

BEST PRACTICE
MENGGUNAKAN METODE STAR
(SITUASI, TANTANGAN, AKSI, REFLEKSI HASIL DAN DAMPAK)

PENINGKATAN KETRAMPILAN PESERTA DIDIK DALAM MEMBUAT
KARYA SENI RUPA 2 DIMENSI DENGAN TEKNIK LUKIS MENGGUNAKAN
MODEL PJBL DI SMK NEGERI 1 PLUPUH

KABUPATEN SRAGEN



Oleh:

Deviestri Hayu Wibyaninggar, S.Sn

PROGRAM PROFESI GURU
UNIVERSITAS NEGERI MANADO

2022



LK 3.1 Menyusun *Best Practices*

Menyusun Cerita Praktik Baik (Best Practice) Menggunakan Metode Star (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi Hasil Dan Dampak) Terkait Pengalaman Mengatasi Permasalahan Siswa Dalam Pembelajaran

Lokasi	SMK NEGERI 1 PLUPUH
Lingkup Pendidikan	SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
Tujuan yang ingin dicapai	Meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam membuat karya seni rupa 2 dimensi dengan teknik lukis
Penulis	Deviestri Hayu Wibyaninggar, S.Sn
Tanggal	05 januari 2023 (aksi ppl siklus 2)
<p>Situasi: Kondisi yang menjadi latar belakang masalah, mengapa praktik ini penting untuk dibagikan, apa yang menjadi peran dan tanggung jawab anda dalam praktik ini.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Latar belakang masalah : Berdasarkan hasil observasi, kondisi yang melatarbelakangi pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut; <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik yang heterogen sehingga peserta didik memiliki minat dan bakat yang berbeda dalam pembelajaran 2. Motivasi belajar peserta didik yang rendah pada mata pelajaran Seni budaya seni rupa 3. Metode pembelajaran yang diterapkan guru kurang menarik 4. Sarana dalam pembelajaran kurang memadai 5. Media pembelajaran yang kurang inovatif <p>Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis memutuskan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Perbaikan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran inovatif project based learning (PBJL), metode pembelajaran dengan demonstrasi dalam upaya peningkatan minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran seni rupa</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengapa praktik ini perlu dibagikan : Praktik ini penting dibagikan karena dengan menggunakan praktek PBJL dan metode demonstrasi dapat merangsang dan memicu peserta didik berfikir kritis dan mampu berkreasi dengan baik. Selain itu dapat memotivasi guru lain untuk membuat inovasi dan kreativitas dalam mendesain proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik Peran dan tanggung jawab saya dalam praktek ini adalah: mengidentifikasi permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran di dalam kelas serta mencari solusi menyelesaikan mengenai masalah yang telah diidentifikasi. Guru membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, media, LKPD, evaluasi. Kemudian melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dengan menerapkan rancangan pembelajaran yang telah dibuat, serta membagikan praktik baik tersebut kepada guru-guru agar semua memiliki persepsi yang sama yaitu siswa harus aktif dalam pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik bisa dicapai sesuai dengan yang diharapkan
<p>Tantangan : Apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut? Siapa saja yang terlibat,</p>	<ul style="list-style-type: none"> Berdasarkan hasil kajian wawancara dan literatur, yang menjadi penyebab munculnya tantangan pada kegiatan praktik pembelajaran ini adalah: <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru belum terbiasa mengelola kelas dengan menerapkan model pembelajaran sehingga pada saat penerapan model pembelajaran, guru kesulitan memantau kerjasama peserta didik

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru masih terbiasa menggunakan metode ceramah di kelas, karena menganggap metode ini paling efektif 3. Kemampuan peserta didik yang bervariasi menyulitkan guru untuk pembagian kelompok belajar dan memilih materi ajar. 4. Peserta didik belum terbiasa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga guru harus selalu memotivasi peserta didik untuk meningkatkan minat belajarnya <p>Berdasarkan penyebab di atas maka yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru harus mampu menerapkan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga peserta didik lebih berminat dengan pelajaran seni budaya khususnya seni rupa 2. Guru harus mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui pilihan model, metode dan media pembelajaran yang tepat. <ul style="list-style-type: none"> • Pihak yang terlibat pada kegiatan ini antara lain: peserta didik, dimana peserta didik menjadi obyek penting dalam proses belajar mengajar. rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik yang muncul pada saat kegiatan belajar menjadi tantangan yang perlu dicari solusi terbaik, pihak selanjutnya adalah Guru, dimana kompetensi guru dalam pemahaman materi dan metode pembelajaran harus sangat diperhatikan, sehingga dalam pengelolaan pembelajaran di dalam kelas dapat maksimal.
<p>Aksi : Langkah-langkah apa yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut/ strategi apa yang digunakan/ bagaimana prosesnya, siapa saja yang terlibat / Apa saja sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi ini</p>	<p>Langkah – langkah yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut adalah sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan strategi pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> - Strategi yang digunakan pada praktik pembelajaran materi seni rupa ini yaitu Model Project Based learning (PBJL). Pada Model pembelajaran ini guru mengadopsi kemampuan abad 21 yaitu kemampuan 4C dalam pelaksanaannya. Selain itu guru menggunakan metode diskusi, dan tanya jawab untuk meningkatkan minat peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan berfokus pada ketrampilan peserta didik dalam membuat karya seni 2 dimensi teknik lukis. Dalam metode ini guru menggunakan metode demonstrasi agar peserta didik bisa mendapatkan contoh real dari guru - Proses pemilihan model pembelajaran dilakukan dengan mempelajari model pembelajaran project based learning, kemudian menyesuaikan model dengan karakteristik peserta didik kelas X TB A. Sampai kepada materi seni rupa 2 dimensi teknik lukis yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar peserta didik. - Sumber daya yang diperlukan dalam pemilihan model pembelajaran ini ialah kompetensi guru dalam memahami model pembelajaran project based learning (PBJL) serta pemahaman guru tentang materi seni rupa 2 dimensi dengan teknik lukis. • Pemilihan media pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> - Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan aplikasi Canva yang berbasis TPACK dalam pembuatan LKPD, dan modul pembelajaran. Penggunaan aplikasi canva ini terbukti dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik

	<p>mengenai materi seni rupa 2 dimensi dengan teknik lukis, karena disajikan dengan fitur-fitur animasi yang menarik dengan desain template yang populer. Selain menggunakan canva, guru juga membuat media ajar berupa video tayangan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proses pembuatan media pembelajaran diawali dengan mendesain LKPD dan Presentasi di aplikasi Canva dan mencari beberapa video pembelajaran di youtube. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peserta didik dalam proses menyajikan karya. - Sumber daya yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran ini salah satunya ialah laptop dan smartphone yang memiliki kapasitas yang memadai dalam mengoperasikan. • Dalam pelaksanaan pembelajaran, saya juga dibantu dan disupport dengan sangat baik oleh: <ul style="list-style-type: none"> - Kepala sekolah dalam pengizinan pelaksanaan kegiatan Aksi di sekolah. - Teman sejawat (guru lainnya) dalam membantu penyusunan tata letak/pengaturan camera, sound-mix, laptop, dan meja. - Pengawas sekolah dalam memberi informasi tentang proses pelaksanaan pembelajaran dengan baik. - Pakar seni yang memberi solusi dari pertanyaan-pertanyaan yang saya berikan untuk kesempurnaan dalam proses pembelajaran. - Dosen Pembimbing dalam mengarahkan proses kegiatan pembelajaran yang baik dan benar. - Guru Pamong dalam memberi arahan dan tuntunan pengambilan video kegiatan pembelajaran dengan baik dan benar
<p>Refleksi Hasil dan dampak Bagaimana dampak dari aksi dari Langkah-langkah yang dilakukan? Apakah hasilnya efektif? Atau tidak efektif? Mengapa? Bagaimana respon orang lain terkait dengan strategi yang dilakukan, Apa yang menjadi faktor keberhasilan atau ketidakberhasilan dari strategi yang dilakukan? Apa pembelajaran dari keseluruhan proses tersebut</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dampak yang sangat efektif dirasakan oleh guru dan peserta didik setelah melaksanakan aksi dan langkah-langkah dalam menghadapi tantangan yang ada. Hal ini dapat dilihat dari hal-hal sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan model project based learning pembelajaran seni rupa dirasa sangat efektif untuk mengatasi tantangan yang ada, karena pembelajaran terasa menjadi menarik saat diikuti peserta didik. Dalam pelaksanaannya model project based learning memberi kesempatan kepada peserta didik untuk saling bekerja sama dan dapat mengembangkan potensi melalui proses interaksi dan aktualisasi diri yang dilakukan secara berkelompok. Peserta didik merasa senang dengan cara belajar bekerjasama secara berkelompok, hal ini diutarakan oleh beberapa peserta didik setelah pembelajaran selesai. 2. Penggunaan model PJBL banyak memberikan kesempatan peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pengetahuan dan keterampilan yang dibangun melalui pembelajaran ini mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi seni rupa pada mata pelajaran seni budaya. Siswa akan lebih terarah dan memiliki target pembelajaran. 3. Media ajar berupa presentasi melalui Canva dirasa mampu menarik perhatian peserta didik dalam mempelajari konsep seni 2 dimensi. Kemudian untuk video pembelajaran yang sudah dibuat juga mampu membangkitkan gairah dan semangat baru pada peserta didik dalam melakukan pembuatan karya seni rupa 2 dimensi teknik lukis.

	<ul style="list-style-type: none">• Keberhasilan dari kegiatan yang dilakukan, diperkuat dengan berbagai respon positif dari berbagai pihak seperti respon dari peserta didik, rekan, kepala sekolah, dosen pembimbing, dan guru pamong. Peserta didik merasa senang dan semangat saat melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran PjBL. Rekan pendidik lain juga memberikan respon baik serta dukungan dalam pelaksanaan pembelajaran ini. Respon positif juga diberikan oleh Kepala Sekolah selaku supervisor. Kepala Sekolah selalu menekankan bahwa pendidik harus terus berinovasi dalam mendidik agar mutu dan kualitas pendidikan terus terjaga. Faktor keberhasilan pembelajaran ini sangat ditentukan oleh penguasaan guru terhadap model, pendekatan, metode serta materi pembelajaran yang dipilih. Selain itu penguasaan terhadap media pembelajaran dan langkah-langkah dalam melaksanakan RPP yang sudah dibuat juga tidak kalah penting untuk dikuasai oleh guru. Sedangkan faktor yang menjadi penghambat adalah waktu pembelajaran yang terbatas. Namun masih dapat diatasi dengan cara memisahkan sintaks pembelajaran PJBL menjadi dua kali pertemuan agar semua proyek yang sudah direncanakan dapat terlaksana secara tuntas.• Dari seluruh proses yang telah dilaksanakan dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat keberhasilan pembelajaran dapat lebih meningkat, hal ini bisa di lihat dari minat peserta didik dalam pembelajaran seni budaya khususnya pada seni rupa, terbukti pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik lebih antusias, lebih aktif dan bersemangat. Pembelajaran yang dilakukan guru dapat diupayakan dengan menggunakan model, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik pada saat ini. Suasana belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan karena semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan begitu Peserta didik dapat mengembangkan potensi melalui proses interaksi dan aktualisasi diri yang dilakukan secara berkelompok dengan pembelajaran berbasis proyek.
--	--

REFLEKSI KOMPREHENSIF

PRAKTIK PEMBELAJARAN INOVATIF

A. PERENCANAAN

Refleksi pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar dalam bentuk penilaian tertulis dan lisan oleh guru untuk siswa dan oleh siswa, untuk guru mengekspresikan kesan konstruktif, pesan, harapan, dan kritik terhadap proses pembelajaran. Melalui refleksi diperoleh informasi positif tentang bagaimana guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, serta bahan observer untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar dicapai, Selain itu kegiatan ini dapat membawa kepuasan siswa.

Kegiatan refleksi yang dilakukan penulis dalam tahap perencanaan adalah menyusun desain kegiatan refleksi dan instrumen-instrumen yang digunakan dan berkonsultasi tentang desain kegiatan refleksi pembelajaran yang akan dipraktikkan sekaligus mendapat masukan dan umpan balik dari pendamping.

Praktik pembelajaran inovatif diawali dengan pembuatan rencana aksi berdasarkan permasalahan terpilih yang sudah dianalisis akar masalahnya. Pada pembelajaran inovatif ketiga, masalah yang diselesaikan adalah capaian pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks ceramah dengan model pembelajaran yang bervariasi.

Pembelajaran inovatif keempat merupakan capaian pembelajaran seni rupa 2 dan pengalipasiannya pada lingkungan sekitar.

Perencanaan yang dibuat meliputi penyusunan RPP, bahan ajar, media pembelajaran, LKPD, instrumen penilaian, dan rencana evaluasi proses pembelajaran.

1. Penyusunan RPP

Penyusunan RPP pada aksi 3 maupun aksi 4 sesuai dengan panduan penulisan RPP dengan urutan yang tepat dari identitas sampai penilaian. Penyusunan RPP melalui beberapa tahapan revisi berdasarkan diskusi dan presentasi yang dilakukan secara tatap muka maupun ruang kolaborasi. Masukan yang diperoleh dari dosen maupun guru pamong sangat membangun. Terutama dalam penyusunan RPP ada beberapa hal baru yang penulis terapkan:

- a. menyusun RPP harus melihat beberapa hal yang terdapat dalam Silabus;
- b. penyusunan RPP juga harus memperhatikan indikator dalam KKO;
- c. menulis tujuan pembelajaran sesuai dengan kaidah A, B, C, D;
- d. menyusun RPP pembelajaran abad 21 yang memuat unsur 4C, TPACK, literasi, dan berbasis HOTS;
- e. HOTS ternyata tidak hanya muncul dalam evaluasi pembelajaran tetapi juga dalam keseluruhan langkah – langkah pembelajaran.

Kesulitan – kesulitan sempat muncul dalam penyusunan RPP agar dapat Menyusun RPP sesuai dengan ketentuan. Hal tersebut diatasi dengan mencari referensi dan berdiskusi dengan rekan sejawat maupun rekan peserta yang melaksanakan praktik pembelajaran inovatif.

2. Penyusunan LKPD

Penyusunan LKPD merupakan pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai panduan dalam proses belajar. Analisis kurikulum dalam hal ini adalah KD yang diterjemahkan dalam tujuan pembelajaran kemudian indikator pencapaian kompetensi. Sehingga LKPD yang disusun bertujuan untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi dasar tersebut. Termasuk analisis metode pembelajaran dan juga alokasi waktu yang nantinya akan disesuaikan dengan LKPD yang kita buat. Membuat peta konsep atau garis-garis besar dari kerangka LKPD tersebut. Hal ini diperlukan supaya LKPD yang kita buat tidak terlalu melebar sekaligus sesuai dengan RPP yang sudah kita susun dalam menyusun LKPD, sebaiknya diberikan gambar-gambar bermakna. Kalimat-kalimat interaktif yang menarik minat siswa sesuai dengan jenjang pendidikan masing-masing. LKPD aksi kedua merupakan LKPD *project based learning*. Penulis belajar hal baru mengenai format penyusunan LKPD dengan menyertakan identitas, tujuan, dan materi pembelajaran. Selain itu LKPD juga tidak hanya berupa pertanyaan tetapi juga mengandung unsur HOTS.

3. Penyusunan Bahan Ajar

Sebelum menyusun bahan ajar kita harus menganalisis KD yang kemudian diterjemahkan dalam tujuan kemudian secara rinci pada indikator pencapaian kompetensi. Bahan ajar yang kita buat tidak boleh keluar dari batasan-batasan IPK.

Bahan ajar yang disusun penulis dalam aksi 2 merupakan bahan ajar yang berbeda dari bahan ajar yang selama ini disusun. Sistematis bahan ajar dilengkapi dengan prakata, daftar isi, matriks, uraian materi, Latihan yang juga memasukkan unsur 4C, Hots, dan literasi di dalamnya.

4. Penyusunan Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh seorang guru sebagai alat menyampaikan materi kepada siswa agar materi itu bisa dengan mudah di pahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran yang dipakai disini adalah PPT serta video pembelajaran juga materi yang diunggah melalui LMS SMKN 1 Plupuh. Tantangan yang dihadapi adalah membuat PPT interaktif dan menarik untuk memandu proses belajar siswa. Pada pembelajaran sebelumnya guru menggunakan LCD proyektor saja sedangkan dalam praktik pembelajaran inovatif guru menggunakan LMS SMKN 1 Plupuh dan LCD proyektor agar siswa bisa melihat melalui gawai masing-masing dan bisa melihat melalui LCD proyektor.

5. Penyusunan Instrumen Penilaian

Perencanaan penilaian meliputi penyusunan kisi-kisi, penyusunan instrumen, dan penyusunan rubrik penilaian. Penyusunan kisi-kisi menentukan kompetensi yang penting untuk dinilai, dalam hal ini adalah KD dari KI 4 dan menyusun indikator berdasarkan kompetensi yang akan dinilai. Instrumen yang disusun mengarah kepada pencapaian indikator hasil belajar, dapat dikerjakan oleh siswa, sesuai dengan taraf perkembangan siswa, memuat materi yang sesuai dengan cakupan kurikulum,

bersifat adil (tidak bias gender dan latar belakang sosial ekonomi); dan menetapkan batas waktu penyelesaian.

Instrumen penilaian yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penyusunan instrumen penilaian didahului dengan penyusunan kisi – kisi, instrumen penilaian yang terintegrasi HOTS. Hal yang baru adalah penilaian pada pembelajaran dengan kompetensi keterampilan memperhatikan faktor psikomotor (P) bukan kognitif (C).

6. Penyusunan Rencana Evaluasi

Rencana Evaluasi tidak hanya berdasarkan refleksi dari guru saja melainkan dapat diambil dari berbagai sudut pandang pihak yang terlibat seperti siswa, rekan sejawat, maupun dari artefak hasil pembelajaran siswa.

B. PELAKSANAAN

Pembelajaran abad 21 menjadikan pembelajaran menyenangkan, mengaktifkan siswa dalam pembelajaran dan sintaks atau kegiatannya mendorong proses berpikir siswa dalam pembelajaran. Selama ini siswa masih kesulitan dalam mengontruksi teks ceramah dan praktik ceramah. Kesulitan tersebut terjadi karena model dan media yang digunakan guru masih monoton. Oleh karena itu, dalam praktik pembelajaran ini saya menggunakan model PJBL dan media LMS untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis seni 2 dimensi dengan teknik lukis dengan bukti artefak belajar siswa. PJBL digunakan sebagai solusi yang ditentukan karena siswa merasakan pembelajaran lebih menyenangkan, lebih mudah dalam memahami pelajaran, dan dapat mempermudah siswa dalam membuat karya lukis. Praktik baik ini penting untuk dibagikan ternyata mempermudah siswa dalam membuat karya lukis. Sebagai guru pengampu mata pelajaran Seni Budaya, saya perlu terus berinovasi dalam menggunakan model dan media pembelajaran agar mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

C. HASIL PEMBELAJARAN

Hasil pembelajaran seni rupa 2 dimensi dengan teknik lukis dengan menggunakan model PJBL dan media LMS mampu meningkatkan siswa dalam membuat karya seni lukis. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil evaluasi terhadap artefak belajar siswa, jurnal refleksi, dan hasil wawancara dengan siswa.

Simpulan hasil survei yang diberikan kepada 35 siswa berdasarkan jawaban siswa pada lembar hasil survei

(1) sebanyak 95% siswa menyatakan menyukai model pembelajaran mengontruksi *Project Based Learning* yang digunakan guru dan 5 % kurang menyukainya;

(2) sebanyak 90% siswa mengatakan pembelajaran *Project Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran LMS membuat siswa dapat memahami materi dengan mudah dan sisanya 10 % kurang dalam memahami materi;

(3) sebanyak 88% siswa mengatakan pembelajaran *Project Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran LMS lebih menyenangkan dan 12% siswa kurang senang dengan pembelajaran ini;

(4) sebanyak 88% siswa menjawab memperoleh pengetahuan tambahan dalam pembelajaran *Project Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran LMS melalui diskusi kelompok dan saling mempresentasikan hasil karya lukis yang telah dibuat secara bergantian dan 12 % siswa belum memperoleh pengetahuan tambahan dari pembelajaran seni rupa 2 dimensi dan mempraktikkan teknik lukis.

D. ARTEFAK HASIL BELAJAR SISWA

No	Kelompok	Nilai	Keterangan
1.	Kelompok 1		
	ALIFAH NOVIANA RIADI	93	Tuntas
	ALISIA RAHMAWATI	93	Tuntas
	ALYA DESTA AYUNDA	93	Tuntas
	AMANDA EKA NATASYA	93	Tuntas
	AMINAHTUL SALEHA	93	Tuntas
2.	Kelompok 2		
	ANGGIS MELITA WULANDARI	98	Tuntas
	ANGGUN DIAN ARLETA	98	Tuntas
	ANGGUN DIAN ARLETA	98	Tuntas
	ANISIA TUMUFIDAH	98	Tuntas
	ARTIKA DEVI AUGISTA	98	Tuntas
	ATANIA ALFIYA HASNA	98	Tuntas
3.	Kelompok 3		
	BERLIAN FEBRIANTI SETYONINGRUM	95	Tuntas
	ELIN TAMAYA TRISNA LIVIA	95	Tuntas
	FATIMATUL ADDHINAN SYAFURA	95	Tuntas
	FITRI OKTAVIANI	95	Tuntas
	GALUH PUTRI CANDRA KIRANA	95	Tuntas
4.	Kelompok 4		
	LINDA RAHMAWATI	99	Tuntas
	LINDA RAHMAWATI	99	Tuntas
	NALAR SETYO PERTIWI	99	Tuntas
	NASHIFAH EKA NUR CAHYANI	99	Tuntas
	NASWA EKA NURHANIFAH	99	Tuntas
	NEYSA ALEXANDRA	99	Tuntas
5.	Kelompok 5		
	NINGSIH RAMADANI	97	Tuntas
	RIANG ALIFIA RAMADANI	97	Tuntas
	RISTA DELA MEGA ARRAFA	97	Tuntas
	SABILA ROUDHOTUL ANISA	97	Tuntas
	SALZHA BELLA ANASTASYA	97	Tuntas
6	Kelompok 6		

	SILVI SULISTIOWATI	98	tuntas
	SINTIA NUR SHOLEKAH	98	tuntas
	SITI NUR ASIFA	98	tuntas
	SUCI RACHMAWATI	98	tuntas
	SUCI SETYOWATININGSIH	98	tuntas
	TRI NOVITASARI	98	tuntas
	UTARI APRILIANA	98	tuntas

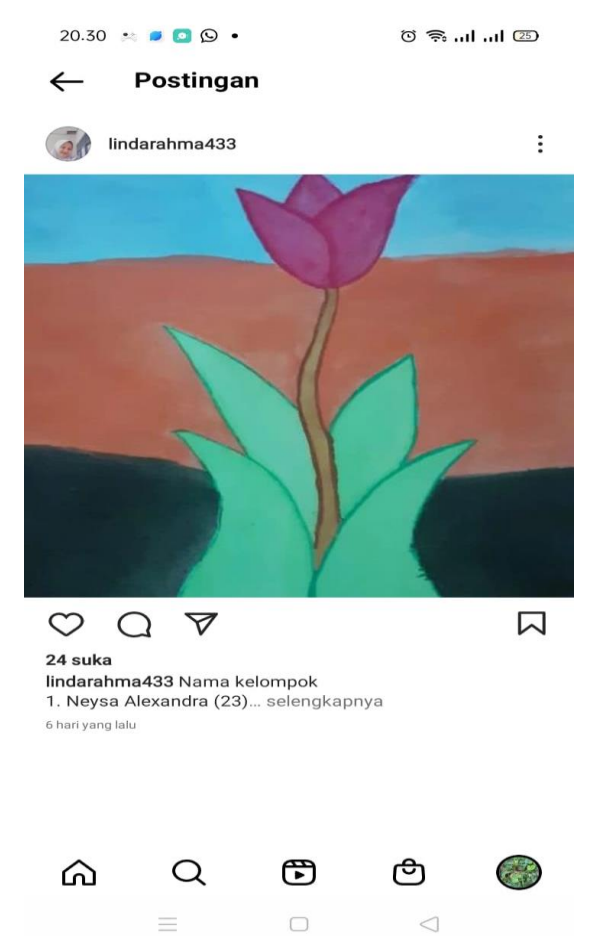
Berdasarkan hasil karya peserta didik pada lembar LKPD, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Dari 35 siswa secara keseluruhan, semua siswa dapat memahami materi dengan baik dan memperoleh nilai di atas KKM.
2. Terdapat 12 siswa yang memiliki tingkat penguasaan materi mencapai 98% dengan memperoleh nilai 98 dan 99.
3. Terdapat 12 siswa yang memiliki tingkat penguasaan materi mencapai 96% dengan memperoleh nilai 97 dan 95.
4. Terdapat 11 siswa yang memiliki tingkat penguasaan materi mencapai 92% dengan memperoleh nilai 93 dan 90.

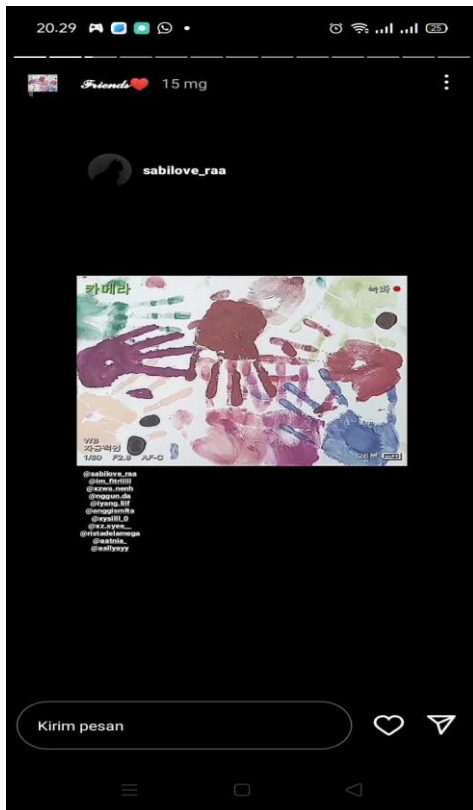
Dengan demikian, model *Project Based Learning* melalui media LMS dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru yaitu motivasi rendah dalam pembelajaran seni budaya

Lampiran Lembar Kerja Peserta Didik

1. Nilai Tertinggi



2. Nilai Terendah



Lampiran Rencana Evaluasi Siswa

3. Penilaian Hasil Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA KEPADA SISWA

Nama Siswa : **Ananda Kurnia Hapri**
 No Absen : **3**
 Kelas : **XI AKU I**
 Hari/Tanggal :

Pertanyaan Wawancara

1. Apakah kamu menyukai pembelajaran menyusun teks ceramah tentang permasalahan aktual dengan model *Project based Learning*?
 Jawab : **Ya**
2. Menurut kamu apa kelebihan pembelajaran menyusun teks ceramah tentang permasalahan aktual dengan model *Project based Learning* dengan pembelajaran sebelumnya?
 Jawab : **lebih baik, lebih belajar, belajar, meningkatkan keberagaman, meningkatkan kemampuan belajar, lebih menyenangkan**
3. Bagaimana kesan kamu terhadap pembelajaran menyusun teks ceramah tentang permasalahan aktual dengan model *Project based Learning* yang telah dilakukan oleh guru?
 Jawab : **kesan belajar yg menyenangkan, membahaskan**
4. Apa kesulitan yang kamu alami dalam pembelajaran menyusun teks ceramah tentang permasalahan aktual dengan model *Project based Learning*?
 Jawab : **kesulitan memahami dan menggabungkan**
5. Seandainya kamu dapat memilih bentuk metode pembelajaran menyusun teks ceramah tentang permasalahan aktual dengan model *Project based Learning* yang sudah dilakukan guru.
 Jawab : **lebih banyak materi kepada siswa yang mengajari**

2. Lembar Observasi Penilaian Sikap

D. Kisi-kisi penilaian sikap

No	Aspek Sikap	Indikator	Teknik Penilaian
1.	AKTIF	Siswa aktif berdiskusi dan menyampaikan tugas kelompok	Observasi
2.	Kelaborasi	Siswa mampu berkolaborasi dengan siswa lain dalam kelompok	Observasi
3.	Tanggung Jawab	Siswa memiliki rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tugas	Observasi
4.	Disiplin	Siswa disiplin dalam memanfaatkan waktu selama diskusi kelompok	Observasi
5.	Kreatif	Siswa kreatif dalam melaksanakan diskusi (mempresentasikan dan memberi solusi ketika teman mengalami kesulitan)	Observasi
6.	Jujur	Siswa jujur dalam mengerjakan tugas	Observasi

2) Instrumen penilaian sikap

a. Lembar observasi

No	Nama Siswa	AKTIF	Kelaborasi	Tanggung Jawab	Disiplin	Kreatif	Jujur	Ket
1.	Ananda	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
2.	Ayu	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
3.	Sia Aulia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
4.	Sopi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
5.	Mira	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
6.	Winda	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
7.								
8.								
9.								
10.								
	Dst							

4. Hasil Survei kepada Siswa

INSTRUMEN SURVEI KEPADA SISWA

Nama : **Ananda Kurnia H**
 No Absen : **3**
 Kelas : **XI AKU I**

Pertanyaan Umum

1. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui pendapat kamu terhadap pembelajaran menyusun teks ceramah tentang permasalahan aktual dengan model *Project based Learning*.
2. Pertanyaan berupa pertanyaan objektif berbentuk *Check list*.
3. Pertanyaan berjumlah lima butir.

Petunjuk icharus

1. Pengisian dilakukan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom yang sesuai dengan apa yang kamu alami.
2. Jawaban kamu tidak akan berpengaruh pada nilai Mapel Bahasa Indonesia. Jadi kerjakan dengan penuh kejujuran.
3. Jawaban yang kamu berikan akan memberikan kontribusi terhadap pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas kalian.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu menyukai penggunaan model <i>Project based Learning</i> dalam pembelajaran menyusun teks ceramah tentang permasalahan aktual?	✓	
2.	Apakah pembelajaran dengan model <i>Project based Learning</i> mudah dipahami?	✓	
3.	Apakah dengan menggunakan model <i>Project based Learning</i> pembelajaran menyusun teks ceramah tentang permasalahan aktual lebih menyenangkan?	✓	
4.	Apakah kamu lebih mudah dalam menyusun teks ceramah tentang permasalahan aktual dengan model <i>Project based Learning</i> ?	✓	
5.	Apakah kamu memperoleh pengetahuan tambahan dalam menyusun teks ceramah tentang permasalahan aktual setelah pembelajaran ini?	✓	

5. Artefak Hasil Belajar Siswa

- 1) Hasil kerja siswa dalam menyusun teks ceramah tentang permasalahan aktual.