

Pengembangan Media Berkarya untuk Meningkatkan Prestasi Seni Lukis Kelas IX-A SMP Negeri 22 Surabaya

Isnaeny Faiziah Arifin, Fera Ratyaningrum
Universitas Negeri Surabaya

E-mail: faiziahisnaeny@gmail.com, feraratyaningrum@unesa.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran seni, khususnya seni lukis, memiliki peran penting dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi siswa. Namun, pembelajaran seni lukis di kelas IX-A SMP Negeri 22 Surabaya mengalami kendala berupa rendahnya antusiasme siswa. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton, yang menyebabkan siswa cepat bosan dan menurunnya minat belajar mereka. Sebagai solusi, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran untuk menarik minat dan meningkatkan prestasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berkarya yang kreatif, menggunakan kipas genggam sebagai alternatif media seni lukis, guna meningkatkan prestasi siswa dalam mata pelajaran seni lukis. Media ini dirancang untuk lebih selaras dengan karakteristik dan latar belakang siswa, sekaligus mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Analisis data menggunakan teknik triangulasi untuk menjamin validitas dan reliabilitas hasil. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada prestasi akademik siswa, baik dari segi pemahaman konseptual maupun perkembangan seni lukisnya. Implementasi tersebut memberi kesan bahwa penyediaan media berkarya yang tepat dapat menjadi solusi efektif bagi pendidik untuk mengatasi menurunnya semangat siswa belajar dalam belajar bidang seni lukis. Kesimpulan pengembangan media berkarya yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar seni lukis. Pendekatan ini dapat menjadi solusi bagi guru untuk menghadapi kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran seni lukis, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci:

media berkarya; seni lukis; kipas genggam; prestasi belajar; pengembangan media; penelitian tindakan kelas

Keywords:

creative media;
painting art; handheld
fan; learning
achievement; media
development;
classroom action
research

Art learning, especially painting, has an important role in improving students' creativity and achievement. However, painting learning in class IX-A of SMP Negeri 22 Surabaya experiences obstacles in the form of low student enthusiasm. This is caused by the use of monotonous learning media, which causes students to get bored quickly and their interest in learning decreases. As a solution, innovation in learning media is needed to attract interest and improve student achievement. This study aims to develop creative working media, using handheld fans as an alternative painting media, in order to improve student achievement in painting subjects. This media is designed to be more in line with the characteristics and backgrounds of students, while supporting a more interactive and enjoyable learning process. This study uses a Classroom Action Research (CAR) approach with the Kemmis and McTaggart model, which is carried out in two cycles. Each cycle consists of the planning stage, action implementation, observation, and reflection. Data collection is carried out through observation, interviews, documentation, and questionnaires. Data analysis uses triangulation techniques to ensure the validity and reliability of the results. The results of the study showed a significant increase in students' academic achievement, both in terms of

conceptual understanding and the development of their painting. The implementation gives the impression that providing the right media for work can be an effective solution for educators to overcome the decline in students' enthusiasm for learning in the field of painting. The conclusion is that the development of creative media for work that is in accordance with students' needs has proven effective in improving painting learning achievements. This approach can be a solution for teachers to deal with the lack of student interest in learning painting, while also encouraging active student involvement in the learning process .

*Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-SA](#).
This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.*

PENDAHULUAN

Seni lukis merupakan salah satu dari pembelajaran seni rupa yang memiliki peran penting bagi peserta didik dalam meningkatkan kreativitas, ekspresi dan prestasi mereka. Pembelajaran seni bukan hanya sekedar sebagai sarana untuk mengasah keterampilan. Namun, pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai medium untuk mengekspresikan ide, emosi, dan perspektif dari individu tersebut dari latar belakang maupun karakteristik peserta didik. Di sekolah SMP Negeri 22 Surabaya di kelas IX-A ditemukan kasus bahwa antusiasme siswa terhadap pembelajaran seni lukis cenderung rendah. Salah satu penyebab utama setelah peneliti melakukan observasi yaitu penggunaan media berkarya yang monoton dan kurang kreatif dan inovatif, sehingga mengakibatkan peserta didik lebih cepat bosan. Kebosanan peserta didik terlihat dari kurangnya minat mengerjakan tugas, akibatnya prestasi pada pembelajaran seni lukis menurun. Tujuan peneliti berfokus pada pengembangan media berkarya yang bervariasi untuk peningkatan prestasi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian menurut Dávila (2017) yang menyatakan penggunaan bervariasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan kreatif (Sari & Ginting, 2023).

Pendidikan seni memainkan peran vital dalam pengembangan keterampilan kreatif dan ekspresif siswa. Menurut penelitian terbaru, penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa secara signifikan (Kurnia Putra & Kadir, 2020). Dalam konteks seni lukis, media yang kurang variatif sering kali membuat siswa cepat merasa bosan, sehingga prestasi mereka pada bidang ini cenderung rendah. Pada SMP Negeri 22 Surabaya, ditemukan bahwa siswa kelas IX-A menunjukkan rendahnya antusiasme dalam pembelajaran seni lukis, yang diakibatkan oleh media pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang interaktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media yang lebih kontekstual dan menarik, seperti alat berkarya yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka (Darmawan, 2020).

Berbagai studi mendukung efektivitas media kreatif dalam pendidikan seni. Rahmawati (2022) menyatakan bahwa media berbasis proyek, terutama yang melibatkan pengalaman langsung, dapat membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar, terutama dalam bidang yang membutuhkan ekspresi kreatif seperti seni lukis. Selain itu, pendekatan konstruktivis yang diusulkan oleh Piaget (1972) dan didukung oleh pendekatan pembelajaran sosial dari Bandura (2018) menekankan pentingnya interaksi langsung dan eksplorasi dalam proses pembelajaran seni. Dengan pendekatan seperti ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga terlibat aktif dalam proses penciptaan karya, yang membantu mereka mengembangkan pemahaman konseptual yang lebih baik.

Mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan inovasi dalam pengembangan media berkarya untuk pembelajaran seni lukis. Media berkarya yang digunakan untuk pembelajaran seni lukis yang mampu menarik minat siswa sekaligus untuk meningkatkan prestasi belajar mereka. Penerapan media berkarya yang kreatif dan relevan sesuai dengan karakteristik dan latar belakang siswa diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan interaktif. Salah satu media berkarya yang dikembangkan oleh peneliti di kelas IX-A yaitu menggunakan kipas genggam sebagai pengganti kanvas untuk media berkarya seni lukis. Menurut Wardani (2021), penggunaan media pembelajaran interaktif yang relevan dengan materi dapat membantu peserta didik lebih memahami konsep dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Indonesia & di SD INPRES, n.d.). Hal ini didukung oleh Ani Sujarwati selaku guru seni budaya bahwa media berkarya tersebut sangat menarik untuk digunakan menunjang prestasi dan kreatifitas dalam pembelajaran seni lukis. Media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dalam berkarya seni lukis dan mendorong siswa IX- A untuk lebih aktif saat mengikuti pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan dan mengeksplor penggunaan media berkarya secara kreatif dan inovatif. Hal ini berguna untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran seni lukis. Pemikiran mereka mengenai media

belajar dapat berubah, bahwa berkarya seni lukis bukan hanya sekedar dengan buku gambar maupun kanvas saja. Penggunaan media berkarya yang sesuai dengan karakteristik peserta didik diharapkan dapat meningkatkan prestasi dalam belajar seni lukis. Menurut Zainiansyah (2024) menyatakan bahwa media interaktif sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama pada materi-materi yang meningkatkan kreativitas dan imajinasi seperti seni lukis. Pembelajaran ini melalui pendekatan berbasis proyek, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan teknis dan memahami konsep-konsep seni lukis secara mendalam. Hal ini di dukung oleh Sudarsana (2021) menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis proyek mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi peserta didik.

Media berkarya ini peneliti menggunakan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget (1972) menyatakan bahwa peserta didik belajar melalui secara langsung dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam materi seni lukis, peserta didik dapat lebih mudah memahami teknik dan konsep seni memberikan kesempatan untuk mengeksplor dan mempraktikan secara langsung. Selain itu, teori pembelajaran berbasis proyek menurut Rahman (2023) menekankan pentingnya pembelajaran melibatkan kegiatan dalam proyek sesuai lingkungan maupun kehidupan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Penelitian ini diharapkan untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan media berkarya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam mengajar seni lukis. Media berkarya ini bertujuan untuk mengembangkan pemikiran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada kelas IX-A di SMP Negeri 22 Surabaya dalam upaya peningkatan prestasi mereka dalam materi seni lukis. Selain itu, penelitian ini dapat mengukur efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik dalam berkarya seni lukis (Eko, 2023).

Dalam penelitian ini, media kreatif yang digunakan adalah kipas genggam sebagai pengganti kanvas tradisional, yang belum banyak digunakan dalam penelitian sebelumnya pada bidang pendidikan seni di tingkat menengah. Pendekatan ini tidak hanya mendorong siswa untuk berpikir kreatif, tetapi juga menawarkan pengalaman berkarya yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Penggunaan kipas genggam sebagai media berkarya menambahkan aspek budaya dan relevansi praktis yang jarang diperkenalkan dalam pendidikan formal. Hal ini sejalan dengan temuan Kurniawan (n.d.) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis lokal dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Penelitian ini berusaha menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dalam pembelajaran seni, dengan menggabungkan media lokal dan teknik kreatif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Selain meningkatkan prestasi akademik, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi seni di kalangan siswa, memberikan wawasan baru bagi pendidik, serta menambah literatur tentang penerapan media kreatif dalam pembelajaran seni lukis di tingkat sekolah menengah pertama. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Berkarya Untuk Meningkatkan Prestasi Seni Lukis Kelas IX A Smp Negeri 22 Surabaya”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model yang digunakan dari Kemmis dan McTaggart (1988) dengan menggunakan dua siklus dengan empat tahapan yaitu perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Penelitian tindakan kelas ini berfokus dengan pengembangan media berkarya untuk prestasi peserta didik, serta mengamati perubahan perilaku dan hasil belajar dari beberapa tahap dalam pembelajaran seni lukis. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dengan menggunakan model dari Kemmis dan McTaggart.



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc.Taggart
(Arikunto, 2009)

Setiap siklus yang dilakukan dua minggu setiap siklusnya diantaranya:

1. Perencanaan (Planning): Tahap ini melakukan identifikasi masalah pada hasil pengamatan awal di kelas. Identifikasi ini bertujuan dapat mengetahui permasalahan, kesulitan dan latar belakang siswa untuk pengembangan media berkarya untuk merancang materi pada pembelajaran proyek seni lukis di kelas 9A SMP Negeri 22 Surabaya.
2. Pelaksanaan (Action): Tahap ini melibatkan media berkarya dengan menggunakan kipas genggam dalam proses pembelajaran materi seni lukis di kelas. Penggunaan media untuk memahami dan memfasilitasi peserta didik dalam berkarya.
3. Observasi (Observation): Peneliti dan guru pamong melakukan observasi terhadap keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung yang meliputi beberapa aspek dari tingkat partisipasi, dan kreativitas dalam berkarya.
4. Refleksi (Reflection): Melakukan refleksi dilakukan dalam setiap siklus untuk mengevaluasi hasil pembelajaran, kesulitan dan perbaikan yang dibutuhkan oleh peserta didik selama pembelajaran materi seni lukis.

Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 22 Surabaya yang berlokasi Jl. Gayungan Bar. X No. 38, Gayungan, Kecamatan Gayungan, Surabaya, Jawa Timur. Subjek penelitian dilakukan pada kelas IX-A SMP Negeri 22 Surabaya. Jumlah siswa pada kelas tersebut terdiri dari 34 siswa yang terdiri 18 perempuan dan 16 laki-laki. Penelitian dilakukan selama satu bulan dengan dua siklus.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Analisis bertujuan untuk mengetahui keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta peningkatan setelah diterapkan dalam media berkarya. Peneliti menggunakan dua siklus dengan menganalisis secara terpisah untuk melihat progres dari pengembangan media berkarya pada materi pembelajaran seni lukis. Penelitian ini menggunakan validitas dan reliabilitas data dengan menggunakan teknik triangulasi dengan pengumpulan dari berbagai sumber seperti observasi, tes awal (asesmen diagnostic) dan angket. Hal ini dipilih peneliti karena menurut (Harahap et al., 2023) mengatakan bahwa triangulasi lebih dari sekedar validasi, tetapi untuk menemukan secara menyeluruh pemahaman secara kompleks.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan identifikasi masalah setelah dilakukan analisis pada media berkarya untuk pembelajaran seni lukis untuk laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Media berkarya dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi peserta didik dalam pembelajaran seni lukis. Peningkatan ini dapat terlihat dari dua siklus pengamatan melalui hasil proyek peserta didik, hasil observasi guru, dan tanggapan peserta didik pada angket. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan pendekatan Project Based Learning (PjBL), hal ini telah dikemukakan oleh Putri (2023) bahwa media berkarya yang mendukung dapat menghasilkan kesempatan siswa dalam proyek seni memiliki keterlibatan secara relevan dan bermakna. Hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dijelaskan melalui siklus 1 dan siklus 2. Berikut penjabaran dari kegiatan pembelajaran melalui dua siklus:

a. Siklus Pertama

Perencanaan pada siklus I pada penelitian tindakan kelas maka dilakukan dengan pembuatan modul ajar kurikulum merdeka tentang media berkarya untuk materi seni lukis. Penggunaan media berkarya ini Pengembangan Media Berkarya untuk Meningkatkan Prestasi Seni Lukis Kelas IX-A SMP Negeri 22 Surabaya

menggunakan kipas genggam dengan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL). Penelitian dilakukan di kelas IX-A yang terdapat 34 siswa. Hal ini untuk memfasilitasi pemahaman teknik-teknik dan aliran pada seni lukis. Pembelajaran dilaksanakan mencakup semua aspek pengetahuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Pembelajaran dilakukan melalui pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup yang melingkupi evaluasi dan refleksi. Materi ini mencakup pengenalan warna, gradasi, serta proporsi dan komposisi dalam seni lukis.

Sebelum implementasi dengan media berkarya, maka dilakukan asesmen diagnostik untuk mengetahui kemampuan dan latar belakang peserta didik dalam seni lukis. Hasil dari diagnostik menunjukkan peserta didik memiliki keterkaitan di bidang seni rupa terlihat dari hasil pre-test menunjukkan 60% peserta didik berminat, karena media berkarya sebelumnya masih menggunakan media yang monoton dari tahun ke tahun. Sehingga hasil pre-test awal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivis yang dikemukakan oleh Vygotsky bahwa peserta didik memerlukan dukungan guru sesuai dalam bentuk media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik untuk membantu memahami konsep yang abstrak (Kadir, 2020).

Selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung juga melakukan perekaman video mengenai keadaan kelas. Setelah pembelajaran selesai melihat proses tersebut untuk mengetahui kelemahan dalam praktik mengajar dengan menonton rekaman dan mencatat beberapa hal yang dapat diperbaiki untuk siklus selanjutnya. Pada siklus pertama ini melibatkan penggunaan dua tahap utama yaitu pertama, menggunakan pemberian materi tanpa contoh dan memberikan test pengetahuan awal, dimana guru memberikan penjelasan mengenai seni lukis menggunakan media berkarya kipas genggam yang dihubungkan dengan aliran dan teknik. Kedua, praktik secara mandiri pada siswa diberikan kesempatan untuk mempraktikkan teknik yang telah diajarkan. Hal ini dilakukan setelah dua kali pertemuan dalam dua minggu.

Dari hasil pengamatan, didapatkan data bahwa selama siklus pertama berlangsung ada beberapa siswa yang langsung paham tetapi ada juga yang kurang paham. Berdasarkan angket skala didapatkan mengenai pemahaman prestasi siswa untuk skala pertama ini 75% dengan kategori belum tuntas. Pada pembelajaran siklus pertama ini mengenai peningkatan peserta didik dengan hasil berikut: siswa yang nilainya belum tuntas dari KKM dengan nilai 94 untuk seni budaya yaitu dari 34 siswa sebanyak 6 siswa (17,65%) belum mencapai ketuntasan, sedangkan 28 siswa (82,35%) berhasil mencapai ketuntasan. Prestasi rata-rata 75% masih di bawah KKM, sehingga kategori belum tuntas secara keseluruhan karena rata-rata prestasi siswa belum memenuhi KKM.

Siklus ini ternyata belum mampu menjawab tujuan penelitian tindakan kelas karena penerapan media berkarya dengan kipas genggam merupakan hal baru bagi peserta didik. Siklus 1 belum dikatakan berhasil karena belum menjawab permasalahan, sehingga diperlukan percobaan lagi pada siklus ke dua.

b. Siklus Kedua

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama, maka siklus kedua ini perbaikan dilakukan dengan lebih banyak memberikan perbaikan dan umpan balik secara langsung mengenai proyek maupun penugasan lebih kompleks untuk mengukur tingkat prestasi peserta didik. Sebelum melaksanakan pembelajaran guru mempersiapkan modul ajar kurikulum merdeka materi seni lukis dengan media berkarya lebih runtut. Media berkarya yang digunakan kipas genggam untuk materi seni lukis. Pada siklus pertama guru hanya memberikan penjelasan tanpa contoh, sedangkan pada siklus kedua ini guru memberikan pembelajaran dengan pendekatan, metode, model, media ajar yang berbeda namun masih menggunakan media berkarya kipas genggam yang disesuaikan dengan pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik. Pembelajaran pada siklus kedua ini dengan cara demonstrasi melalui teknologi berupa video dan demonstrasi secara langsung mengenai proses berkarya pada materi seni lukis yang diterapkan ke media berkarya. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran seni lukis. Pembelajaran pada materi tersebut melalui proses pembelajaran sebagai berikut, hal ini dilakukan selama dua minggu pertemuan yang meliputi:

Pembelajaran berbasis model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yaitu berbasis proyek yang dilakukan sesuai dengan sintak diantaranya (penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan dan pemilihan proyek, menyusun jadwal, monitoring kemajuan, pengujian hasil, dan evaluasi pengalaman). Dari modul ajar tersebut sesuai dengan kondisi di kelas IX-A. Dilakukan penentuan pertanyaan mendasar dengan bertanya kepada peserta didik yang telah diperoleh pada pembelajaran minggu kemarin dan mengulik pengalaman yang sudah didapat. Guru juga menyertakan tujuan pembelajaran agar anak memahami jalan pembelajaran yang dilakukan. Hal ini sebagai pertanyaan pemantik awal agar peserta didik paham untuk mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran berbasis model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yaitu berbasis proyek yang dilakukan sesuai dengan sintak diantaranya (penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan dan pemilihan proyek, menyusun jadwal, monitoring kemajuan, pengujian hasil, dan evaluasi pengalaman). Dari modul ajar tersebut sesuai dengan kondisi di kelas IX-A. Dilakukan penentuan pertanyaan mendasar dengan bertanya kepada peserta didik yang telah diperoleh pada pembelajaran minggu kemarin dan mengulik pengalaman yang

sudah didapat. Guru juga menyertakan tujuan pembelajaran agar anak memahami jalan pembelajaran yang dilakukan. Hal ini sebagai pertanyaan pemantik awal agar peserta didik paham untuk mengikuti pembelajaran.

Perencanaan dan pemilihan pada kegiatan ini guru memberikan konsep atau rancangan yang harus dikerjakan oleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Disini siswa diberikan arahan untuk melanjutkan proyek kemarin menggunakan media berkarya dengan kipas genggam sesuai dengan pilihan siswa. Siswa membuat karya lukis berdasarkan tema flora dan fauna berdasarkan budaya dari latar belakang mereka sesuai intruksi dari guru. Pengaplikasian lukisan ini diterapkan di media berkarya kipas genggam. Dari pengalaman di siklus pertama bahwa siswa ada yang kurang paham. Maka pada siklus kedua ini guru memberikan media ajar menggunakan video tutorial yang diperlihatkan ke siswa, bukan hanya video guru juga memberikan demontrasi secara langsung mengenai kesulitan sebelumnya. Kegiatan tersebut juga di selingi dengan diskusi bersama peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka. Selanjutnya guru membagi peserta didik kedalam kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari 5-6 anggota.

Pada siklus kedua ini siswa mengkonsep sketsa yang langsung diaplikasikan ke media berkarya. Siswa menyatukan konsep sesuai individu ke dalam media menjadi padu sesuai dengan intruksi guru. Siswa dapat melihat ulang video tutorial jika kurang paham mengenai intruksi dari guru. Siswa juga dapat meksplor keluar kelas untuk mencari ide, karena bertujuan untuk memenuhi gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Hal ini bertujuan untuk mendorong prestasi siswa dapat terpenuhi. Penggunaan metode dalam proses ini memungkinkan peserta didik lebih mengeksplor ide dan pengetahuan mereka.



Gambar 2. Menulis Tujuan Pembelajaran
(Sumber: Isnaeny F.A,2024)

Jadwal pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek ini dilaksanakan selama dua minggu. Jika di total dari siklus pertama dan kedua, maka total menjadi 4JP x 120 menit dalam 4 kali pertemuan. Selama pembelajaran berlangsung melihat kemajuan siswa dalam mengerjakan proyek dengan media berkarya kipas genggam. Terlihat bahwa ada perkembangan dalam mengeksplor dan mengkonsep secara teratur sesuai perintah. Kendala yang dialami oleh siswa lebih sedikit dibandingkan pertemuan pada siklus 1. Walaupun ada sebagian siswa yang masih perlu bimbingan lebih ekstra lagi.



Gambar 3 Demontrasi
(Sumber: Isnaeny F.A,2024)

Tahap pada pengujian hasil proyek siswa dengan membuat pameran digital dan mempersentasikan melalui media sosial. Namun, sebelumnya siswa sudah mempersentasikan hasil nya di depan kelas mengenai proyek yang dipamerkan sebelum ditunjukkan ke khalayak umum. Hal ini bertujuan agar karya mereka di publikasikan bukan di lingkup kecil saja tetapi lingkung besar. Selanjutnya siswa diberikan tempat untuk evaluasi dan refleksi secara bersama, mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. Siswa saling memberi kritik dan saran dalam sesi presentasi pameran dalam karya masing-masing kelompok. Hal ini didukung oleh

teori pembelajaran sosial Bandura mengenai interaksi antar siswa dalam memperkuat ilmu pengetahuan dan pemahaman pembelajaran melalui observasi dan imitasi (Setyohanggoro, 2023)



Gambar 4. Praktik
(Sumber: Isnaeny F.A, 2024)



Gambar 5. Presentasi
(Sumber: Isnaeny F.A, 2024)

Dari hasil pengamatan, didapatkan data bahwa selama siklus kedua ada perkembangan yang sangat pesat terhadap siswa kelas 9A mengenai pembelajaran dengan media berkarya pada materi seni lukis. Namun, keberhasilan pencapaian tersebut tidak lekang adanya siswa yang perlu bimbingan lebih dari guru.

Berdasarkan angket skala didapatkan mengenai pemahaman prestasi siswa untuk skala kedua ini 96% dengan kategori tuntas. Pada pembelajaran siklus kedua ini mengenai peningkatan peserta didik dengan hasil berikut: siswa yang nilainya belum tuntas dari KKM dengan nilai 94 untuk seni budaya yaitu dari 34 siswa sebanyak 4 siswa (11,76%) belum mencapai ketuntasan, sedangkan 30 siswa (88,24%) berhasil mencapai ketuntasan. Prestasi rata-rata 96% sudah sesuai KKM, sehingga kategori tuntas secara keseluruhan karena rata-rata prestasi siswa sudah tercukupi sangat baik. Siklus ini ternyata mampu menjawab tujuan penelitian tindakan kelas dengan penerapan media berkarya kipas genggam. Siklus dua dikatakan berhasil karena menjawab permasalahan dari peserta didik. Proyek ini sesuai dengan penelitian (Fadilah, 2021) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat merangsang keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) di kelas IX-A SMP Negeri 22 Surabaya dengan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) menunjukkan bahwa penggunaan media kipas genggam sebagai alternatif media seni lukis efektif meningkatkan minat dan prestasi siswa. Melalui dua siklus pembelajaran, pendekatan ini membantu siswa menghasilkan karya yang kreatif dengan variasi tema, konsep, dan teknik sesuai karakteristik individu. Penerapan media inovatif ini, didukung dengan demonstrasi dan video, berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan, sehingga mendorong keterlibatan aktif dan peningkatan prestasi dalam seni lukis. Penelitian di kelas IX-A SMP Negeri 22 Surabaya menunjukkan bahwa penerapan media berkarya kipas genggam melalui dua siklus pembelajaran mampu meningkatkan

prestasi siswa dalam seni lukis. Pada siklus pertama, hanya 82,35% siswa yang mencapai KKM dengan rata-rata prestasi 75%, sehingga tujuan belum tercapai. Namun, pada siklus kedua, terdapat peningkatan signifikan dengan 88,24% siswa mencapai KKM dan rata-rata prestasi meningkat menjadi 96%. Hasil ini menunjukkan bahwa inovasi media berkarya kipas genggam efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi siswa dalam pembelajaran seni lukis.

REFERENSI

- Darmawan, A. (2020). *Pembelajaran Konstruktivisme dalam Interaksi Pembelajaran Rasulullah Saw Bersama Para Sahabat*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Dávila, A. (2017). Wiggins, G., & McTighe, J. (2005) *Understanding by design*. Alexandria, VA: association for supervision and curriculum development ASCD. Facultad de Ciencias y Educación de la Universidad Distrital, Bogotá Colombia.
- Eko, setia budi. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipaclip Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Persamaan Lingkaran*. UNIVERSITAS LAMPUNG.
- Fadilah, A. N. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 28 Kaur*. UIN Fatmawati Sukarno.
- Harahap, F., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Bermain Pasir Kinetik untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5931–5941.
- Indonesia, M. M. K. P. T. P. O. S., & di SD INPRES, I. K. I. (n.d.). Aeniyah, W., & Meilana, SF (2021). *Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Putra Jaya*. *Jurnal Education*, 7 (3), 888-894.
- Kurnia Putra, A., & Kadir, S. M. D. (2020). Pelaksanaan Keterbukaan Informasi Publik di Universitas Jambi: Suatu Telaah Normatif. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 12(2), 445–454.
- Kurniawan, R. B. (n.d.). *Studi Meta-Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Dalam Pembelajaran Biologi*. FITK UIN syarif Hidayatullah Jakarta.
- Putri, T. J. E., Winarsih, E., & Setiawan, D. (2023). Upaya Meningkatkan Karakter Kedisiplinan Siswa Menggunakan "Pin Pandhawa" Pada Siswa Kelas IV SDN Tambakromo 1. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1353–1359.
- Rahman, E. Y., Santosa, Y. B. P., Bustan, B., Sultan, H., Wowor, E. C., Tumewu, W. A., Najib, M., Sani, Y. S. Y. M., Fauzi, A., & Maukar, M. G. (2023). *Peran guru dalam dunia pendidikan*. Pt Mafy Media Literasi Indonesia.
- Sari, N. A., & Ginting, M. T. H. (2023). Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas VII SMP Negeri 3 Palangka Raya. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 3(2), 141–152.
- Setyohanggoro, H. (2023). Penggunaan Alat Peraga Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II SDN 1 Cepedak, Kabupaten Purworejo. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU*, 2(1), 1018–1025.
- Sudarsana, I. P. (2021). *Pengaruh Problem Based e-Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wardani, M. D. (2021). *Aktualisasi Nilai Moral Serat Dewa Ruci Sebagai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri Kebakkramat Karanganyar*. UNS (Sebelas Maret University).
- Zainiansyah, A., Khotimah, H., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran PAI di MAN 2 Pasaman Barat. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 2(3), 12–27.