

## PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DENGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING (PJBL)* MELALUI *LESSON STUDY*

Fuja Siti Fujiawati<sup>1</sup>, Rian Permana<sup>2</sup>, Giri Mustika<sup>3</sup>

FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email : fujafujia@untirta.ac.id<sup>1</sup>, rianpermana@untirta.ac.id<sup>2</sup>,

aa.giri@untirta.ac.id<sup>3</sup>

**Abstract :** *Learning art and culture in schools aims to foster and develop the personality of students, nurture a sense of aesthetics, critical attitude, appreciation, and enrich the lives of students creatively. To achieve these learning objectives, effective learning design is needed so that the teacher can implement them when learning at school. One learning model that can foster student creativity is the Project Based Learning (PJBL) model. Through the project-based learning model can provide student experience in solving project-based problems as a first step in gathering and integrating new knowledge based on experience in actual activities. Therefore, the development of cultural arts learning is strongly influenced by the role of teachers in schools. Lesson Study is one of the many ways in which a teacher can improve his professionalism in learning in school. The purpose of this study is to develop cultural arts learning using Project based learning (PJBL) learning models, where students will solve project-based problems provided by the teacher using scientific methods. The method used in this research is a qualitative approach. The results showed that using the Project based learning (PJBL) learning model through lesson study can help teachers to develop a set of learning and can provide better learning.*

**Keywords:** *Cultural Arts, Project based Learning (PJBL), Lesson Study*

**Abstrak :** Pembelajaran seni budaya di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kepribadian peserta didik, mengasuh rasa estetik, sikap kritis, apresiatif, dan mengayakan kehidupan peserta didik secara kreatif. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut dibutuhkan perancangan pembelajaran yang efektif agar dapat di implementasikan guru pada saat pembelajaran di sekolah. Salah satu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreatifitas siswa adalah model *Project Based Learning (PJBL)*. Melalui model pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan pengalaman siswa dalam memecahkan masalah berbasis proyek sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran seni budaya sangat dipengaruhi oleh peran guru di sekolah. *Lesson Study* adalah salah satu dari banyak cara dimana guru dapat meningkatkan profesionalisme-nya dalam pembelajaran di sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan pembelajaran seni budaya dengan menggunakan model pembelajaran *Project based learning (PJBL)*, dimana siswa akan memecahkan masalah berbasis proyek yang diberikan oleh guru dengan menggunakan metode ilmiah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Project based learning (PJBL)* melalui *lesson study* dapat membantu guru untuk mengembangkan seperangkat pembelajaran serta dapat memberikan pembelajaran yang lebih baik.

**Kata Kunci :** *Seni Budaya, Project based Learning (PJBL), Lesson Study*

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran seni budaya di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kepribadian peserta didik, mengasuh rasa estetik, sikap kritis, apresiatif, dan mengayakan kehidupan peserta didik secara kreatif. Selaras dengan hal tersebut, Mata pelajaran Seni Budaya di SMA ditujukan untuk menumbuhkan kemampuan menghargai karya seni dan budaya nasional. Pada tingkat SMA terdapat tiga kompetensi lulusan, yakni (1) mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya, (2) mengapresiasi karya seni dan budaya, dan (3) menghasilkan karya kreatif baik individual maupun kelompok.

Guna mencapai tujuan pembelajaran tersebut dibutuhkan perancangan pembelajaran yang efektif untuk di implementasikan guru pada saat pembelajaran di sekolah. Namun terkadang terdapat kendala yang dialami guru seni budaya dalam perancangan maupun pelaksanaan pembelajaran dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana seperti misalnya dalam

pembelajaran seni rupa tidak harus menggunakan cat air, atau pastel, jika di daerah terpencil sulit untuk memperolehnya. Sebagai gantinya dapat menggunakan alat dan bahan yang ada di sekitar seperti pensil, arang, kertas bekas, barang bekas, serta warna alami dari alam jika tujuan utamanya untuk mengembangkan kemampuan kreatif siswa. Selain itu dalam merancang pembelajaran setiap guru memilih model/metode pembelajaran dengan berpedoman pada tujuan pembelajaran yang terkait dengan pendekatan, pengalaman belajar serta proses belajarnya. Model pembelajaran sangat penting peranannya dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena melalui pemilihan model yang tepat, guru dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Dalam pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, karakteristik siswa, suasana kelas, serta lingkungan sekolah.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreatifitas siswa adalah model *Project Based*

*Learning* (PJBL). Melalui model pembelajaran berbasis proyek diharapkan siswa dapat memecahkan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Model PJBL ini dipilih karena dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Tahapan pembelajaran pada model PJBL dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa, serta menuntut kreativitas siswa dalam setiap tahapan pembelajarannya.

Untuk dapat merancang kegiatan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PJBL) pada mata pelajaran seni budaya dengan baik, dapat dilakukan melalui *Lesson Study*. *Lesson Study* merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang dilaksanakan secara kolaboratif dan berkelanjutan oleh sekelompok guru. Dengan cara ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif guna mengatasi masalah perancangan pembelajaran

maupun praktek pembelajaran yang selama ini dipandang kurang efektif dalam mata pelajaran seni budaya di SMA. Oleh karena itu melalui *lesson study* ini diharapkan dapat merancang pembelajaran Seni Budaya dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* di SMA dengan baik.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mendiskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok. Adapun lokasi penelitian dilakukan di salah satu SMA Negeri di Kota Serang Banten dengan berkolaborasi sesama guru seni budaya dalam merancang pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) melalui *Lesson Study*. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif. Analisis data dimulai dengan menyusun fakta-fakta hasil temuan lapangan. Data penelitian dianalisis sesuai dengan hasil yang diharapkan,

yaitu dengan Analisis kualitatif yang dilakukan guna mengidentifikasi proses pembelajaran seni budaya di sekolah, mengetahui faktor-faktor yang melatarbelakangi permasalahan proses pembelajaran, dan menganalisis keadaan siswa, guru, dan lingkungan sekolah. Analisis data dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Namun pada penelitian ini, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Analisis data dimulai dengan menyusun fakta-fakta hasil temuan lapangan.

## PEMBAHASAN

Mata Pelajaran Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013 di sekolah. Begitupun di Provinsi Banten, terutama Sekolah di Kota Serang juga menyelenggarakan Pendidikan Seni Budaya sebagai Mata Pelajaran yang dikembangkan untuk peserta didiknya. Mata Pelajaran Seni Budaya ini bertujuan untuk menumbuhkembangkan

kepekaan rasa estetik dan artistik, sikap kritis, apresiatif, dan kreatif pada diri setiap peserta didik secara menyeluruh.

Pada umumnya sekolah SMA di Kota Serang sudah menggunakan kurikulum 2013 dalam pelaksanaan pembelajaran, adapun ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya dalam kurikulum 2013 tingkat SMA di Kota Serang terdiri dari 4 aspek yaitu aspek seni musik, aspek seni rupa, aspek seni tari, dan aspek seni teater. Setiap minggunya diberikan alokasi waktu sebanyak 2 jam pelajaran yang setara dengan 45 menit untuk setiap jam pelajaran. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 memiliki ciri dengan menggunakan pendekatan saintifik pada setiap model pembelajarannya. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik tersebut harus termuat dalam penyusunan perangkat pembelajaran khususnya dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang wajib disusun oleh setiap pendidik.

Pengembangan pembelajaran seni budaya di sekolah

sangat membutuhkan peranan guru terutama dalam mengembangkan aktivitas belajar siswa dikelas. Kreativitas siswa menjadi bagian yang penting dalam pembelajaran seni budaya, oleh karena itu dengan pendekatan model pembelajaran berbasis proyek diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran seni budaya.

Pada kelas X di salah satu SMA Negeri di Kota Serang membahas materi mengenai teater tradisional, oleh karena itu dalam pengembangan rencana pembelajaran yang akan digunakan di sekolah ini salah satunya adalah teater rakyat ubrug. Seni Ubrug adalah salah satu jenis kesenian rakyat yang dimiliki oleh Provinsi Banten. Unsur – unsur yang ada dalam seni Ubrug terdiri dari unsur tari, musik dan lakon (Humor) yang dikemas dengan sangat *egaliter* dan tidak memiliki jarak dengan penontonnya, sehingga menciptakan suatu komunikasi pertunjukan yang sangat akrab, kreatif dan memberikan pesan moral bagi masyarakat. Kaitannya dengan dunia pendidikan di sekolah (SMA atau

sederajat) seni Ubrug dapat memberikan nuansa pendidikan yang baik berupa keterampilan menari, keterampilan bermain musik (gamelan) dan keterampilan bermain peran (humor) dan memberikan kerjasama komunal yang baik antar individu dengan individu lainnya (*kerja ansamble*). Berkaitan dengan hal tersebut, perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi Seni ubrug adalah model *project based learning* (PJBL), dimana dengan model ini siswa diharapkan dapat memecahkan masalah dengan pendekatan berbasis proyek, yang menjadi *project*-nya adalah pementasan ubrug.

Proses peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya, lebih khusus dalam materi seni ubrug salah satu kuncinya adalah dalam perancangan pembelajaran yang tepat, yang dibuat oleh guru, dengan perancangan yang baik diharapkan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. *Lesson Study* adalah salah satu dari banyak cara dimana guru dapat meningkatkan

profesionalisme-nya dalam pembelajaran seni budaya di sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan pembelajaran seni budaya dengan menggunakan model pembelajaran *Project based learning* (PJBL), dimana siswa akan memecahkan masalah berbasis proyek yang diberikan oleh guru dengan menggunakan metode ilmiah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Project based learning* (PJBL) melalui *lesson study* dapat membantu guru untuk mengembangkan seperangkat perangkat pembelajaran dan memberikan pembelajaran yang lebih baik.

#### **a. Model *Project Based Learning* (PJBL)**

*Project Based Learning* (PJBL) dalam bahasa Indonesia bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek, dimana artinya pembelajaran berbasis proyek merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan

dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project Based Learning* (PJBL) sebagaimana yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (2005) terdiri dari :

1. *Start With the Essential Question*  
Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.
2. *Design a Plan for the Project*  
Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan

aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

### 3. *Create a Schedule*

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain:

- a. Membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek
- b. Membuat *deadline* penyelesaian proyek,
- c. Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru,
- d. Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan
- e. Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara

### 4. *Monitor the Students and the Progress of the Project*

Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor

terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

### 5. *Assess the Outcome*

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

### 6. *Evaluate the Experience*

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini

peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

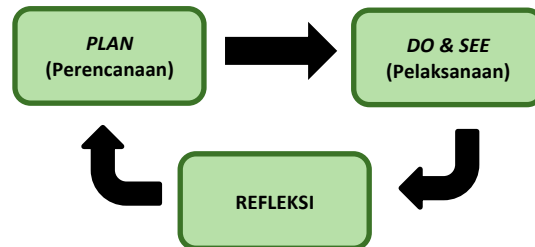


Gambar 1. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Project Based Learning* (PBL)

### b. *Lesson Study*

*Lesson Study* adalah suatu proses kolaboratif dimana sekelompok guru mengidentifikasi masalah dan merancang atau merencanakan suatu scenario pembelajaran (*plan*), melaksanakan pembelajaran yang dilakukan oleh

salah satu guru, sementara yang lain mengamati (*do*), mengevaluasi dan merevisi pembelajaran (*see*). Pembelajaran dalam *Lesson Study* sering disebut sebagai “*Research Lesson*” atau pembelajaran penelitian. Secara lebih singkat, *Lesson Study* diartikan sebagai proses professional yang melibatkan sekelompok guru yang merencanakan, mengobeservasi dan memperbaiki pembelajarannya (*Northwest Regional Educational Laboratory, 2004*).



Gambar 2  
Skema Kegiatan *Lesson Study*

*Lesson Study* bukanlah suatu strategi atau metode dalam pembelajaran, tetapi merupakan salah satu upaya pembinaan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh sekelompok guru secara kolaboratif dan berkesinambungan, dalam merencanakan, melaksanakan,



mengobservasi dan melaporkan hasil pembelajaran. *Lesson Study* bukan sebuah proyek sesaat, tetapi merupakan kegiatan terus menerus yang tiada henti dan merupakan sebuah upaya untuk mengaplikasikan prinsip-prinsip dalam *Total Quality Management*, yakni memperbaiki proses hasil pembelajaran siswa secara terus-menerus berdasarkan data. *Lesson Study* merupakan kegiatan yang dapat mendorong terbentuknya sebuah komunitas belajar (*Learning Society*) yang secara konsisten dan sistematis melakukan perbaikan diri, baik pada tataran individual maupun managerial. *Lesson Study* bukan metode pembelajaran atau Strategi Pembelajaran, melainkan dalam *Lesson Study* dapat dipilih dan diterapkan berbagai metode/strategi pembelajaran atau materi pembelajaran yang sesuai dengan situasi, kondisi, atau masalah pembelajaran yang dihadapi siswa dan pendidik.

**c. Pembelajaran Seni Budaya dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* melalui *Lesson Study***

Pembelajaran Seni Budaya dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* melalui *Lesson Study* dilaksanakan di salah satu SMA Negeri di Kota Serang Banten kelas X – IPA 1 semester Ganjil 2019-2020 tergambar sebagai berikut :

**1. Tahap Perencanaan (*Plan*)**

Tahap Perencanaan dilakukan oleh tim *lesson study* di Sekolah. Pada tahap perencanaan ini dilakukan kegiatan merancang atau merencanakan suatu scenario pembelajaran (*plan*), untuk mata pelajaran seni budaya kelas X dengan materi teater tradisional (Seni Ubrug) yang sesuai dengan kurikulum 2013 untuk mata pelajaran seni budaya. RPP disusun dengan menggunakan model *project based learning* (PJBL) dengan tahapan (1) Penentuan Pertanyaan Mendasar, siswa di berikan permasalahan berkenaan dengan bagaimana membuat penggarapan seni ubrug yang sesuai dengan tema kehidupan sehari hari. (2) Mendesain Perencanaan Proyek, siswa dibagi menjadi dua

kelompok besar untuk membuat rencana penggarapan ubrug yang sesuai dengan tema yang telah dipilih oleh siswa. (3) Menyusun Jadwal, Siswa menyusun jadwal latihan, membagi peran dan lainnya untuk penggarapan seni ubrug (4) Monitoring, Siswa bersama dengan guru melakukan monitoring terhadap rencana penggarapan seni ubrug. (5) Menguji Hasil, Siswa mementaskan seni ubrug di kelas dan tahap terakhir (6) Mengevaluasi Pengalaman, Guru Bersama dengan siswa mengevaluasi hasil dari pementasan ubrug yang dilakukan.

Model *project based learning* (PJBL) dipilih karena dirasa sangat sesuai dengan materi yang akan disampaikan yaitu mengenai teater tradisional (Seni ubrug) dimana materi ini bersifat praktek dan menuntut kreativitas siswa. Selain itu model ini sesuai dengan rujukan dalam kurikulum 2013 dengan menggunakan pendekatan *scientific* salah satunya dengan model *project based learning*.

RPP dibuat Bersama sama, tim *lesson study*. Adapun RPP yang dibuat disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti yang sesuai dengan silabus yang digunakan dalam kurikulum 2013.

## 2. Tahap Pelaksanaan (*Do & See*)

Tahap Pelaksanaan ialah mengimplementasikan RPP yang sudah dirancang Bersama, salah satu anggota tim *lesson study* menjadi model yang melaksanakan pembelajaran di kelas (*do*) dan anggota tim lainnya sebagai observer (*see*) atau mengamati pembelajaran.

Pembelajaran dilakukan di kelas X IPA 1 dengan materi teater tradisional (Seni Ubrug), dengan model *project based learning* (PJBL) dalam 2 kali pertemuan, Pertemuan pertama mengimplementasikan tahap ke-1 sampai ke-4 yaitu 1) Penentuan Pertanyaan Mendasar, (2) Mendesain Perencanaan Proyek, (3) Menyusun Jadwal, sampai pada kegiatan (4) Monitoring. Pertemuan ke-2

mengimplementasikan tahap ke-5 dan ke-6 (5) Menguji Hasil, dan (6) Mengevaluasi Pengalaman. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang sudah dibuat Bersama dengan menggunakan model *project based learning*. Dengan model ini terlihat aktivitas siswa dalam memecahkan masalah berbasis proyek. Siswa di arahkan untuk menciptakan suatu garapan teater rakyat ubrug dari tema kehidupan sehari hari. Siswa antusias dan dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan suatu gerakan baik tarian maupun adegan dalam pementasan ubrug yang ditampilkan. Selain itu anggota lainnya membuat garapan musik yaitu pola tabuhan untuk mengiringi pementasan yang ditampilkan. Siswa dapat bekerja sama dengan baik dengan timnya dengan arahan dari guru ketika melakukan monitoring. Hasil pementasan ubrug yang di tampilkan siswa juga sangat baik. Siswa lebih percaya diri dan dapat menguasai alur pementasan. Yang terpenting dalam pementasan

ubrug adalah alur pementasan dan banyolan yang diciptakan seperti dalam kehidupan sehari hari. Terlihat pembelajaran lebih baik dengan menggunakan model ini.

### **3. Tahap Refleksi**

Tahap terakhir dari *lesson study* adalah refleksi, mengevaluasi dan merevisi pembelajaran dilakukan setelah implementasi RPP pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 telah dilakukan. Kegiatan refleksi ini dilakukan oleh tim *lesson study* untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran dan menyempurnakan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Terdapat beberapa temuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diantaranya. (1) Kesiapan siswa dalam memecahkan masalah di awal masih perlu adanya bimbingan dan arahan dari guru, guru dituntut dapat mengarahkan siswa dalam merencanakan garapan yang akan dibuat oleh siswa. Selain itu (2) Bahasa juga menjadi kunci dalam seni ubrug, karena Bahasa local serang adalah *Jaseng* (Jawa

Serang). Siswa dituntut untuk dapat membuat banyolan atau lucuan dengan Bahasa local. (3) pada saat mengimplementasikan RPP yang sudah dibuat bersama oleh salah satu anggota *lesson study*, diperlukan kepercayaan diri yang kuat, terkadang guru model menjadi grogi ketika melaksanakan pembelajaran. (4) aktivitas siswa juga menjadi faktor pendukung keberhasilan pembelajaran yang dilakukan, siswa yang aktif membantu keberhasilan pembelajaran, sedangkan siswa yang cenderung pasif perlu peran guru untuk dapat meningkatkan aktivitasnya. Oleh karena itu keberhasilan pembelajaran ini sangat ditentukan oleh profesionalnya guru dalam mengimplementasikan RPP yang telah dibuat Bersama.

## KESIMPULAN

Berdasarkan gambaran hasil dan analisis data yang diperoleh selama penelitian, dapat ditarik simpulan yang terkait dengan Pembelajaran Seni Budaya dengan

menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* melalui *Lesson Study* yang dilaksanakan di salah satu SMA Negeri di Kota Serang Banten semester Ganjil 2019-2020, sebagai berikut.

Pada umumnya sekolah SMA di Kota Serang sudah menggunakan kurikulum 2013 dalam pembelajarannya. Mata Pelajaran Seni Budaya ini bertujuan untuk menumbuhkembangkan kepekaan rasa estetik dan artistik, sikap kritis, apresiatif, dan kreatif pada diri setiap peserta didik secara menyeluruh. adapun ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya dalam kurikulum 2013 tingkat SMA di Kota Serang terdiri dari 4 aspek yaitu aspek seni rupa, aspek seni musik, aspek seni tari dan aspek seni teater.

Adapun faktor-faktor yang melatarbelakangi permasalahan proses pembelajaran seni budaya daerah di Kota Serang diantaranya pengembangan pembelajaran mata pelajaran seni budaya dengan implementasi kurikulum 2013 revisi. Kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran menjadi kunci keberhasilan

pembelajaran di kelas, dalam kurikulum 2013 revisi ini pembelajaran diarahkan menggunakan *pendekatan scientific* salah satunya menggunakan model *project based learning* yang cocok digunakan dalam pembelajaran seni budaya di SMA.

Pembelajaran seni budaya dapat dikembangkan dengan baik melalui *Lesson study*, dengan *lesson study* ini dapat membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *project based learning* untuk mata pelajaran seni budaya. Adapun langkah langkahnya diantaranya : (1) tahap perencanaan (*plan*) membentuk tim *lesson study*, melakukan tahap pra pengembangan, yaitu tahap pembuatan desain model pembelajaran. Selanjutnya (2) tahap pelaksanaan (*do & see*) mengujicobakan desain model pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* yang sudah dibuat bersama untuk mata pelajaran seni budaya, diujicobakan oleh anggota salah satu tim *lesson study* dan anggota tim lainnya

mengobservasi. Terakhir (3) tahap refleksi, melakukan perbaikan model pembelajaran sesuai dengan hasil observasi anggota tim *lesson study*, sehingga didapatkan model pembelajaran yang siap digunakan dari hasil refleksi bersama. Pembelajaran Seni budaya yang dikolaborasikan dengan model *project based learning* untuk mata pelajaran seni budaya.

Pengembangan pembelajaran seni budaya dengan *lesson study* yang dikolaborasikan dengan model *project based learning* ini dapat menjadi alternative solusi bagi guru untuk merancang pembelajaran seni budaya dengan baik. Terlihat pula antusias dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik setelah implementasi model ini dilakukan.

Berdasarkan hasil paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni budaya dengan model *project based learning* dapat dikembangkan dengan baik melalui *Lesson study* yang dilaksanakan di salah satu SMA Negeri di Kota Serang Banten. Dengan model *project based learning* terbukti dapat meningkatkan apresiasi dan

kreativitas siswa dalam mata pelajaran seni budaya. Pengembangan desain pembelajaran seni budaya dengan *Lesson study* ini juga dapat dikembangkan lebih baik lagi dengan melibatkan guru-guru seni budaya dari sekolah lainnya atau dilakukan dalam MGMP (musyawarah guru mata pelajaran) seni budaya pada tingkat kabupaten atau provinsi. Dengan demikian guru dapat berkolaborasi dan mendapat pengalaman yang lebih baik dalam mengembangkan pembelajaran seni budaya di sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Catherine Lewis (2004) *Does Lesson Study Have a Future in the United States?*. Online [sowi-online.de/journal/2004-1/lesson\\_lewis.htm](http://www.sowi-online.de/journal/2004-1/lesson_lewis.htm)
- Fujiawati, FS. dkk. 2017. Implementasi Model Pembelajaran Seni Terpadu untuk Meningkatkan Apresiasi dan Kreativitas Seni Budaya Tradisional Daerah Banten “Teater Rakyat Ubrug”. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni* Volume 2 Nomor 1 April 2017. (Diakses Online Juni 2019 dari <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/view/2502> )
- Lestari, DJ., dkk. 2017. Penerapan Model Project Based learning untuk meningkatkan Kreativitas Mahasiswa dalam Mata Kuliah Komposisi Tari. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, Volume 2 Nomor 2 Oktober 2017. (Diakses Online pada <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/view/2513> )
- Narawati, dkk. 2008. *Pendidikan Seni dan Perubahan Sosial Budaya*. Bandung: Nusa Media.
- Ngalimun. 2013. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo
- Northwest Regional Education Laboratory, 2004. *Overview of Lesson Study* <http://www.nwrel.org/msec/lessonstudy/overview.html>. Diambil pada 27 Juni 2019.
- Sardiman, A.M, 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Shelley Friedkin. 2005. *What is Lesson Study?* <http://www.lessonresearch.net/>. Diambil pada 11 Juni 2019.

- Sugiyanto. 2008. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13
- The George Lucas Educational Foundation .(2005).*Instructional Module Project Based Learning*. Diambil pada tanggal 10 Juli 2019 dari <http://www.edutopia.org/modules/PBL/whatpbl.php>
- Tohirin. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling – Pendekatan Praktid untuk Peneliti Pemula dan Dilengkapi dengan Contoh Transkrip Hasil Wawancara Serta Model Penyajian Data*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Waras, Kamdi. 2007. *Project Based Learning: Pendekatan Pembelajaran Inovatif*. Semarang: UNS Press.