

PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN REWARD UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BERKARYA SENI GRAFIS SISWA

Made Sri Arisna

SMP Negeri 2 Singaraja, Bali, Indonesia

E-mail: sri.arisna@yahoo.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk (1) Untuk meningkatkan aktifitas siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Singaraja semester genap tahun ajaran 2017/ 2018 melalui penerapan *project based learning* berbantuan *reward*, dan (2) Untuk meningkatkan prestasi berkarya seni grafis siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Singaraja semester genap tahun ajaran 2017/ 2018 melalui penerapan *project based learning* berbantuan *reward*. Subjek penelitian tindakan ini adalah siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 36 orang. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengikuti model Stephen Kemmis yang dilakukan dalam dua siklus. Tiap siklus dilaksanakan dalam tiga dua kali pertemuan dengan tiap pertemuan 2 X 40 menit dan 1 X 40 menit. Data penelitian ini dikumpulkan dengan lembar observasi dan tes proyek. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan (1) penerapan pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan *reward* dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran berkarya seni grafis, Sebelum tindakan, aktivitas siswa cukup aktif, pada siklus I tetap cukup aktif (52%) dan pada siklus II mengalami peningkatan aktif (89%), (2) penerapan pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan *reward* dapat meningkatkan prestasi berkarya seni grafis. Sebelum siklus skor rata-ratanya 69,00 (ketuntasan 36%). Setelah tindakan pada siklus pertama prestasi berkarya seni grafis siswa skor rata-ratanya 75,36 (ketuntasan 53%), sedangkan pada siklus kedua skor rata-ratanya 84,58 (ketuntasannya 92%).

Kata kunci: *Project Based Learning, Reward, Aktivitas, Prestasi*

ABSTRACT

This research is a classroom action research which aims to (1) to increase student activity of class IX.3 SMP Negeri 2 Singaraja in even semester of academic year 2017/2018 through implementation of reward-assisted project based learning, and (2) to increase the activity of students of class IX.3 SMP Negeri 2 Singaraja in even semester of academic year 2017/2018 in producing graphic arts through the implementation of Reward-assisted Project Based Learning. The research subjects of this action are the students of class IX.3 SMP Negeri 2 Singaraja Academic Year 2017/2018 with total number of 36 students. This Class Action Research Design (PTK) follows the model of Stephen Kemmis conducted in two cycles. Each cycle is held in three or two meetings with each meeting 2 X 40 minutes and 1 X 40 minutes. This research data was collected by observation sheet and project test. The collected data were analyzed descriptively qualitative and quantitative descriptive. The result of the research shows that (1) the Implementation of Reward-assisted Project Based Learning can increase the students' activity in graphic arts learning. Before the action, the students' activity is quite active, the cycle I is still quite active (52%) and in cycle II is more active (89%), (2) the Implementation of Reward-assisted Project Based Learning can improve the achievement of graphic art work. Before the average score cycle is 69.00 (36% completeness). After the action in the first cycle achievement works graphic arts students average score of 75.36 (mastery 53%), while in the second cycle average score of 84.58 (92% completeness).

Keywords: *Project Based Learning, Reward, Activity, Activity, Achievement Learning*

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 pasal 31 ayat (3) mengamanatkan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Pernyataan yang tertuang dalam undang-undang tersebut mengimplikasikan bahwa pendidikan nasional harus mampu melahirkan warga negara yang memiliki dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan yang kuat dalam menopang pendidikan karakter dan jati diri bangsa.

Pelaksanaan pembelajaran Kurikulum 2013 mengamanatkan penggunaan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) adalah pendekatan yang menonjolkan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan mengenai suatu kebenaran. Pendekatan ini memberi kesempatan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan observasi, bertanya, menalar, dan mengomunikasikan pengetahuan yang diperoleh dari proses pembelajaran. Melalui tahapan-tahapan dalam pembelajaran yang berpendekatan ilmiah (*scientific approach*), peserta didik dibimbing secara bertahap untuk mengorganisasikan dan melakukan penelitian. Proses pembelajaran dengan *scientific approach* meliputi ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif sehingga membentuk peserta didik yang kreatif, produktif, dan inovatif melalui penguatan yang terintegrasi antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Sejalan dengan pendekatan tersebut, model pembelajaran dalam Kurikulum 2013 juga disarankan salah satunya berbasis proyek yang diistilahkan dengan model *Project based Learning*. Pada pelajaran Seni Budaya sesuai dengan kompetensi inti 3 (pengetahuan) menuntut siswa agar mampu memahami pengetahuan (factual, konseptual dan

prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Untuk kompetensi inti 4 (keterampilan) siswa diharapkan mampu mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, dan merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori. Untuk materi seni grafis pada kompetensi keterampilan, siswa dituntut untuk menghasilkan karya seni berupa grafis dengan teknik cetak, sehingga pemilihan model pembelajaran *project based learning* sangat cocok diterapkan. Materi ini juga menuntut kesiapan bahan dan alat yang dipakai selama praktik baik secara pribadi ataupun kelompok. Dari sinilah muncul permasalahan bahwa aktivitas siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Singaraja di semester genap ada yang malas membawa peralatan dan bahan ke sekolah. Hal ini terjadi karena ada beberapa kemungkinan seperti: siswa malas, harga barang yang semakin meningkat, siswa mengandalkan untuk meminjam atau minta pada teman yang membawa, lupa, serta ada yang baru membeli di koperasi pada saat praktik sedang berlangsung. Akibat dari persiapan peralatan dan bahan yang kurang tersebut, maka terjadi hal-hal yang tidak diharapkan berkaitan dengan aktivitas siswa yang kurang kondusif, sehingga penyelesaian tugas yang diberikan tidak dapat tepat waktu serta hasilnya kurang sesuai dengan harapan.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu diterapkan *project based learning* yang berbantuan reward untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi berkarya seni grafis. Metode ini mengedepankan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dalam membantu peserta didik menemukan dan mengonstruksikan pengetahuan yang dipelajari.

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut di atas maka dipandang

perlu untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam judul: “Penerapan *Project Based Learning* Berbantuan Reward Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Berkarya Seni Grafis Siswa Kelas IX.3 SMP N 2 Singaraja Semester Genap Tahun Ajaran 2017/ 2018.”

Sehubungan dengan latar belakang masalah tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut, apakah penerapan *project based learning* berbantuan reward efektif digunakan untuk meningkatkan aktifitas dan prestasi membuat seni grafis siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Singaraja semester genap tahun ajaran 2017/ 2018?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: untuk meningkatkan aktifitas dan prestasi berkarya seni grafis siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Singaraja semester genap tahun ajaran 2017/ 2018 melalui penerapan *project based learning* berbantuan *reward*.

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan memiliki manfaat secara praktis dan teoretis. Kedua manfaat tersebut diuraikan berikut ini; 1) Manfaat Praktis, (a) bagi peneliti diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung dalam memecahkan persoalan pembelajaran Seni Budaya dan dapat dijadikan strategi alternatif untuk mengelola pembelajaran Seni Budaya sehingga menjadi lebih bermutu, (b) bagi peserta didik agar lebih meningkatkan aktifitasnya dalam mengikuti proses belajar mengajar, terutama pada saat praktik, dengan kesiapan peralatan dan bahan yang telah dibawa, tanpa harus mengganggu teman karena alasan meminjam sehingga suasana kelas diharapkan agar lebih kondusif, temuan penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan, keterampilan dan pemahaman yang mendalam tentang keterampilan berkarya seni grafis, dan untuk mengembangkan potensi dirinya dalam kehidupan nyata di masyarakat, (c) Bagi sekolah secara khusus dan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga pada umumnya telah memiliki sejumlah

dokumen pemecahan masalah pembelajaran ilmiah yang dapat digunakan sebagai landasan pengambilan kebijakan dalam upaya peningkatan dan pengembangan pembelajaran inovatif ke depan. 2) Manfaat Teoretis, hasil penelitian tindakan kelas ini dapat mengembangkan teori-teori pengajaran Seni Budaya serta dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan di bidang penelitian tindakan kelas.

Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project-based learning*). Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya (Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, 2014: 42). Model *project based learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media (Daryanto, 2014: 42). Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan pemberian tugas kepada semua peserta didik untuk dikerjakan secara individual, peserta didik dituntut untuk mengamati, membaca dan meneliti. (Zainal Aqib, 2013: 66).

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah pembelajaran yang berfokus pada aktivitas peserta didik untuk dapat memahami suatu konsep dan prinsip dengan melakukan penelitian yang mendalam tentang suatu masalah dan mencari solusi yang relevan dan peserta didik belajar secara mandiri serta hasil dari pembelajaran ini adalah produk.

Dalam Permendikbud No. 103 tahun 2014 dinyatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan saintifik terdiri dari

langkah pembelajaran yaitu mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mengumpulkan informasi/mencoba (*experimenting*), menalar/mengasosiasi (*associating*), dan mengkomunikasikan (*communicating*) yang dapat dilanjutkan dengan mencipta. Model pembelajaran yang berkaitan dengan pendekatan saintifik salah satunya adalah *problem based learning*, yang menggunakan langkah-langkah yaitu penentuan proyek, perancangan langkah-langkah pelaksanaan proyek, penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru, penyusunan laporan dan presentasi, dan evaluasi prose dan hasil proyek (Bahan Materi Bimtek K-13, 2017: 46).

Menurut Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:895) prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran yang biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar menurut Purwanto (2000: 102) antara lain: faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang dapat disebut faktor individual, seperti kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi, faktor yang ada diluar individu yang disebut faktor sosial, seperti faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar-mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial. Dalam penelitian ini faktor ke 2 yaitu faktor yang dari luar seperti guru dan cara mengajarnya yang akan menentukan prestasi belajar siswa.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Martinis Yamin, 2007: 75). Sardiman (2006: 100) menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat

fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan. Oemar Hamalik (2009: 179) menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh individu untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan dalam diri dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar akan menjadikan pembelajaran yang efektif. Guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan dan keterampilan saja. Namun, guru harus mampu membawa siswa untuk aktif dalam belajar.

Menurut Sardiman (2006: 100), aktivitas belajar meliputi aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas tersebut harus selalu berkait. Aktivitas belajar siswa sangat kompleks. Paul B. Diedrich (Sardiman, 2006: 101), menyatakan bahwa kegiatan siswa digolongkan sebagai berikut: 1) *Visual activities*, diantaranya meliputi membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, 2) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, dan mengeluarkan pendapat, 3) *Listening activities*, seperti misalnya mendengarkan percakapan, diskusi dan pidato, 4) *Writing activities*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan dan menyalin, 5) *Motor activities*, misalnya melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak, 6) *Mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, dan menganalisis, 7) *Emotional activities*, misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Reward dalam Kamus Bahasa Indonesia diartikan dengan ganjaran dan hadiah, upah dan pahala, membalas dan memberi penghargaan. *Reward* dalam pendidikan memberi penghargaan, memberi hadiah pada anak untuk angka-angka atau prestasinya. *Reward* itu tidak harus berupa materi, apresiasi yang baik

juga merupakan hadiah. Reward diberikan dengan syarat: hanya diberikan pada anak yang berprestasi baik, jangan menjanjikan ganjaran atau hadiah lebih dulu sebelum anak berprestasi, diberikan dengan hati-hati jangan sampai anak menganggapnya sebagai upah, jangan sampai menimbulkan kecemburuan bagi anak yang lain, namun sebaliknya harus menimbulkan semangat dan motivasi bagi anak yang lain. Secara konkret ganjaran atau reward diberikan dengan tujuan membangkitkan dan merangsang belajar anak, lebih-lebih bagi anak yang malas dan lemah, mendorong anak agar selalu melakukan perbuatan yang lebih baik lagi (Hafi Ansyari HM, 1993: 167).

Hakikat Pembelajaran Seni Budaya dalam Kurikulum 2013 pada materi berkarya seni grafis merupakan salah satu materi dalam berkarya seni rupa yang diperoleh siswa SMP kelas IX semester genap. Seni grafis termasuk karya seni rupa dwimatra yang dibuat untuk mencurahkan ide/gagasan dan emosi seseorang dengan menggunakan teknik cetak, sehingga memungkinkan pelipat gandaan karyanya. Istilah seni grafis dikenal juga dengan seni mencetak. Grafis berasal dari bahasa Yunani dari kata “*graphein*” yang berarti menulis atau menggambar (Diksi Seni Rupa, Mikke Susanto: 47). Istilah grafis dari bahasa Inggris adalah graph atau graphic dapat membuat tulisan, lukisan dengan cara ditoreh atau digores. Materi seni grafis diberikan pada siswa kelas IX semester genap sesuai dengan kompetensi dasar 3 (pengetahuan) yaitu: memahami konsep dan prosedur karya seni grafis dengan beragam media dan teknik dan kompetensi dasar 4 (keterampilan) yaitu membuat karya seni grafis dengan beragam media dan teknik.

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu: 1) penelitian oleh Sri Ambarwati yang berjudul Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* Guna Peningkatan Aktivitas Siswa, Akuntabilitas Individual, dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 2

SMA Negeri 1 Minggir Tahun Ajaran 2009/2010. Penelitian Sri Ambarwati memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu pada dua variabel penelitian. Keduanya sama-sama meneliti tentang aktivitas dan prestasi belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan tipe dari model pembelajaran yang diterapkan, 2) penelitian berikutnya berupa artikel oleh Widodo dengan judul Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VII a Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013 Jurnal Fisika Indonesia No: 49, Vol XVII, Edisi April 2013 ISSN : 1410-2994 P. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas siswa dan hasil belajar setelah menerima pembelajaran dengan metode PBL. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan pada variabel aktivitas siswa yang diteliti namun dengan model pembelajaran yang berbeda, dan ke 3) Penelitian Dewi Yana, dkk yang berjudul “Pemberian Reward dan Punishment Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V di SDN 15 Lhokseumawe”, yang dilaksanakan pada tahun pelajaran 2015/2016, menyebutkan bahwa penelitian ini merupakan salah satu usaha yang dilakukan guru untuk menjadikan siswa lebih meningkatkan prestasi belajarnya melalui pemberian reward dan punishment. Terdapat kesamaan dengan judul penelitian yang dibuat yaitu sama-sama meneliti tentang peningkatan prestasi belajar dengan berbantuan reward.

METODE PENELITIAN

Setting penelitian tindakan ini dilakukan di SMP Negeri 2 Singaraja. SMP Negeri 2 Singaraja berlokasi di kota Singaraja, tepatnya di jalan Sudirman Nomor 78. Walaupun seperti itu, asal dan kondisi peserta didiknya beragam seperti

halnya SMP-SMP lainnya di wilayah Buleleng. Keberagaman itu dapat tercipta oleh sistem penerimaan peserta didik (PPDB) berdasarkan 70% jalur reguler yaitu seleksi atas dasar Nilai Evaluasi Murni atau Surat Keterangan Hasil Ujian (NEM/SKHU) Sekolah Dasar, 20% jalur miskin, dan 10% jalur prestasi. Secara general, input peserta didik SMP Negeri 2 Singaraja rata-rata sedang.

Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian tindakan. Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas, juga sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan dengan tindakan yang dilakukan. PTK juga bertujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata guru dalam pengembangan profesionalnya.

Prosedur penelitian meliputi refleksi awal, rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi atau evaluasi, refleksi. Refleksi merupakan kegiatan mengkaji, menganalisis, observasi dan evaluasi untuk melakukan revisi. Hasilnya digunakan untuk menyusun rencana tindakan untuk melakukan tindakan yang baru pada siklus I. Hal serupa dilakukan juga pada akhir siklus II. Kegiatan itu berhenti setelah diperoleh keputusan atau penentuan hasil tindakan terbaik. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan siklus dengan model penelitian tindakan kelas Stephen Kemmis yang direncanakan sebanyak 2 (dua) kali siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: 1) perencanaan (planning), b) tindakan pelaksanaan (action), c) observasi dan evaluasi (observation and evaluation), dan d) refleksi (reflection) (Santya, 2006: 10).

PTK ini dikembangkan dalam dua siklus. Setiap satu siklus dalam PTK ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Tiap pertemuan dalam waktu 120 menit (3 X 40 menit/3 jam pelajaran) yang dibagi menjadi dua kali pertemuan pertama 2 jam dan pertemuan kedua satu jam. Untuk pertemuan kedua dan ketiga secara garis besar sama dengan pertemuan pertama, hanya saja pada reward yang diberikan

pada peserta didik untuk masing-masing siklus.

Observasi dilakukan selama aktivitas pembelajaran berlangsung untuk mengetahui bekerjanya siklus sesuai rencana. Observasi ini dilakukan fokus pada tindakan-tindakan guru dan aktivitas belajar peserta didik. Observasi dibutuhkan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan pada tindakan yang telah dilaksanakan sebelumnya sehingga hal tersebut dapat dijadikan pedoman dalam perbaikan pada tindakan selanjutnya. Observasi dalam pelaksanaan tindakan penelitian ini dilakukan oleh kolega penulis yaitu Ni Ketut Bandarawini, S.Pd, pengampu Seni Budaya dengan cara mencatat semua kegiatan yang terjadi selama tindakan berlangsung. Selain dilakukan observasi, juga dilakukan evaluasi. Evaluasi ini berupa tugas hasil proyek berkarya seni grafis secara individual.

Setiap selesai satu siklus selalu dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Refleksi ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan hasil evaluasi. Jika hasil observasi dan hasil evaluasi belum sesuai dengan harapan, maka dilanjutkan tindakan pembelajaran pada siklus berikutnya. Jika ternyata belum ada peningkatan aktivitas yang memadai seperti yang diharapkan, tindakan-tindakan proses pembelajaran itu didaur ulang pada siklus berikutnya dengan diadakan perbaikan (modifikasi), namun yang dipandang sudah baik tetap dipertahankan.

Jenis data dalam PTK ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Jenis data kualitatif penelitian ini berupa aktifitas belajar peserta didik dan respon peserta didik terhadap pembelajaran yang telah diikuti. Jenis data kuantitatif penelitian ini berupa hasil karya seni grafis individual. Kedua jenis data tersebut bersumber dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama dua siklus dengan tiap siklus satu kali pertemuan.

Data penelitian yang berupa aktifitas peserta didik dalam pembelajaran dengan penerapan model *Project Based Learning*

berbantuan reward dikumpulkan dengan metode observasi. Format dari penilaian ini berupa *rating scale* yang dibuat dalam bentuk *checklist*. Jadi dalam pengisian penilaian aktivitas siswa, observer hanya memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai selama proses pembelajaran berlangsung. Data penelitian yang berupa prestasi berkarya seni grafis dengan penerapan model *Project Based Learning* berbantuan reward dikumpulkan dengan metode pemberian proyek. Setiap pengumpulan data tersebut dibantu dengan sejumlah instrumen. Metode observasi dibantu dengan instrumen berupa lembar observasi. Metode pemberian proyek dengan instrumen tes praktek.

Data yang sudah terkumpul dianalisis. Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kualitatif karena adanya data hasil observasi yang dilakukan oleh teman sejawat peneliti. Deskriptif kuantitatif karena adanya data dari hasil evaluasi. Dalam tahap refleksi, hasil penggunaan kedua analisis itu dipadukan dan diinterpretasikan untuk menemukan langkah-langkah atau tindakan-tindakan yang tepat dalam proses pembelajaran seni budaya berdasarkan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan reward.

Indikator kinerja atau kriteria keberhasilan yang digunakan sebagai patokan dalam mengakhiri penelitian ini adalah sebagai berikut: aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran adalah minimal 75% peserta didik aktif mengikuti pembelajaran dan kompetensi berkarya seni grafis peserta didik secara individual bila peserta didik minimal mampu mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran (76) yang telah ditetapkan dengan ketuntasan 85%. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018, dari bulan Januari sampai bulan April tahun 2017.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada siklus pertama diterapkan selama 2 kali pertemuan pada hari Jumat, 19 Januari 2018 jam 1-2 (2 X 40 menit) dan Sabtu, 20 Januari 2018 jam ke-3(1 X 40 menit). Selama proses pembelajaran berlangsung, observasi dilakukan. Adapun yang melaksanakan observasi adalah rekan penulis, guru mata pelajaran Seni Budaya, Ni Ketut Bandarawini, S.Pd. Untuk hasil aktivitas siswa berdasarkan observasi terhadap peserta didik didapatkan skor rata-rata 24,22. Skor rata-rata ini berkategori cukup aktif, ini berarti secara umum aktivitas peserta didik terhadap pelajaran yang dikembangkan guru adalah cukup aktif, Secara rinci aktivitas peserta didik terhadap pelajaran adalah 2 orang (5%) sangat aktif, 17 orang (47%) aktif, 13 orang (36%) cukup aktif, dan 4 orang (11%) kurang aktif.

Untuk nilai rata-rata pada siklus pertama ini adalah 75,37 dengan katagori baik dan tingkat ketuntasan klasikal 52%. Nilai rata-rata tersebut sudah lebih baik daripada nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada tahap refleksi awal yang hanya 69,00 dengan kategori cukup. Nilai tersebut masih banyak yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Begitu pula tingkat ketuntasan belum mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan.

Dari hasil evaluasi tersebut, untuk melakukan refleksi pada siklus pertama ini, maka dilakukan pemberian reward berupa hadiah nilai bagi yang membawa peralatan dan bahan lengkap, untuk memberikan motivasi ekstrinsik kepada seluruh peserta didik. Siswa yang peralatannya lengkap diberikan nilai tambahan sesuai kelengkapan yang dibawa, dan dari data pemberian reward ada sebanyak 12 anak yang tidak membawa perlengkapan, sehingga tidak mendapatkan reward. Sehubungan dengan hasil observasi dan evaluasi, maka hasil refleksi yang dapat penulis kemukakan adalah sebagai berikut. Dalam observasi ditemukan bahwa tindakan guru sudah sesuai dengan tindakan-tindakan yang

telah direncanakan. Sebagian besar peserta didik aktif mengikuti pembelajaran. Siswa mulai fokus mengerjakan proyek berkarya seni grafis walau masih ada yang berpindah tempat. Tetapi, hasil evaluasi menunjukkan skor rata-rata peserta didik pada kategori baik dan belum mencapai keberhasilan indikator kinerja yang ditetapkan. Karena itu, penulis masih memandang perlu untuk melanjutkan pembelajaran ke siklus II untuk mencapai tingkat indikator kinerja yang lebih baik dan maksimal. Skenario pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama tetap dipertahankan, namun perlu penyempurnaan. Adapun bagian yang disempurnakan adalah memberi penegasan bahwa pertemuan berikutnya masih diberlakukan reward yang sama.

Pada siklus kedua rencana tindakan yang dikemukakan pada subbagian pelaksanaan tindakan diterapkan selama 2 kali pertemuan pada hari Jumat, 2 Februari 2018 jam 1-2 (2 X 40 menit) dan Sabtu, 3 Februari 2018 jam ke-3 (1 X 40 menit). Untuk hasil aktivitas siswa berdasarkan observasi terhadap peserta didik didapatkan skor rata-rata 30,5. Skor rata-rata ini berkategori aktif, ini berarti secara umum aktivitas peserta didik terhadap pelajaran yang dikembangkan guru adalah aktif. Secara rinci aktivitas peserta didik terhadap pelajaran adalah 4 orang (11%) cukup aktif, 17 orang (47%) aktif, dan 15 orang (42%) sangat aktif.

Terkait dengan prestasi membuat karya seni grafis, tampak bahwa dari 36 siswa di kelas IX.3, maka hanya ada 3 siswa yang tidak membawa peralatan lengkap, 19 siswa yang membawa perlengkapan lengkap, dan 12 siswa perlengkapannya kurang yakni membawa 2 sampai 5 bahan/alat. Nilai rata-rata pada siklus kedua ini adalah 84,58 dengan kategori baik dan tingkat ketuntasan klasikal 92%. Nilai rata-rata tersebut sudah lebih baik daripada nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada tahap siklus 1 yang hanya 75,36 dengan kategori baik, hanya masih di bawah KKM Seni Budaya yaitu 76. Dilihat dari ketuntasan 92%

maka ini berarti kriteria pencapaian prestasi belajar telah tercapai.

Pembahasan

Teori menyebutkan bahwa aktivitas siswa merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar (Sardiman, 2006: 96). Saat pembelajaran berlangsung siswa mampu memberikan umpan balik terhadap guru. Sardiman (2006: 100) menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan. Terdapat sembilan aspek untuk menumbuhkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu memberikan motivasi pada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan reward (Martinis Yamin, 2007: 84). Arikunto Suharsimi menyebutkan bahwa *reward* merupakan dua bentuk metode untuk memotivasi seseorang untuk melakukan kebaikan dan meningkatkan prestasinya. Terdapat kaitan dengan pengertian prestasi belajar dengan pendapat Bustalin (2004: 3) menyatakan bahwa: prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka dan nilai-nilai yang terdapat di dalam kurikulum.

Hasil produk peserta didik, jika dibandingkan dari sebelum diadakan tindakan ke tindakan siklus pertama dan kedua mengalami peningkatan dan tercapainya indikator atau kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini disebabkan karena dengan diberikannya reward berupa angka (nilai bonus) sehingga memotivasi peserta didik. Temuan ini sejalan dengan pernyataan Woodruff. Menurut Woodruff yang dikutip oleh Callahan (dalam <http://wijayalabs.wordpress.com>) dikatakan bahwa sesungguhnya proses belajar tidak terjadi tanpa adanya minat atau perhatian dari yang belajar. Bahkan, Keller yang dikutip Reigeluth (1987:383, dalam <http://wijayalabs.wordpress.com>)

mengemukakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, minat atau perhatian tidak hanya dibangkitkan, melainkan juga harus dipelihara selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan tumbuhnya minat ini peserta didik akan selalu dan terus untuk belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan hasil dalam penelitian ini dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: 1) Penerapan pembelajaran *Project based learning* berbantuan *reward* dapat meningkatkan aktifitas peserta didik dalam pembelajaran berkarya seni grafis, terbukti dari aktivitas cukup sebelum siklus, siklus 1 juga cukup aktivitasnya, dan mengalami peningkatan aktif sampai sangat aktif pada siklus 2, 2) Penerapan pembelajaran *Project based learning* berbantuan *reward* dapat meningkatkan prestasi berkarya seni grafis peserta didik. Sebelum tindakan, prestasi berkarya seni grafis peserta didik skor rata-ratanya 69,00. Setelah tindakan pada siklus pertama skor rata-ratanya 75,36, sedangkan pada siklus kedua skor rata-ratanya 91,67, dan sudah mencapai indikator.

Berdasarkan simpulan di atas, penulis mengajukan beberapa saran berikut: 1) Guru-guru pengampu mata pelajaran Seni Budaya disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Project based learning* berbantuan *reward* untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi berkarya seni grafis dengan tetap memperhatikan karakteristik peserta didik yang dihadapi, 2) Dalam penelitian ini, pemberian *reward* yang digunakan sebagai pemicu semangat siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran dalam tiap siklus berupa nilai bonus atau tambahan, karena itu agar diperoleh hasil yang lebih valid perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan *reward* jenis lain sehingga banyak peluang bagi peserta didik sebagai penyemangat belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Suprijono, 2010. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ali, M. 1992. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Andayani, dkk. 2009. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 1989. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bina Aksara.
- BSNP. 2007. *Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendiknas
- Dani Maulana, 2014 *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Lampung, Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Lampung, h. 5.
- Darmawan, Budiman, 1984. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung : Ganeca Exact.
- Gibson, et al., 1997, *Organisasi, Perilaku, Struktur dan Proses*, Jakarta Erlangga, hal. 172.
- Heru Purwanto, dkk, 2004 . *Pendidikan Seni*. Jakarta. Ganeca Exact.
- Ichtiar Baru Van Hoeve, 1980 . *Ensiklopedi Indonesia*, Jakarta.
- I Wayan Eka Mahendra, *Project Based Learning bermuatan etnomatematika dalam pembelajar matematika*, jurnal kreatif vol. 6 No 1 P-ISSN: 2303-288X E-ISSN: 2541-72007, h. 109
- Jusuf Irianto, 2001, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Surabaya, Insan Cendekia, hal. 67.
- Kurniawan Saefullah, 2009, *Pengantar Manajemen*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group, hal. 248-249.

- Muhaimin, H, Dkk. 2008. *Pengembangan Model Kurikulum (KTSP) pada Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Muslich, Masnur. 2008. *KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Poerwadarminta, WJS, 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. PN Balai Pustaka, Jakarta.
- Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, Edisi Keempat*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ridwan Abdullah Sani, 2014 *Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*, Jakarta, PT. Bumi Aksara,), h. 178-179
- Roestiyah, N.K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Santayasa. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas: Konsep dasar, Teknik Penyusunan Proposal, dan Sistematika Laporan Penelitian (makalah)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Sharon E. Smaldino, Deboran L Lowther, James D, Russel, 2011, *Intrucional Technilogy & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Kencana , Jakarta.
- Sondang P. Siagian, 1995, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta, Bumi Aksara, hal. 169.
- Sugiyanto, S.Pd, dkk, 2000. *Kerajinan Tangan dan Kesenian Untuk SLTP 1,2,3*, Erlangga. Jakarta.
- Suharsimi Arikunto, 1993 *Manajemen Pengajaran*, Jakarta. PT Rineka Karya, hal. 160.
- Suherman, M. 2008. *Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Siswa*.
- Trianto, 2012, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KPS)*, Jakarta, Bumi Aksara,).
- Wardani, I G A K, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winarta, I Gusti, 1984. *seni Rupa Untuk SMP kelas 1,2,3*.
- Zainal Aqib, 2013, *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*, Bandung, CV Yrama Widya, h. 66.