



Pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa jurusan Kriya Logam dan Perhiasan SMK

Paryono*

SMK Negeri 3 Tasikmalaya, Mulyasari, Tamansari, Tasikmalaya, Jawa Barat, 46196, Indonesia

*Corresponding Author: paryono91@guru.smk.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas XI Program Kerajinan Logam dan Perhiasan SMK Negeri 3 Tasikmalaya memiliki kreativitas yang relatif rendah dalam pembuatan desain kreatif dan inovatif serta memiliki motivasi belajar yang kurang dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang didominasi dengan metode konvensional, sehingga siswa kurang mampu, termotivasi, dan tentunya kurang menggunakan aplikasi media berbasis teknologi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan daya kreatifitas peserta didik dengan menggunakan model *Project Based Learning* melalui pendekatan metode Demontrasi, diskusi, Lembar Kerja Peserta Didik mengimplikasikan *WAG* (*Whatshapp Group*) dan *Googleform* untuk memudahkan informasi kepada peserta didik kelas XI Program Keahlian Kerajinan Logam dan Perhiasan, SMK Negeri 3 Tasikmalaya di era dunia digital saat ini. Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus yang masing-masing terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan instrumen berupa lembar observasi dalam proses pembelajaran, sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan tes melalui *Googleform* dan *assesmen*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* dengan metode diskusi, tanya jawab dan penugasan pada siswa kelas XI Program Kerajinan Logam dan Perhiasan SMK Negeri 3 Tasikmalaya menunjukkan peningkatan hingga nilai yang tinggi.

Kata Kunci: *Project Based Learning, Kriya, Desain inovatif.*

ABSTRACT

Classroom Action Research in class XI students of the Metal and Jewelry Crafts Program at SMK Negeri 3 Tasikmalaya have relatively low creativity in making creative and innovative designs and have less motivation to learn due to the use of learning methods which are dominated by conventional methods so that students are less able, motivated, and certainly less use of technology. This study aimed to improve students' creative abilities by using the Project Learning model through the demonstration method approach, discussion, and Worksheets. Students used the WAG application and Google form for class XI students of the Metal and Jewelry Crafts Skills Program, SMK Negeri 3 Tasikmalaya. This research consists of several cycles: planning, action, observation, and reflection. Data collection in the study used instruments in the form of observation sheets in the learning process, while to find out student learning outcomes used tests through the Google form assessment. The results showed that using the Project-based Learning model with the method of discussion, question and answer and assignment to class XI students of the Metal Crafts and Jewelry Program at SMK Negeri 3 Tasikmalaya can increase a high score.

Keywords: *Project Based Learning, Craft, Innovative design*

Riwayat artikel

Dikirim:
Januari 2023

Diterima:
Juli 2023

Dipublikasikan:
Juli 2023

Sitasi:

Paryono (2023). Pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa jurusan Kriya Logam dan Perhiasan SMK. *Sungging: Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain dan Pembelajarannya* 2(1): 80-86

PENDAHULUAN

Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar adalah jalan selanjutnya dalam Pengembangan Kurikulum 2013, yang sebelumnya menggunakan kurikulum Berbasis Kompetensi dimulai tahun 2004 lalu dilanjutkan menggunakan kurikulum KTSP 2006 didalamnya merangkum mulai dari kompetensi sikap, pengetahuan, serta keterampilan, barulah kurikulum 2013 yang semakin mempermudah pembelajaran didalam kelas karena siswa tidak terpaku pada semua yang guru jelaskan di kelas karena pada kurikulum merdeka ini siswa diharuskan lebih aktif mengeksplorasi dalam banyak hal yang telah terfasilitasi dengan adanya literasi digital (internet), misalnya siswa mencari jawaban mereka sendiri pada *google explorer*, mereka juga belajar untuk mendiskusikan sesuatu dengan teman sebayanya, dengan demikian tugas guru sebagai teman belajar dan sebagai fasilitator selalu merespon dan mengarahkan dalam pendampingan belajar untuk meluruskan hasil diskusi siswa. (Syakir & Juliadi, 2019)

Pemangku kebijakan Pendidikan tidak berhenti mencari formula kurikulum yang paling tepat bertujuan menyiapkan pendidikan abad 21 yang inovatif menyambut revolusi industri 4.0. Menghadapi tantangan dan ketertinggalan dari dunia pendidikan kita, selain menyiapkan guru - guru untuk wajib memiliki 4 kompetensi yaitu penguasaan bidang studi, pemahaman tentang peserta didik, penguasaan pembelajaran yang mendidik pengembangan keprofesionalan dan kepribadian. Salah satu butir kompetensi dalam rumpun kompetensi penguasaan pembelajaran antara lain menguasai pengetahuan pedagogik seperti model, pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran sesuai materi pelajaran. Keterpaduan antara aspek materi dan pedagogik telah diawali oleh Shulman (1987) yang menyatakan bahwa pengetahuan konten dan pengetahuan pedagogik harus dipadukan dalam pembelajaran untuk menciptakan pengetahuan baru : *Pedagogical Content Knowledge (PCK)*. Selanjutnya muncul model *Technology, Pedagogy, and Content Knowledge (TPACK)* untuk melengkapi *PCK* yang sudah dikembangkan Schulman maupun Loughran *et al.*, (2004-2018). Mengimplementasikan dari permasalahan masyarakat, media, modul, metode serta sasaran kepada peserta didik memerlukan sebuah kondisi komunikasi, kolaborasi dan selalu berpikir kritis dan kreatif untk mewujudkan karya – karya ilmiah maupun seni yang inovatif. Tetapi, dalam kenyataannya peserta didik masih ditemukan kurangnya motivasi serta lemahnya daya kreatifitas dalam sebuah pembelajaran penciptaan karya desain khususnya pada kelas XI jurusan Kriya Logam dan Perhiasan. Selain itu, motivasi belajar peserta didik juga sangat berpengaruh terhadap peningkatan peserta didik. Santosa, Dwi Tri dan Tawardjono Us (2016: 1) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik dari faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik dengan indikator cita-cita peserta didik, kemampuan peserta didik dan kondisi peserta didik. Faktor ekstrinsik dengan indikator kondisi lingkungan peserta didik, unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran, upaya guru dalam membelajarkan peserta didik.

Dalam pembelajaran di kelas XI jenjang SMK/MAK terdapat kompetensi dasar yaitu menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks editorial. Hal tersebut terdapat dalam Lampiran Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan nomor: 464/D.D5/KR/2018 tanggal 30 Agustus 2018 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran muatan nasional (A), muatan kewilayahan (B), dasar bidang keahlian (C), dasar program keahlian (C2), dan kompetensi keahlian (C3).

Namun kenyataan yang dihadapi sekarang adalah peserta didik kelas XI Kriya Logam dan Perhiasan SMK Negeri 3 Tasikmalaya belum mampu memicu peningkatan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik Kelas XI (Fase F) pada Tahun Pembelajaran 2022/2023).

Selain itu, kemampuan meningkatkan struktur dan capaian pembelajaran yang relatif rendah karena penggunaan metode pembelajaran masih konvensional, kurangnya motivasi, dan yang pasti kurangnya pemanfaatan teknologi. Pendidik yang kurang menggunakan inovasi dalam media pembelajaran cenderung membuat peserta didik tidak bersemangat.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model dan metode yang dikaitkan dengan penggunaan TPACK.

Kosasih (2014: 83) menjelaskan bahwa ada tiga jenis model pembelajaran yang disarankan Kurikulum 2013, yakni model pembelajaran penemuan, model pembelajaran berbasis masalah,

dan model pembelajaran berbasis proyek. Kali ini penulis memilih model pembelajaran *Project Based Learning* dengan dipadukan metode di dalamnya. Metode yang penulis sematkan dalam mengorganisasikan peserta didik yaitu diskusi, tanya jawab dan penugasan yang terpadu pada Lembar kerja Peserta Didik (LKPD). Metode tersebut penulis gunakan sebagai indikator penentu kecakapan motivasi dan kreatifitas peserta didik pada setiap kelompok belajar di kelas sebagai pemantik motivasi supaya bisa terkendali dalam sebuah kolaborasi atau kerja sama diantara peserta didik akan lebih menyenangkan. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi (2022: 64), bahwa dalam risetnya didapati pembelajaran yang menerapkan cara tersebut berjalan dengan efektif dan peserta didik lebih aktif sehingga dapat mengembangkan kemampuan minat belajar peserta didik dengan indikator peserta didik yang cenderung lebih aktif dan suasana di dalam kelas menjadi lebih hidup serta banyak peserta didik yang merasa senang saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Selain model dan metode, penulis juga menggunakan artikel *online* sebagai bahan ajarnya. Artikel *online* tersebut dibagikan melalui WAG.

Berdasarkan pendapat di atas, diharapkan peserta didik mampu meningkatkan motivasi belajar serta kreatifitas berkarya khususnya pada keahlian kriya logam dan perhiasan melalui pendekatan model *Project Based Learning* dengan menggunakan metode diskusi, demonstrasi, penugasan, artikel *online* dan WAG.

Rumusan masalah yang disusun penulis untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

Penerapan Model *Project Based Learning* melalui pendekatan metode diskusi dan demonrasi sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar serta kreativitas berkarya khususnya pada keahlian kriya logam dan perhiasan pada sasaran peserta didik kelas XI Kompetensi Kriya Logam dan Perhiasan tahun pembelajaran 2022/2023.

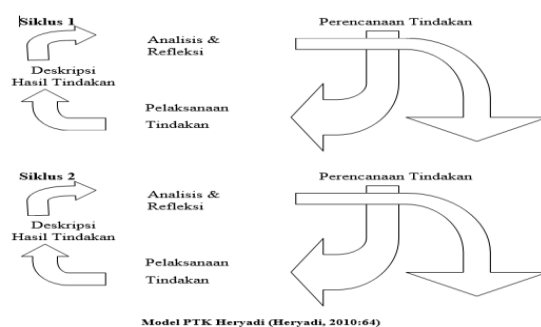
Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai peningkatkan motivasi belajar serta kreatifitas berkarya khususnya pada peserta didik kelas XI Kompetensi Kriya Logam dan Perhiasan tahun pembelajaran 2022/2023.

METODE

Penelitian yang dilakukan penulis merupakan penelitian tindakan kelas. Heryadi (2015: 65) mengemukakan, “Penelitian dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas lebih cenderung untuk perbaikan proses pembelajaran, namun tidak dapat menghasilkan teori baru.” Pendeskripsian penelitian tindakan kelas yang penulis harapkan agar peserta didik mampu menganalisis struktur dan kebahasaan teks editorial dengan menggunakan model *Project Based Learning* melalui *blended metode* Diskusi dan Demonstrasi dapat meningkatkan dan menumbuhkan motivasi belajar yang baik.

Penelitian ini terdiri atas beberapa proses di antaranya: merencanakan, melaksanakan tindakan, mengamati dan melaksanakan refleksi. Metode penelitian yang penulis laksanakan dalam penelitian ini terdiri atas beberapa tahap yaitu Tahapan perencanaan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses hasil tindakan (*observation and evaluation*), melakukan refleksi (*reflection*) dan seterusnya sampai dicapai kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang diinginkan.

Sejalan dengan pendapat tersebut penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), berikut digambarkan alur atau langkah PTK yang dikutip dari Heryadi (2015: 64) adalah sebagai berikut.



Lebih khusus, penelitian tindakan kelas yang dilakukan penulis adalah PTK partisipan. Pada jenis ini, penulis terlibat langsung dalam proses penelitian dari awal sampai akhir. Selain itu, dalam perencanaan penelitian, penulis terlibat dalam memantau, mencatat, mengumpulkan data, menganalisis data, dan berakhir dengan melaporkan hasil penelitian.

Subjek penelitian pada PTK ini adalah peserta didik kelas XI Program Keahlian Kriya Logam dan Perhiasan SMK Negeri 3 Tasikmalaya tahun pelajaran 2022/2023.

Penelitian siklus I didapatkan ketika peneliti menggunakan pembelajaran konvensional yang relatif rendah karena penggunaan metode pembelajaran yang didominasi oleh ceramah, sehingga peserta didik kurang termotivasi, dan yang pasti kurangnya pemanfaatan teknologi. Sedangkan penelitian siklus II dilakukan di kelas XI Program Keahlian Kriya Logam dan Perhiasan tahun pelajaran 2022/2023 pada 23 Oktober 2022 menggunakan model *Project Based Learning* dengan metode diskusi, tanya jawab dan penugasan. Media Artikela *Online* dan *WAG*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes melalui aplikasi *google form*.

Analisis data dalam penelitian ini yaitu kualitatif. Artinya dilakukan dengan cara penulis merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh penulis dan peserta didik di dalam kelas.

Data-data yang dianalisis adalah hasil observasi dan hasil evaluasi peserta didik. Data berupa observasi dianalisis berupa deskripsi dalam bentuk penarikan kesimpulan. Sedangkan data hasil evaluasi peserta didik dianalisis dengan angka.

Dalam melaksanakan penelitian, penulis menetapkan indikator keberhasilan yaitu penelitian akan dikatakan berhasil apabila rata-rata perolehan nilai pada materi menganalisis struktur dan kebahasaan teks editorial mencapai 80% dengan angka ketuntasan minimal adalah 80.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, terlihat jelas bahwasannya model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pada siklus I yang mendasari permasalahan mengenai penggunaan model konvensional yang didominasi oleh ceramah, sehingga peserta didik kurang termotivasi, dan yang pasti kurangnya pemanfaatan teknologi tersebut hasilnya masih kurang dan di bawah KKM.

Pada siklus II terjadi peningkatan yang sangat pesat karena penggunaan model *Project Based Learning* yang mendasari anak untuk berpikir kritis dipadukan dengan metode diskusi, tanya jawaban dan penugasan untuk mengorganisasikan peserta didik..

Setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* dengan metode diskusi, tanya jawab dan penugasan, media artikel *online* dan *WAG*, terlihat sekali perubahan pada ketepatan yang didapatkan oleh peserta didik.

Untuk lebih jelasnya, penulis akan uraikan langkah-langkah pembelajaran yang dirasa berhasil untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik. Berikut adalah langkah-langkah menganalisis *tingkat* estetis dan kreatif pada pembuatan desain etsa dekorasi kriya logam dan perhiasan.

Tabel 1. Langkah-langkah Analisis Tingkat Estetis dan Kreatif

| Kegiatan Inti | Kegiatan Pembelajaran |
|--|---|
| Sintak: Penentuan Pertanyaan Mendasar (45 Menit) | PERTEMUAN PERTAMA 1. Dari tayangan video, hal-hal apa saja yang harus diperhatikan pada proses pembuatan dekorasi teknik etsa pada plat logam kuning? |

- Peserta didik menganalisis permasalahan yang dihadapi oleh pengrajin produk pembuatan dekorasi teknik etsa pada plat logam
- Secara kelompok peserta didik mengeksplorasi berbagai sumber tentang pembuatan dekorasi teknik etsa pada plat logam, secara *online* melalui *e-book* dan sumber lain
- Mengemukakan pendapat tentang apa yang telah ditemukan oleh perwakilan kelompok kemudian salah satu boleh menanggapinya (*critical thinking, collaboration, communication*)

2. Apa saja persiapan yang harus dilakukan untuk pembuatan dekorasi teknik etsa pada plat logam ?

- Mengorganisasi peserta didik untuk belajar Secara kelompok, melakukan eksplorasi desain produk dekorasi etsa (*critical thinking, collaboration, communication*)

Sintak: Mendesain Perencanaan Proyek (45 Menit)

- Peserta didik duduk sesuai kelompok masing-masing
- Peserta didik melanjutkan proyek inovasi produk dekorasi etsa, selanjutnya mengisikn hal-hal berikut:
 - Nama Proses :
 - Pembagian tugas
 - Pembuatan Timeline :
- Guru mendampingi peserta didik dalam kegiatan perencanaan proyek

Sintak : Memantau siswa dan kemajuan proyek (*monitoring the students and progress of project*)

Sintak: Memantau siswa dan kemajuan proyek

PERTEMUAN KEDUA

- Peserta didik untuk duduk sesuai kelompok masing-masing

Peserta didik melaksanakan proyek sesuai langkah yang terdapat pada *jobsheet*

Sintak: Penilaian hasil (*assess the outcome*)

- Guru memfasilitasi peserta didik untuk berdiskusi tentang kendala-kendala yang dihadapi pada proses pemotongan bahan.
- Guru berdiskusi dengan peserta didik tentang *prototipe* proyek, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standar.

Sintak: Evaluasi Pengalaman (*evaluation the experience*)

- Guru membimbing proses pengumpulan progres proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik merefleksi/ kesimpulan.

Jika dilihat dari langkah-langkah yang sudah dipaparkan, pengaruh model, metode, dan *TPACK* pada kegiatan inti sangat memengaruhi peningkatan dan keberhasilan peserta didik. Selain itu, penggunaan aplikasi *google form* di kegiatan tes akhir juga sangat berpengaruh besar terhadap hasil yang didapatkan oleh peserta didik.

Sikap peserta didik penulis refleksikan juga dalam sebuah angket. Berikut adalah hasil yang penulis peroleh.

Tabel 2. Hasil Angket

| No | Pernyataan | Jumlah Ya | Jumlah Tidak |
|----|---|-----------|--------------|
| 1. | Apakah kalian menyukai pembelajaran dekorasi dalam materi menganalisis tentang materi <i>menganalisis struktur estetis dan ergonomi dalam desain dekorasi logam dan perhiasan</i> yang berkaitan dengan bidang pekerjaan pembuatan karya? | 27 orang | 3 orang |
| 2. | Apakah kalian lebih menyukai metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran? | - | 30 orang |
| 3. | Apakah kalian menyukai model <i>Project Based Learning</i> dalam kegiatan pembelajaran? | 30 orang | - |
| 4. | Apakah kalian menyukai metode <i>diskusi, tanya jawab dan penugasan</i> dalam kegiatan pembelajaran? | 26 orang | 4 orang |
| 5. | Apakah kalian menyukai artikel <i>online</i> ? | 27 orang | 2 orang |
| 6. | Apakah kalian menyukai tes akhir menggunakan <i>google form</i> ? | 29 orang | 1 orang |
| 7. | Apakah kalian merasa kesulitan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model <i>Project Based Learning</i> ? | 4 orang | 26 orang |
| 8. | Apakah pembelajaran dengan memanfaatkan TPACK yang telah dilaksanakan meningkatkan minat belajar kalian? | 30 orang | - |

Dari data hasil respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran menganalisis struktur dan kebahasaan teks editorial menggunakan model *Project Based Learning* dengan metode diskusi, tanya jawab dan penugasan. Media artikel *online*, *WAG* dan *google form* dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar peserta didik menyukai kegiatan pembelajaran, bahkan meningkatkan kreatifitas dan motivasi belajar peserta didik Kelas XI (Fase F) Jurusan Kriya Logam dan Perhiasan di SMK Negeri 3 Tasikmalaya dengan menggunakan *TPACK*.

KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan peserta didik dalam menganalisis meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik Kelas XI (Fase F) melalui pendekatan *TPACK* dengan menggunakan model *Project Based learning* dengan metode diskusi, tanya jawab dan penugasan yang tersaji pada bentuk Lembar Kerja Peserta Didik.

Peningkatan proses dapat dilihat dari beberapa hal, yaitu proses pembelajaran berlangsung dengan aktif, peserta didiknya termotivasi, dan pembelajaran pun menjadi menyenangkan.

Penerapan model *Project Based Learning* dengan metode diskusi, tanya jawab dan penugasan. Media artikel *online*, *WAG* dan *google form* untuk tes akhir dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar dan mendukung daya kreativitas pada karya siswa serta mencapai tingkat ketuntasan nilai lebih dominan sehingga menciptakan kondisi kelas belajar yang menyenangkan dan diminati. Hasil yang didapatkan sesuai dengan harapan. Penulis juga berharap bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan lebih bermakna untuk peserta didik sehingga dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Ditambah teks editorial ini sangatlah berguna untuk bidang pekerjaan peserta didik pada program jurusan kriya logam dan perhiasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Heryadi, Dedi. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Pusbill.
- KBBI. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia: Pustaka Utama.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Lampiran Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan nomor: 464/D.D5/KR/ 2018 tanggal 30 Agustus 2018 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran muatan nasional (A), muatan kewilayahan (B), dasar bidang keahlian (C), dasar program keahlian (C2), dan kompetensi keahlian (C3)*. Jurnal Symetry. https://repositori.kemdikbud.go.id/18248/1/Muatan_Nasional_A.pdf
- Mujika Al. Sulistyanta,.(2018). *Dekorasi Dan Kethok Pembentukan kelas XI jilid 1 SMK/MAK*. Jakarta: Direktur Pembinaan SMK Kepala Sub Direktorat Kurikulum Kepala Seksi Penilaian Kepala Seksi Pembelajaran.
- Santosa, Dwi Tri dan Tawardjono Us. (2016). *Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar dan Solusi Penanganan pada Peserta didik Kelas XI*. Jurnal Symetry. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/otomotif1/article/view/2896/2504>