

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Seni Rupa Peserta Didik Melalui Media *Artsteps* dalam Pembelajaran *PJBL* di Kelas XII IPA 5 SMA Negeri 8 Denpasar

Gusti Ayu Made Puspawati

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Putu Dika Pratama

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

I.G.P.A. Mirah Rahmawati

SMA Negeri 8 Denpasar

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

Korespondensi penulis: ayu.puspa070171@gmail.com

Abstract. *The implementation of this research aims to analyze the PjBL learning model by implementing Artsteps media in fostering learning motivation of SMA Negeri 8 Denpasar class XII IPA-5 in the 2023/2024 school year in fine arts subjects. This research is a type of PTK with two cycles, each cycle involving 4 stages of research, namely, (a) planning stage; (b) implementation stage; (c) observation stage; and (d) reflection stage. The subjects in the study were students of SMA Negeri 8 Denpasar class XII IPA-5 which numbered 46 students. Then the methods applied by researchers in collecting research data include literature study, documentation, performance assessment, and observation. The method implemented in data analysis is a quantitative descriptive method, where quantitative methods are implemented to test student performance. Based on the test results that have been carried out in cycle I, the lowest and highest scores in SMA Negeri 8 Denpasar class XII IPA-5 are obtained, namely 60 and 90 with a mean learning outcome of 73. So the success rate of learning outcomes is 72%. Then in cycle II, the lowest and highest scores were obtained at 80 and 95 with a mean learning outcome of 89. Then the learning success rate reached 100%. This indicates that the motivation of students to learn in fine arts subjects has increased as evidenced by the existence of increasingly optimal learning outcomes.*

Keywords: *Artsteps Media, Learning Motivation, Fine Arts*

Abstrak. Pelaksanaan penelitian ini bertujuan menganalisis model pembelajaran *PjBL* dengan mengimplementasikan media *Artsteps* dalam menumbuhkan motivasi belajar SMA Negeri 8 Denpasar kelas XII IPA-5 tahun ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran seni rupa. Penelitian ini berjenis PTK dengan dua siklus yang masing-masing siklus melibatkan 4 tahapan penelitian yakni, (a) tahap merencanakan; (b) tahap melaksanakan; (c) tahap mengobservasi; dan (d) tahap merefleksikan. Adapun subyek pada penelitian yaitu siswa SMA Negeri 8 Denpasar kelas XII IPA-5 yang jumlahnya 46 siswa. Kemudian metode yang diterapkan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian meliputi studi pustaka, dokumentasi, penilaian unjuk kerja, dan observasi. Sementara metode yang diimplementasikan dalam analisis data berupa metode deskriptif kuantitatif, dimana metode kuantitatif diimplementasikan untuk menguji unjuk kerja siswa. Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan pada siklus I didapatkan nilai paling rendah dan paling tinggi di SMA Negeri 8 Denpasar kelas XII IPA-5 yakni senilai 60 dan 90 dengan *mean* hasil belajar senilai 73. Sehingga tingkat keberhasilan hasil belajarnya senilai 72%. Kemudian pada siklus II diperoleh nilai paling rendah dan paling tinggi senilai 80 dan 95 dengan *mean* hasil belajar senilai 89. Maka tingkat keberhasilan belajar berhasil mencapai 100%. Hal ini mengindikasikan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran seni rupa mengalami peningkatan yang dibuktikan dengan adanya hasil belajar yang semakin optimal.

Kata kunci: *Media Artsteps, Motivasi Belajar, Seni Rupa*

LATAR BELAKANG

Kurikulum Merdeka menempatkan guru sebagai fasilitator dalam pelaksanaan aktivitas belajar mengajar yang terpusat kepada siswa, sementara guru memiliki peran sentral dalam mengupayakan capaian hasil pembelajaran yang optimal. Dalam mengupayakan keoptimalan hasil pembelajaran maka dari itu diperlukan kreativitas dan inovasi dari guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa di ruang kelas. Faktor yang turut mempengaruhi keberhasilan dalam aktivitas belajar mengajar selain peran seorang guru yaitu media pembelajaran, lingkungan belajar, tujuan pembelajaran, dan motivasi belajar siswa, serta komponen-komponen lainnya. Maka dari itu seorang guru profesional hendaknya memiliki kepekaan terhadap adanya komponen-komponen tersebut dalam menyusun strategi pembelajaran agar bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Mempertahankan motivasi belajar dan keterlibatan siswa di kelas menuntut guru agar peka terhadap tingkat motivasi belajar siswa. Definisi dari motivasi yaitu suatu dorongan mental yang dimiliki seseorang atau sekelompok orang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya. Dapat juga diartikan sebagai dukungan baik dari dalam maupun luar diri untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Setyowati dan Widana, 2016). Dalam hal ini tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa.

Tentu saja harus ada perencanaan yang dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar agar dapat mengatasi berbagai kendala yang akan mereka hadapi, seperti pemilihan sumber belajar yang tepat. Permasalahan ini dapat diatasi dengan desain pembelajaran yang memanfaatkan sumber belajar mutakhir dan inovatif (Asyhar, 2020). Definisi dari media pembelajaran yakni segala sesuatu yang dapat menyalurkan atau mentransfer pesan dari sumber belajar secara terencana, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat menyelesaikan proses pembelajaran dengan sukses. Ketersediaan sumber daya pendidikan yang mendorong kreativitas di dalam kelas tentunya akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam konteks belajar mengajar seni budaya khususnya seni rupa, adanya media menjadi sangat penting untuk menarik minat belajar dari peserta didik. Dengan melibatkan perkembangan teknologi abad ke-21 ini sebagai media pembelajaran tentunya bisa memotivasi peserta didik dan memberikan pengalaman belajar penuh makna pada peserta didik. Media pembelajaran yang bisa diimplementasikan untuk memotivasi peserta didik agar giat belajar pada mata pelajaran seni rupa salah satunya menggunakan media *Artsteps*. *Artsteps* termasuk kedalam *platform* digital yang memudahkan pembelajaran apresiasi karya seni rupa melalui pameran virtual. Dengan menerapkan aplikasi ini, tentunya akan memberikan pembelajaran

yang lebih bermakna bagi peserta didik karena melibatkan teknologi yang dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran.

Pengimplementasian media *Artsteps* sebagai alat pengajaran inovatif abad kedua puluh satu, penelitian ini berupaya untuk meningkatkan semangat siswa untuk belajar seni rupa. Konsep dan gagasan didasarkan atas hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran di kelas XII IPA-5 SMA Negeri 8 Denpasar. Berdasarkan temuan observasi tersebut, ditemukan sejumlah siswa menunjukkan keinginan (motivasi) belajar yang rendah dan kurangnya perhatian sehingga menyebabkan hasil belajar di bawah standar. Untuk meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari seni rupa menggunakan media *Artsteps* dalam pembelajaran *PjBL* di kelas XII IPA-5 SMA Negeri 8 Denpasar tahun ajaran 2023/2024 pada semester 2, maka penelitian ini akan berkonsentrasi pada upaya tersebut.

KAJIAN TEORITIS

Definisi landasan teori yaitu suatu pondasi yang mempunyai peranan krusial dalam penelitian karena adanya sekumpulan proposisi, konsep, dan makna setiap variabel yang tersusun secara sistematis dan rapi. Beberapa landasan teori yang diimplementasikan dalam penelitian agar lebih terarah yakni, (1) motivasi belajar; (2) media pembelajaran *Artsteps*; dan (3) hakekat pembelajaran seni rupa.

Definisi dari motivasi yaitu keinginan bawaan yang mendorong perilaku. Motivasi adalah kekuatan internal dan eksternal yang mendorong seseorang menuju pencapaian tujuan yang telah ditentukan. Menurut Setyowati dan Widana, (2016), motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental yang dimiliki seseorang atau sekelompok orang untuk memenuhi tanggung jawabnya. Kemudian, Widiaworo (2016: 29–37) menyatakan dua jenis unsur yang turut berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik yakni, (a) unsur ekstrinsik meliputi, orang tua, fasilitas, lingkungan belajar, dan guru dan (b) unsur intrinsik meliputi, keadaan psikologis dan fisik, EQ (*Emotional Quotient*), SQ (*Spiritual Quotient*), IQ (*Intelligence Quotient*), kebiasaan, dan sifat.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, kesimpulan dari motivasi belajar yaitu sebuah dorongan yang hadir baik secara intrinsik dan ekstrinsik dalam diri individu maupun kelompok sebagai sebuah penguat dalam usaha agar tujuan belajar bisa tercapai. Faktor ekstrinsik yang turut berpengaruh terhadap motivasi belajar yaitu guru, lingkungan belajar serta sarana prasarana tentunya penting untuk dikembangkan seperti, kemampuan guru dalam mengolah media pembelajaran yang bisa memotivasi dan meningkatkan antusiasme peserta didik selama aktivitas belajar mengajar berlangsung.

Media pembelajaran menurut Yudhi Munadi (dalam Tjahyanti & Setiawan, 2019), adalah suatu instrumen yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima dengan tujuan tertentu agar penerima informasi bisa mengikuti serangkaian aktivitas belajar mengajar seefektif dan seefisien mungkin yang ditunjang dengan lingkungan belajar yang kondusif. Secara umum manfaat media pembelajaran menurut sudut pandang Musiqon (dalam Mujiati, 2016), yaitu sebagai mediator antara pendidik dan peserta didik untuk memahami konten dengan lebih efisien dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan penggunaan media di dalam kelas adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pengajaran sekaligus membina komunikasi antara pengajar dan siswa. Minat belajar siswa tentunya akan tergugah dengan tersedianya bahan ajar kreatif yang melibatkan teknologi.

Melalui pameran virtual, pengguna platform digital *Artsteps* dapat digunakan untuk mengapresiasi karya seni rupa (Sundari & Rahmalia, 2022). Mempelajari cara menggunakan media *Artsteps* cukup mudah, terutama saat mengadakan pameran virtual (Sundari & Rahmalia, 2022). Presentasi karya secara *online* atau berbasis internet yang memungkinkan pengunjung melihat pameran dari mana saja tanpa harus secara fisik berada di tempat pameran dikenal dengan istilah pameran virtual (Sundari & Rahmalia, 2022). Adapun kelebihan penggunaan media *Artsteps* diantaranya: (1) berguna sebagai media pembelajaran pameran seni rupa, (2) dapat menampilkan foto, video hingga objek 3 dimensi, (3) kreator dapat mendesain ruangan pameran sendiri, (4) menghemat biaya pembelian materi fisik dalam penyelenggaraan pameran, (5) memiliki fleksibilitas waktu dan tepat, (6) memberikan pendekatan pembelajaran yang inklusif serta melatih kreatifitas dalam penggunaan teknologi

Pembelajaran seni rupa termasuk kedalam bidang keilmuan seni budaya yang bertujuan menumbuhkan kompetensi peserta didik dari segi kemampuan berinteraksi, berekspresi, berkreasi, dan mengapresiasi. Pada aktivitas belajar mengajar seni rupa terdapat suatu upaya yang dilaksanakan oleh guru untuk membangun keahlian dan kemahiran peserta didik dalam melakukan interaksi terhadap lingkungannya dan ditunjang dengan fasilitas yang memadai agar siswa memiliki pengalaman visual estetis. Adanya aktivitas yang kreatif dalam pembelajaran seni rupa bisa memberikan pengalaman edukatif pada siswa (Sumanto 2006: 21).

METODE PENELITIAN

Metode yang diimplementasikan dalam penelitian ini yakni *Classroom Action Research* atau PTK (Penelitian Tindakan Kelas), dimana berdasarkan pendapat Kardiawarman dalam (Sugiyono, 2012: 6) diartikan sebagai suatu penelitian yang dilaksanakan di ruang kelas untuk menganalisis hasil dari aktivitas yang telah dilakukan kepada subjek penelitian. Fokus pada penelitian ini adalah implementasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya personalia yang terlibat yaitu peneliti sendiri bernama Putu Dika Pratama yang merupakan mahasiswa PPG (Pendidikan Profesi Guru) Prajabatan Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Sementara kolaboratornya yaitu dewan guru, kepala sekolah, dan pendidik mata pelajaran seni budaya SMA Negeri 8 Denpasar yaitu I.G.P.A Mirah Rahmawati, S.Sn.,M.Si. Peran dari kolaborator ini yakni mendukung penyusunan PTK. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan sistem kolaborasi dengan guru seni budaya kelas XII IPA-5, serta peserta didik dan seluruh warga di SMA Negeri 8 Denpasar

Metode PTK ini melibatkan 2 siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu tahap merencanakan, melaksanakan, mengamati (observasi), dan merefleksikan. Adapun metode analisis data mengimplementasikan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif pada teknik analisis data. Teknik analisis deskriptif kualitatif diterapkan pada variabel terkait data proses penelitian seperti mendeskripsikan seluruh proses pelaksanaan pembelajaran seni rupa di kelas, sedangkan teknik analisis kuantitatif digunakan dalam menguji hasil tes tindakan peserta didik dengan membandingkan nilai rata-rata ketuntasan hasil belajar peserta didik, yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan tindakan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perihal yang dijabarkan dalam bab ini berkaitan dengan hasil dan analisis data penelitian, mulai dari tahap pra-siklus hingga pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II di SMA Negeri 8 Denpasar kelas XII IPA-5.

A. HASIL DAN ANALISIS DATA

Bagian ini akan menjelaskan hasil dan analisis data penelitian, mulai dari tahap pra-siklus hingga pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II.

1. Hasil Belajar Pra Siklus

Berdasarkan hasil pengamatan yang dinilai melalui analisis keterampilan sebelum mengimplementasikan media pembelajaran berupa *Artsteps*, menunjukkan rata-rata nilai yang masih rendah. Nilai *mean* pada mata pelajaran seni budaya (seni rupa) peserta didik di kelas XII IPA 5 SMA Negeri 8 Denpasar sebelum menggunakan media pembelajaran *Artsteps*

berada di angka 67,1 dengan indikator keberhasilan 63%. Dari data hasil belajar peserta didik tersebut terlihat bagaimana kurangnya motivasi belajar seni rupa pada peserta didik di kelas XII IPA 5 SMA Negeri 8 Denpasar. Maka dari itu, diperlukan sebuah tindakan berupa usaha menumbuhkan motivasi belajar seni rupa peserta didik dengan melibatkan media *Artsteps* yang merupakan aplikasi inovatif dalam perancangan suatu pameran seni rupa.

2. Tindakan Siklus I

Pada hari Rabu, 20 Maret 2024, peneliti melaksanakan siklus I yang terdiri atas 4 tahapan, yakni tahap merencanakan, melaksanakan, mengamati (observasi), dan merefleksikan. Menurut analisis yang telah dilakukan diperoleh 33 siswa dari 46 siswa mendapatkan nilai melebihi KKM yang ditetapkan. Nilai paling tinggi dan rendah pada siklus I masing-masing senilai 90 dan 60, dengan nilai rata-ratanya senilai 73 untuk nilai keseluruhan berjumlah 3341. Berarti tingkat keberhasilan belajar peserta didik belum memenuhi target yang ditetapkan 75% yaitu masih 72%. Sehingga dibutuhkan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

3. Tindakan Siklus II

Pada hari Rabu, 17 April 2024, peneliti melaksanakan siklus II dan dari hasil analisis yang telah dilakukan diperoleh 46 siswa mendapatkan nilai melebihi KKM yang ditetapkan. Nilai paling tinggi dan rendah pada siklus II masing-masing senilai 95 dan 80, dengan nilai rata-ratanya senilai 89 untuk nilai keseluruhan berjumlah 4046. Berarti tingkat keberhasilan belajar peserta didik telah memenuhi target yang ditetapkan 75% dan tidak membutuhkan perbaikan.

B. PEMBAHASAN

Data pertama yang digunakan untuk menilai keberhasilan penelitian ini adalah perbandingan antara nilai pra siklus dan nilai setelah penerapan tindakan dalam siklus 1. Data perbandingan hasil belajar peserta didik pra siklus dan selama siklus 1 dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Data Perbandingan Nilai Pra Siklus dan Siklus I

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	KKM	PRA SIKLUS	SIKLUS I
1	Baskara Dwi Dipayana	L	65	60	75
2	Dewa Ayu Mas Sari Maheswari	P	65	70	80
3	Gusti Ayu Made Puji Utami Rahajeng	P	65	70	75
4	I Gede Gangga Prajab Putra Wiryanta	L	65	65	85
5	I Gede Made Riadi Sanis Mulyawan	L	65	70	80
6	I Gede Nyoman Niko Saputra	L	65	60	70
7	I Kadek Krisna	L	65	60	60
8	I Kadek Raditya Surya Saputra	L	65	63	70
9	I Komang Adi Wiryatama	L	65	60	60
10	I Komang Indratma Ananda Darmajaya	L	65	65	85
11	I Made Angga Dwiyana Putra	L	65	60	60
12	I Made Juniarta Karang	L	65	65	70
13	I Made Wira Pradnyana	L	65	75	85
14	I Nyoman Erik Dharma Putra	L	65	75	80
15	Putu Agus Budi Pratama	L	65	75	80
16	I Putu Eka Candra Dinata	L	65	63	63
17	I Putu Gede Dharma Yoga Pratama	L	65	63	63
18	Kadek Friska Maharani	P	65	65	70
19	Kadek Harta Ananda Putra	L	65	63	63
20	Ketut Icha Pradnya Swari	P	65	80	90
21	Komang Ayu Clara Putri	P	65	70	80
22	Komang Bagas Anantha Diputra	L	65	65	80
23	Luh Made Mutiara Rismandayani	P	65	65	65
24	Made Pramitha Dwi Ardiantini	P	65	80	90
25	Made Sri Utari	P	65	75	80
26	Muhammad Agastya Abimanyu K	L	65	60	60
27	Ngakan Made Ari Puja Pradangga	L	65	65	70
28	Ni Kadek Dwi Handayani	P	65	63	63
29	Ni Kadek Sindhu Ananda Saraswati	P	65	70	80
30	Ni Ketut Ayu Siska Kumala Dewi	P	65	75	80
31	Ni Komang Nopiana Sari	P	65	65	70

32	Ni Komang Revalina Sastra Devi	P	65	65	70
33	Ni Luh Reva Putri	P	65	80	90
34	Ni Made Adella Clyra Nareswari Atha	P	65	75	75
35	Ni Made Ari Purnami	P	65	65	65
36	Ni Made Wiwik Dwipayani	P	65	75	75
37	Ni Nyoman Sukmayanti	P	65	75	75
38	Ni Putu Dania Intan Maheswari	P	65	75	75
39	Ni Putu Indi Padma Pramayanti	P	65	63	63
40	Ni Putu Jesswita Maharani Putri	P	65	63	63
41	Ni Putu Mulia Kartika Cahyani	P	65	60	60
42	Ni Putu Prita Gayatri Wikantara	P	65	63	63
43	Putu Ayu Savita Maharani	P	65	60	60
44	Putu Febi Widya Swari	P	65	65	75
45	Putu Indah Arrival Dana Putri	P	65	60	70
46	Ni Kadek Adella Gizza Saptariana	P	65	65	80
Jumlah				3089	3341
Rata-rata kelas				67,1	73
Nilai tertinggi				80	90
Nilai terendah				60	60
Indikator keberhasilan				63%	72%

Diperlukan juga perbandingan antara hasil penilaian presentasi setelah menerapkan media pembelajaran *Artsteps* pada siklus I dan siklus II. Perbandingan ini tersedia dalam tabel hasil belajar peserta didik siklus I dan siklus II sebagai berikut.

Tabel 2. Data Perbandingan Nilai Siklus I dan Siklus II

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	KKM	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Baskara Dwi Dipayana	L	65	75	85
2	Dewa Ayu Mas Sari Maheswari	P	65	80	87
3	Gusti Ayu Made Puji Utami Rahajeng	P	65	75	85
4	I Gede Gangga Prajab Putra Wiryanta	L	65	85	95
5	I Gede Made Riadi Sanis Mulyawan	L	65	80	90
6	I Gede Nyoman Niko Saputra	L	65	70	85
7	I Kadek Krisna	L	65	60	85
8	I Kadek Raditya Surya Saputra	L	65	70	87
9	I Komang Adi Wiryatama	L	65	60	87
10	I Komang Indratma Ananda Darmajaya	L	65	85	95
11	I Made Angga Dwiyana Putra	L	65	60	85
12	I Made Juniarta Karang	L	65	70	85
13	I Made Wira Pradnyana	L	65	85	90
14	I Nyoman Erik Dharma Putra	L	65	80	90
15	Putu Agus Budi Pratama	L	65	80	93
16	I Putu Eka Candra Dinata	L	65	63	85
17	I Putu Gede Dharma Yoga Pratama	L	65	63	85
18	Kadek Friska Maharani	P	65	70	95
19	Kadek Harta Ananda Putra	L	65	63	85
20	Ketut Icha Pradnya Swari	P	65	90	95
21	Komang Ayu Clara Putri	P	65	80	90
22	Komang Bagas Anantha Diputra	L	65	80	90
23	Luh Made Mutiara Rismandayani	P	65	65	93
24	Made Pramitha Dwi Ardiantini	P	65	90	90
25	Made Sri Utari	P	65	80	80
26	Muhammad Agastya Abimanyu K	L	65	60	87
27	Ngakan Made Ari Puja Pradangga	L	65	70	87
28	Ni Kadek Dwi Handayani	P	65	63	87
29	Ni Kadek Sindhu Ananda Saraswati	P	65	80	90
30	Ni Ketut Ayu Siska Kumala Dewi	P	65	80	93
31	Ni Komang Nopiana Sari	P	65	70	93
32	Ni Komang Revalina Sastra Devi	P	65	70	85
33	Ni Luh Reva Putri	P	65	90	93
34	Ni Made Adella Clyra Nareswari Atha	P	65	75	85
35	Ni Made Ari Purnami	P	65	65	85
36	Ni Made Wiwik Dwipayani	P	65	75	85
37	Ni Nyoman Sukmayanti	P	65	75	85

38	Ni Putu Dania Intan Maheswari	P	65	75	93
39	Ni Putu Indi Padma Pramayanti	P	65	63	90
40	Ni Putu Jesswita Maharani Putri	P	65	63	80
41	Ni Putu Mulia Kartika Cahyani	P	65	60	80
42	Ni Putu Prita Gayatri Wikantara	P	65	63	80
43	Putu Ayu Savita Maharani	P	65	60	87
44	Putu Febi Widya Swari	P	65	75	87
45	Putu Indah Arrival Dana Putri	P	65	70	87
46	Ni Kadek Adella Gizza Saptariana	P	65	80	95
Jumlah				3341	4046
Rata-rata kelas				73	89
Nilai tertinggi				90	95
Nilai terendah				60	80
Indikator keberhasilan				72%	100%

PENGUJIAN HIPOTESIS

Penelitian ini dianggap berhasil apabila memenuhi standar pencapaian keberhasilan, yaitu jika 75% atau lebih peserta didik memperoleh nilai seni budaya di atas KKM, yang minimal sebesar 65 sesuai pedoman nilai KKM di SMA Negeri 8 Denpasar. Pada siklus II, rata-rata nilai peserta didik adalah 89, dan persentase peserta didik yang berhasil memperoleh nilai di atas KKM lebih dari 75%. Dengan demikian, berdasarkan data tes tindakan pada siklus II, penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil.

Pencapaian ini dimungkinkan oleh penerapan media belajar *Arsteps* yang imajinatif, yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk membuat pameran seni virtual sehingga meningkatkan semangat belajar mereka. Menumbuhkan keinginan dan minat siswa terhadap studinya tentu akan berdampak pada hasil belajarnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan di kelas XII IPA 5 SMA Negeri 8 Denpasar, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran *Artsteps* mampu meningkatkan motivasi belajar seni rupa peserta didik kelas XII IPA 5 SMA Negeri 8 Denpasar Semester 2 Tahun Pelajaran 2023/2024. Keberhasilan tersebut dikarenakan media *Artsteps* adalah media yang memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk berinovasi dalam mendesain pameran seni rupa secara virtual. Dengan demikian, peserta didik mendapatkan pengalaman bermakna serta mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana penyelenggaraan pameran seni rupa dan bagaimana penataan karya pameran yang diselenggarakan disuatu galeri pameran.

Dengan adanya media *Artsteps*, peserta didik dapat merancang ruang galeri 3D secara virtual dalam merancang suatu pameran seni rupa. Dalam penerapan media *Artsteps* dalam pembelajaran, terlihat bagaimana peserta didik lebih menguasai materi yang dipelajari, karena dalam penggunaan media *Artsteps*, peserta didik dapat mendemonstrasikan penyelenggaraan pameran seni rupa sesuai dengan prinsip penyelenggaraan pameran seni rupa.

Melalui penelitian ini, penulis mengajukan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian selanjutnya. Yang pertama untuk peserta didik, penerapan media pembelajaran *Artsteps* dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar, namun harus tetap berada dalam tuntunan guru sebagai fasilitator. Selanjutnya untuk para guru, media *Artsteps* dapat menjadi alternatif bagi guru sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar seni rupa peserta didik. Terakhir bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi serta perbandingan bagi peneliti lain yang ingin menerapkan bahkan melakukan penelitian lebih lanjut terkait media *Artsteps* sebagai media pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, & Suharjono, & Supardi. (2006). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asnawir, dkk. (Tahun tidak tersedia). Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers.
- Candra, dkk. (2013). Penelitian Tindakan Kelas. Medan: Cita Pustaka Media Perintis.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. Jurnal Lantanida, 5(2).
- Jalinus, dkk. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Jazuli, M. (2008). Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni. Semarang: Unesa University Press.
- Kunandar. (2011). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Kurniawati, S. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pameran Online Berbasis Artsteps Untuk Pembelajaran IPA pada Materi Cahaya Kelas VIII.
- Mujiati. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Tematik Kelas Iv C Sd Negeri 1 Metro Pusat. Skripsi S1 Universitas Lampung.
- Mulyasa. (2011). Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Paizaludin, & Ermalinda. (2012). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Pribadi, B. (2017). Media dan Teknologi. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Roso. (2010). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Seni Rupa Melalui Media Pameran Karya Seni Kelas V SDN Wunut Ngombol Purworejo Tahun Pelajaran 2009/2010. Skripsi S1 Universitas Negeri Sebelas Maret Semarang.
- Sanjaya, W. (2013). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukarya, Zakarias, dkk. (2010). Pendidikan Seni. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumanto. (2006). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Sundari, R., & Rahmalia, D. R. (2022). Artsteps.com: Inovasi Pameran Virtual Karya Seni Rupa. Al-Irsyad, 4(5), 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Suryaningsih. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Prezi Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam 49 Peserta Didik Kelas VII SMP 1 Malunda Kabupaten Majene. Tesis S2 IAIN Pare Pare.
- Uno, H. B. (2007). Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Zed, M. (2003). Metode Penelitian Kepustakaan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.