

**BEST PRACTICE PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SENI BUDAYA MELALUI
PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING KELAS X TKJ SMK NEGERI 3
BALIKPAPAN**

MUHAMMAD YUSRI
SMK Negeri 3 Balikpapan
e-mail: emyusri15@gmail.com

ABSTRAK

Best Practice ini merupakan pengalaman terbaik penulis dalam pembelajaran Seni Budaya. Latar belakang masalah *best practice* ini adalah adanya permasalahan berupa keluhan siswa bahwa siswa terkadang malas berkarya Seni Ragam Hias dalam bentuk eksplorasi pola Hias yang berbentuk Statis maupun Dinamis. Hal ini menjadi penyebab pada siswa saat mengikuti pelajaran Seni Budaya, sehingga siswa hanya belajar cenderung menggambar apa adanya. Berdasarkan masalah ini penulis mencoba menerapkan pembelajaran Seni Budaya yang bersifat pemberian tugas Pameran pada akhir Semester, yang dilaksanakan di bulan Juni 2020. Tujuan *best practice* ini adalah untuk mengetahui apakah siswa antusias mengikuti pelajaran Seni Budaya pada pemberian tugas Pameran Seni Ragam Hias berbasis motif Dayak. Rumusan masalah adalah apakah tugas Pameran Seni Ragam Hias berbasis Motif Dayak pada kelas X dapat meningkatkan antusiasnya dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya. Hasil yang diperoleh dengan menerapkan pembelajaran Seni Budaya dalam bentuk tugas Pameran karya Seni Ragam Hias yang berbasis motif Dayak pada kelas X ternyata siswa sangat aktif dan antusias mengikuti Pameran tersebut yang dilaksanakan selama 3 hari. Hal ini terbukti dari hasil pembelajaran Seni Budaya dalam bentuk tugas Pameran yang antusias tersebut, dan mencapai prosentase 82,86% jauh dari tingkat standar ketuntasan yang ditetapkan oleh sekolah yang hanya 75%. Kesimpulan dari *best practice* ini adalah bahwa model pembelajaran Seni Budaya dalam bentuk tugas Pameran terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada Pelajaran Seni Budaya kelas X SMKN 3 Balikpapan.

Kata Kunci: Prestasi Belajar, Best Practice, Experiential Learning

ABSTRACT

This Best Practice is the author's best experience in learning Cultural Arts. The background of this best practice problem is the existence of problems in the form of student complaints that students are sometimes lazy to create Decorative Arts in the form of exploration of Decorative patterns in the form of Static or Dynamic. This is the cause for students when they take Cultural Arts lessons, so students only learn to draw as they are. Based on this problem, the author tries to apply Cultural Arts learning which is the assignment of an Exhibition at the end of the Semester, which will be held in June 2020. The purpose of this best practice is to find out whether students are enthusiastic about participating in Cultural Arts lessons in the assignment of Ornamental Art Exhibition based on Dayak motifs. The formulation of the problem is whether the task of the Dayak Motif-based Ornamental Art Exhibition in class X can increase their enthusiasm in participating in Cultural Arts learning. The results obtained by applying Cultural Arts learning in the form of an exhibition of Decorative Arts works based on Dayak motifs in class X turned out to be very active and enthusiastic in participating in the exhibition which was held for 3 days. This is evident from the results of learning Arts and Culture in the form of enthusiastic exhibition assignments, and reaching a percentage of 82.86%, far from the standard level of completeness set by the school which is only 75%. The conclusion of this best practice is that the Cultural Arts learning model in the form of Exhibition assignments is proven

to be able to improve student achievement in Cultural Arts Lessons for class X SMKN 3 Balikpapan.

Keywords: Learning Achievement, Best Practice, Experiential Learning

PENDAHULUAN

Istilah prestasi belajar terdiri dari dua suku kata yaitu kata prestasi dan kata belajar. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014:1101) prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan atau dikerjakan. Berdasarkan pengertian itu dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses kegiatan tertentu. Pengertian lain tentang prestasi adalah bukti usaha yang dapat dicapai, atau prestasi adalah hasil yang dicapai pada suatu saat (Winkel, 1984:161). Sesuai pengertian itu dapat dijelaskan bahwa prestasi adalah sebagai hasil usaha atau bukti bahwa usaha yang dicapai siswa dalam belajar di sekolah atau setelah siswa tersebut mengikuti kegiatan belajar mengajar yang diberikan oleh guru. Sementara itu Hamalik (1999:84) mengemukakan prestasi adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan pada murid setelah melakukan proses belajar mengajar. Berdasarkan pendapat itu, prestasi merupakan berubahnya tingkah laku murid setelah murid mengikuti kegiatan belajar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran guru tidak cukup hanya bersumber pada buku teks saja. Buku teks kebanyakan berisi materi-materi berkisar pada pengetahuan kognitif yang lebih mementingkan hafalan materi, sehingga proses berpikir siswa masih dalam level C1 (mengingat) saja, sedangkan level C2 (memahami) dan C3 (aplikasi) belum bisa dicapai. Akibatnya guru hampir tidak pernah melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills / HOTS).

Beberapa guru mata pelajaran di kelas X, menyampaikan keluhan bahwa dalam pembelajaran siswanya tidak semangat, mengantuk dan akibatnya suasana belajar di kelas menjadi kaku dan siswa tampak jenuh tidak bersemangat. Dampaknya setelah di evaluasi nilai siswa tidak memuaskan. Para guru tersebut menyampaikan dari 35 siswa rata-rata tingkat ketuntasan hanya mencapai 34,29%. Tingkat ketuntasan ini jauh dibawah ketuntasan yang telah disepakati dalam rapat dewan guru dan ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 75%.

Keluhan ini berbeda dengan pengalaman Penulis dengan pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya di kelas X. Penulis menerapkan pembelajaran model experiential learning di kelas X dimana siswa nampak bersemangat dan senang dalam mengikuti pelajaran praktek dan nilai siswa untuk karya pada pelajaran Seni Budaya rata-rata tuntas dan memuaskan. Pembelajaran model belajar experiential learning ini ternyata mendapat sambutan/apresiasi yang baik dari siswa. Siswa merasa senang dan gembira dalam pembelajaran praktek Seni Budaya yaitu berkarya Seni Ragam Hias. Hasil belajar sangat baik dengan tingkat ketuntasan mencapai 82,35%. Praktik pembelajaran experiential learning yang berhasil baik ini dapat disimpulkan sebagai sebuah pengalaman terbaik (best practice) dalam pembelajaran praktek yang berorientasi keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills) (HOTS) dengan model experiential learning.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut di atas, Penulis melakukan wawancara dengan beberapa siswa dan diperoleh informasi bahwa (a) siswa malas mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru dengan cara ceramah (b) selain ceramah, metode yang selalu dilakukan guru adalah penugasan. Siswa mengaku jenuh dengan tugas-tugas yang hanya bersifat teoritis, hanya menjiplak dari buku teks.

Berdasarkan pengalaman Penulis, untuk mengatasi masalah tersebut yang seperti tersebut di atas Penulis menyarankan kepada beberapa guru tersebut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih model belajar yang memacu siswa ikut terlibat aktif dalam pembelajaran praktek Seni Budaya. Salah satu model pembelajaran yang memacu siswa terlibat

dalam pembelajaran disarankan dalam implementasi kurikulum 2013 adalah model pembelajaran experiential learning.

Menurut David Kolb dalam penelitian/gagasannya yaitu tentang experiential learning (2015) menjelaskan “experiential learning” merupakan teori pendidikan yang kemudian menjadi dasar pembelajaran holistik dengan menggunakan pengalaman sebagai proses pendidikan. Melalui experiential learning siswa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapi, guru sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa belajar secara aktif. Guru membimbing dan mengarahkan belajar siswa. Kondisi ini akan merubah belajar mengajar yang teacher oriented menjadi student oriented. Dengan demikian pembelajaran model experiential learning akan membuat siswa antusias mengikuti pembelajaran Seni Budaya yang pada akhirnya karyanya dapat di pameran.

Experiential Learning berasal dari dua suku kata, yaitu Experiential berasal dari kata experience yang artinya pengalaman dan learning yang berarti belajar. Sedangkan Experiential Learning dapat diartikan pembelajaran berdasarkan pengalaman. Sehingga model Experiential Learning merupakan model pembelajaran berdasarkan pengalaman. Menurut Kolb (dalam Muhammad, 2015:128) mengemukakan bahwa model pembelajaran experiential adalah belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika seseorang berbuat aktif maka orang itu akan belajar jauh lebih baik. Hal ini disebabkan dalam proses belajar tersebut pembelajar secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Clark et al. (2010) berpendapat bahwa experiential learning merupakan metodologi pembelajaran yang tepat. Pembelajar mampu memperoleh nilai-nilai keterampilan. Nilai-nilai tersebut mempertemukan antara pengalaman ketika pelaksanaan pembelajaran dengan kesempatan yang signifikan bagi pembelajar untuk belajar di luar pelaksanaan pembelajaran tersebut. Experiential learning berdasarkan seperangkat asumsi tentang pembelajaran dari pengalaman. Sementara itu Beard & Wilson (2006) mendefinisikan experiential learning sebagai proses pembuatan rasa dari keterlibatan aktivitas antara dunia dalam diri pembelajar dan dunia di luar lingkungan pembelajar. Jadi, antara pembelajar dan lingkungan terjadi interaksi yang dapat menimbulkan pembelajaran yang bermakna. Dalam hal ini, fasilitator membantu untuk membuat lingkungan pembelajaran yang dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Best practice ini di laksanakan di SMK Negeri 3 Balikpapan dengan subjek penelitian adalah kelas X dengan jumlah 35 siswa. Adapun langkah langkah pembelajaran sebagai berikut. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian mempersilah siswa membaca tentang pengertian dan tujuan promosi boleh dari buku teks atau internet dan meyajikan fenomena berupa contoh-contoh promosi barang/jasa. Guru mengajukan pertanyaan/tanggapan dari siswa setelah menyimak fenomena berupa contoh bentuk motif dayak Kalimantan. Guru memberi kesempatan siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah setelah membaca menyimak contoh bentuk motif dayak Kalimantan. Guru menugaskan siswa dan membimbing siswa untuk untuk mengumpulkan dan mengeksplorasi data dari berbagai sumber berkaitan dengan masalah. Guru membimbing siswa dalam mengolah data dan informasi yang telah diperoleh siswa. Guru membimbing siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif berkaitan dengan hasil. Guru membimbing siswa merumuskan prinsip dan generalisasi hasil penemuannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Data hasil pengamatan pelaksanaan kegiatan yang diperoleh dari hasil pembelajaran model *experiential learning* meliputi data hasil pengamatan aktivitas dan sikap siswa dalam belajar, data hasil pengamatan aktivitas guru, dan data hasil ulangan siswa. Berdasarkan data hasil pengamatan aktivitas siswa dalam lampiran 1, diperoleh informasi sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

No	Aspek yang diamati	Jumlah siswa yang melakukan aktivitas	Persentase siswa yang beraktivitas
1	Siswa mendesain	25	71,42%
2	Siswa mengemukakan pendapat tentang pengalaman menggambar motif	28	80%
3	Siswa menanggapi gambar siswa lain	27	77,14%
4	Keaktifan siswa dalam mengikuti pameran ragam hias	32	91,43%

Sumber: hasil pengamatan

Sedangkan aktivitas guru berdasarkan hasil pengamatan yang tertera dalam lampiran 2, secara ringkas sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan		
		Kemunculan		
		Ada	Tidak	Keterangan
1	Menarik perhatian siswa	V		Cukup baik
2	Menyampaikan tujuan pameran	V		Baik
3	Memotivasi siswa	V		Baik
4	Membimbing siswa	V		Baik
5	Mengelola waktu	V		Baik
6	Memberi umpan balik	V		Baik

Sumber: hasil pengamatan

Sementara itu hasil belajar siswa yang tertuang dalam lampiran 3, menunjukkan tingkat ketuntasan mencapai 82,86%.

B. Cara Pemecahan Masalah dan Langkah-Langkah Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah dalam penelitian *best practice* ini, cara yang digunakan adalah menggunakan model pembelajaran *experiential learning*. Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan *best practice* untuk pemecahan masalah dalam *best practice* ini, yaitu:

1. Pemetaan Kompetensi Dasar (KD).

Pemetaan KD dilakukan untuk merancang pembelajaran yang digunakan di kelas X. Berdasarkan hasil telaah KD yang ada di kelas X penulis menggunakan model *experiential learning* dengan metode berkarya desain motif, Eksplorasi desain motif, dan mengapresiasi karya

2. Analisis Target Kompetensi hasil analisis target kompetensinya sebagai berikut.

Target Kompetensi Pengetahuan	Target Kompetensi Keterampilan
KD 3.4: Menentukan media alat dan bahan	KD 4.4: Membuat rancangan pameran

3. Perumusan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1.4. Menentukan media alat dan bahan	Menjelaskan pengertian alat dan bahan Menjelaskan penggunaan alat dan bahan Menjelaskan tujuan pameran Menjelaskan bentuk-bentuk pameran Menjelaskan pengertian alat dan bahan
KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
4.4. Membuat media gambar berdasarkan segmentasi pameran	Merencanakan bentuk gambar motif untuk dipamerkan Membuat salah satu karya untuk dikembangkan dan kemudian dipamerkan

4. Pemilihan Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang dipilih adalah *experiential learning*.

5. Merencanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Model Pembelajaran *experiential Learning*.

Pengembangan desain motif ragam hias pembelajaran dilakukan dengan memerinci kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan *experiential learning*. Berikut ini adalah rencana kegiatan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pembelajaran model *experiential learning*, yaitu:

Sintak Model Pembelajaran <i>experiential Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran
Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)	Untuk memperoleh perhatian dan memotivasi peserta didik, guru menunjukkan contoh-contoh karya motif ragam hias Mintalah peserta didik menyampaikan idenya tentang ragam hias
Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)	Mengkonfirmasi rumusan masalah yang telah disusun masing-masing kelompok.

Data collection (pengumpulan data)	Memfasilitasi peserta didik menyiapkan persiapan pameran Memfasilitasi peserta didik praktik membuat karya motif ragam hias Memfasilitasi peserta didik mengumpulkan data pengamatan tentang pameran
Data processing (pengolahan Data)	Memfasilitasi peserta mengkonfirmasi hasil pekerjaannya dengan sumber lain yang relevan.
Verification (pembuktian)	Memfasilitasi peserta didik memperbaiki hasil kegiatannya setelah dibandingkan penggunaan dengan alat dan bahan dan buku referensi
Generalization (menarik kesimpulan)	Meminta perwakilan dari dua kelas untuk mengamati/mengapresiasi hasil pameran ragam hias. Meminta kelas lain untuk mengapresiasinya. Kemudian, peserta didik menyimpulkan tentang hasil pamerannya.

6. Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan rencana kegiatan tersebut, kemudian disusun perangkat pembelajaran meliputi RPP, bahan ajar, LKPD, dan instrumen penilaian. RPP disusun dengan mengintegrasikan kegiatan literasi, penguatan pendidikan karakter (PPK).

7. Bahan atau Materi Kegiatan

Bahan yang digunakan dalam pembelajaran *best practice* ini adalah materi tentang pameran sesuai dengan kompetensi dasar (KD) untuk materi pelajaran kelas X baik kompetensi dasar pengetahuan maupun keterampilan, sebagai berikut ini:

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN	
KD. 3.4	Menentukan media alat dan bahan
KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN	
KD. 4.4	Membuat rangkaian persiapan pameran

C. Hambatan yang Dihadapi

Hambatan yang terjadi terutama adalah siswa belum terbiasa belajar dengan model *experiential learning*. Untuk meningkatkan prestasi siswa, guru mencoba menggunakan model *experiential learning*, dan siswa pun merasa lebih percaya diri dalam belajar. Hambatan lainnya adalah kemampuan guru kurang memadai dalam membuat video sebagai media pembelajaran, padahal video juga merupakan bentuk teks audiovisual yang akan baik disajikan dalam pembelajaran agar menarik perhatian siswa.

D. Cara Mengatasi Hambatan

Untuk meyakinkan siswa bahwa pembelajaran *model experiential learning* dapat membantu mereka lebih menguasai materi pembelajaran, guru memberi penjelasan sekilas tentang apa, bagaimana, mengapa, dan manfaat belajar model *experiential learning* yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills* (HOTS)).

Pemahaman dan kesadaran akan pentingnya HOTS membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, kesadaran bahwa belajar bukan sekadar menghafal teori dan konsep akan membuat siswa mau belajar dengan HOTS. Kemampuan guru membuat video pembelajaran dapat diatasi dengan mengunduh video sesuai dengan KD yang akan dibelajarkan baik dari youtube maupun dari Rumah Belajar.

E. Pembahasan Masalah

1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Hasil evaluasi belajar menunjukkan bahwa pembelajaran model *experiential learning* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin baiknya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru, dan ketuntasan belajar meningkat menjadi 82,86%. Dilihat dari aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik dan siswa aktif.

2. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Guru telah berhasil mengelola pembelajaran. Guru telah menerapkan pembelajaran model *experiential learning* dengan baik. Berdasarkan analisis data, keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran berdampak pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang mengalami peningkatan. Hal ini pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dan penguasaan materi pelajaran yang telah diterima selama ini, yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya ketuntasan belajar siswa.

3. Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru dalam aktivitas membimbing siswa dalam belajar, menjelaskan materi yang kurang dimengerti siswa, memberi umpan balik atau tanya jawab dimana persentase untuk aktivitas di atas cukup besar. Selanjutnya diketahui juga aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang paling dominan adalah siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dan saat praktek antar siswa atau antar siswa dengan guru. Jadi, dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Metode *experiential learning* juga dapat meningkatkan rasa keingintahuan, minat dan ketekunan siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar afektif siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran (Munif, 2009).

KESIMPULAN

Pembelajaran model *experiential learning* terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 3 Balikpapan. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat ketuntasan siswa mencapai 82,86%, jauh di atas standar yang ditetapkan sekolah sebesar 75%.

DAFTAR PUSTAKA

- I. R. S. Munif, Mosik. 2009. PENERAPAN METODE EXPERIENTIAL LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 5 (2009): 79-82
- Oemar Hamalik. 1999. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- A.Kolb, David, (2015). *Experiential Learning : Experience As The Source Of Learning And Development*. USA
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Moleong, J.L. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rusman. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Winkel, W.S. 1983. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia
- Copyright (c) 2022 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 2. No. 3 September 2022
E-ISSN : 2775-7188
P-ISSN : 2775-717X



Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara