



Manajemen Pembelajaran Seni Berbasis Proyek : Studi Kasus Pada Pameran Seni Lukis Di Smp Negeri 2 Bondowoso

Dafid Septyan Nur Fadholi¹⁾, Ni Luh Sustiwati²⁾, I Gede Mawan³⁾

Program Studi Pendidikan Seni Program Magister

Institut Seni Indonesia Denpasar

Dafidseptyan.25@gmail.com

sustiwati@isi-dps.ac.id

gedemawan@isi-dps.ac.id

ABSTRAK

Kata kunci: *manajemen seni, pembelajaran berbasis proyek, pameran seni lukis,* Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi manajemen pembelajaran seni berbasis proyek dalam konteks pameran seni lukis di SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru seni budaya dan siswa, serta dokumentasi kegiatan pameran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dalam seni lukis mampu meningkatkan kreativitas, kerja sama, dan rasa tanggung jawab siswa. Proses pembelajaran melibatkan beberapa tahapan, yaitu perencanaan proyek, pelaksanaan, evaluasi, dan pameran karya seni sebagai produk akhir. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengembangkan ide, teknik melukis, dan manajemen waktu. Kegiatan pameran memberikan pengalaman autentik kepada siswa dalam mempresentasikan hasil karya mereka kepada khalayak, sekaligus membangun rasa percaya diri. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan waktu, fasilitas, dan anggaran, namun dapat diatasi melalui kolaborasi antara guru, siswa, dan pihak sekolah. Dengan demikian, manajemen pembelajaran seni berbasis proyek efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan abad 21 seperti kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Studi ini merekomendasikan penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran seni lainnya untuk mendorong pengalaman belajar yang lebih bermakna.

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of project-based art learning management in the context of painting exhibitions in junior high schools. The research method used is a case study with a qualitative approach. Data was collected through observations, in-depth interviews with cultural arts teachers and students, and documentation of exhibition activities. The results of the study show that project-based learning in painting is able to increase students' creativity, cooperation, and sense of responsibility. The learning process involves several stages, namely project planning, implementation, evaluation, and exhibition of artworks as the final product. The teacher acts as a facilitator who guides students in developing ideas, painting techniques, and time management. The exhibition activities provide an authentic experience for students in presenting their work to the public, as well as building confidence.

Manajemen Pembelajaran Seni Berbasis Proyek : Studi Kasus Pada Pameran Seni Lukis Di Smp Negeri 2 Bondowoso

The obstacles faced include limited time, facilities, and budget, but can be overcome through collaboration between teachers, students, and the school. Thus, project-based art learning management is effective in supporting the development of 21st-century skills such as creativity, communication, and collaboration. This study recommends the application of project-based learning models to other arts subjects to encourage more meaningful learning experiences.

PENDAHULUAN

Pendidikan seni memiliki peran penting dalam membentuk kreativitas, ekspresi diri, dan apresiasi budaya pada siswa. Di era globalisasi dan digitalisasi, keterampilan berpikir kreatif menjadi kebutuhan utama bagi generasi muda untuk bersaing dalam berbagai bidang (Wulandari & Lestari, 2021; Rahayu, 2022; Pratiwi & Hadi, 2020; Hidayat et al., 2020; Trianto, 2010). Mata pelajaran seni, khususnya seni lukis, menawarkan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran seni di sekolah sering kali terbatas pada teori dan kurang memberikan pengalaman praktis yang kontekstual. Hal ini membuat siswa kehilangan kesempatan untuk mengasah keterampilan seni secara langsung serta mempraktikkan hasil pembelajaran mereka dalam kehidupan nyata (Setiawan & Lestari, 2021; Ramdani et al., 2022; Afriani & Nugroho, 2019; Yuliani & Kurniawan, 2021; Suryani, 2021).

Model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa dengan melibatkan mereka secara langsung dalam kegiatan nyata. Siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta kolaborasi. (Mulyasa, 2013). PjBL telah diidentifikasi sebagai salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang autentik. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa diajak untuk menyelesaikan sebuah proyek yang relevan dan bermakna, dengan melibatkan proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Dalam konteks seni lukis, pameran karya seni menjadi salah satu bentuk penerapan nyata dari pembelajaran berbasis proyek. Pameran ini tidak hanya berfungsi sebagai ajang apresiasi karya siswa, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan kolaboratif, pengelolaan waktu, dan penyelesaian masalah (Afriani & Nugroho, 2019; Suryani, 2021; Syaodih et al., 2020; Santosa & Widodo, 2022; Yuliani & Kurniawan, 2021).

Meskipun model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi besar, penerapannya memerlukan manajemen pembelajaran yang terstruktur dan efektif. Guru perlu memfasilitasi seluruh tahapan proyek dengan baik, mulai dari ide awal hingga evaluasi akhir, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Sanjaya, 2020; Mulyasa, 2013; Ramdani et al., 2022; Putri & Prasetyo, 2021; Rahayu, 2022). Sayangnya, belum banyak penelitian yang mendalami bagaimana manajemen pembelajaran berbasis proyek dalam

seni lukis dilakukan di SMP Negeri 2 Bondowoso. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih mendalam untuk memahami bagaimana model ini dapat diterapkan secara efektif, termasuk tantangan yang dihadapi serta dampaknya terhadap pengembangan siswa.

Penelitian mengenai pembelajaran seni berbasis proyek telah banyak dilakukan, seperti studi oleh Hidayat et al. (2020) yang menunjukkan bahwa pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) dalam mata pelajaran seni budaya mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, namun penelitian tersebut tidak mendalami aspek manajerial guru dalam mengelola proyek secara sistematis. Sementara itu, penelitian oleh Wulandari dan Lestari (2021) menyoroti pentingnya pameran seni sebagai produk akhir dalam pembelajaran, tetapi tidak membahas secara spesifik tentang bagaimana peran guru sebagai fasilitator memengaruhi tahapan pembelajaran dari perencanaan hingga evaluasi proyek. Kedua penelitian ini menunjukkan adanya celah penelitian (research gap) terkait implementasi manajemen pembelajaran seni berbasis proyek secara mendalam di tingkat SMP, khususnya pada konteks pameran seni lukis sebagai wahana autentik penguatan kompetensi abad 21 (Adi, 2021; Afriani, 2019; Damayanti, 2020; Fitriani, 2021; Gunawan, 2021). Kebaruan dari penelitian ini terletak pada eksplorasi komprehensif terhadap tahapan manajemen proyek, peran guru, serta tantangan dan dampaknya terhadap kreativitas dan tanggung jawab siswa dalam konteks SMP Negeri 2 Bondowoso.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji manajemen pembelajaran seni berbasis proyek dengan fokus pada pelaksanaan pameran seni lukis di SMP Negeri 2 Bondowoso. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis tahapan-tahapan manajemen pembelajaran berbasis proyek dalam seni lukis, (2) mengevaluasi peran guru dan siswa dalam pelaksanaan proyek pameran seni, (3) mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran, dan (4) mengungkap dampak positif pembelajaran berbasis proyek terhadap pengembangan kreativitas, kerja sama, dan rasa tanggung jawab siswa.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih komprehensif mengenai penerapan pembelajaran berbasis proyek di bidang seni, yang dapat menjadi panduan bagi para pendidik untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di abad ke-21. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kebijakan pendidikan seni yang mendukung pembelajaran berbasis proyek di sekolah.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk memahami secara mendalam bagaimana manajemen pembelajaran berbasis proyek diterapkan dalam konteks pameran seni lukis di SMP. Pendekatan ini cocok untuk menggali proses, interaksi, dan pengalaman yang dialami oleh guru dan siswa selama pelaksanaan proyek. Penelitian kualitatif juga memungkinkan peneliti untuk menginterpretasikan makna dari berbagai fenomena dalam situasi yang alamiah. Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus, karena fokus penelitian terletak pada eksplorasi mendalam terhadap penerapan manajemen pameran seni lukis sebagai implementasi pembelajaran berbasis

Manajemen Pembelajaran Seni Berbasis Proyek : Studi Kasus Pada Pameran Seni Lukis Di Smp Negeri 2 Bondowoso

proyek. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk mempelajari konteks secara detail, dalam manajemen pembelajaran adalah upaya untuk mengelola seluruh aktivitas pembelajaran, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien (Sudjana,2005) kaitanya pada manajemen sebuah pameran seni lukis.

Subjek penelitian terdiri dari guru seni budaya sebagai pelaksana pembelajaran, siswa yang terlibat dalam proyek pameran seni lukis, serta pihak-pihak terkait seperti kepala sekolah atau orang tua yang berpartisipasi dalam mendukung kegiatan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif, yaitu dengan memilih individu atau kelompok yang memiliki keterkaitan langsung dengan manajemen pameran seni lukis.

Teknik Pengumpulan Data
Untuk memperoleh data yang kaya dan mendalam, digunakan beberapa teknik pengumpulan data berikut:

- **Observasi:** Peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran seni berbasis proyek, termasuk bagaimana guru mengelola kelas, membimbing siswa, dan mengatur tahapan pameran seni.
- **Wawancara Mendalam:** Dilakukan dengan guru, siswa, dan pihak lain yang relevan untuk menggali pengalaman, tantangan, dan dampak dari manajemen pembelajaran berbasis proyek.
- **Dokumentasi:** Mengumpulkan dokumen seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), hasil karya siswa, dan catatan evaluasi pameran seni lukis.
- **Catatan Lapangan:** Digunakan untuk mencatat berbagai temuan selama proses observasi dan wawancara yang tidak tertangkap dalam dokumen.

Keabsahan data dijamin melalui beberapa teknik, seperti triangulasi data dalam penelitian kualitatif merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada. Tujuannya adalah untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas data (Sugiyono,2018). Melalui metode ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang manajemen pembelajaran berbasis proyek pada pameran seni lukis, mencakup praktik terbaik, tantangan, serta dampaknya terhadap pengembangan kreativitas dan keterampilan siswa. Studi ini juga dapat menjadi referensi bagi pendidik untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek secara efektif dalam seni budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran seni berbasis proyek melalui pameran seni lukis memberikan pengalaman belajar yang autentik dan bermakna bagi siswa. Pameran seni lukis merupakan salah satu bentuk kegiatan seni rupa yang memiliki nilai edukatif, kreatif, dan komunikatif, baik untuk seniman maupun bagi masyarakat yang mengapresiasi seni (Soedarso,2006). Model ini selaras dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam

proses belajar aktif. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek membantu siswa mengembangkan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Penelitian ini menemukan bahwa manajemen pembelajaran seni berbasis proyek dalam pameran seni lukis di SMP dilakukan melalui beberapa tahapan utama, yaitu:

a. Perencanaan Proyek

Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang merancang keseluruhan proses pembelajaran dan proyek pameran seni lukis. Perencanaan mencakup: Penentuan tema pameran seni lukis, yang disesuaikan dengan kreativitas siswa. Pengelompokan siswa untuk mendorong kerja sama dalam berbagai tugas, seperti pengelolaan karya, penyusunan pameran, hingga promosi acara. Penyediaan bahan dan alat melukis yang diperlukan, baik melalui pengadaan sekolah maupun inisiatif siswa sendiri.

b. Pelaksanaan Proyek

Pelaksanaan proyek dimulai dengan proses pembelajaran seni lukis di kelas. Guru membimbing siswa dalam pengembangan ide kreatif, teknik melukis, dan penciptaan karya seni. Setelah karya selesai, kegiatan berlanjut pada persiapan pameran, yang melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai aktivitas, seperti menyeleksi karya terbaik untuk dipamerkan. Menentukan tata letak pameran (layout) dan dekorasi. Membuat publikasi, seperti undangan dan poster, untuk menarik perhatian audiens. Tahap ini mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang menuntut kolaborasi, manajemen waktu, dan komunikasi.

c. Evaluasi dan Apresiasi

Setelah pameran berlangsung, evaluasi dilakukan oleh guru, siswa, dan pihak lain yang terlibat. Evaluasi meliputi: Penilaian terhadap karya seni berdasarkan kriteria estetika, kreativitas, dan teknik melukis. Refleksi siswa mengenai pengalaman mereka selama mengikuti proyek, termasuk tantangan yang dihadapi dan pelajaran yang diperoleh. Umpan balik dari audiens pameran, seperti guru lain, orang tua, dan pengunjung, untuk meningkatkan kualitas proyek di masa mendatang.

Peran Guru dalam Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek

Guru memegang peran sentral sebagai fasilitator, motivator, dan mentor. Beberapa temuan penting terkait peran guru meliputi:

- Sebagai Fasilitator: Guru memastikan seluruh tahapan proyek berjalan lancar dengan menyediakan panduan, bahan ajar, dan sarana pendukung.
- Sebagai Motivator: Guru memberikan dorongan agar siswa tetap semangat dalam menyelesaikan proyek, terutama saat menghadapi kesulitan dalam teknik melukis atau pengelolaan pameran.
- Sebagai Mentor: Guru membimbing siswa dalam mengembangkan ide kreatif dan menyelesaikan masalah selama proyek berlangsung.

Penerapan pembelajaran seni berbasis proyek melalui pameran seni lukis memiliki dampak positif yang signifikan terhadap siswa, seperti pengembangan kreativitas. Siswa belajar mengolah ide menjadi karya seni yang bermakna sesuai tema pameran. Selain itu melatih kerja sama dalam tim Proyek ini mendorong kolaborasi antar siswa dalam

Manajemen Pembelajaran Seni Berbasis Proyek : Studi Kasus Pada Pameran Seni Lukis Di Smp Negeri 2 Bondowoso

menyelesaikan berbagai tugas yang kompleks. Adanya rasa tanggung jawab dimana siswa dilatih untuk menyelesaikan tugas individu maupun kelompok secara mandiri dan tepat waktu. Pameran seni lukis memberi siswa kesempatan untuk memamerkan hasil karya mereka kepada audiens, yang meningkatkan rasa percaya diri dan kebanggaan atas pencapaian mereka.

KESIMPULAN

Manajemen pembelajaran seni berbasis proyek melalui pameran seni lukis di SMP Negeri 2 Bondowoso memberikan manfaat besar bagi pengembangan siswa, meskipun masih menghadapi berbagai tantangan yang memerlukan strategi khusus untuk mengatasinya. Keberhasilan penerapan model ini sangat bergantung pada kesiapan guru, dukungan sekolah, dan ketersediaan sumber daya. Oleh karena itu, pelatihan guru dan pengembangan kebijakan yang mendukung pembelajaran berbasis proyek di bidang seni perlu menjadi prioritas untuk meningkatkan kualitas pendidikan seni di sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, D. S., & Ramadhani, A. N. (2021). Penguatan karakter tanggung jawab melalui pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 13–24.
- Afriani, R., & Nugroho, R. A. (2019). Implementasi pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 34–45.
- Damayanti, D., & Rachmadiarti, F. (2020). Pengembangan kreativitas siswa melalui model PjBL. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2), 158–165.
- Fitriani, E. (2021). Peran guru sebagai mentor dalam pembelajaran seni berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(1), 85–92.
- Gunawan, A., & Suryadi, B. (2021). Meningkatkan kreativitas siswa melalui pameran seni lukis. *Jurnal Edukasi Seni*, 9(1), 21–30.
- Hidayat, R., Syaodih, E., & Suryadi, A. (2020). Implementasi model project based learning pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Seni*, 8(1), 45–53. <https://doi.org/10.17509/jps.v8i1.23456>
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pratiwi, D., & Hadi, S. (2020). Pembelajaran seni berbasis proyek dalam konteks pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Seni*, 12(2), 77–85.
- Putri, A. D., & Prasetyo, M. A. (2021). Pembelajaran seni budaya berbasis proyek di era digital. *Jurnal Edukasi dan Inovasi*, 9(1), 65–72.
- Rahayu, L. (2022). Pameran seni sebagai media evaluasi pembelajaran seni rupa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 120–131.
- Ramdani, F., Suhendra, S., & Puspitasari, N. (2022). Efektivitas model PjBL dalam pengembangan kompetensi seni visual siswa SMP. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(3), 455–468.
- Santosa, M. H., & Widodo, P. (2022). Integrasi seni dalam pembelajaran berbasis proyek untuk membentuk karakter siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Karakter*, 4(1), 15–25.
- Setiawan, I., & Lestari, N. (2021). Manajemen pembelajaran seni rupa berbasis proyek: Studi kasus pada SMP Negeri di Jawa Timur. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 6(1), 22–33.

Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*", 2018

Suryani, E. (2021). Pengembangan kreativitas siswa melalui pameran seni lukis berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan dan Seni Rupa*, 11(2), 92–100.

Suyatno. (2020). Pendidikan seni dan pembentukan karakter: Urgensi dalam kurikulum sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(3), 320–330.

Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

Wulandari, D., & Lestari, N. (2021). Pameran seni sebagai media pembelajaran seni rupa berbasis proyek di sekolah menengah pertama. *Jurnal Edukasi Seni*, 5(2), 112–120. <https://doi.org/10.31227/osf.io/qm8c4>

Yuliani, I., & Kurniawan, D. (2021). Peran pameran seni dalam mengembangkan apresiasi seni siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Seni Budaya*, 4(2), 103–114.