

Penerapan Model Pembelajaran Osborn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Seni Budaya Peserta Didik Smkn 2 Denpasar

I Wayan Sugama, S.Sn., M.Sn

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Sindy Noviantari Subiarta S.Pd

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Dewa Ayu Dwita Respasti, S.Pd., M.Sos

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

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

Korespondensi penulis : sugama@mahadewa.ac.id*

Abstract. *The Preparing Classroom Action Research (PTK) for the Classroom Therefore, this study aims to enhance motivation in learning arts and culture using the Osborn learning model. This type of research consists of two cycles and each cycle has four phases, viz. The subjects of this study are 32 students of class X AK 3 of SMK Negeri 2 Denpasar. This study was conducted from October to November 2023. The data analysis technique used was qualitative descriptive analysis using the Osborn learning model to examine the results of evaluating student presentations. by comparing learning outcomes with average completion scores. Research results show that the results of learning art and culture subjects in grade X AK 3 gradually increase from cycle 1 to cycle 2. This is clearly shown through the average increase obtained from the assessment results. present. The average score of the first semester class is 79, of which the highest score is 88 and the lowest score is 68. Meanwhile, in the second semester, the average score of the class is 87, the highest score is 93 and the lowest score is 82.*

Keywords: *Osborn Learning Model, Learning Motivation, Arts and Culture.*

Abstrak. Penyusunan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) kelas X AK 3 di SMKN 2 Denpasar dilatarbelakangi oleh hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan terkait rendahnya hasil belajar pelajar dalam mata pelajaran seni budaya. Oleh sebab itu riset berikut tujuannya guna mengoptimalkan motivasi belajar seni budaya melalui pemakaian Model Pembelajaran Osborn. Jenis riset berikut tersusun atas dua siklus dan tiap-tiap siklus memiliki 4 tahapan yaitu perancangan, implementasi tindakan, pengamatan, serta refleksi. Subyek dari riset berikut ialah pelajar kelas X AK 3 SMKN 2 Denpasar yang jumlahnya 32 orang. Riset berikut dijalankan di bulan Oktober sampai November 2023. Teknik pengumpulan data yang dipakai ialah pengamatan terkait pelaksanaan tindakan dan hasil yang dicapai, wawancara, serta penilaian lembar kerja. Teknik analisis data yang dipakai yakni analisis deskriptif kualitatif melalui pemakaian model pembelajaran Osborn untuk menguji hasil penilaian presentasi pelajar dengan membandingkan nilai rerata ketetapan hasil belajar. Hasil riset memaparkan rerata hasil belajar seni budaya di kelas X AK 3 meningkat dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut bisa dicermati melalui adanya peningkatan rerata yang didapatkan dari hasil penilaian presentasi. Rerata nilai kelas dalam siklus I ialah 79 dimana nilai tertinggi 88 dan nilai terendahnya 68. Sementara dalam siklus II rata-rata nilai kelas yakni 87, dimana nilai tertinggi 93 dan nilai terendahnya 82.

Kata kunci: Model Pembelajaran Osborn, Motivasi Belajar, Seni Budaya

LATAR BELAKANG

PTK (Penelitian Tindakan Kelas) ialah suatu metode guna mengoptimalkan proses belajar mengajar dan hasil belajar dengan mengubah metode-metode atau strategi pembelajaran, sehingga meningkatkan kualitas proses pengajaran. Penelitian tindakan kelas sangat mementingkan proses dan produk. Ketika proses tindakan terjadi, peneliti harus mencatat semua efek dari aktivitas yang baru saja dilakukan. Selain itu, penelitian tindakan kelas menggunakan siklus berkelanjutan atau siklus tindakan, sehingga siklusnya paling tidak dua kali (Arikunto, 2015: 194).

Seni budaya ialah mata pelajaran yang memberi peluang pada pelajar agar berpartisipasi pada beragam apresiasi dan pengalaman kreatif guna menciptakan produk dalam bentuk fisik yang memberikan manfaat langsung untuk hidup pelajar. Ketika pelajar tidak mau repot-repot mencatat apa yang dikatakan guru, itu berarti kurangnya minat pada materi pelajaran. Hal ini menunjukkan pelajar kurang memiliki motivasi belajar. Kurangnya motivasi intrinsik tersebut ialah permasalahan yang membutuhkan pertolongan segera. Pemakaian model pembelajaran ialah satu diantara unsur kunci keberhasilan implementasi pembelajaran. Sehingga, pengajar perlu menetapkan model pembelajaran yang tepat guna melaksanakan pembelajaran seni budaya.

Bersumber hasil pengamatan dengan pengajar, Seni Budaya di SMKN 2 Denpasar, permasalahan terkait motivasi belajar juga dialami pelajar di kelas X AK 3. Permasalahan terkait motivasi belajar pelajar dalam mata pelajaran Seni Budaya bisa dicermati melalui rerata nilai pelajar yang masih rendah dalam mata pelajaran Seni Budaya. Ketika di kelas, beberapa pelajar kelas X AK 3 juga terlihat beberapa kali memilih untuk mengobrol dibandingkan mendengarkan pembelajaran yang disampaikan pengajar atau presentasi materi yang dilaksanakan oleh teman-temannya.

Melalui menanggapi hal tersebut, pengajar harus mempunyai kemampuan saat menggunakan ataupun menentukan model, bahan dan metode ajar yang bisa menjadikan pelajar tidak bosan dan tetap bersemangat saat pembelajaran. Sehingga, satu diantara hal yang bisa membantu untuk mengoptimalkan motivasi belajar pelajar ialah pemakaian bahan ajar yang tepat. Bahan ajar ialah sebuah kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah terstruktur pada pengorganisasian pengalaman belajar guna mewujudkan tujuan pembelajaran tertentu, dan difungsikan menjadi acuan untuk perancang pembelajaran dan pengajar saat menyusun dan menjalankan kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut memungkinkan peserta didik mampu memperoleh pemahaman dan pengetahuan dari materi

yang diajarkan. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah didalam pembelajaran di kelas X AK 3 di SMK Negeri 2 Denpasar perlu digunakan model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan minat belajar dan motivasi pelajar hingga hasil belajar mereka bisa naik dan mencapai hasil yang diharapkan. Dalam hal ini, penulis bermaksud untuk menggunakan model pembelajaran Osborn. Model pembelajaran Osborn ialah pemodelan ajar yang berfokus terhadap pelajar. Melalui pemakaian pemodelan ajar Osborn pelajar bisa mengembangkan kerangka berpikir (Ferdiansyah, 2013).

Bersumber pemaparan tersebut, peneliti hendak menjalankan riset dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Asborn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Seni Budaya Peserta Didik Kelas X AK 3 SMK Negeri 2 Denpasar”.

KAJIAN TEORITIS

Dalam melakukan penelitian pada dasarnya diawali dengan teori yang mendukung terhadap hasil riset. Riset yang hendak dijalankan dapat disesuaikan dengan teori yang digunakan sebagai pendukung dalam penelitian. Berdasarkan hal tersebut, teori yang dijadikan acuan pada pemecahan masalah yang diberikan berkaitan dengan judul riset perihal “Penerapan Model Pembelajaran Asborn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Seni Budaya Peserta Didik Kelas X AK 3 SMK Negeri 2 Denpasar Semester 1 Tahun Pelajaran 2023/2024” adalah mengenai : (1) Motivasi Belajar (2) Pengertian Model Pembelajaran Asborn, (2) Pemahaman Seni Budaya. Adapun penjelasan lebih lanjut mengenai landasan teori tersebut sebagai berikut:

Bersumber W.S Winkel (2004:526) motivasi belajar ialah motor penggerak belajar pelajar. Persepsi serupa juga dipaparkan oleh Muhibbin Syah (2003:158), yang mengatakan bahwasanya motivasi belajar ialah penggerak yang membangkitkan aktivitas belajar pada diri pelajar, dan bahwa motivasi belajar ialah penggerak yang membangkitkan aktivitas belajar pada pelajar, serta kesinambungan aktivitas pembelajaran terjamin hingga tujuan yang diinginkan pelajar terwujud.

Bersumber definisi motivasi belajar tersebut, bisa dibuat simpulan bahwasanya definisi motivasi belajar ialah sekumpulan daya penggerak atau dorongan yang datang dari luar dan dalam dalam melaksanakan kegiatan belajar guna menghasilkan perubahan guna mencapai tujuan yang diinginkan. Hal ini bisa dicapai melalui materi pelajaran.

Satu diantara inovasi pembelajaran yang bisa dijalankan oleh seorang guru ialah melalui penerapan pemodelan ajar Osborn. Pemodelan ajar Osborn ialah sebuah model ajar melalui pemakaian teknik brainstorming. Bersumber Guntar (dalam Ferdiansyah, 2013) “metode brainstorming adalah cara untuk menghasilkan gagasan yang mencoba mengatasi

segala hambatan dan kritik”. Diperjelas lagi dengan pendapat Mazzotti (dalam Aziz, 2015) bahwa “metode brainstorming digunakan untuk menghasilkan berbagai macam ide dari masalah yang diberikan”. Adapun hal-hal yang menjadi ciri khas pemodelan ajar Osborn ialah meliputi.

1) Sintaks

Menurut Susilawati (dalam Aulia, 2015) pemodelan ajar Osborn mempunyai 6 tahapan, diantaranya.

a. Orientasi

Dalam tahapan berikut, pengajar mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan memotivasi pelajar. Guna membuka pikiran pelajar, pengajar menjalankan aktivitas kognitif dimana pelajar bertanya dan menjawab pertanyaan perihal materi penunjang pembelajaran.

b. Analisis

Dalam tahapan ini, pelajar pada setiap kelompok diminta untuk menggambarkan masalah yang tercantum pada LKPD, menyampaikan gagasan sebanyak-banyaknya guna menyelesaikan masalah tersebut, serta mendiskusikannya secara berkelompok.

c. Hipotesis

Dalam tahapan berikut pelajar mengutarakan ide-idenya untuk memecahkan permasalahan yang diajukan dalam LKPD (brainstorming). Tuliskan pendapat pelajar dalam kolom opini dan usahakan agar tidak dikritik.

d. Pengeraman

Seluruh gagasan penyelesaian permasalahan tiap-tiap pelajar didiskusikan secara berkelompok. Pengajar melihat kemajuan diskusi tiap-tiap kelompok.

e. Sintesis

Dalam tahapan ini, pengajar menjalankan diskusi kelas. Tiap-tiap kelompok akan berdiskusi dan mengutarakan solusi terbaik atas permasalahan tersebut. Pelajar diminta mempertimbangkan ide mana yang tepat di antara beberapa ide yang ada.

f. Verifikasi

Dalam tahapan berikut, pengajar bekerja dengan pelajar guna mencoba menemukan opsi penyelesaian permasalahan yang disepakati. Sesudah puas, solusi terhadap permasalahan dan argumen yang tampaknya paling tepat akan diajukan.

2). Prinsip Reaksi

Prinsip berikut mendeskripsikan bagaimana sebaiknya pengajar melihat, mengikapi, serta menanggapi pelajar. Pada pemodelan ajar Osborn, pengajar bertindak menjadi moderator, fasilitator. Selaku fasilitator, pengajar memberikan sumber belajar, menunjang belajar pelajar, serta membantu pelajar mengkomunikasikan gagasannya perihal masalah yang ada.

3). Sistem Sosial

Sistem berikut ialah kondisi dan norma-norma yang diberlakukan pada pembelajaran. Sistem sosial yang dipakai pemodelan ajar Osborn ialah menempatkan pelajar menjadi fokus pembelajaran, menjaga kehidupan sosial, serta mencermati perbedaan persepsi tiap pelajar. Pemodelan ajar Osborn memberi kesempatan maksimal kepada pelajar dalam membangun pemahamannya sendiri dengan cara membagikan ide setiap pelajar lewat LKPD. (Utama, 2013).

4). Sistem Penunjang

Sistem penunjang ialah beragam fasilitas, keadaan, alat, bahan, serta lingkungan belajar yang menunjang aktivitas belajar mengajar. Sistem penunjang yang dibutuhkan untuk tetap menerapkan pemodelan berikut ialah keahlian pengajar dalam menerapkan pemodelan ajar Osborn, kedisiplinan pelajar saat menjalankan diskusi, serta instrumen pembelajaran sebagaimana RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) guna mengimplementasikan pemodelan ajar Osborn, LKPD guna menunjang pemodelan ajar Osborn (Utama, 2013).

5). Dampak Pengiring atau Instruksional

Efek instruksional ialah hasil belajar yang didapatkan secara langsung sesuai tujuan pencapaian, serta efek penggiring ialah hasil belajar selain tujuan pencapaian. Efek pengajaran pemodelan ajar Osborn ialah pelajar memperoleh pemahaman yang dalam perihal konsep seni budaya dalam kaitannya dengan materi yang diberikan. Efek samping dari pemodelan ajar Osborne ialah pelajar saling menghormati ide dan pendapat satu sama lain, mempunyai sikap positif pada seni dan budaya, rendah hati, mandiri pada penyelesaian masalah, serta berkolaborasi pada diskusi (Utama, 2013).

Kebudayaan, sebagaimana diadopsi oleh beberapa antropolog dalam beberapa dekade, tampaknya mencerminkan persepsi E.B. Tyler (1913), dalam bukunya *Budaya Primitif*. Taylor mengatakan budaya ialah keseluruhan kompleks yang mencakup pemahaman, keyakinan, moral, seni, adat istiadat, hukum, serta semua keterampilan lainnya yang dipelajari selaku

keanggotaan publik. Dalam definisinya yang luas, kebudayaan diartikan menjadi segala hasil perbuatan manusia, baik konkrit atau abstrak, guna tujuan negatif atau positif. Pengertian tersebut pertama kali dipaparkan oleh E.B. dalam bukunya *Primitive Culture* (1871), Taylor (Sardar dan Loon, 2001-4) menyelidiki penerimaan komunitas intelektual pada keragaman dalam pemahaman budaya. Bersumber penjelasan di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwasanya seni budaya ialah karya yang diciptakan dan dibuat menjadi luar biasa, yakni indah dan elok.

METODE PENELITIAN

Jenis riset yang dilaksanakan ini termasuk PTK yang biasanya tujuannya guna mengoptimalkan mutu aktivitas belajar mengajar di kelas, khususnya meningkatkan pemahaman tentang pembelajaran seni budaya. Riset berikut dijalankan berbentuk kolaborasi diantara penulis dengan pengajar pelajar seni budaya kelas X AK 3 dan berkomunikasi dengan semua bagian SMKN 2 Denpasar.

Riset berikut tersusun atas 2 siklus dan tiap-tiap siklusnya mempunyai 4 tahap yakni perancangan, implementasi tindakan, pengamatan, hingga refleksi. Subyek dari riset berikut ialah pelajar kelas X AK 3 SMKN 2 Denpasar yang jumlahnya 32 individu. Riset berikut dijalankan pada bulan Oktober hingga November 2023. Teknik penghimpunan data yang dipakai ialah pengamatan terkait pelaksanaan tindakan serta hasil yang dicapai, wawancara, serta penilaian lembar kerja . Teknik analisis data yang dipakai ialah analisis kualitatif deskriptif melalui pemakaian pemodelan ajar Osborn untuk menguji hasil penilaian presentasi pelajar melalui membandingkan nilai rerata ketuntasan hasil belajar.

Analisis data didasarkan pada data yang ada dari beragam sumber, yakni interview, catatan, laporan, pengamatan, formulir observasi yang terdokumentasi seperti ulangan dan daftar nilai harian (observasi, hasil tugas, hasil formatif, hasil PR), dimulai dengan menyelidiki. Sementara metode analisis data yang dipakai pada riset berikut ialah model interaktif yang terdiri dari 3 elemen diantaranya:

- a. Sajian data
- b. Reduksi data
- c. Penarikan kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bahasan berikut hendak dipaparkan hasil dan analisis data riset mulai dari tahap prasiklus hingga Tindakan siklus I dan siklus II.

Hasil Penelitian pelaksanaan Siklus

1. Hasil Penelitian Pra Siklus

Dari hasil observasi dan wawancara didapatkan masalah yang berkaitan dengan pemahaman tentang pembelajaran seni budaya siswa yang dimana indikator keberhasilan peserta didik hanya 69% . Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti memberikan solusi untuk menerapkan model pembelajaran Osborn guna mengatasi masalah pemahaman tentang pembelajaran seni budaya siswa. Dimana penerapan model pembelajaran Osborn ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi pembelajaran seni budaya siswa.

2) Tindakan Siklus I

Bersumber data yang diperoleh dipahami bahwasanya banyaknya pelajar ialah 32 anak, jumlah nilainya 2388, rerata nilai pelajar di kelas 72, skor tertinggi 78 dan skor terendahnya 68. Banyaknya pelajar yang memperoleh nilai melebihi KKM sebanyak 23 anak, sedangkan yang belum tuntas 9 anak, sehingga indikator keberhasilan baru mencapai 72%. Sehingga, harus diberikan perbaikan dalam siklus 2 lantaran dalam indikator keberhasilan penelitian, peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM minimal berjumlah 75%.

3) Tindakan Siklus II

Bersumber data bisa dipahami bahwasanya banyaknya pelajar ialah 32 anak, jumlah nilainya 2779, rerata nilai pelajar di kelas 87, nilai tertinggi 93 dan nilai terendahnya 82. Bersumber hasil analisis data ini, maka pelajar yang memperoleh nilai melebihi KKM sudah melebihi 75%, hingga tidak perlu dijalankan perbaikan.

Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pembahasan Data Siklus

Guna memahami keberhasilan riset berikut, harus dijalankan perbandingan diantara skor sebelum siklus dan skor tes pemahaman konsep siklus 1. Kondisi tersebut bisa dicermati dalam tabel perbandingan hasil belajar pelajar sebelum siklus dan siklus 1 diantaranya:

Perbandingan Nilai Tes Siswa Pra Siklus 1 dan Siklus 1

No	Nama Siswa	Pra Siklus 1	Siklus 1
1	Alyssia Olivia Nats	65	69
2	Anak Agung Puspita Dewi	74	69
3	Bambang Kurniawan	74	77
4	Chairunisa Hafid Aisyah	68	78
5	Dea Putri Ernawati	76	77
6	Febryani Lestari	67	76
7	Gayatri Mahapawitri Pande	73	78
8	Gusti Agung Adina Paramitha Tresna Putri	73	77
9	Gusti Ayu Manik Tri Wulandari	75	78
10	I Dewa Ayu Dwiyanti	71	78
11	Kadek Agus Maha Artana	72	77
12	Ketut Febriyanti Ayu Rosita Dewi	75	78
13	Komang Ayu Dewi Yani	65	68
14	Komang Diah Santika Putri	67	75
15	Luh Gede Natania Maheswari	74	75
16	Luh Melia Cahyani	72	76
17	Ni Kadek Ariasih	74	69
18	Ni Kadek Candra Srinadi	74	77
19	Ni Kadek Indah Rahayu Pramita	69	78
20	Ni Kadek Sriyanti Lestari	72	77
21	Ni Kadek Tatyam Gelchia	74	75
22	Ni Komang Nila Eka Wahyuni	69	77
23	Ni Made Ayu Pradnyamita	73	76
24	Ni Made Nadia Arya Wulandari	69	77
25	Ni Made Yuanita Pradnyadewi	73	69
26	Ni Nyoman Manik Ciptarini Dewi	72	69
27	Ni Nyoman Putri Wulandari	72	78
28	Ni Putu Ary Febriyanti	68	68
29	Ni Putu Cintya Maharani	74	77
30	Ni Putu Diah Rizka Pradnyani	72	69
31	Putu Sri Mahayani	72	78
32	R. R. Rahmania Dinda Safina	68	68
	Jumlah	2286	2388
	Nilai rata rata	69	72
	Nilai tertinggi	76	78
	Nilai terendah	65	68
	Indicator keberhasilan	69%	72%

Guna memahami kesuksesan pada riset berikut, harus dijalankan perbandingan diantara hasil tes pemahaman konsep siklus 1 dengan 2. Kondisi tersebut bisa dicermati dalam tabel berikut:

Perbandingan Nilai Tes pada Siklus 1 dan Siklus 2

No	Nama Siswa	Siklus 1	Siklus 2
1	Alyssia Olivia Nats	69	82
2	Anak Agung Puspita Dewi	69	84
3	Bambang Kurniawan	77	91
4	Chairunisa Hafid Aisyah	78	93
5	Dea Putri Ernawati	77	86
6	Febryani Lestari	76	90
7	Gayatri Mahapawitri Pande	78	87
8	Gusti Agung Adina Paramitha Tresna Putri	77	86
9	Gusti Ayu Manik Tri Wulandari	78	85
10	I Dewa Ayu Dwiyanti	78	87
11	Kadek Agus Maha Artana	77	89
12	Ketut Febriyanti Ayu Rosita Dewi	78	90
13	Komang Ayu Dewi Yani	68	84
14	Komang Diah Santika Putri	75	87
15	Luh Gede Natania Maheswari	75	84
16	Luh Melia Cahyani	76	87
17	Ni Kadek Ariasih	69	85
18	Ni Kadek Candra Srinadi	77	90
19	Ni Kadek Indah Rahayu Pramita	78	86
20	Ni Kadek Sriyanti Lestari	77	86
21	Ni Kadek Tatyam Gelchia	75	88
22	Ni Komang Nila Eka Wahyuni	77	84
23	Ni Made Ayu Pradnyamita	76	87
24	Ni Made Nadia Arya Wulandari	77	84
25	Ni Made Yuanita Pradnyadewi	69	90
26	Ni Nyoman Manik Ciptarini Dewi	69	84
27	Ni Nyoman Putri Wulandari	78	90
28	Ni Putu Ary Febriyanti	68	87
29	Ni Putu Cintya Maharani	77	88
30	Ni Putu Diah Rizka Pradnyani	69	90
31	Putu Sri Mahayani	78	84
32	R. R. Rahmania Dinda Safina	68	84
	Jumlah	2388	2779
	Nilai rata rata	72	87
	Nilai tertinggi	68	93
	Nilai terendah	78	82
	Indikator keberhasilan	72%	100%

2. Pengujian Hipotesis

Riset berikut dinyatakan berhasil bilamana nilai rerata tes pemahaman tentang pembelajaran seni budaya pelajar melebihi KKM, yakni 70 dan pelajar yang mendapatkan nilai melebihi KKM minimum jumlahnya 75%. Dalam siklus 2 didapat rerata nilai tes tentang pembelajaran seni budaya 87 dan banyak siswa yang tuntas ada 32 anak yaitu 100% dan yang

tidak tuntas yakni 0 anak yaitu 0%. Sehingga bersumber siklus 2 PTK berikut dinyatakan sudah berhasil.

KESIMPULAN DAN SARAN

Melalui hasil riset yang sudah dijalankan bisa dibuat simpulan bahwasanya melalui pemakaian pemodelan ajar Osborn bisa mengoptimalkan pemahaman dan motivasi belajar perihal pembelajaran seni budaya pelajar kelas X AK 3 SMKN 2 Denpasar.

Melalui penerapan pemodelan ajar Osborn bisa menumbuhkan motivasi belajar pelajar. Aktivitas belajar mengajar menjadi lebih kreatif lantaran seluruh pelajar bisa mengungkapkan opininya, pelajar menjadi tidak bosan dan lebih aktif. Melalui pemakaian pemodelan ajar Osborn aktivitas belajar mengajar menjadi kreatif, lebih menyenangkan, serta tidak membosankan sehingga mengoptimalkan pemahaman pelajar terhadap konsep seni budaya.

Bersumber hasil yang didapatkan riset berikut penerapannya dalam usaha mengoptimalkan kualitas pendidikan, maka sejumlah masukan yang bisa diberikan yakni.

Bagi Siswa

Agar pelajar tetap termotivasi dalam belajar, hendaknya mereka terus menyadari manfaat dari materi yang dipelajarinya.

Bagi Guru

Pengajar hendaknya memakai pemodelan ajar yang inovatif agar pelajar tidak bosan dalam aktivitas pembelajaran. Pemodelan ajar Osborne bisa dijadikan menjadi pemodelan ajar yang kreatif, inovatif, serta menyenangkan untuk mengoptimalkan pemahaman pelajar dalam pembelajaran seni budaya.

Bagi Peneliti

Peneliti lainnya yang hendak mengimplementasikan pemodelan ajar Osborn bisa menjalankan riset yang sama pada materi lainnya. Pemodelan ajar Osborne bukan cuma tepat bagi mata pelajaran seni budaya, namun juga bisa dipakai untuk mata pelajaran lainnya.

DAFTAR REFERENSI

- Koming, Eriska. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Keterampilan Memerankan Tokoh Kakan-Kakan Pada Dramatari Gambuh Dalam Cerita Panji Siswa Kelas Xii Seni Tari Smk Negeri 3 Sukawati Tahun Pelajaran 2020/2021. Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari, Dan Musik. Universitas Pgri Mahadewa Indonesia.
- Novitasari, Dewi. 2021. Penerapan Metode Blended Learning Dapat Meningkatkan Kemampuan Siswa Menguasai Materi Seni Budaya Kelas X Tkj 1 Di Smk N 1 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021. Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari, Dan Musik. Universitas Pgri Mahadewa Indonesia.
- Sardiman. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Grafindo Persada, 2000, 83
- Sukarya, Zakaris. 2010. Pendidikan Seni. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementrian Pendidikan Nasional
- Tirta, Ayu. 2023. Implementasi Model Pembelajaran Osborn Pada Pembelajaran Matematika Peminatan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Xii Mipa 9 Sma Negeri 1 Kuta Utara. Penelitian Tindakan Kelas Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
- Tirta, Ayu. 2023. Penerapan Metode Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berkreasi Gerak Tari Sederhana Pada Peserta Didik Kelas X Kecantikan W1 SMK N 3 Denpasar. Penelitian Tindakan Kelas Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
- Utama, B. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Osborn untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X2 SMA Negeri 4 Singaraja. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Ganesha
- Windi, Fitri A. 1441H/ 2019 M. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Osborn Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Ditinjau Dari Pengetahuan Awal Matematis SMA. Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau