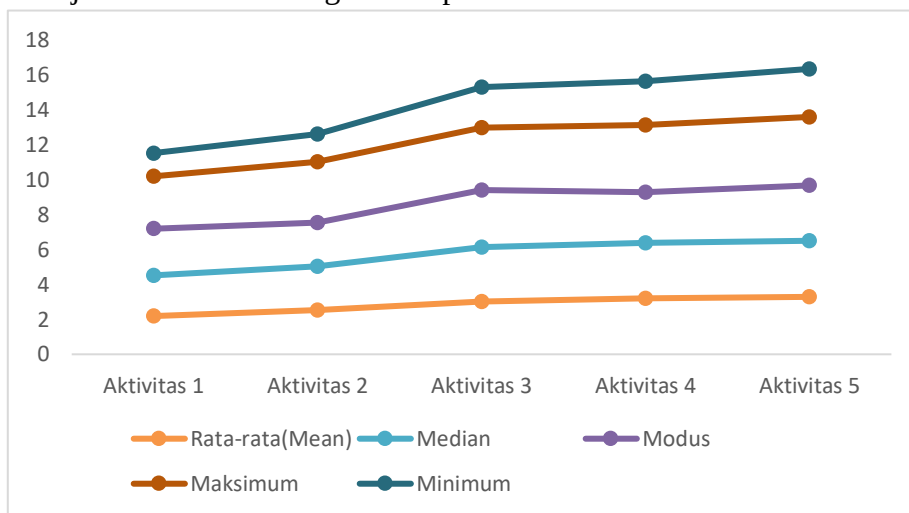
Data penelitian peningkatan kreativitas dan aktivitas belajar peserta didik diperoleh dari hasil observasi pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, untuk melihat respon peserta didik terhadap model pembelajaran tersebut diperoleh dari angket yang diberikan kepada peserta didik Kelas X. Mia. 2 sebagai kelompok yang menerima perlakuan (eksperimen), dan untuk hasil belajar peserta didik diperoleh dari pre-test dan post test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pre-test dilakukan sebelum diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman tentang model pembelajaran *project based learning*. setelah diberikan perlakuan maka dilakukan post-test untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman peserta didik terhadap model pembelajaran yang telah diberikan.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama 6 minggu dalam proses pembelajaran mulai dari tanggal 04 januari 2021 – 15 februari 2021 dengan durasi waktu 90 menit dalam satu kali pertemuan. Adapun mata pelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian yakni Mata pelajaran Seni Budaya. Hasil penelitian atau data aktivitas belajar peserta didik diperoleh dari lembar observasi dengan 12 butir pernyataan yang diperoleh dari aktivitas selama penerapan model pembelajaran *project based learning*.

Tabel. 1 Data Hasil Analisis Deskriptif Aktivitas Kelompok Eksperimen

Ukuran Tendensi Sentral dan Dispersi	Data Aktivitas				
	Pert-1	Pert-2	Pert-3	Pert-4	Pert-5
Jumlah sampel (N) Valid	34	34	34	34	34
Rata-rata Skor (<i>Mean</i>)	2.19	2.53	3.02	3.20	3.29
Standar Deviasi Skor (<i>Mean</i>)	0.465	0.493	0.366	0.336	0.299
<i>Median</i> Skor	2.33	2.50	3.12	3.17	3.21
<i>Modus</i> Skor	2.67	2.50	3.25	2.92	3.17
Rentang (<i>Range</i>) Skor	1.67	1.92	1.25	1.33	1.17
Minimum Skor	1.33	1.58	2.33	2.50	2.75
Maksimum Skor	3.00	3.50	3.58	3.83	3.92

Berdasarkan Tabel.1 di atas dilihat bahwa aktivitas belajar peserta didik kelompok eksperimen pada pertemuan 1 sampai pertemuan 5 mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan pada nilai rata-rata *mean* pada pertemuan 1 sampai pertemuan 5. Untuk menggambarkan data dari Tabel.1 di atas, data aktivitas belajar pada kelompok eksperimen disajikan dalam bentuk grafik seperti Gambar 2. di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Aktivitas Belajar Kelompok eksperimen

Adapun distribusi frekuensi aktivitas peserta didik kelompok eksperimen pada pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 5 dapat dilihat pada Tabel 2. berikut ini:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Aktivitas

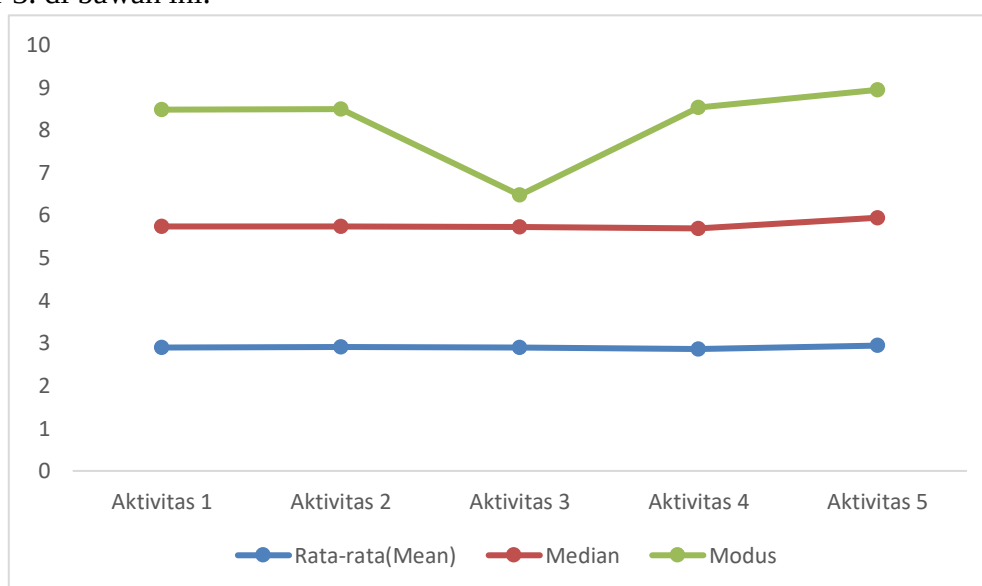
Skor	Kriteria	Data Aktivitas siswa									
		F.1	%	F.2	%	F.3	%	F.4	%	F5	%
3.50 – 4.00	Sangat Baik	0	0%	1	3%	3	8.8 %	8	23.5	10	29.4 %
2.50 – 3.49	Baik	10	29.4 %	23	67.6 %	27	79.4 %	26	76.5 %	24	70.6 %
1.50 – 2.49	Cukup Baik	21	61.8 %	10	29.4 %	4	11.8 %	0	0%	0	0%
1.00 – 1.49	Kurang Baik	3	8.8 %	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total		34	100 %	34	100 %	34	100 %	34	100 %	34	100 %

Berdasarkan Tabel 2. di atas diketahui frekuensi tertinggi pada aktivitas belajar peserta didik pertemuan 1 dengan kriteria cukup baik sebanyak 21 peserta didik atau sebesar 61.8%. Kemudian pada pertemuan 5 dengan kriteria baik sebanyak 24 atau sebesar 70.6%. Hal ini berarti penerapan model *project based learning* terhadap peserta didik kelompok eksperimen mengalami peningkatan aktivitas belajar. Hasil penelitian atau data aktivitas belajar peserta didik kelompok kontrol diperoleh dari lembar observasi dengan 12 butir pernyataan yang diperoleh dari aktivitas selama penerapan pembelajaran konvensional.

Tabel 3. Data Hasil Analisis Deskriptif Aktivitas Kelompok Kontrol

Ukuran Tendensi Sentral dan Dispersi	Data Aktivitas				
	Pert-1	Pert-2	Pert-3	Pert-4	Pert-5
Jumlah sampel (N) Valid	32	32	32	32	32
Rata-rata Skor (<i>Mean</i>)	2.90	2.91	2.89	2.86	2.94
Standar Deviasi Skor (<i>Mean</i>)	0.469	0.409	0.398	0.477	0.501
<i>Median</i> Skor	2.83	2.83	2.83	2.83	3.00
<i>Modus</i> Skor	2.75	2.75	2.75	2.83	3.00
Rentang (<i>Range</i>) Skor	1.50	1.41	1.50	1.58	1.66
Minimum Skor	2.25	2.17	2.08	2.17	2.17
Maksimum Skor	3.75	3.58	3.58	3.75	3.83

Berdasarkan Tabel 3. di atas dilihat bahwa aktivitas belajar peserta didik kelompok kontrol pada pertemuan 1 sampai pertemuan 5 mengalami peningkatan namun tidak terjadi peningkatan pada setiap pertemuannya. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan pada nilai rata-rata *mean* pada pertemuan 1 sampai pertemuan 5. Untuk menggambarkan data dari tabel 3. di atas, data aktivitas belajar pada kelompok kontrol disajikan dalam bentuk grafik seperti Gambar 3. di bawah ini.



Gambar 3. Grafik Aktivitas Belajar Kelompok Kontrol

Adapun distribusi frekuensi aktivitas peserta didik kelompok kontrol pada pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 5 dapat dilihat pada Tabel 4. berikut ini:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Aktivitas

Skor	Kriteria	Data Aktivitas Mahasiswa									
		F.1	%	F.2	%	F.3	%	F.4	%	F5	%
3.50 – 4.00	Sangat Baik	6	18.8 %	2	6.3 %	2	6.3 %	5	15.6 %	5	15.6 %
2.50 – 3.49	Baik	20	62.4 %	25	78.1 %	25	78.1 %	18	56.2 %	21	65.6 %
1.50 – 2.49	Cukup Baik	6	18.8 %	5	15.6 %	5	15.6 %	9	28.1 %	6	18.8 %
1.00 – 1.49	Kurang Baik	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total		32	100 %	32	100 %	32	100 %	32	100 %	32	100 %

Dari Tabel 4. di atas diketahui frekuensi tertinggi pada aktivitas belajar peserta didik pertemuan 1 dengan kriteria baik sebanyak 20 peserta didik atau sebesar 62.4%. Kemudian pada pertemuan 5 dengan kriteria baik sebanyak 21 atau sebesar 65.6%. Hal ini berarti penerapan model pembelajaran konvensional terhadap peserta didik kelompok kontrol mengalami peningkatan aktivitas belajar. Namun tidak terjadi peningkatan pada setiap pertemuan 1 hingga pertemuan 5.

Implementasi model *project based learning* memiliki manfaat yang baik pada seluruh peserta didik kelompok eksperimen dalam penelitian ini. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata dari aktivitas pertemuan 1 hingga pertemuan 5 dari kelompok eksperimen yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini tentunya ditunjukkan oleh peserta didik yang berpartisipasi aktif dalam setiap proses pembelajaran di Kelompok baik yang dilakukan secara individu ataupun kelompok. Peserta didik dapat mengajukan pertanyaan dan mengemukakan setiap ide-ide yang dimilikinya untuk memperoleh solusi atas masalah yang ditemui atau diberikan diawal pembelajaran di Kelompok. Selain itu, peserta didik dapat menjalin komunikasi dan kerja sama yang lebih intensif kepada temannya sehingga kemampuan kerja sama dan komunikasi peserta didik dapat dikembangkan ke arah yang lebih baik lagi.

Hal di atas juga didukung oleh penelitian dari Rezeki et al (2015) yang menunjukkan bahwa setiap siklus pembelajaran dari siklus 1 hingga siklus 2 mengalami peningkatan. Hal ini diperoleh dari kegiatan peserta didik yang aktif bertanya, menjawab, mengemukakan ide dan gagasan pada saat proses pembelajarannya serta peserta didik mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan yang dihadapinya. Penerapan dari model ini juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di Kelompok yang melibatkan kerja proyek, dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator saja. Penelitian ini didukung oleh riset dari Sitaresmi & Saputro (2017) yang menunjukkan bahwa model *project based learning* dapat meningkatkan keaktifan pada setiap aktivitas peserta didik di Kelompok. Model *project based learning* ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi

pelajaran karena peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan suatu proyek dengan difasilitasi oleh gurunya.

Kesimpulan

Aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran project based learning berbasis sendratasik, dalam pengimplementasiannya memiliki manfaat yang baik pada seluruh peserta didik kelompok eksperimen dalam penelitian ini. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata dari aktivitas pertemuan 1 hingga pertemuan 5 dari kelompok eksperimen yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini tentunya ditunjukkan oleh peserta didik yang berpartisipasi aktif dalam setiap proses pembelajaran di Kelompok baik yang dilakukan secara individu ataupun kelompok.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih dan rasa hormat kepada orang tua, Rektor Universitas Negeri Makassar Prof. Dr. Ir. Husain Syam, M. TP., ASEAN Eng, Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar Prof. Dr. Ir. H. Muhammad Yahya, M. Kes., M. Eng., IPU., Dr. St. Aisyah, M.Pd., dan semua pihak yang juga turut memberikan semangat kepada penulis.

Daftar Pustaka

- Alfiana.S, Sidin.A, & Palloan. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Fisika Peserta Didik SMA 2 Bulukumba. *Prosiding Seminar Nasional Fisika PPs Universitas Negeri Makassar*. (Online), Vol.1, (<https://scholar.google.co.id/> Diakses 20 September 2019).
- Astuti. (2016). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Membuat Proyek Sains.(Online), Vol.1, No.1, (<http://dx.doi.org/10.24905/psej.v1i1.488> Diakses 10 Oktober 2019).
- Fauzi, S., & SM, S. B. P. (2019). Empowering Ginger Farmer Through Fostering the Production of Liquid Organic Fertilizer During the Covid-19 Pandemic.
- Johar & Hanum. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta. Grup Penerbit CV Budi Utama.
- Khoiri, N., Marina, A., & Kurniawan, W. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran PjBL (Project Based Learning) terhadap Kemampuan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2). <https://doi.org/10.26877/jp2f.v7i2.1309>
- Lutfia Lusi et al. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Example Non Example Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal On Education*. (Online). Vol. 01, No. 03, (<https://scholar.google.co.id/> Diakses 20 September 2019).
- Madijono. (2019). *Mengenal Seni Rupa Murni*. Semarang. Penerbit Mutiara Aksara.
- Madu, A. (2018). *Meningkatkan Hasil Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik*. Caramedia Communication.

- Najmi, T. H. (n.d.). *Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Padang*. 14.
- Pradita, Y., & Mulyani, B. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA Semester Genap Madrasah Aliyah Negeri Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014*. 4(1), 8.
- Qur'ani, B. (2020). Development Of Learning Tools Project Based Learning To Increasing The Basic Skills Of Catering Students at SMK 6 Makassar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 3(2), 121-128..
- Rahmzatullaili, R., Zubainur, C. M., & Munzir, S. (2017). Kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa melalui penerapan model project based learning. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 10(2), 166–183. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v10i2.104>
- Syamsidah, S., Ratnawati, T., Qurani, B., & Muhiddin, A. (2021). Peningkatan Kualitas Profesionalisme Guru dengan Pelatihan Model Model Pembelajaran. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*.