

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA
DENGAN PENERAPAN MODEL *PROJECT BASE LEARNING (PjBL)*
MENGUNAKAN MINDMAPPING PADA PESERTA DIDIK KELAS X
BDPM 1 SMKN 2 DENPASAR SEMESTER 2 TAHUN 2022/2023**

I Ketut Muada*

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
muadaketut@gmail.com

Nazzala Sophie Yustina

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
nazzaopi@gmail.com

ABSTRACT

This research was structured to improve student learning outcomes in learning Arts and Culture using the Project Based Learning (PjBL) learning model for students in class X BDPM 1 SMKN 2 Denpasar in the 2022/2023 Academic Year. This type of research is Classroom Action Research (CAR). Based on the calculation of the value of learning outcomes, the results of student learning scores have fulfilled the requirements to continue in the next cycle, with an average score of 69.3 in cycle I. While in cycle II it was 73.4 so that the target of successful learning outcomes in cycle II was achieved and the average student learning outcomes have exceeded the Minimum Passing Criteria (KKM), which is 70.0 so that research can be stopped and continued with data analysis. Thus the use of Project Based Learning in the subject of Cultural Arts can increase the learning activity of students in class X BDPM 1 SMKN 2 Denpasar in the 2022/2023 Learning Year.

Keywords: *problem based learning, learning motivation, cognitive learning outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini disusun untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Seni Budaya menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada peserta didik kelas X BDPM 1 SMKN 2 Denpasar tahun Pembelajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan perhitungan nilai hasil belajar, hasil nilai belajar peserta didik telah memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada siklus berikutnya, dengan rata-rata nilai sebesar 69,3 pada siklus I. Sedangkan pada siklus II adalah 73,4 sehingga target keberhasilan hasil belajar pada siklus II tercapai dan rata-rata hasil belajar siswa telah melampaui Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) yaitu 70,0 sehingga penelitian dapat dihentikan dan dilanjutkan dengan analisis data. Dengan demikian penggunaan Pembelajaran Project Based Learning dalam mata pelajaran Seni Budaya dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas X BDPM 1 SMKN 2 Denpasar tahun Pembelajaran 2022/2023.

Kata Kunci : problem based learning, motivasi belajar, hasil belajar kognitif.

PENDAHULUAN

Pendidik adalah salah satu aspek penting tercapainya tujuan dari pendidikan. Maka dari itu, pemerintah memberikan perhatian secara khusus untuk mengembangkan kompetensi para pengajar. Mendikbud Ristek mengatakan pentingnya peran guru dalam pembentukan karakter peserta didik sehingga tidak dapat digantikan oleh teknologi.

Kemampuan mengajar yang baik dan benar merupakan salah satu tuntutan sebagai seorang pendidik, sehingga seorang guru harus mampu memilih serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan, dan harus mempertimbangkan tingkat perkembangan peserta didik. Pendekatan yang diterapkan adalah pendekatan scientific yaitu pendekatan yang lebih menekankan pada pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik dan salah satu model dalam pendekatan scientific adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Meningkatnya hasil belajar bisa timbul karena ada dorongan yang kuat dari diri sendiri. Selain dari diri sendiri hasil belajar juga bisa timbul karena adanya dorongan yang kuat dari keluarga, orangtua dan lingkungan terutama para guru. Dalam kegiatan belajar, hasil belajar berperan sebagai tolong ukur keberhasilan pembelajaran. Apabila hasil belajar peserta didik tinggi terhadap mata pelajaran tersebut, peserta didik dianggap memahami materi dan proses pembelajaran telah berhasil. Tetapi sebaliknya, jika peserta didik memiliki hasil belajar yang rendah, peserta didik pun memiliki prestasi belajar yang kurang. Oleh karena itu pembelajaran yang kurang menarik, metode yang dipakai kurang variatif menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah.

Dalam kenyataannya pada diri peserta didik sering terjadi kejenuhan dalam belajar. Untuk itu salah satu usaha guru adalah dengan memanfaatkan media. Dalam pemanfaatan media pendidikan terkadang hanya untuk verbalisme belaka sehingga sifat media yang hanya digunakan sebagai alat bantu dan peserta didik hanya sebagai penonton dari media yang digunakan gurunya. Dalam hal ini media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, yaitu gambar, model objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar peserta didik.

Penggunaan media diharapkan mampu membangkitkan hasil belajar peserta didik, membantu keefektifan proses pembelajaran serta dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingat informasi yang diberikan. Oleh karena itu penulis membuat media belajar *Mind Mapping* dengan model pembelajaran *Project Base Learning* (PjBL). Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya berperan aktif dalam kelas.

Peserta didik juga dapat berperan aktif dalam kelas pada saat guru memberi pertanyaan mengenai materi yang sudah dijelaskan. Maka dari itu media power point yang digunakan oleh guru tersebut peneliti mengkombinasikan dengan media *Mind Mapping*. Sehingga tidak terpaku pada isi dari power point saja untuk menyampaikan isi materi. Sehingga peserta didik dapat fokus dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan diatas, peneliti memiliki solusi berupa media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih variatif dan menyenangkan. Media yang digunakan yaitu *Mind Mapping* Pengembangan *Mind Mapping* ini dipilih oleh peneliti supaya meningkatkan semangat belajar peserta didik, dimana peserta didik kelas X BDPM 1 SMKN 2 Denpasar dapat mengkombinasikan antara belajar dan berkreasi.

Terkait uraian di atas penulis melakukan penelitian dengan judul **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya dengan Penerapan *Model Project Base Learning (PjBL)* Menggunakan *Mind Mapping* pada Peserta didik Kelas X BDPM 1 SMKN 2 Denpasar tahun 2022/2023**”

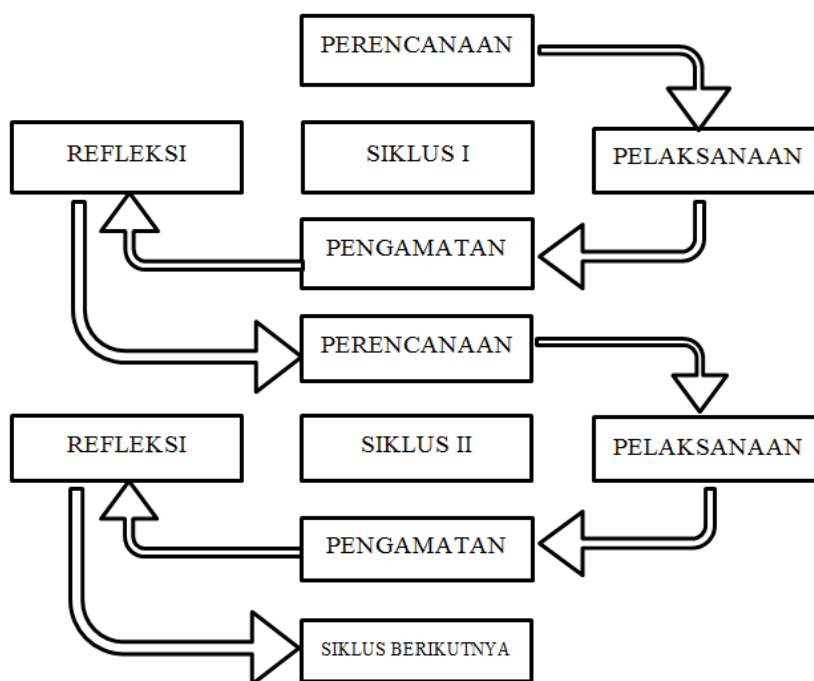
METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran yang dilakukan dikelas secara lebih profesional (Suharsimi, 2008).

Penelitian dilakukan di SMKN 2 Denpasar kelas X BDPM 1 tahun ajaran 2022/2023. Sekolah terletak di Jl. Pendidikan 28 Sidakarya, Kec. Denpasar Selatan, Kota Denpasar Prov. Bali. Waktu pelaksanaan penelitian mulai bulan Januari hingga bulan Maret 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis tes hasil belajar pada setiap siklus didapatkan persentase peserta didik yang termasuk dalam kategori ketuntasan atau memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimala (KKM) yaitu 70. Berikut rangkuman hasil penelitian:



Tabel 1. Rangkuman hasil penelitian

No	Nilai	Jumlah Siswa		Persentase	
		Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
1	4,1 – 5,0	1	0	2,63	0
2	5,1 – 6,0	5	0	13,15	0
3	6,1 – 7,0	15	6	39,47	15,78
4	7,1 – 8,0	13	27	34,21	71,05
5	8,1 – 9,0	4	5	10,52	13,15
Jumlah		38	38	100	100

PEMBAHASAN

Tes Hasil Belajar dilakukan sesudah pembelajaran berlangsung. Dari analisa data terlihat bahwa rata-rata tes hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan setiap siklusnya.

Dari hasil analisa didapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Rata-rata hasil belajar pada siklus I adalah 69,3. Pada siklus I terjadi kenaikan, hanya 6 dari 38 orang siswa yang tidak tuntas belajarnya, sehingga ketuntasan belajar mencapai 84,21%.
2. Dan pada siklus ke II secara keseluruhan siswa yang tuntas belajarnya mencapai 100% dengan rata-rata nilai hasil belajar 73,4. Jika diamati pada setiap siklus rata-

rata hasil belajar siswa terus meningkat artinya rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan secara signifikan setiap siklusnya.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu media *Mind Mapping* dapat membangkitkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Seni Budaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X BDPM 1 SMKN 2 Denpasar dapat disimpulkan sebagai berikut: Pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya dengan menggunakan model pembelajaran Projec Base Learning berbantu media pembelajaran *Mind Mapping* di kelas X dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, Ismet Hariyanto. 2014. Asesmen Pembelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto dan Mulyo Rahardjo. 2012.
- Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta : Gava Media. Depdiknas. 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22, 23, 24 Tahun 2006 tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas. Dewi, Mega Silfia, Ganefri, dan Indrati Kusumaningrum. 2016.
- Srategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta. Elliott, S.N, dkk. 2000. Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learning. Boston: Mc.Graw Hill. Hafid, Hasaruddin. 2013.
- “Application Cooperative model type STAD (Student Teams Achievement Divison) to increase mastery of students learning result of Grade VI Elementary School Kasi – Kassi Makassar.” The International Journal’s Research Journal of Science & IT Management, 2(5) : 27-36. Hamruni. 2012.