

Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Peserta Didik Kelas X Perhotelan M1 SMK Negeri 3 Denpasar

I Ketut Muada, S.Sn., M.Sn

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Maha Dewi Kusuma Wardani, S.Pd

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

I Gusti Ayu Putu Astini, S.Pd., M.Sos

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Alamat : Jl. Seroja No.57, Tonja, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali 80235

Korespondensi penulis : muadaketut@gmail.com*

Abstract. *This research aims to determine the learning outcomes of class This research method uses Classroom Action Research which is carried out in two cycles with each cycle consisting of planning, implementation, action, observation and reflection. The subjects of this research were class This is proven by the increase in student learning outcomes in cycle I and cycle II. In cycle I the number of students who completed it was 22 people (68.78%) with an average student learning outcome score reaching 68.78. 68.78% who still do not meet the completeness of the specified value, namely 75% of the total number of students. Meanwhile, in cycle II the number of students who completed increased by 37 students or 100% with the average score for each student being 78.78. Based on the results of this research, it can be concluded that implementing the Problem Based Learning (PBL) learning model can improve the learning outcomes of Class X M1 Hospitality students at SMK Negeri 3 Denpasar.*

Keywords: *Problem Based Learning (PBL) learning model, learning outcomes, arts and culture subjects.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas X Perhotelan M1 pada mata pelajaran Seni Budaya dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tahun 2023/2024. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X Perhotelan M1 dengan jumlah 37 peserta didik dan hasil penelitian yang didapatkan adalah meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I jumlah peserta didik yang tuntas 22 orang (68,78%) dengan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 68,78. 68,78% yang masih belum memenuhi ketuntasan nilai yang ditetapkan yakni 75% dari jumlah peserta didik keseluruhan. Sedangkan pada siklus II jumlah peserta didik yang tuntas mengalami peningkatan 37 peserta didik atau 100% dengan nilai rata-rata setiap peserta didik yakni 78,78. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan pengimplementasian model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X Perhotelan M1 di SMK Negeri 3 Denpasar.

Kata Kunci: Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), hasil belajar, mata pelajaran seni budaya.

LATAR BELAKANG

Pendidikan didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dilakukan untuk mempengaruhi orang lain, baik secara kelompok maupun individu dengan tujuan agar mereka mampu mengerjakan sesuatu dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya (Innana, 2021). Pendidikan dianggap sebagai proses pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan seseorang yang mana proses ini dapat diwariskan melalui berbagai bentuk seperti pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan tidak hanya terjadi melalui proses bimbingan orang lain melainkan dapat terjadi secara otodidak dan pembelajaran otodidak ini memberikan pengalaman kepada individu dalam berpikir, bertindak, dan bersikap. Konsep ini menggambarkan bahwa pendidikan tidak hanya terjadi di lingkungan formal seperti sekolah, tetapi juga melibatkan proses pembelajaran yang dapat terjadi diberbagai konteks kehidupan, dengan kata lain pendidikan tidak hanya mencakup transfer pengetahuan, tetapi juga pengembangan keterampilan, kebiasaan, dan pembentukan sikap.

Pendidikan di sekolah dianggap sebagai pendidikan formal yang melibatkan guru dan peserta didik, yang mana interaksi antar guru dan peserta didik diidentifikasi sebagai proses pembelajaran. pembelajaran diartikan sebagai proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan proses pembelajaran dialami sepanjang hidup seseorang dan berlaku dimana saja dan kapan saja (Suardi, 2018). Proses pembelajaran memiliki tujuan untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Terpenuhinya kompetensi tersebut diharapkan dapat mengantarkan peserta didik menuju perubahan tingkah laku, termasuk perubahan intelektual, moral, dan sosial budaya. Hasil dari proses pembelajaran dapat tercermin dalam perubahan tingkah laku peserta didik, yang mana aspek-aspek perubahan ini melibatkan aspek afektif (emosional dan nilai-nilai), kognitif (pengetahuan dan pemahaman), dan psikomotor (keterampilan fisik dan motorik).

Sebagai pendidik, guru diharapkan untuk berinovasi dalam mendesain kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik dalam mengikuti proses belajar. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menekankan pada aktivitas mental peserta didik, yang mana peserta didik diajak untuk memahami konsep pembelajaran melalui situasi dan masalah yang disajikan yang kemudian mereka selesaikan dengan pendekatan pemecahan masalah. Tujuan utama PBL adalah melatih peserta didik untuk menyelesaikan masalah dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Pendekatan ini dapat meningkatkan sikap (afektif), pengetahuan

(kognitif), dan keterampilan (psikomotorik) peserta didik. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda dan model pembelajaran PBL memungkinkan mereka untuk menggali materi dengan cara yang sesuai dengan karakteristik mereka. PBL memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mencari solusi dengan cara yang kreatif dan inovatif. Peran guru dalam model pembelajaran PBL adalah sebagai fasilitator, yang mana guru membimbing dan mendukung peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran, serta memastikan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreativitas, dan inovasi peserta didik. PBL menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendorong peserta didik untuk mengembangka keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang mana guru membimbing lebih banyak daripada memberikan informasi secara langsung.

SMK Negeri 3 Denpasar, khususnya pada jurusan perhotelan, mata pelajaran Seni Budaya diberikan hanya pada kelas X. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dengan materi “Menafsirkan Makna Tari”, peserta didik belajar untuk mengidentifikasi dan menganalisis sebuah tari tradisional. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Seni Budaya Ibu Gusti Ayu mengatakan bahwa terdapat kendala terkait nilai peserta didik yang belum maksimal dikarenakan dalam proses pembelajaran peserta didik kurang memperhatikan guru ketika sedang menyampaikan materi ajar, peserta didik kurang aktif bertanya yang menyebabkan suasana kelas ketika proses pembelajaran sedang berlangsung terasa membosankan, selain itu interaksi antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik masih sangat minim, dan peserta didik terlihat pasif karena hanya menerima apa saja yang diberikan oleh guru tanpa ingin mengetahui lebih detail. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik kurang optimal dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

PBL menuntut peserta didik untuk berpikir kreatif dan mencari solusi inovatif terhadap permasalahan yang dihadapi dengan fokus pada makna tari, peserta didik diarahkan untuk mengeksplorasi ekspresi kreatif mereka dalam menafsirkan dan mengartikan seni tari. PBL menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dalam konteks seni budaya, peserta didik diajak untuk menganalisis makna tari, mengidentifikasi elemen-elemen artistic, dan mengembangkan interpretasi mereka sendiri. PBL memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengemukakan pendapat mereka sendiri terkait materi ajar yang mana mereka diajak untuk mengkomunikasikan ide, interpretasi, dan pandangan mereka secara lebih aktif. PBL memungkinkan peserta didik untuk melihat relevansi antara materi ajar dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi

peserta didik terhadap pembelajaran seni budaya. Penerapan PBL dalam mata pelajaran seni budaya, khususnya dalam konteks “Menafsirkan Makna Tari”, dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan memungkinkan peserta didik untuk menjadi lebih aktif, kreatif, dan kritis dalam memahami serta mengapresiasi seni tari. Maka dari itu, PBL dapat memberikan dampak positif pada pengalaman pembelajaran seni budaya.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, guru dan penulis berniat untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran berbasis *Problem* dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Peserta Didik Kelas X Perhotelan M1 SMK Negeri 3 Denpasar Tahun Pelajaran 2023/2024”.

KAJIAN TEORITIS

Hasil belajar diartikan sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada seseorang yang mana perubahan tersebut dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Tujuan dari hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dan tingkat keberhasilan ini sering kali diukur dengan menggunakan skala nilai, baik berupa huruf, kata, atau simbol. Hasil belajar dicakup dalam tiga ranah: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik, yang mana ranah kognitif berkaitan dengan aspek pengetahuan dan pemahaman, ranah afektif berfokus pada perubahan sikap, nilai, dan motivasi, serta ranah psikomotorik menitikberatkan pada perkembangan keterampilan fisik atau motorik. Dengan memahami ketiga ranah ini, guru dapat merancang dan mengevaluasi pembelajaran dengan lebih holistik, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal ini membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih komprehensif dan berkelanjutan.

Dalam proses pembelajaran terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal yang mencakup faktor jasmani yang melibatkan faktor kesehatan dan cacat tubuh peserta didik, faktor psikologis yang melibatkan intelegensi (kemampuan intelektual peserta didik), perhatian (tingkat konsentrasi peserta didik), minat (ketertarikan peserta didik terhadap materi pelajaran), bakat (kemampuan atau kecakapan khusus yang dimiliki peserta didik), motif (dorongan atau alasan peserta didik untuk belajar), faktor kelelahan yang melibatkan tingkat kelelahan fisik atau mental peserta didik. Selain faktor internal terdapat faktor eksternal yang mencakup faktor keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, disiplin

sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung sekolah, metode belajar dan tugas rumah, serta faktor masyarakat yang meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat. Faktor-faktor yang dijabarkan diatas, pentingnya sebagai pendidik untuk memperhatikan dan memahami faktor-faktor ini untuk mengoptimalkan proses pembelajaran karena dengan pemahaman ini, pendidik dapat merancang pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, selain itu pendidik juga dapat berupaya mengidentifikasi potensi masalah yang mungkin muncul dan mencari solusi yang tepat. Pemahaman mendalam terhadap faktor-faktor ini dapat membantu pendidik mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung perkembangan peserta didik secara holistik.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* difokuskan pada permasalahan yang autentik dan relevan. Hal ini dapat menciptakan konteks nyata yang mendorong pemahaman mendalam. Peserta didik diberi tugas untuk mencari solusi masalah yang diberikan. Peserta didik dapat bekerja secara mandiri atau dalam kelompok untuk mengeksplorasi dan memecahkan masalah, yang mana hal ini dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi dan kerja tim. Sumber belajar tidak terbatas pada buku teks dan peserta didik diberikan kebebasan untuk mencari informasi dari berbagai sumber termasuk internet, wawancara, dan sumber daya lainnya. Guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran. guru membantu menyusun pertanyaan, memberikan panduan, dan memberikan dukungan ketika diperlukan. Pembelajaran PBL memberikan ruang untuk proses pembelajaran yang terbuka, yang mana peserta didik dapat mengemukakan ide, berdiskusi, dan mencari solusi bersama. Hal ini, merangsang kreativitas dan pemikiran yang reflektif. Selain itu, penilaian dalam PBL lebih berfokus pada proses pembelajaran daripada hanya hasil akhir, yang mana guru dapat menilai keterlibatan, kolaborasi, dan kemampuan analisis peserta didik selama proses pembelajaran.

Berikut adalah tahapan pembelajaran dalam model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Sugiyanto (2010) beserta perilaku yang diperlukan oleh seorang guru pada setiap tahap:

Tabel 1 Sintak Pembelajaran *Problem Based Learning*

No	Fase	Perilaku Guru
1.	Memberikan orientasi terkait permasalahan pada peserta didik.	<ul style="list-style-type: none"> - Mendeskripsikan tujuan pembelajaran. - Memberi motivasi kepada peserta didik. - Terlibat dalam pemecahan masalah bersama peserta didik.
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk mandiri.	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisir tugas-tugas belajar terkait dengan permasalahan. - Memberikan bimbingan pada peserta didik dalam merencanakan langkah-langkah mandiri.
3.	Membantu investigasi mandiri dan kelompok.	<ul style="list-style-type: none"> - Mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat. - Mendorong peserta didik untuk melakukan eksperimen dan mencari penjelasan serta solusi. - Memberikan dukungan dan bimbingan saat diperlukan.
4.	Mengembangkan dan mempresentasikan hasil.	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan hasil-hasil yang tepat. - Memberikan panduan dalam pembuatan laporan, rekaman, video. Atau model untuk menyampaikan hasil kepada orang lain.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu peserta didik dalam melakukan refleksi terhadap investigasinya. - Membantu peserta didik mengevaluasi proses-proses yang digunakan dalam mengatasi masalah. - Memberikan umpan balik konstruktif.

Dalam PBL, peran guru lebih sebagai fasilitator yang mendukung dan membimbing peserta didik dalam eksplorasi, analisis, dan pemecahan masalah. Guru juga memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung kolaborasi dan pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Langkah-langkah untuk menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMK Negeri 3 Denpasar dapat melibatkan beberapa tahapan, yakni memilih permasalahan atau proyek yang relevan dengan konteks Seni Budaya dan dapat memicu minat peserta didik dengan memastikan permasalahan tersebut memiliki kaitan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, memberikan orientasi terkait permasalahan kepada peserta didik dan menjelaskan terkait permasalahan dengan materi pembelajaran, peserta didik dapat dibagi kelompok atau bekerja secara individu, guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping yang membantu peserta didik dalam mengorganisir tugas-tugas peserta didik dan memberikan bimbingan saat diperlukan, mendorong peserta didik untuk aktif berdiskusi dan bertanya tentang permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik, memberikan peserta didik untuk melakukan investigasi, mencari

informasi dari berbagai sumber, dan merumuskan solusi untuk permasalahan yang dihadapi, bantu peserta didik dalam mengembangkan produk atau presentasi berdasarkan solusi yang mereka temukan, melakukan sesi analisis bersama di kelas yang mana peserta didik dapat mempresentasikan hasil kerja mereka, mengajak peserta didik untuk merenung dan merinci pembelajaran yang mereka dapatkan dari proses PBL, memberi nilai peserta didik berdasarkan proses pembelajaran, partisipasi, dan kontribusinya dalam menyelesaikan permasalahan. Dengan menerapkan langkah-langkah ini, diharapkan peserta didik akan menjadi lebih aktif, terlibat dalam pemecahan masalah, dan hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan, yakni model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X Perhotelan M1 di SMK Negeri 3 Denpasar. rumusan hipotesis ini didasarkan pada asumsi bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Bases Learning* (PBL) akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih aktif, relevan, dan memotivasi bagi peserta didik kelas X Perhotelan M1 SMK Negeri 3 Denpasar. Dengan fokus pada pemecahan masalah yang terkait dengan bidang Seni Budaya dan praktikum dalam konteks perhotelan, diharapkan peserta didik akan lebih terlibat, kreatif, dan mampu mengaitkan pembelajaran dengan situasi dunia nyata.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilaksanakan dapat dikategorikan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas serta mengatasi permasalahan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran. subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X Perhotelan M1 di SMK Negeri 3 Denpasar tahun pelajaran 2023/2024 dan objek penelitian adalah hasil belajar peserta didik kelas X Perhotelan M1. Penelitian dilakukan di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode pendekatan baru. Dalam hal ini, model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi guru. Jumlah peserta didik sebagai sampel adalah 37 peserta didik kelas X Perhotelan M1 dengan pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar peserta didik dan data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan membandingkan nilai rata-rata ketuntasan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Problem*

Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, aspek perbaikan berfokus pada aspek pembelajaran dengan menerapkan pendekatan baru (PBL) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, akan dijabarkan hasil dan analisis data penelitian dari tahap pra siklus sampai dengan pelaksanaan siklus I dan siklus II.

Hasil Penelitian Siklus I dan II

1. Hasil Belajar Pra Siklus

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas X Perhotelan M1 SMK Negeri 3 Denpasar dengan jumlah peserta didik 37 orang. Sebelum diadakan tindakan, penulis mengadakan observasi dan wawancara dengan guru yang mengajar di kelas X Perhotelan M1 untuk mengetahui kondisi awal peserta didik dalam proses pembelajaran Seni Budaya. Dari hasil observasi dan wawancara penulis mendapatkan permasalahan yang berkaitan dengan pemahaman materi Seni Budaya oleh peserta didik, yang mana berdasarkan permasalahan tersebut penulis mendapatkan solusi untuk menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) guna untuk mengatasi masalah pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan pada mata pelajaran Seni Budaya, yang mana penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang terdapat pada mata pelajaran Seni Budaya.

Kurangnya pemahaman peserta didik kelas X Perhotelan M1 terhadap materi seni Budaya disebabkan karena peserta didik sering tidak memperhatikan ketika guru sedang menyampaikan materi, masih banyak peserta didik yang kurang aktif bertanya terkait materi yang diberikan oleh guru yang belum mereka pahami. Hal ini terbukti pada saat proses pembelajaran berlangsung, hanya sebagian kecil peserta didik yang memperhatikan ketika guru sedang menyampaikan materi, sekalipun peserta didik tersebut ditegur oleh guru mereka tetap diam dan terlihat tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik cenderung kurang siap mengikuti pembelajaran yang menyebabkan kurang aktifnya proses pembelajaran di kelas, selain itu kurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik yang mengakibatkan peserta didik tidak dapat memahami materi secara optimal.

2. Tindakan Siklus I

Penelitian tindakan kelas siklus I dilaksanakan melalui empat tahapan yakni, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil dari siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan total peserta didik dalam satu kelas 37 orang. Total nilai 2545, rata-rata 68,78, dan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 65. Jumlah peserta didik yang mampu berhasil memperoleh nilai setara dan diatas KKM sebanyak 23 orang, yang mana indikator keberhasilan baru mencapai 59,45%. Oleh sebab itu, diperlukan perbaikan pada silus II karena indikator keberhasilan penelitian memerlukan minimal 75% peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM.

3. Tindakan Siklus II

Penelitian tindakan kelas siklus II dilaksanakan dengan memanfaatkan dari hasil refleksi dari siklus I, yang mana langkah-langkah yang dilakukan sama dengan langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I. Dari pengamatan pada siklus II, diperoleh total nilai dari peserta didik satu kelas adalah 2915 dengan nilai rata-rata mencapai 78,78% . Nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 75. Dari hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM lebih dari 75% sehingga tidak diperlukan diadakan perbaikan lagi.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Pembahasan Data Siklus

Data yang digunakan untuk menilai keberhasilan dalam penelitian ini adalah membandingkan nilai siklus I dan siklus II yang dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 2 Data Nilai Siklus I

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Keterangan
1	Ahmad Khadaffy Edy Putrawan	70	65	Tidak Tuntas
2	Anak Agung Bagus Aditya Suryanegara	70	65	Tidak Tuntas
3	I Gede Wirya Sumartino Putra	70	65	Tidak Tuntas
4	I Kadek Aditya Ardana	70	65	Tidak Tuntas
5	I Kadek Arnawa Tisna Putra	70	70	Tuntas
6	I Kadek Dwika Arya Permana	70	70	Tuntas
7	I Kadek Erik Setiawan	70	70	Tuntas
8	I Kadek Raditya Putra Dewata	70	65	Tidak Tuntas
9	I Ketut Agus Krisna Putra Wibawa	70	70	Tuntas
10	I Made Brahma Widya Wardana	70	65	Tidak Tuntas
11	I Made Dio Derwyn Satria Maheswara	70	70	Tuntas
12	I Made Fajar Artha Guna	70	75	Tuntas
13	I Made Wahyu Prayoga	70	65	Tidak Tuntas
14	I Nyoman Agastya Suryagiri	70	70	Tuntas

15	I Putu Arya Narendra Putra	70	70	Tuntas
16	I Putu Candra Pratama	70	70	Tuntas
17	I Wayan Raditya Anggaraputra	70	75	Tuntas
18	I Wayan Riko Adnyana	70	70	Tuntas
19	Ida Bagus Gede Dipa Pradiptya	70	65	Tidak Tuntas
20	Ida Bagus Ketut Aditya Punia Atmaja	70	70	Tuntas
21	Kadek Adi Wira Permana	70	65	Tidak Tuntas
22	Komang Bagas Tri Saputra	70	65	Tidak Tuntas
23	Luh Putu Resmi Kartika Dewi	70	70	Tuntas
24	Nadiya Saphira Mudana	70	75	Tuntas
25	Ni Kadek Aristya	70	70	Tuntas
26	Ni Kadek Dwik Sutrisna Sari	70	70	Tuntas
27	Ni Kadek Laksita Widia Kusuma	70	65	Tidak Tuntas
28	Ni Kadek Maharani Pramesti	70	70	Tuntas
29	Ni Luh Gede Trisna Maharani	70	65	Tidak Tuntas
30	Ni Luh Putri Aristyanty	70	75	Tuntas
31	Ni Putu Anggi Chandra Kirana Putri	70	70	Tuntas
32	Ni Putu Novita Sri Purnama Dewi	70	70	Tuntas
33	Ni Wayan Aryesta	70	65	Tidak Tuntas
34	Ni Wayan Dessy Budiantari	70	70	Tuntas
35	Putu Ardi Darmayasa	70	70	Tuntas
36	Revano Willbero Gelardhi	70	65	Tidak Tuntas
37	Setepen Aldo Saputra	70	75	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai			2545	
Rata-Rata			68,78	
Ketuntasan			59,45%	

Dari data data diatas, diperlukan juga perbandingan hasil penilaian siklus I dan siklus II yang dijabarkan dalam tabel perbandingan hasil belajar peserta didik siklus I dan siklus II sebagai berikut.

Tabel 3 Data Perbandingan Nilai Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa	Siklus I	Siklus II	Predikat
1	I Gede Ariestya Adi Pratama	65	75	Meningkat
2	I Gede Surya Aryadi	65	75	Meningkat
3	I Gusti Agung Agus Widiania Putra	65	75	Meningkat
4	I Gusti Agung Putu Agus Mahardika	65	75	Meningkat
5	I Gusti Kade Sanjaya	70	80	Meningkat
6	I Kadek Hendra Adiputra	70	80	Meningkat
7	I Kadek Septa Putra Pratama	70	80	Meningkat
8	I Kadek Sudiksa Pratama	65	75	Meningkat
9	I Kadek Widiantara Susila Putra	70	80	Meningkat
10	I Ketut Reski	65	75	Meningkat
11	I Ketut Satria Negara	70	80	Meningkat
12	I Ketut Surichard Turayana	75	85	Meningkat
13	I Komang Sudiarta	65	75	Meningkat
14	I Komang Suricky Danggayana	70	80	Meningkat
15	I Nyoman Sergio Sanjaya	70	80	Meningkat
16	I Putu Adi Surya Yoga	70	80	Meningkat
17	I Putu Windu Candra Kusuma	75	85	Meningkat
18	I Putu Yudi Pranata	70	80	Meningkat
19	I Wayan Cahya Pratama	65	75	Meningkat
20	I Wayan Elga Saputra	70	80	Meningkat
21	I Wayan Gede Angga Pramana	65	75	Meningkat

22	I Wayan Gede Tegar Ryananta Wiguna	65	75	Meningkat
23	I Wayan Habi Hariyana	70	80	Meningkat
24	I Wayan Krisna	75	85	Meningkat
25	Komang Adi Darmawan	70	80	Meningkat
26	Komang Gede Sumarta Maja Putra	70	80	Meningkat
27	Luh Novia Candra Dewi	65	75	Meningkat
28	Ni Kadek Ayu Antika	70	80	Meningkat
29	Ni Kadek Ayu Rayya Danaswari	65	75	Meningkat
30	Ni Kadek Dian Ariani	75	85	Meningkat
31	Ni Kadek Dwi Ariani	70	80	Meningkat
32	Ni Ketut Wida Sari	70	80	Meningkat
33	Ni Komang Triani	65	75	Meningkat
34	Ni Luh De Nirbana Dewi Astuti	70	80	Meningkat
35	Ni Wayan Putri Ariani	70	80	Meningkat
36	Ni Wayan Sintia Aprillia Sari	65	75	Meningkat
37	Putu Agus Darma Wisesa	75	85	Meningkat
38	Putu Febyani	65	75	Meningkat
39	Putu Wanda Wahyu Citra Pertiwi	65	75	Meningkat
Jumlah Nilai		2545	2915	
Rata-rata		68,78	78,78	
Ketuntasan Individual		59,45%	100%	

2. Pengujian Hipotesis

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X Perhotelan M1 pada mata pelajaran Seni Budaya di SMK Negeri 3 Denpasar. Pada siklus I, presentase hasil belajar peserta didik yang tuntas mencapai 59,45% dengan 22orang peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan karena seluruh peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM, yakni 70. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara keseluruhan setelah penerapan model PBL.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis tindakan yang dirumuskan pada bab II dapat diterima. Artinya, penerapan model pembelajaran *Problem Bases Learning* (PBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X Perhotelan M1 pada mata pelajaran Seni Budaya. Dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam hipotesis tindakan telah tercapai, yakni peningkatan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X Perhotelan M1 pada mata pelajaran Seni Budaya. Proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dengan adanya kolaborasi antara peserta didik, baik

dengan guru maupun sesama peserta didik. Model pembelajaran PBL mendorong pemecahan masalah yang kreatif dan penerapan konsep seni budaya dalam konteks perhotelan. Selain itu, kolaborasi antara guru dan peserta didik dapat dimaksimalkan dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan partisipatif.

Sebagai saran, bagi peserta didik sebaiknya selalu diberi pemahaman tentang manfaat materi yang dipelajari yang mana kesadaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Bagi guru, disarankan untuk terus menggunakan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang mana hal ini membantu menjaga ketertarikan peserta didik selama proses pembelajaran. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan dorongan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa pada mata pelajaran lain. PBL dapat menjadi alternatif yang efektif untuk berbagai disiplin ilmu.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmadi, A., et al. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Asnawir., et al. (n.d). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Candra, dkk. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan : Cita Pustaka Media Perintis.
- Depdiknas, (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran Seni Budaya*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyanti., Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emda, A. (2017). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. Jurnal Lantanida 5(2).
- Hotimah, H. (2020). *Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Edukasi 7(3).
- Janlinus, et al. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kemendikbud. (2015). *Bahan Ajar Panduan Seni Budaya Kelas X*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2021). *Bahan Ajar Panduan Seni Budaya Tari Kelas X*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kunandar. (2018). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik*. Jakarta : PT Rajawali Pers.
- Mulyasa. (2011). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Nurkencana, E., & Sunartana, P. P. P. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional.
- Rohman & Amri. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutikno, S. (2014). *Metode dan Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Elma. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Project based learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Perhotelan B3 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Berkreasi Seni Tari Dari Karya Seni Bentuk Lain Di Smk Negeri 3 Denpasar. Penelitian Tindakan kelas Universitas PGRI Mahadewa Indonesia*.
- Wahyu, D., et al. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Ledu*. Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 05.