

**PENERAPAN MEDIA PROVIDER (PROYEK VIDIO SEDERHANA)
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SENI RUPA TIGA
DEMENSI BERBAHAN LIMBAH AN ORGANIK
PADA SISWA KELAS XII MIPA SMA NEGERI 1 WELERI
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Suharti

Guru SMA N 1 Weleri - Kendal
Email: *suhartisbk66@gmail.com*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah a) mendiskripsikan proses belajar seni rupa tiga dimensi berbantuan limbah an organik melalui penggunaan Media Proyek Sederhana (Provider) pada peserta didik kelas XII-IPA 3 SMA Negeri 1 Weleri di semester 1 tahun pelajaran 2018-2019 terhadap materi berkarya seni tiga dimensi pada mata pelajaran seni rupa, b) mendiskripsikan hasil belajar seni rupa tiga dimensi berbantuan limbah an organik melalui penggunaan Media Proyek Vidio Sederhana (Provider) pada peserta didik kelas XII-MIPA SMA Negeri 1 Weleri di semester 1 tahun pelajaran 2018-2019 terhadap pada mata pelajaran seni rupa c) mendiskripsikan perilaku belajar seni rupa tiga dimensi berbantuan limbah an organik melalui melalui penggunaan Media Proyek Vidio Sederhana (Provider) pada peserta didik kelas XII-MIPA SMA Negeri 1 Weleri di semester 1 tahun pelajaran 2018-2019 terhadap mata pelajaran seni rupa.

Kata Kunci : *media pembelajaran, limbah, proyek vidio ,aktivitas belajar ,hasil belajar*

Abstract

The purpose of this study is a) to describe the learning process of three-dimensional fine arts assisted by inorganic waste through the use of Simple Project Media (Provider) in class XII-IPA 3 students of SMA Negeri 1 Weleri in semester 1 of the 2018-2019 academic year on three-dimensional art work. dimension in fine arts subjects, b) describe the learning outcomes of three-dimensional fine arts assisted by inorganic waste through the use of Simple Video Project Media (Provider) for students of class XII-MIPA SMA Negeri 1 Weleri in semester 1 of the 2018-2019 academic year towards fine arts subjects c) describe the learning behavior of three-dimensional fine arts assisted by inorganic waste through the use of Simple Video Project Media (Provider) in class XII-MIPA students at SMA Negeri 1 Weleri in semester 1 of the 2018-2019 academic year on art subjects appearance.

Keywords: *learning media, waste, video projects, learning activities, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pengajaran seni rupa yang terjadi selama ini cenderung hanya memberikan ceramah dan tugas kepada peserta didik tanpa memperhatikan proses bagaimana karya itu dibuat oleh peserta didik, sehingga hasil belajarnya berupa nilai praktik tidak menggambarkan kondisi yang sebenarnya. Perkembangan teknologi mempunyai dampak kurang positif terhadap konsentrasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran dalam kelas, peserta didik sering bermain dengan handphone untuk kegiatan yang kurang bermanfaat, asyik bercerita dengan teman pada waktu pelajaran di dalam kelas.

Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas XII-IPA pada semester 1 tahun pelajaran 2018-2019 SMA Negeri 1 Weleri kabupaten Kendal terhadap materi seni rupa tiga dimensi, penelitian ini diharapkan agar hasil belajar seni rupa tiga dimensi berbantuan limbah organik pada peserta didik kelas XII-MIPA di semester 1 tahun pelajaran 2018-2019 menjadi lebih baik. Media pembelajaran yang tepat dan sesuai merupakan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XII-MIPA pada semester 1 tahun pelajaran 2018-2019 terhadap materi pelajaran berkarya seni rupa tiga dimensi berbantuan limbah an-organik .

Limbah merupakan masalah nasional, oleh karena itu peserta didik sebagai generasi penerus bangsa hendaknya memiliki kepedulian terhadap limbah dan mempunyai ketrampilan dalam mengolah limbah menjadi benda-benda yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, limbah merupakan bahan yang dapat digunakan sebagai bahan untuk berkarya seni rupa tiga dimensi, murah, mudah didapatkan di lingkungan tempat tinggal peserta didik.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut maka diharapkan guru menerapkan berbagai media pembelajaran yang meliputi pendekatan, media, dan

teknik pembelajaran secara spesifik. Ciri media pembelajaran yang baik meliputi adanya keterlibatan intelektual emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap, adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif. Selama penggunaan media pembelajaran, guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator kegiatan belajar peserta didik.

PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “*Penerapan Media Provider (Proyek Vidio Sederhana) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Seni Rupa Tiga Dimensi Berbahan Limbah An Organik Pada Siswa kelas XII MIPA SMA Negeri 1 Weleri Tahun Pelajaran 2018-2019*”.

KERANGKA TEORI

Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 895) berarti a) penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru, b) kemampuan yang sungguh-sungguh ada atau dapat diamati (actual ability) dan yang dapat diukur langsung dengan tes tertentu.

Menurut Sumadi Suryabrata (2006: 297), hasil dapat pula didefinisikan sebagai berikut : “nilai merupakan perumusan terakhir peserta didik selama masa tertentu”. Jadi, hasil adalah hasil usaha peserta didik selama masa tertentu melakukan kegiatan.

Hakekat Seni Rupa

Seni rupa merupakan hasil interhasil dan tanggapan pengalaman manusia dalam bentuk visual dan rabaan. Seni rupa berperan dalam memenuhi tujuan-tujuan tertentu dalam kehidupan manusia maupun semata-mata memenuhi kebutuhan estetik. Karya seni rupa dapat menimbulkan berbagai kesan (indah, unik, atau kegetiran) serta memiliki kemampuan untuk membangkitkan pikiran

dan perasaan. Dengan memahami makna tentang bentuk-bentuk seni rupa, akan diperoleh rasa kepuasan dan kesenangan (Subroto, 2008:1)

Dalam berkarya seni, setiap individu selalu ingin mengkomunikasikan karyanya kepada orang lain dan sekaligus memuaskan orang lain tersebut. Individu tidak akan berkarya jika karya itu tidak bermanfaat bagi dirinya ataupun juga orang lain. Seni yang merupakan hasil karya manusia dapat digunakan untuk menyatakan pengalaman estesisnya pada orang lain. (Badiran, 2007:8)

Limbah

Limbah adalah buangan yang dihasilkan dari suatu proses produksi baik industri maupun domestik(rumah tangga), limbah padat yang lebih dikenal sebagai sampah, yang kehadirannya pada suatu saat dan tempat tertentu tidak dikehendaki lingkungan karena tidak memiliki nilai ekonomis. Limbah yang dipergunakan sebagai bahan untuk berkarya seni rupa tiga dimensi untuk peserta didik ditekan pada bentuk sampah padat terutama plastik ,kaca.dan bahan limbah yang sukar terurai /busuk atau dekenal dengan limbah an organik

Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar agar dapat mencapai tujuan belajar. Juga dapat diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, sebenarnya media pembelajaran ini sendiri memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi ataupun metode pembelajaran. Saat ini telah ada banyak dikembangkan berbagai macam media pembelajaran, mulai dari yang sederhana sampai media yang agak kompleks serta rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya.

Sedangkan arti media pembelajaran menurut Agus (2009: 46) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional kelas.Kemudian media pembelajaran menurut pandangan Arends (dalam Agus 2009: 46) yang mengatakan bahwa media pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya :tujuan-tujuan

pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, Lingkungan pembelajaran serta, pengelolaan kelas.

Media Pembelajaran Proyek

Pembelajaran proyek merupakan media pembelajaran yang memberikan kesempatan pada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Melalui pembelajaran kerja proyek, kreativitas dan motivasi peserta didik akan meningkat. Media ini dapat dipandang sebagai bentuk open-ended contextual activity-bases learning, dan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberi penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha kolaboratif, yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada periode tertentu.

Media pembelajaran proyek adalah kegiatan belajar mengajar yang prosesnya berdasarkan inkuiri. Dalam pembelajaran ini, peserta didik berfokus pada pertanyaan dan permasalahan yang kompleks. Kemudian menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah melalui proses investigasi yang dilakukan secara kolaboratif dalam beberapa waktu. Kebanyakan proyek terlaksana dengan melakukan investigasi isu-isu dan topik-topik otentik yang ditemukan di luar sekolah, selama proses inkuiri, peserta didik mempelajari isi, informasi dan fakta-fakta yang dibutuhkan untuk menarik kesimpulan dari tiap-tiap pertanyaan. Selama proses berlangsung peserta didik juga mempelajari keterampilan-keterampilan dan kebiasaan berpikir yang bernilai.

Pengertian Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, video-vidivisum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat.

Media Proyek Vidio Sederhana (provider)

Proses pembelajaran dengan menggunakan perantara berupa rekaman vidio secara sederhana atau tidak berlebihan, yang digunakan oleh siswa untuk

menyampaikan atau menyebar ide, sehingga ide, atau pendapat, atau gagasan yang dikemukakan atau disampaikan itu bisa sampai pada penerima orang lain". Sederhana karena proses perekamannya menggunakan hp, yaitu alat rekam gambar bergerak atau video yang sehari-hari digunakan peserta didik, sederhana karena murah biayanya, sederhana karena mengolah hasil rekaman memakai aplikasi berbasis hp, durasi waktunya tayangannya pendek (10 sampai dengan 20 menit) pesan yang disampaikan peserta didik adalah rekaman video proses berkarya seni tiga dimensi berbantuan limbah an organik (bekas kemasan air minum, kaleng cat, jrigen bekas tempat minyak) dan benda sejenisnya yang mempunyai ukuran volume minimal 1 liter .

Kerangka Berfikir

Sebelum melakukan penelitian peneliti belum berbantuan limbah, media pembelajaran proyek video sederhana (*provider*), sehingga hasil belajar dan ketrampilan berkarya seni rupa tiga dimensi dengan berbantuan limbah an organik, kelas XII masih rendah. Supaya hasil belajar belajar dan ketrampilan berkarya seni rupa tiga dimensi dengan berbantuan limbah bahan limbah an organik meningkat maka perlu dilakukan tindakan oleh peneliti, tindakannya dengan berbantuan limbah media pembelajaran proyek video (*provider*).

Berdasarkan kajian teori seperti tersebut di atas dengan berbantuan limbah media pembelajaran proyek video sederhana (*provider*) mempunyai banyak kelebihan yaitu lebih menarik perhatian, memotivasi peserta didik untuk melakukan hasil belajar belajar individual maupun kelompok, dapat mengembangkan kemandirian peserta didik, dapat melatih peserta didik , meningkatkan ketrampilan peserta didik melalui mengamati, mencoba, bekerja sama dengan teman lainnya. Diharapkan dengan berbantuan limbah media pembelajaran proyek video sederhana (*provider*) peserta didik dapat senang mengikuti pelajaran karena hasil berkaryanya dapat direkam, disimpan bahkan ditayangkan dengan kata lain mereka juga belajar mendokumentasikan dan berani menampilkan hasil pekerjaannya melalui rekaman video sederhana (*provider*) dengan menggunakan hp di kelompoknya masing-masing, sehingga dapat diduga

dari kondisi awal sampai ke siklus kedua mengalami peningkatan hasil belajar dan ketrampilan berkarya peserta didik.

Hipotesis Tindakan

Penggunaan media proyek vidio sederhana (provider) dapat a) meningkatkan proses belajar seni rupa tiga dimensi berbantuan limbah an organik pada siswa kelas XII MIPA SMAN 1 Weleri Kabupaten Kendal semester 1 tahun pelajaran 2018-2019 dari kondisi awal proses belajar seni rupa tiga dimensi kondusif menjadi pada kondisi akhir kondusif sekali.

METODE PENELITIAN

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Januari minggu ke dua sampai dengan Maret 2019 (empat bulan), bulan pertama yaitu 2019 digunakan untuk menyusun proposal dan instrumen penelitian sampai akhir Januari 2019, bulan kedua Februari digunakan untuk mengumpulkan data dengan melaksanakan tindakan pembelajaran bulan ketiga Maret 2019 digunakan untuk menganalisis data

Lokasi Penelitian

Sesuai dengan tugas mengajar dan tanggung jawab peneliti miliki, maka penelitian ini dilaksanakan di kelas XII MIPA SMA N 1 Weleri Kabupaten Kendal yang berlamat di Jalan Bahari no.17 Weleri

Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas XII MIPA sejumlah 216 siswa yang terdiri dari 66 siswa laki-laki dan 150 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan karena aktifitas belajar masih rendah dan hasil belajar seni budaya pada pembelajaran kompetensi tentang berkarya seni rupa tiga dimensi masih banyak yang belum mencapai KKM.

Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Langkah-langkah dalam setiap siklus terdiri atas : *planing* yaitu membuat perencanaan tindakan, *acting* yaitu melakukan tindakan

sesuai perencanaan, *observing* yaitu mengamati terhadap tindakan yang dilakukan, kemudian melakukan analisis deskriptif komparatif (membanding data sebelumnya dengan data yang diperoleh sekarang) dilanjutkan dengan refleksi.

Alat Pengambil Data

Alat pengambil data yang digunakan adalah sebagai berikut: daftar nilai, pedoman wawancara, lembar observasi, lembar angket dan butir soal tes tertulis.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Sesuai dengan tujuan penelitian maka teknik pengumpulan data melalui: (1) melakukan tes pada akhir pembelajaran, (2) melakukan pengamatan pada setiap kegiatan praktik untuk mengetahui keaktifan siswa dengan lembar pengamatan, (3) melakukan wawancara untuk memperoleh tanggapan siswa terhadap pemanfaatan alat praktik berkarya, (4) memberikan angket untuk memperoleh jawaban dari siswa terhadap pemanfaatan alat praktik. Analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif dilanjutkan refleksi yaitu membuat simpulan berdasarkan deskriptif komparatif, kemudian memberi ulasan atas simpulan tersebut dan menentukan tindak lanjut siklus berikutnya.

Indikator Kinerja

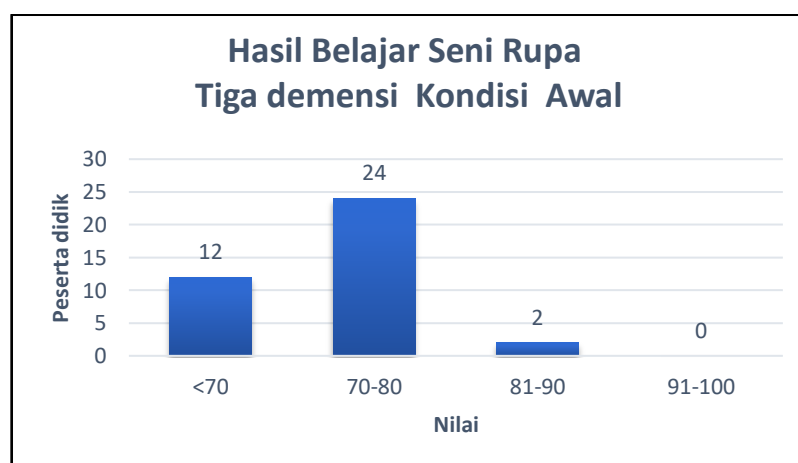
Setelah dilakukan penelitian, maka target yang ingin dicapai / diharapkan adalah sebagai berikut: 1) Pada kondisi awal proses belajar seni rupa tiga dimensi kurang menyenangkan kurang menarik, diharapkan pada kondisi akhir menyenangkan dan menarik minat siswa untuk belajar seni rupa tiga dimensi. 2) Pada kondisi awal sebagian hasil belajar peserta didik tentang berkarya seni rupa tiga dimensi kurang dari 75 % yang mencapai nilai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yaitu 70, diharapkan pada kondisi akhir jumlah peserta didik yang mencapai nilai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) 70 lebih dari 90 %. 3) Pada kondisi awal perilaku belajar seni tiga dimensi kurang semangat, kurang kreatif, kurang kerjasama, kurang disiplin diharapkan pada kondisi akhir peserta didik menjadi lebih semangat, lebih kreatif, bisa bekerjasama, menjadi lebih disiplin.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Pada kondisi awal peneliti belum memanfaatkan media proyek video sederhana (*provider*) ternyata hasil belajar seni rupa tiga dimensi peserta didik masih rendah, terbukti dengan masih sangat sedikit peserta didik yang mengajukan pertanyaan, malas mengerjakan tugas, tidak semangat dalam mengikuti pelajaran, cenderung berbicara dengan teman di sebelahnya, tidak antusias mengikuti proses pembelajaran dan enggan menjawab pertanyaan. Berbantuan data pengamatan hasil belajar pada kondisi awal peserta didik yang antusias hanya enam anak, mau mengajukan pertanyaan hanya dua anak, hanya dua peserta didik yang berani menjawab pertanyaan, ada anak yang berani menuliskan hasil pekerjaannya di papan tulis, delapan anak yang lengkap catatannya, serta masih ada 12 anak yang belum menunjukkan hasilnya dalam belajar

- a. Hasil belajar peserta didik dikategorikan dalam empat kelompok rentang nilai yaitu (91-100), (81-90), (70-80), (<70). Pengelompokan rentang nilai didasarkan berbantuan nilai terendah 70 sampai nilai tertinggi 100. Batas nilai terendah didasarkan pada Kriteria Belajar Minimal (KBM) mata pelajaran berkarya seni rupa tiga dimensi kelas XII IPA 3 SMA Negeri 1 Weleri Kabupaten Kendal yang ditetapkan pada awal tahun ajaran 2018/2019. Hasil belajar seni rupa tiga dimensi pada kondisi awal dapat dilihat diagram batang berikut. Berdasarkan analisa tabel 2 dapat dibuat grafik sebagai berikut:



Grafik 1. Hasil Belajar Seni rupa Tiga dimensi Kondisi Awal

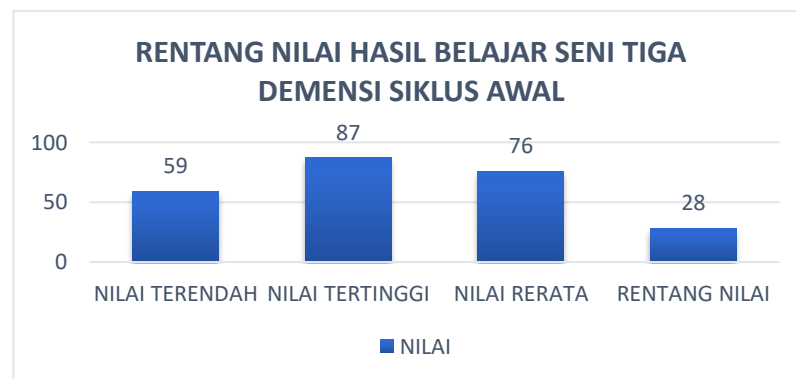
Dari Grafik 1 memperlihatkan hanya dua puluh enam peserta didik atau 68% mencapai nilai Kriteria Belajar Minimal (KBM), dengan demikian dua puluh enam peserta didik mencapai nilai di atas 70 dan, sedangkan 12 peserta didik atau 32% belum mencapai Kriteria Belajar Minimal (KBM).

Setelah dilakukan analisa maka didapatkan hasil belajar peserta didik pada kondisi awal terlihat dalam tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil belajar seni rupa tiga demensi Peserta didik Pada Kondisi Awal

NO	Uraian	Nilai
1	Nilai terendah	59
2	Nilai tertinggi	88
3	Nilai rerata	73
4	Rentang Nilai	29

Dari Tabel 3 memperlihatkan hasil belajar seni rupa tiga demensi yang dicapai peserta didik nilai terendah 59, nilai tertinggi 87, nilai rerata 73 dengan rentang nilai 29.



Grafik.2
Diagram Batang hasil belajar seni rupa tiga demensi Kondisi Awal

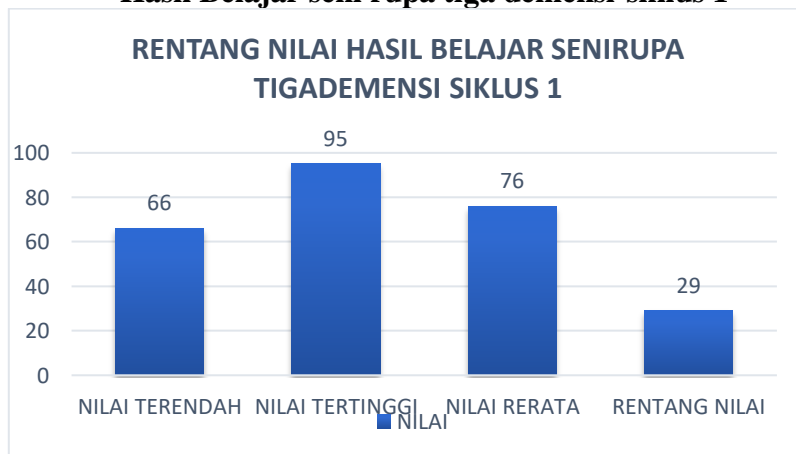
Dari Grafik 2 memperlihatkan pada kondisi awal nilai terendah 59, nilai tertinggi yang dicapai peserta didik 87, nilai rata-ratanya 72, dan rentang nilainya 28.

Diskripsi siklus 1

NO	Uraian kegiatan	Siklus I
1	Semangat	37
2	Mau bertanya	28
3	Kerja sama tim	37
4	Teliti	23
5	Termotivasi	35
6	Teratur kerjanya	32
7	Terampil	35

Hasil pengamatan tindakan tentang hasil belajar berkarya seni rupa tiga demensi peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4 berikut .

Grafik. 2
Hasil Belajar seni rupa tiga demensi siklus 1



Dari grafik 2 memperlihatkan pada siklus I nilai terendah yang dicapai peserta didik adalah 66, nilai tertinggi 95 yang berarti rentang nilai adalah 29, dan nilai rerata 76.

Refleksi siklus 1

Pada kondisi awal pembelajaran belum memanfaatkan media proyek video sederhana berbantuan 38 peserta didik ternyata peserta didik yang belum aktif untuk berkarya seni rupa tiga demensi masih 12 peserta didik belum mencapai KBM. Setelah memanfaatkan media proyek video sederhana berbantuan 3 peserta didik tersebut yang aktif belajar berkarya seni rupa tiga demensi menjadi bertambah. Bila aktifitas berkarya seni rupa tiga demensi dibandingkan antara

kondisi awal dan siklus I ternyata mengalami peningkatan berbantuan kondisi awal 12 peserta didik yang belum mencapai KBM pada siklus I menjadi 10 peserta didik, nilai rata rata juga meningkat berbantuan 72 menjadi 76 .

Setelah memanfaatkan media proyek video sederhana berbantuan 38 peserta didik yang ada yang mau bertanya bila mengalami kesulitan, mau menjawab bila ditanya tentang konsep berkarya seni rupa tiga dimensi , ada semangat, ada motivasi belajar, ada rasa ingin tahu, mandiri, mau bekerja sama dalam berdiskusi, berusaha memecahkan masalah bila menjumpai persoalan,kreatif.

NO	Rentang Nilai	Kondisi awal	Siklus I
1	91-100	0	1
2	81-90	2	9
3	70-80	24	18
4	< 70	12	10

Pada kondisi awal peneliti belum memanfaatkan media proyek video sederhana berbantuan 38 peserta didik duapuluh enam peserta didik mencapai KBM (68%), setelah memanfaatkan media proyek video sederhana jumlah peserta didik mencapai KBM 28 peserta didik (73%), mengalami peningkatan berbantuan duapuluh enam peserta didik menjadi 28 peserta didik yang berarti meningkat 8%.

Setelah dilakukan tindakan siklus 1 hasil belajar seni rupa tiga dimensi mengalami peningkatan seperti yang terdapat pada tabel 8 sebagai berikut:

NO	Uraian	Kondisi awal	Siklus I
1	Nilai terendah	59	66
2	Nilai tertinggi	87	95
3	Nilai rata-rata	72	76

Dari Tabel diatas memperlihatkan pada kondisi awal peneliti belum memanfaatkan media proyek video sederhana berbantuan limbah an organik, dari 38 peserta didik nilai terendah 59, setelah memanfaatkan media proyek video sederhana nilai terendah menjadi 66, mengalami peningkatan berbantuan 59 ke 66, meningkat 7 angka. Untuk nilai tertinggi 87 pada kondisi awal menjadi 95 pada siklus I, mengalami peningkatan 6 angka (7%).

Deskripsi hasil siklus II

Hasil pengamatan hasil belajar dan berkarya seni rupa tiga dimensi. Pengamatan/observasi tentang hasil belajar berkarya seni rupa tiga dimensi dilakukan dengan melakukan pencatatan terhadap kegiatan peserta didik pada saat kegiatan kelompok, berupa tindakan yang menunjukkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran di kelas dalam hal : semangat , rasa ingin tahu, mau bertanya, kerja sama, etos kerjanya, teliti, jujur, terampil menggunakan alat,kreatif.

Hasil belajar Peserta didik Pertemuan ke 2 Siklus II

Dari gambar 8 terlihat guru memberikan bimbingan ,memastikan persiapan bahan dan alat praktik, siswa sedang merekam dengan menggunakan hp aktivitas temannya satu kelompok .Hasil pengamatan perilaku/tindakan tentang belajar seni rupa tiga dimensi peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

NO	Uraian kegiatan	Siklus II
1	Semangat	37
2	Mau bertanya	28
3	Kerja sama tim	37
4	Teliti	23
5	Termotivasi	35
6	Teratur kerjanya	32
7	Terampil	35

Dari Tabel 10 memperlihatkan Hasil Belajar seni rupa tiga dimensi Siklus II yang diperoleh peserta didik, sebanyak 37 peserta didik (97%) memperoleh nilai di atas 70 yang berarti mencapai KBM, dan satu peserta didik (3%) memperoleh nilai kurang berbantuan 70 yang berarti belum mencapai KBM.

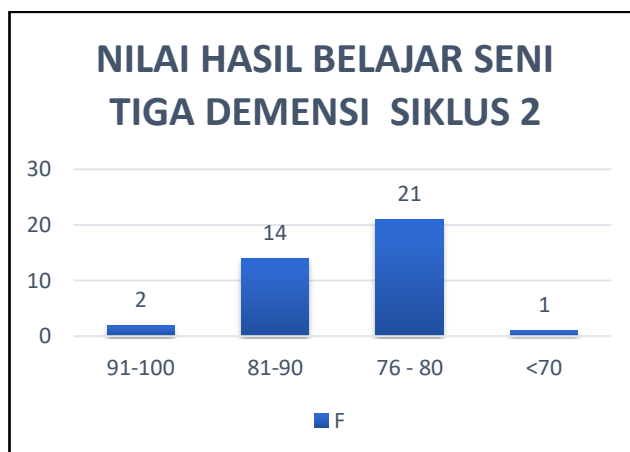


Diagram Batang 3 Hasil Belajar Seni rupa Tiga dimensi Siklus II

Adapun sebanyak 23,5 % peserta didik menyatakan setuju, dan 1.1 % menyatakan tidak tahu, tak seorangpun menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

A. Pembahasan Hasil Penelitian

Proses Belajar seni rupa tiga dimensi Peningkatan proses belajar seni rupa tiga dimensi dilihat pada tabel 11, faktor faktor yang menyebabkan proses pembelajaran meningkat karena peserta didik merasa senang, alat yang digunakan untuk praktik berkarya mudah didapatkan, murah harganya.

Tabel 4 Hasil Pengamatan Proses Belajar Seni rupa Tiga dimensi Siklus I, dan Siklus II

NO	Uraian kegiatan	Siklus I	Siklus II
1	Semangat	37	38
2	Mau bertanya	28	28
3	Kerja sama tim	37	38
4	Teliti	23	23
5	Termotivasi	25	36
6	Teratur kerjanya	32	32
7	Terampil	35	36
	Jumlah	217	234

Dari Tabel 11 memperlihatkan pada siklus I keaktifan peserta didik meningkat banyak yaitu terhitung semangat 37 peserta didik, mengajukan pertanyaan sejumlah 28 , kerja sama tim 37 peserta didik, teliti 23 peserta didik, termotivasi 25 peserta didik, teratur kerjanya 32 peserta didik, terampil menggunakan hp dan berkarya 35 jawaban yang menggambarkan prestasi anak tinggi, dan siklus II keaktifan peserta didik dalam belajar berkarya seni rupa tiga

demensi meningkat lagi yaitu semangat 38 peserta didik, mengajukan pertanyaan sejumlah mau bertanya 28 , kerja sama tim 38 peserta didik, teliti 28 peserta didik, termotivasi 36 peserta didik, teratur kerjanya 32 peserta didik, terampil menggunakan media proyek video sebanyak 30 peserta didik sehingga dapat dinyatakan ***Prestas iBelajar peserta didik sangat tinggi.***

2. Hasil Belajar seni rupa tiga demensi

Peningkatan Hasil Belajar seni rupa tiga demensi terlihat pada Tabel 16 dan Tabel 17 berikut.

**Tabel .16
Hasil Belajar Seni rupa Tiga demensi
Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II**

NO	Interval	Kondisi awal	Siklus I	Siklus II
1	91-100	0	1	2
2	81-90	2	9	14
3	70-80	24	18	21
4	< 70	12	10	1

Berbantuan Tabel 16 memperlihatkan pada kondisi awal baru dua puluh enam peserta didik yang mencapai KBM (68%) meningkat menjadi 28 peserta didik (74%) pada siklus I yang mencapai KBM dan 37 peserta didik (94,7%) pada siklus II.

Tabel .Hasil Belajar Seni rupa Tiga demensi Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

NO	Uraian	Kondisi awal	Siklus I	Siklus II
1	Nilai terendah	59	66	69
2	Nilai tertinggi	87	95	98
3	Nilai rata-rata	72	76	80

Dari Tabel ... terlihat terjadi peningkatan nilai terendah dari kondisi awal 59 menjadi 66 pada siklus I yang berarti terjadi peningkatan 7 angka, dan dari 66 pada siklus I menjadi 69 pada siklus II yang berarti meningkat 4 angka . Nilai tertinggi dari kondisi awal 87 menjadi 95 terjadi peningkatan 6 point , menjadi 98 pada siklus II terjadi peningkatan 3 point. Nilai rata-rata 72 pada kondisi awal menjadi 76 pada siklus I yang berarti terjadi peningkatan 4 point dan nilai rata-rata menjadi 80 pada siklus II yang berarti terjadi peningkatan 4 point .

Dari hasil wawancara semua peserta didik merasa suasana belajar lebih menyenangkan, alat mudah, menarik. Peserta didik akan lebih giat, semangat, dan belajar sungguh-sungguh, serta terus belajar.

Dari hasil angket menggambarkan bahwa dari 38 peserta didik, sebanyak 72,6 % menyatakan sangat menarik, sangat mudah, sangat baik dan sangat setuju untuk dilanjutkan pemanfaatan media provider. Adapun sebanyak 26,3 % peserta didik menyatakan setuju, dan 1,1 % menyatakan tidak tahu, tak seorangpun menyatakan tidak setuju .

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian seperti tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan media proyek video sederhana (*provider*) dapat meningkatkan proses belajar seni rupa tiga dimensi berbantuan limbah organik pada siswa kelas XII MIPA SMAN 1 Weleri Kabupaten Kendal semester 1 tahun pelajaran 2021/22 dari kondisi awal proses belajar seni rupa tiga dimensi kondusif menjadi pada kondisi akhir kondusif sekali.

Penggunaan media proyek video sederhana (*provider*) dapat meningkatkan hasil belajar Seni rupa tiga dimensi berbantuan limbah organik siswa kelas XII MIPA SMAN 1 Weleri Kabupaten Kendal semester 1 tahun pelajaran 2018-2019 dari kondisi awal rata-rata hasil belajar seni rupa tiga dimensi menjadi rata-rata hasil belajar seni rupa tiga dimensi menjadi 80 pada kondisi akhir. Sedangkan ketuntasan siswa dari kondisi awal sebanyak 26 siswa (68 %), pada siklus I sebanyak 28 siswa (74%) dan pada siklus II sebanyak 37 siswa (94%), sehingga dapat disimpulkan bahwa media proyek video sederhana dapat meningkatkan hasil belajar Seni rupa tiga dimensi berbantuan limbah organik di kelas XII MIPA 3 SMAN 1 Weleri Kabupaten Kendal.

Penggunaan media proyek video sederhana (*provider*) dapat mengubah perilaku siswa dalam belajar Seni rupa tiga dimensi berbantuan limbah organik pada siswa kelas XII MIPA SMAN 1 Weleri Kabupaten Kendal semester 1 tahun pelajaran 2018-2019 dari kondisi awal proses belajar Seni rupa tiga dimensi tinggi menjadi pada kondisi akhir tinggi sekali.

Rekomendasi

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan penelitian ini yaitu 1) Kepada teman-teman guru yang mengalami masalah dalam pembelajaran berkarya seni rupa tiga dimensi dapat memanfaatkan media proyek video sederhana (*provider*) berbantuan limbah an organik sebagai upaya pemecahan masalahnya.2) Bagi para peserta didik, untuk terbiasa belajar dengan memanfaatkan media belajar secara kelompok, biasa memanfaatkan bahan berkarya yang murah dan bertanggung jawab terhadap lingkungannya, agar kemampuan berkreasi dan berfikir lebih meningkat, serta dapat meningkatkan pemahaman karena dengan melakukan praktik berkarya maka melakukan belajar melalui berbuat (*learn to do*) sehingga belajar lebih bermakna dan tidak mudah lupa.3) Kepada Kepala Sekolah hendaknya selalu memberi motivasi dan kesempatan para guru untuk melakukan inovasi pembelajaran, melengkapi sarana pembelajaran berupa media pembelajaran, dan kesempatan serta dukungan anggaran untuk melakukan penelitian tindakan kelas agar prestasi sekolah meningkat.5) Untuk perpustakaan supaya selalu menambah bahan bacaan terutama yang berkaitan dengan inovasi, media atau alat, strategi, maupun metode pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catarina Tri, dkk. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes Press
- Baharudin dan Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Direktorat Pendidikan Menengah Umum, Ditjen, Dikdsmen, Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 SMA Pedoman Khusus Pengembangan Silabus Dan Penilaian Mata Pelajaran berkarya seni rupa tiga dimensi*. Jakarta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT bumi Aksara