
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SENI BUDAYA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*

Made Ciriani

SMK Negeri 2 Singaraja, Buleleng, Indonesia; madeciriani@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Singaraja dengan subjek penelaian adalah siswa Kelas X Akomodasi Perhotelan-1 yang kemampuan siswanya untuk mata pelajaran seni budaya cukup rendah. Objek penelitian adalah prestasi belajar seni budaya. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar seni budaya. Instrumen pengumpulan datanya adalah tes prestasi belajar. Metode analisis datanya adalah deskriptif baik untuk data kualitatif maupun untuk data kuantitatif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah terjadi perubahan prestasi belajar siswa kelas X Akomodasi Perhotelan-1 setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Ini terbukti dari hasil yang diperoleh pada awalnya prestasi belajar siswa rata-rata 68,07 selanjutnya pada siklus I meningkat menjadi 75,26. Dari Siklus I ke Siklus II rata-rata naik menjadi 84,32. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar seni budaya siswa Kelas X Akomodasi Perhotelan-1 SMK Negeri 2 Singaraja Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata Kunci: *problem based learning*, prestasi belajar, seni budaya

Abstract. This research was conducted at SMK Negeri 2 Singaraja with the research subject being students of Class X Hospitality Accommodation-1 whose students' abilities for arts and culture subjects were quite low. The object of research is the learning achievement of cultural arts. The purpose of this classroom action research is to determine whether the Problem Based Learning learning model can improve learning achievement in arts and culture. The data collection instrument is a learning achievement test. The data analysis method is descriptive both for qualitative data and for quantitative data. The results obtained from this study are there is a change in student achievement in class X Hospitality Accommodation-1 after the application of the Problem Based Learning learning model. This is evident from the results obtained at first an average student achievement of 68.07 then in the first cycle increased to 75.26. From Cycle I to Cycle II the average increase to 84.32. The conclusion obtained from this research is that the Problem Based Learning learning model can improve the learning achievement of students in Class X Tourism Accommodation-1 SMK Negeri 2 Singaraja Even Semester Academic Year 2018/2019.

Keywords: problem based learning, learning achievement, arts and culture

PENDAHULUAN

Pembelajaran di kelas akan berlangsung secara efektif, apabila guru melaksanakannya dengan memahami peran, fungsi dan kegunaan mata pelajaran yang diajarnya. Di samping pemahaman akan hal-hal tersebut keefektifan itu juga ditentukan oleh kemampuan guru berinovasi memanfaatkan model-model pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik,

karakteristik mata pelajaran serta standar proses pembelajaran yang diharapkan oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Dianti Purwaningsih & Widana (2017) yang menyatakan bahwa inovasi guru dalam melaksanakan pembelajaran harus terus dilakukan berbasis pada model-model pembelajaran inovatif yang didukung oleh teknologi informasi sesuai perkembangan zaman yang terus berubah.

Peran mata pelajaran seni budaya adalah untuk pengembangan intelektual, sosial dan emosional siswa serta berperan sebagai kunci penentu menuju keberhasilan dalam mempelajari suatu bidang tertentu. Fungsi mata pelajaran seni budaya adalah sebagai suatu bidang kajian untuk mempersiapkan siswa mampu merefleksikan pengalamannya sendiri dan pengalaman orang lain, mengungkapkan gagasan-gagasan dan perasaan serta memahami beragam nuansa makna, sedang kegunaannya adalah untuk membantu siswa mengenal dirinya, budayanya, budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, membuat keputusan yang bertanggung jawab pada tingkat pribadi, sosial, menemukan serta menggunakan kemampuan analitik dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Di samping mengetahui peran, fungsi dan kegunaan seni budaya, sebagai seorang guru juga diperlukan untuk mampu menerapkan beberapa metode ajar sehingga paradigma pengajaran dapat dirubah menjadi paradigma pembelajaran sebagai tuntutan peraturan yang disampaikan pemerintah (Permendiknas No. 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru).

Sudiarta & Widana (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kondisi pembelajaran yang sering terjadi di kelas selama proses pembelajaran yang dilakukan, dengan kondisi kualitas pembelajaran yang rendah menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa. Hal ini tidak sepenuhnya disebabkan oleh faktor luar seperti kesibukan guru, keadaan rumah tangga, lingkungan, dan lain-lain. Kelemahan-kelemahan yang ada tentu banyak pula dipengaruhi oleh faktor dari dalam guru itu sendiri seperti kemauan menyiapkan bahan yang lebih baik, kemauan guru itu sendiri untuk menerapkan metode-metode ajar yang telah didapat di bangku kuliah. Selain itu guru juga kurang mampu untuk dapat mengembangkan keterampilan mengajar yang dapat menarik perhatian siswa dan merangsang siswa untuk belajar.

Untuk menanggulangi rendahnya kualitas pembelajaran, keterampilan yang mesti dikuasai guru yaitu: keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan membimbing diskusi, dan keterampilan mengelola kelas. Keterampilan-keterampilan ini berhubungan dengan kemampuan guru untuk menguasai dasar-dasar pengetahuan terkait persiapan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang akan memberikan dukungan terhadap cara berpikir siswa yang kreatif dan imajinatif. Hal inilah yang menunjukkan profesionalisme guru (Wardani dan Siti Julaeha, 2012).

Model-model pembelajaran juga merupakan hal yang sangat penting dalam penerapannya di lapangan, seperti model *Problem Based Learning* yang dijadikan objek penelitian sebagai upaya untuk memajukan suatu bidang tertentu. Pentingnya model pembelajaran inovatif diterapkan dalam mencapai suatu keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri (Widana et al, 2019). *Problem Based Learning* memiliki karakteristik yang akan mampu menanggulangi permasalahan rendahnya kualitas pembelajaran yang sedang dialami. Apabila betul-betul guru dapat memanfaatkan dan mengerti tentang hal-hal tersebut dapat diyakini bahwa prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran seni budaya dapat ditingkatkan. Namun kenyataannya prestasi belajar siswa kelas X AP-1 semester II tahun ajaran 2018/2019 baru mencapai nilai rata-rata 68, sedangkan KKM yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran seni budaya adalah 78.

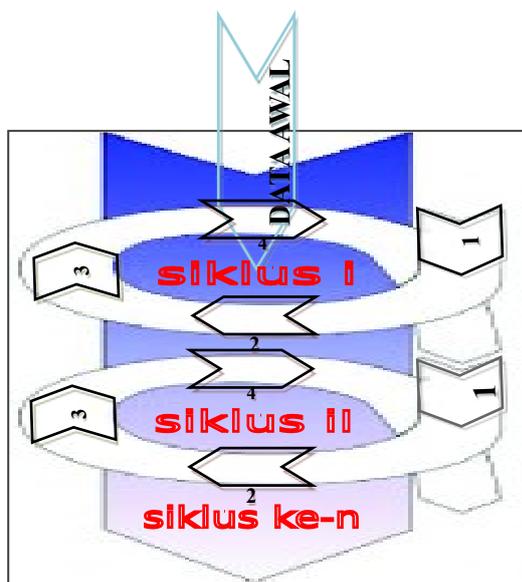
Model pembelajaran *Problem Based Learning* ini bisa diupayakan untuk pengembangan kemampuan akademik, menghindarkan siswa belajar dengan hafalan, dapat memberikan tambahan kemampuan untuk dapat mengasimilasikan dan mengakomodasikan informasi, serta menuntut kemampuan pemecahan dengan latihan khusus untuk mempertinggi daya ingat dengan berlatih untuk dapat memecahkan masalah-masalah yang ada (Sardiman, 1988). Model ini menuntut kegiatan intelektual metode belajar sendiri, memproses apa yang mereka telah dapatkan dalam pikirannya untuk menjadi sesuatu yang bermakna. Mereka diupayakan untuk lebih produktif, mampu membuat analisa membiasakan mereka berpikir kritis, dapat mempresentasikan apa yang telah dipelajari.

Melihat kesenjangan antara harapan-harapan yang telah disampaikan dengan kenyataan lapangan sangat jauh berbeda, dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan utamanya pada mata pelajaran seni budaya, sangat perlu kiranya dilakukan perbaikan cara pembelajaran. Salah satunya adalah perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Rumusan permasalahan penelitian ini adalah apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar seni budaya siswa kelas X Akomodasi Perhotelan 1 SMK Negeri 2 Singaraja semester genap tahun ajaran 2018/2019? Penelitian tindakan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi peningkatan prestasi belajar seni budaya siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai acuan dalam memperkaya teori dalam rangka peningkatan kompetensi guru serta memberikan manfaat secara langsung kepada siswa yaitu meningkatnya motivasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian tindakan. Oleh karenanya, rancangan yang khusus untuk sebuah penelitian tindakan sangat diperlukan. Penelitian tindakan didasarkan pada filosofi bahwa setiap manusia tidak suka atas hal-hal yang statis, tetapi selalu menginginkan sesuatu yang lebih baik.

Peningkatan diri untuk hal yang lebih baik ini dilakukan terus menerus sampai tujuan tercapai (Arikunto, 2008), dengan ancangan penelitian tindakan seperti terlihat pada gambar berikut.



- No. Keterangan**
1. Perencanaan
 2. Tindakan
 3. Observasi dan Evaluasi
 4. Refleksi

Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan

Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas X AP-1 SMK Negeri 2 Singaraja. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah prestasi belajar seni budaya siswa kelas X AP-1 SMK Negeri 2 Singaraja setelah diterapkan model *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dari bulan Januari sampai bulan April 2019. Sebagai gambaran dari pelaksanaan penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Jan 2019				Feb 2019				Mar 2019				April 2019				Mei 2019				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Penyusunan proposal dan perencanaan tindakan I																					
2.	Pelaksanaan tindakan I																					
3.	Pengamatan/pengumpulan data I																					
4.	Refleksi I																					
5.	Perencanaan tindakan II																					
6.	Pelaksanaan tindakan II																					
7.	Pengamatan/ pengumpulan data II																					
8.	Refleksi II																					
9.	Penulisan laporan/ penjiilidan																					

Untuk mengumpulkan data penelitian ini digunakan tes prestasi belajar. Metode yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian ini adalah metode deskriptif baik untuk data kualitatif maupun untuk data kuantitatif. Untuk data kualitatif dianalisis dengan memberi pertimbangan-pertimbangan, memberi komentar-komentar, mengklasifikasikan data, mencocokkan dengan

validitas internal dan validitas eksternal, mencari hubungan-hubungan, mencari perbandingan-perbandingan, mengkategorikan data dan selanjutnya membuat kesimpulan refleksi dengan mencari makna dari kesimpulan hubungan antarkategori. Untuk data kuantitatif dianalisis dengan mencari mean, median dan modus disajikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai peroleh data awal yang amat rendah yang belum sesuai dengan harapan dan tuntutan indikator keberhasilan penelitian akibat hal-hal yang sudah diupayakan pada latar belakang masalah, maka pada siklus I diupayakan perbaikan dengan memilih metode *problem based learning*. Adapun data awal adalah nilai rata-rata (mean) = 68,07, median (titik tengah) = 66, modus (angka yang paling banyak muncul) = 66, jumlah siswa yang tuntas = 36,84 %, jumlah siswa yang belum tuntas = 63,16 %. Hasil tes prestasi belajar yang merupakan tes uraian bertujuan agar siswa untuk betul-betul dapat memahami apa yang sudah dipelajari. Nilai rata-rata siswa di siklus I sebesar 75,26 menunjukkan bahwa siswa setelah menguasai materi yang diajarkan walaupun belum begitu sempurna. Hasil ini menunjukkan peningkatan kemampuan siswa menguasai mata pelajaran seni budaya. Apabila dibandingkan dengan nilai awal siswa sesuai data yang sudah disampaikan dalam analisis sebelumnya. Hasil tes prestasi belajar di siklus I telah menemukan efek utama bahwa penggunaan metode tertentu akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa yang dalam hal ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hal ini sesuai dengan pendapat Sumadi Suryabrata (1995) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh seorang guru berpengaruh terhadap prestasi belajarnya. Seperti telah diketahui bersama bahwasannya mata pelajaran seni budaya menitikberatkan pembelajaran pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai pedoman perilaku kehidupan sehari-hari siswa. Untuk penyelesaian kesulitan yang ada maka penggunaan metode ini dapat membantu siswa untuk berkreasi, bertindak aktif, bertukar pikiran, mengeluarkan pendapat, bertanya, berdiskusi, berargumentasi, bertukar informasi dan memecahkan masalah yang ada bersama dengan anggota kelompok diskusinya. Hal inilah yang membuat siswa berpikir lebih tajam, lebih kreatif dan kritis sehingga mampu untuk memecahkan masalah-masalah yang kompleks dan efek selanjutnya adalah para siswa akan dapat memahami dan meresapi mata pelajaran seni budaya lebih jauh (Uno, 2001).

Kendala yang masih tersisa yang perlu dibahas adalah prestasi belajar yang dicapai pada siklus I ini belum memenuhi kriteria keberhasilan sesuai dengan tuntutan KKM mata pelajaran seni budaya di sekolah ini yaitu 78. Oleh karenanya upaya perbaikan lebih lanjut masih perlu diupayakan sehingga perlu dilakukan perencanaan yang lebih matang untuk siklus selanjutnya. Data siklus I adalah rata-rata (mean) = 75,26, median (titik tengah) = 78, modus (angka yang paling banyak muncul) = 78, jumlah siswa yang tuntas = 68,42%, jumlah siswa yang belum tuntas = 31,58 %. Ternyata nilai rata-rata prestasi belajar seni budaya dalam siklus I baru mencapai 75,26 masih di bawah nilai KKM yang ditetapkan 78. Dengan demikian maka siklus perlu dilanjutkan.

Selanjutnya hasil yang diperoleh dari tes prestasi belajar di siklus II menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengikuti pelajaran sudah cukup baik. Ini terbukti dari rata-rata nilai siswa mencapai 84,32. Hasil ini menunjukkan bahwa metode *Problem Based Learning* telah berhasil meningkatkan kemampuan siswa menempa ilmu sesuai harapan. *Problem Based Learning* merupakan model yang cocok bagi siswa apabila guru menginginkan mereka memiliki kemampuan berkreasi, berargumentasi, mengeluarkan pendapat secara lugas, bertukar pikiran, berargumentasi, mengingat penggunaan metode ini adalah untuk memupuk kemampuan intelektual siswa, mendorong siswa untuk mampu menemukan sendiri, menempatkan siswa pada posisi sentral dan mengupayakan agar siswa tidak belajar dengan menghafal (Wina Sanjaya, 2006).

Hasil penelitian ini ternyata telah memberi efek utama bahwa model yang diterapkan dalam proses pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Temuan ini membuktikan bahwa guru sudah tepat memilih metode dalam melaksanakan proses pembelajaran karena pemilihan metode merupakan hal yang tidak boleh dikesampingkan. Hal ini sejalan pula dengan temuan-temuan peneliti lain seperti yang dilakukan oleh Widodo et al (2021) yang pada dasarnya menyatakan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Data siklus II nilai rata-rata = 84,31, median = 80, modus = 80, jumlah siswa yang tuntas = 100 %, Jumlah siswa yang belum tuntas = 0%. Sesuai dengan kriteria keberhasilan, pada siklus II nilai rata-rata siswa secara klasikal telah mencapai 84,31 telah melampaui kriteria keberhasilan penelitian. Dengan demikian maka siklus dihentikan.

Mata pelajaran seni budaya menitikberatkan kajiannya pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai pedoman atas kemampuan siswa baik pikiran, prilaku maupun keterampilan yang dimiliki. Untuk semua bantuan terhadap hal ini, model pembelajaran *Problem Based Learning* menempati tempat yang penting karena dapat mengaktifkan siswa secara maksimal (Winkel, 2005). Dari nilai yang diperoleh siswa, maka 18 siswa mendapat nilai 85 ke atas, 20 siswa memperoleh nilai di atas standar KKM yaitu 78-80 . Dari perbandingan nilai ini sudah dapat diyakini bahwa prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Melihat perbandingan nilai awal, nilai siklus I dan nilai siklus II, terjadi kenaikan yang signifikan, yaitu dari rata-rata nilai awal adalah 68,07 naik di siklus I menjadi 75,26 dan di siklus II naik menjadi 84,32. Kenaikan prestasi belajar seni budaya dapat dicapai karena upaya-upaya yang maksimal yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan demi peningkatan mutu pendidikan dan kemajuan pendidikan khususnya di SMK Negeri 2 Singaraja.

SIMPULAN

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat memberi jawaban yang diharapkan sesuai tujuan penelitian ini. Rekomendasi yang dapat disampaikan berdasarkan temuan-temuan penelitian ini antara lain bagi para guru yang akan menggunakan

model pembelajaran *problem based learning*, agar melakukan menyesuaikan pemilihan model-model pembelajaran, sesuai karakteristik peserta didik sehingga pemilihan model pembelajaran tepat sasaran. Demikian pula kepada peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan guna verifikasi data hasil penelitian ini, serta melakukan pengembangan terhadap hasil-hasil yang telah dicapai guna mengoptimalkan mutu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Dianti Purwaningsih, N. M., & Widana, I. W. (2017). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar matematika dengan mengontrol bakat numerik siswa. *Emasains*, 6(2), 153-159. ISSN 2302-2124.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah.*
- Sardiman, A. M. (1988). *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar pedoman bagi guru dan calon guru*. Rajawali Pers.
- Sudiarta, I. G. P., & Widana, I. W. (2019). Increasing mathematical proficiency and students character: lesson from the implementation of blended learning in junior high school in Bali. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series*1317 (2019) 012118, doi:10.1088/1742-6596/1317/1/012118.
- Sumadi, S. (1995). *Psikologi pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Widodo, S., Katminingsih, Y. ., & Nirwono, B. (2021). Meta analisis: pengaruh model pembelajaran berdasarkan masalah terhadap kemampuan berpikir kreatif. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(4), 567-577. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4559716>.
- Uno, B. Hamzah, et. al. (2001). *Pengembangan instrumen untuk penelitian*. Delima Press.
- Wardani, I. G. A. K., & Siti Julaeha. (2012). *Pemantapan kemampuan mengajar*. Universitas Terbuka.
- Widana, I. W., Suarta, I. M., & Citrawan, I. W. (2019). Work motivation and creativity on teacher ability to develop HOTS-based assessments. *International Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(3), 188-200. <https://doi.org/10.29332/ijssh.v3n3.378>
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenada Media.
- Winkel, W.S. (2005). *Psikologi pengajaran*. Media Abadi.