

PEMANFAATAN LIMBAH BATOK KELAPA UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS SENI RUPA 3D PESERTA DIDIK KELAS X IPA 1 SMA NEGERI 1 PRINGGABAYA DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASE LEARNING TAHUN PELAJARAN 2017/2018

RODI, AMBAR

*Guru pada SMA Negeri 1 PRINGGABAYA
Pringgabaya - Lombok Timur*

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui bahwa limbah batok kelapa merupakan bahan untuk meningkatkan kreatifitas dan prestasi siswa dalam pembelajaran Seni rupa 3 dimensi; proses penerapan model pembelajaran project based learning dapat meningkatkan prestasi berkarya seni rupa peserta didik kelas X IPA 1 SMAN 1 Pringgabaya tahun pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana siklus I dan siklus II masing-masing terdiri dari 2 pertemuan untuk proses pembelajaran dan sekali pertemuan untuk evaluasi. Setiap siklus dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian in adalah peserta didik kelas X IPA 1 SMAN 1 Pringgabaya tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 32 orang. Data aktivitas belajar peserta didik diperoleh melalui lembar pengamatan, dan prestasi belajar peserta didik dikumpulkan melalui tes praktik setiap akhir siklus. Indikator aktivitas dan prestasi belajar peserta didik dikatakan telah meningkat apabila rata-rata skor aktivitas meningkat dan hasil evaluasi sudah mencapai 75 serta ada peningkatan setiap siklusnya. Hasil penelitian pada siklus I diperoleh skor aktivitas belajar rata-rata 14,18 dengan kategori baik, dan hasil evaluasi rata-rata kelas 76, sedangkan pada siklus II skor aktivitas belajar 15,6 kategori baik, dan hasil evaluasi rata-rata kelas 84. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Limbah Batok Kelapa dengan penerapan model pembelajaran project based learning dapat meningkatkan prestasi berkarya seni rupa peserta didik kelas X IPA 1 SMAN 1 Pringgabaya tahun pelajaran 2017 / 2018.

Kata Kunci : Limbah Batok Kelapa, Model Project Based Learning, , Prestasi Belajar

ABSTRACT

Objective to be achieved in this research is to know that waste coconut shell is a material to enhance the creativity and student achievement in the study of 3 dimensional art; the process of applying the model of learning project based learning can enhance the achievements of the work of art students class X 1 IPA SMAN 1 Pringgabaya years lessons 2017/2018. This type of research this is a class action research conducted in 2 cycle, where the cycle I and cycle II each consist of two meetings to the learning process and once the meeting for evaluation. Each cycle from the planning phase, the implementation of the action, observation, evaluation and reflection. The subject of research in is X-grade learners IPA 1 SMAN 1 Pringgabaya years lessons 2017/2018 that add up to 32 people. Learners learning activities data obtained through observation sheets, learning achievement and learners practice tests gathered through each end of the cycle. Indicators of activity and learning achievements of students are said to have increased in average score increased activity and the evaluation results already reached 75 and there is an increase in each cycle. The results of the research on cycle I gained score learning activities averaged 14.18 with the category, and the results of the evaluation of the average class 76, while on cycle II score 15.6 category learning activities, and the results of the evaluation of 84 grade average. These results indicate that pemanfaatan Waste coconut shell by application of model learning project based learning can enhance the achievements of the work of art students class X 1 IPA SMAN 1 Pringgabaya year 2017/2018 lessons.

Key Words: Waste Coconut Shell, Model Of Project Based Learning, Achievement, Learning

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Seni Budaya disekolah pada dasarnya menumbuhkembangkan kepekaan rasa estetik dan artistik, sehingga terbentuk sikap kritis, apresiatif, dan kreatif pada diri setiap peserta didik secara menyeluruh. Sikap ini hanya mungkin tumbuh jika dilakukan serangkaian proses aktivitas berkesenian pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran tersebut melalui pengamatan, penilaian, serta penumbuhan rasa memiliki. Hal itu dicapai melalui keterlibatan peserta didik dalam segala aktivitas berkesenian di dalam kelas maupun di luar kelas, yang disusun sebagai suatu kesatuan. Artinya, pada proses pembelajaran, kegiatan tersebut merupakan rangkaian aktivitas seni yang harus dialami peserta didik dalam aktivitas mengapresiasi dan aktivitas berkreasi seni. Mata pelajaran Seni Budaya memiliki fungsi dan tujuan, yaitu 1). menumbuhkembangkan sikap Apresiatif, 2). mengembangkan kepekaan Estetika dan keterampilan, dan 5). mampu menerapkan teknologi dalam berkreasi dan mempergelarkan karya seni. Pendidikan Seni budaya memiliki peranan dalam pengembangan kreativitas, kepekaan, rasa dan indra, serta kemampuan berkesenian melalui pendekatan belajar dengan seni, belajar melalui seni, dan belajar tentang seni. Setiap aspek dalam mata pelajaran Seni Budaya memberikan keterampilan kepada peserta didik melalui kegiatan berkarya seni. Keahlian dalam keterampilan seni dapat dijadikan sebagai modal dasar bagi peserta didik untuk mengembangkan keahlian dalam wirausaha berbasis seni. Wirausaha berbasis seni dapat menjadi cikal bakal industri kreatif. Dengan demikian, peserta didik yang tidak mampu melanjutkan ke perguruan tinggi dengan bekal keterampilan seni dapat menjadi wirausaha dalam bidang seni.. Sebagai upaya untuk mencapai fungsi dan tujuan di atas peranan guru dalam proses pembelajaran sangat menentukan. Guru juga bertugas untuk mengantarkan peserta didik menguasai materi serta keterampilan-keterampilan yang dikemas dalam kurikulum.. Guru harus mampu memilih pendekatan dan metode yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dasar yang diajarkan. Disamping memilih metode dan pendekatan, guru juga harus mampu memilih

strategi yang tepat. Berdasarkan data hasil belajar, pengamatan dan wawancara menunjukkan bahwa peserta didik kelas X IPA 1 pada kompetensi dasar adalah berkarya seni rupa (aspek keterampilan). Meskipun telah dijelaskan dan dicontohkan bahwa untuk berkarya dapat dilakukan dengan melihat model maupun tanpa melihat model. Setelah dilakukan pengkajian didapat jenis kesulitan peserta didik dalam berkarya seni rupa bahwa pemahaman terhadap unsur-unsur seni rupa dan prinsip-prinsip seni rupa belum bisa diimplementasikan pada proses berkarya seni rupa. Dengan memperhatikan permasalahan di atas maka perlu dilakukan pengkajian lebih lanjut terutama dalam memilih bahan berkesenian yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar. Melimpahnya bahan limbah alam batok kelapa disekitar sekolah belum digali secara maksimal untuk diolah menjadi karya seni yang unik artistik dan bernilai ekonomis tinggi. Alasan dipilihnya bahan limbah batok kelapa ini untuk sementara ini bisa mengatasi kesulitan peserta didik dalam membuat karya seni 3 dimensi. tahapan dalam proses berkarya seni akan lebih mudah dilakukan oleh peserta didik dan sekaligus akan membimbing dalam mengimplementasikan unsur-unsur seni dan prinsip-prinsip seni pada hasil karyanya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan suatu tindakan eksperimen yang secara khusus diamati terus-menerus, dilihat kelebihan dan kekurangannya, kemudian diadakan perubahan terkontrol sampai pada upaya maksimal dalam bentuk tindakan yang paling tepat.

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi penelitian

Penelitian dilakukan di SMAN 1 Pringgabaya - Jalan Raya Lb. Lombok Pringgabaya – Lombok Timur

b. Waktu pelaksanaan penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada 02 Januari 2018 sampai dengan 21 Februari 2018 tahun pelajaran 2017/2018.

2. Subjek dan Observer Penelitian

a. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPA 1 SMAN 1 Pringgabaya sebanyak 32 orang

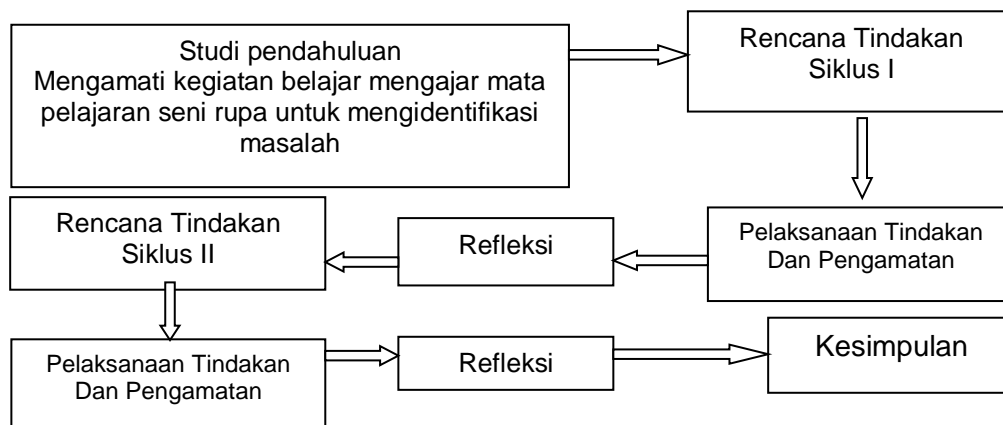
b. Observer penelitian

Observer pada penelitian ini adalah saudara guru Seni Budaya dan berkolaborasi dengan Saudara Lita Arafu, S.Pd. (pengampu mata pelajaran seni budaya) bertindak sebagai praktisi (pengajar)

3. Prosedur Penelitian

Model rancangan penelitian yang digunakan adalah model rancangan yang

Melalui pengembangan model rancangan Kemmis dan Mc. Taggart alur pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada bagan dibawah ini :



Alur Pelaksanaan Tindakan

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X IPA 1 SMA Negeri 1 Pringgabaya tahun pelajaran 2017/2018. Jumlah peserta didik di kelas ini sejumlah 32 orang. Pada penelitian ini data tentang aktivitas belajar diperoleh dari lembar observasi sedangkan data tentang prestasi belajar peserta didik diperoleh melalui tes yang dilakukan pada setiap akhir siklus.

1. Siklus I

Pada siklus I proses pembelajaran dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit / pertemuan. Pertemuan pertama pada tanggal 02 September 2017, pertemuan kedua 11 September 2017 dan untuk evaluasi dilaksanakan pada tanggal 02 Januari 2018. Kompetensi dasar yang dipelajari 3.2. Memahami karya seni

dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Depdikbud, 1999 : 21). Model ini mengikuti alur yang terdiri dari empat komponen pokok, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini fokus pada kompetensi dasar 3.2. Memahami karya seni rupa berdasarkan, jenis, tema, dan nilai estetisnya, dan 4.2. Membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model.. Rencana penelitian ini dilakukan dalam 2 (dua) siklus, setiap siklus terdiri dari beberapa pertemuan dengan alokasi waktu belajar 2 x 45 menit tiap pertemuan.

rupa berdasarkan, jenis, tema, dan nilai estetisnya, dan 4.2. Membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model.

a. Tahap Perencanaan Tindakan

1) Mensosialisasikan model *project based learning*

2) Menyusun skenario pembelajaran

3) Membentuk kelompok belajar

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini RPP siklus I akan diterapkan serta dilakukan pengamatan sesuai dengan lembar observasi. Tahap pelaksanaan tindakan pada siklus I dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Memberikan soal latihan / tugas

2) Menilai hasil kerja peserta didik dan menyampaikan langkah penyelesaian yang benar apabila terdapat kesalahan pada pekerjaan peserta didik.

- 3) Penutup bersama peserta didik menyusun kesimpulan atas kompetensi dasar yang telah dilaksanakan

c. Tahap Observasi dan Evaluasi

- 1) Observasi Kegiatan Peserta Didik
Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas belajar peserta didik pada siklus I diperoleh data sebagai berikut :

Tabel Hasil Observasi Belajar Peserta Didik Siklus I

Pertemuan Ke-	Skor Rata-Rata Aktivitas Belajar	Kategori
I	13,68	Cukup Baik
II	14,67	Baik
Rata-Rata	14, 18	Baik

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus I aktivitas belajar peserta didik tergolong baik.

- 2) Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik

Evaluasi berupa tes praktek membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan alokasi 2 x 45 menit. Jumlah peserta didik yang mengikuti evaluasi sebanyak 32 orang yang terdiri atas 8 kelompok. Hasil yang dicapai pada evaluasi siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Hasil Evaluasi Siklus I

Kategori	Nilai
Nilai Terendah	70
Nilai Tertinggi	85
Skor Rata-Rata Kelas	76

- d. Tahap Refleksi

Pada siklus I jumlah skor aktivitas belajar peserta didik mencapai 14,18 tergolong baik, dan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik 76. Dengan melihat indikator ketercapaian yang telah ditentukan, dimana dalam siklus I ini aktivitas belajar peserta didik tergolong baik serta rata-rata hasil evaluasi belajar baik (mencapai kriteria ketuntasan

minimal) maka dapat dikatakan penelitian ini telah berhasil. Mengingat masih ada kekurangan yang terjadi dan masih adanya kesempatan untuk memperbaiki dalam upaya meningkatkan prestasi belajar maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II

Pada siklus II ini proses pembelajaran dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 2 Februari 2018, pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 07 Februari 2018, sedangkan pertemuan ketiga untuk evaluasi yang dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2018. Kompetensi dasar yang dipelajari pada pertemuan pertama dan kedua yaitu kompetensi dasar 3.2. Memahami karya seni rupa berdasarkan, jenis, tema, dan nilai estesisnya, dan kompetensi dasar 4.2. Membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model. Kegiatan pada siklus II sama dengan kegiatan pada siklus I, secara garis besar terdiri atas 4 tahap antara lain :

- a. Tahap Perencanaan Tindakan

Dalam tahap perencanaan tindakan dilakukan kegiatan sebagai berikut:

1. Membuat skenario model *project based learning*
2. Menyusun tes hasil belajar (THB) dalam bentuk tes praktik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik ;

- b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini rancangan RPP pembelajaran akan diterapkan serta dilakukan pengamatan sesuai dengan lembar observasi yang telah disiapkan. Pelaksanaan tindakan pada siklus II hampir sama dengan siklus I yaitu tahap pendahuluan, pengembangan, penerapan, evaluasi dan penutup dengan memperhatikan perbaikan-perbaikan yang telah direncanakan pada siklus I. Pada siklus II ini diharapkan peserta didik dapat memahami dan mengerti terhadap kompetensi dasar 3.2. Memahami karya seni rupa berdasarkan, jenis, tema, dan nilai estesisnya dan kompetensi dasar, 4.2. Membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model. Proses

pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan baik dan terarah.

c. Tahap Observasi dan evaluasi

1) Observasi Aktivitas Peserta Didik

Tabel Hasil Observasi Belajar Peserta Didik siklus II

Pertemuan Ke-	Skor Rata-Rata Aktivitas	Kategori
I	15,6	Baik
II	15,6	Baik
Rata-rata	15,6	Baik

2) Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil yang dicapai pada evaluasi siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut.

Hasil Evaluasi Siklus II

Kategori	Nilai
Nilai Terendah	78
Nilai Tertinggi	90
Skor Rata-Rata Kelas	84

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan hasil evaluasi belajar peserta didik pada siklus II, dapat dilihat beberapa hal yang sudah dilaksanakan dengan baik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang terjadi pada siklus II, antara lain :

1. Penguasaan materi pada kompetensi dasar 4.2. Membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model nampak lebih meningkat. Indikasi peningkatan ini dapat dilihat dari hasil karya buaatannya yang sudah dimodifikasi, unik, artistik dan kreatif;
2. Interaksi antar peserta didik dalam kelompok sudah sesuai dengan harapan;
3. Interaksi peserta didik dengan guru saat bimbingan dalam kelompok kerja sudah berjalan efektif

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, skor rata-rata aktivitas belajar peserta didik yang diperoleh yaitu 15,6 yang tergolong baik dan mengalami peningkatan 1,42 dari siklus sebelumnya. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik yang dihasilkan adalah 84 dan meningkat 8 dari nilai rata-rata pada siklus I. Ditinjau dari indikator ketercapaian dimana aktivitas belajar peserta didik tergolong baik, dan rata-rata

skor hasil evaluasi belajar di atas 75 (melebihi kkm) dan ada peningkatan nilai rata-rata untuk aktivitas belajar maupun hasil evaluasi, dengan demikian penelitian ini dikatakan berhasil.

Hasil dari setiap siklus dari siklus I sampai siklus II baik aktivitas belajar dan prestasi belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel Hasil Aktivitas dan Prestasi Belajar Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rata-Rata Aktivitas Belajar	Rata-Rata Hasil Belajar
I	14,18	76
II	15,6	84

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini guru menerapkan model *project based learning* dengan metode amati, tiru, dan modifikasi untuk meningkatkan prestasi berkarya seni. Pembelajaran diawali dengan penyajian tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, penemuan konsep melalui kegiatan berfikir bersama dan demonstrasi dengan bimbingan melalui LKS, pemantapan dan penerapan konsep melalui latihan soal-soal, dan pada akhirnya membuat kesimpulan.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yakni siklus I terdiri dari 3 pertemuan. Dari 3 pertemuan terdiri atas 2 pertemuan merupakan proses pembelajaran dan 1 pertemuan untuk kegiatan evaluasi. Sedangkan untuk siklus II terdiri dari 2 pertemuan untuk proses pembelajaran dan 1 pertemuan untuk kegiatan evaluasi guna mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang sudah dipelajari bersama.

Berdasarkan hasil observasi motivasi belajar peserta didik rata-rata skor aktivitas belajar peserta didik pada siklus I adalah 14,18 yang tergolong baik. Selain itu juga diperoleh rata-rata nilai hasil belajar peserta didik adalah 76 maka dengan demikian indikator ketercapaian yang diharapkan telah tercapai pada siklus ini. Namun melihat masih adanya kekurangan-kekurangan pada siklus I dan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik maka kegiatan dilanjutkan pada siklus II. Kekurangan pada siklus I yakni kurangnya pemberian motivasi kepada peserta didik

sebagai penanaman konsep awal materi yang dibahas; pengaturan waktu yang tersedia selama pembelajaran berlangsung masih belum optimal; pemberian penjelasan materi dan tata cara pembelajaran model *project based learning* dengan metode amati, tiru, dan modifikasi kurang jelas; pengelolaan kelas kurang baik sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif, sebagian peserta didik kurang paham dengan tata cara pembelajaran model dan metode ini.

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan dengan melakukan perbaikan-perbaikan pada kekurangan dalam siklus I. Hasil pembelajaran pada siklus II lebih baik jika dibandingkan dengan hasil pembelajaran siklus I. Pada siklus II jumlah skor aktivitas belajar peserta didik yang diperoleh sebesar 15,6 yang tergolong baik, dan rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh adalah 84.

Hasil tersebut di atas menunjukkan penerapan model *project based learning* dengan metode amati, tiru dan modifikasi dapat meningkatkan prestasi berkarya seni rupa. Model pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik.

Dari teori-teori di atas dan disesuaikan dengan hasil penelitian maka penerapan model *project based learning* dengan metode amati, tiru, dan modifikasi dapat meningkatkan prestasi berkarya seni peserta didik kelas X IPA 1 SMA Negeri 1 Pringgabaya tahun pelajaran 2017/2018.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan pemanfaatan limbah batok kelapa dengan penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas X IPA 1 tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor aktivitas belajar peserta didik yaitu siklus I rata-rata skornya 14,18 dengan kategori baik, dan siklus II rata-rata skornya 15,6 dengan kategori baik.
2. Dengan penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan prestasi

berkarya seni rupa peserta didik kelas X IPA 1 tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu siklus I rata-rata nilainya adalah 76 dan pada siklus II rata-rata nilainya 84.

DAFTAR PUSTAKA

- Cut Kamaril. Dkk. 2005. *Pendidikan Seni Rupa/ Kerajinan Tangan*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Djamarah, 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Bandung : Usaha Nasional
- Hakiim, Lukmanul, 2008, *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung, CV Wacana Prima
- Nurkencana. W. 1986. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Usaha Nasional.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka
- Suharsimi Arikunto. Prof. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Bumi Aksara
- Sukiman AW. 2008. *Terampil Berkarya Seni Rupa I Untuk Kelas VII SMP dan MTs*. Solo : PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana Perdana Media Group.
- Usman, Uzer. 1995. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Remaja Rosdakarya.