



Jurnal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication



Jl. Tamalate I Tidung
[Malassar – 90222]



Merrisa Monoarfa:
+62821-9175-9996

Sri Wahyuningsih:
+62852-5581-6055

Fajrin Baidi:
+62853-4351-0765



jetclc@unm.ac.id



<https://ojs.unm.ac.id/JETCLC>

Suhaeni

*Penerapan Model
Pembelajaran
Problem Solving
dan Media Gambar
Seni Budaya*

Submitted: 2022-4-30

Accepted: 2022-04-30

Published: 2022-04-30

Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving* dan Media Gambar Seni Budaya

Suhaeni*

¹ SMP Negeri 3 Palangga



©2022 – JETCLC. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

Prior to the implementation of this Classroom Action Research (CAR), the learning outcomes of Cultural Arts at SMP Negeri 3 Pallangga, Gowa Regency were low. This condition is caused because the learning model applied by the teacher is still conventional, namely the dominant teacher applying the lecture method. The Problem Solving model emphasizes student activities by utilizing image media. The results showed an increase in the skills of teachers in carrying out learning, student activities, and student learning outcomes in the subjects of cultural arts. Student learning outcomes in cycle I reached 74%) in the good category, increased by 16.5% to 90.5% in the very good category, while the indicator of success was 85% of students achieved the KKM.

Keywords: *problem solving models; visual media; learning outcomes*

ABSTRAK

Sebelum pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan, hasil belajar Seni budaya di SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa rendah. Kondisi ini disebabkan karena model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih konvensional yaitu guru dominan menerapkan metode ceramah. Model Problem Solving menekankan aktivitas siswa dengan memanfaatkan media gambar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru melaksanakan pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni budaya. Hasil belajar siswa siklus I mencapai 74%) dalam kategori baik, meningkat 16,5% menjadi 90,5% dalam kategori sangat baik, sedangkan indikator keberhasilannya adalah 85% siswa mencapai KKM.

Kata Kunci: *model problem solving; media gambar; hasil belajar.*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 telah dilaksanakan pada semua satuan Pendidikan. Kurikulum 2013 mengharapkan agar siswa memperoleh banyak pengetahuan dan keterampilan dari hasil proses pembelajaran termasuk mata pelajaran Seni budaya. Namun sampai saat ini harapan tersebut masih jauh. Hal ini dapat kita lihat pada kondisi awal pembelajaran Seni budaya di SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa menunjukkan guru kurang melibatkan siswa secara aktif serta pembelajaran yang kurang variatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan minat dan motivasi belajar siswa rendah yang

berdampak pula pada rendahnya hasil belajar Seni budaya.

Model *Problem Solving* digunakan dalam pembelajaran untuk melibatkan siswa secara aktif, melatih siswa berfikir kritis, dan mampu menyelesaikan masalah secara ilmiah (Suprayogi, 2011: 64). Dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat akan menghidupkan pembelajaran yang ditandai dengan siswa aktif, kreatif, dan menyenangkan. Media gambar digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga lebih mudah diterima oleh siswa (Solihatin, 2008: 27). Media gambar sifatnya *universal*, mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Gambar yang berwarna-

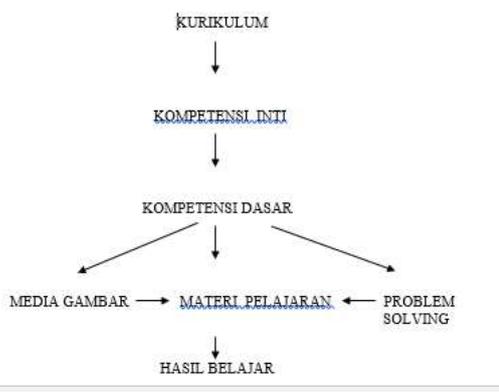
Seni Budaya

warni diharapkan dapat membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga materi yang disampaikan dapat diingat dan berkesan lama (Hartiny, 2010: 33).

Model ini memusatkan pada masalah kehidupannya yang bermakna bagi siswa, peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Model Problem Solving adalah model pembelajaran yang berlandaskan paham konstruktivistik yang mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar dan pemecahan masalah otentik (Arens et al., 2006). Hal ini sejalan dengan (Ratna, 2012) media gambar akan bisa mengantarkan pemahaman konsep kepada siswa secara jelas dan cepat

Kerangka Pikir

Guru khususnya guru seni budaya sebaiknya menelaah dan memahami kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang tertera dalam kurikulum. Dari hasil telaah KI dan KD, guru menyusun tujuan pembelajaran. Kemudian guru menetapkan model atau metode serta media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk menjalankan proses pembelajaran yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang maksimal sebagaimana tertuang dalam kerangka pikir berikut:



METODE

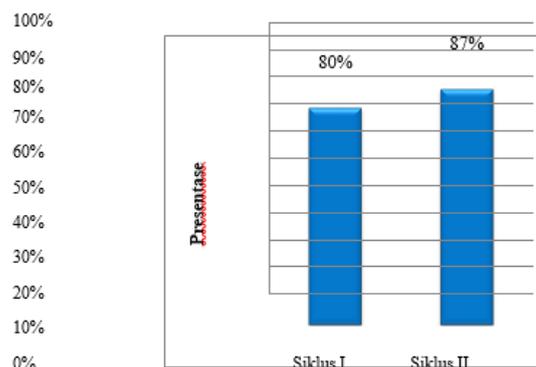
Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperbaiki dan memberi variasi pengajaran guru serta meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas. Fokus yang diteliti adalah aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas meningkatkan hasil belajar. Penelitian dilaksanakan dua siklus, tiap siklus melalui 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IX B yang berjumlah 31 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah

observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah 1) format lembar observasi dan 2) tes. Teknik analisis data menggunakan persentase sederhana.

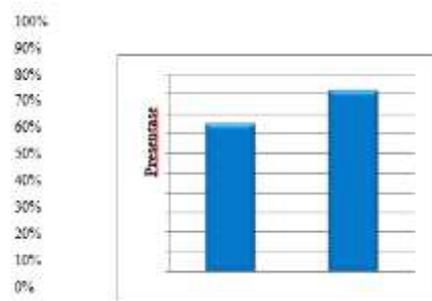
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil perbaikan pada siklus I dan II dinyatakan dalam Diagram 1. Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II sebagai berikut:



Terjadi peningkatan aktivitas siswa sebesar 12% dari siklus I. Pada siklus II terlihat semangat siswa yang tinggi terhadap pelajaran, siswa telah mampu menyelesaikan permasalahan dan mampu bekerjasama dengan kelompoknya. Peningkatan Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II



Data pada diagram di atas menunjukkan terjadi peningkatan Ketuntasan hasil belajar. Secara klasikal hasil belajar Siswa mengalami peningkatan sebesar 16,5% dari Siklus I ke Siklus II. Hasil belajar pada siklus I dimana nilai rata-rata siswa yang diperoleh adalah 69,75 dan meningkat menjadi 83,23 pada siklus II. Ketuntasan klasikal pada siklus I mencapai 74% dan meningkat pada siklus I mencapai 74% dan meningkat pada siklus II menjadi 90,50%. Hasil penelitian ini berkaitan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Permana (2011) yang memaparkan penggunaan model *problem solving* berpengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* dan media

gambar membuat siswa terlibat dalam pembelajaran secara langsung yang menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model *Problem Solving* dan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya. Melalui Penerapan model *Problem Solving* dan media gambar, siswa diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Jadi guru tidak lagi banyak berceramah dan menjadi pusat pembelajaran, melainkan melibatkan siswa secara langsung untuk mendapatkan pengetahuannya itu sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

DAFTAR RUJUKAN

- Arens et al. 2006. "Auditing and Integrated Approach", edisi sebelas, New Jersey: Prentice Hall
- Permana. 2011. Efektifitas Model Creative Problem Solving Dengan Media Teka-Teki Silang Daun Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 1(2):101. DOI:10.26618/jrpd.v1i2.1441
- Hartiny, Rosma. 2010. Model Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Teras
- Ratna, Nyoman Kutha. 2012. Penelitian Sastra: Teori, Metode, dan Teknik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Solihatini, Etin dan Raharjo. 2008. Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprayogi, Ugi dan Abdulhak. 2011. Penelitian Tindakan dalam Pendidikan Nonformal. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.