

Implementasi Model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* pada Mata Pelajaran Seni Rupa untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 2 Jatisari

Hafika Nuri Mahta, Tri Saptuti Susiani, Kartika Chrysti Suryandari

Universitas Sebelas Maret
hafikanuri@student.uns.ac.id

Article History

accepted 2/1/2025

approved 1/2/2025

published 1/3/2025

Abstract

It is very important to develop an entrepreneurial spirit among Indonesian people in order to increase entrepreneurial growth as an initiative to reduce unemployment and poverty. One way to improve the entrepreneurial spirit is by integrating entrepreneurial-themed learning in learning activities. Research was conducted to improve the entrepreneurial spirit, and describe student responses to the application of the Scientific Reading Based Project (SRBP) model in the Ecoprint Fine Arts subject. The research was carried out using the classroom action method, with the subjects being class I students at SD Negeri 2 Jatisari and class I teachers. The data used in the research were qualitative and quantitative. The data collection technique was carried out in three steps, namely data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of the research show that the application of the SRBP model in Fine Arts subjects is able to increase students' entrepreneurial spirit and students have skills in making ecoprint tablecloths and bags that can have sales value.

Keywords: *Scientific Reading Based Project (SRBP) Model, Entrepreneurial Spirit, Fine Arts*

Abstrak

Semangat berwirausaha sangat penting dikembangkan di kalangan masyarakat Indonesia guna meningkatkan pertumbuhan wirausaha sebagai salah satu inisiatif untuk mengurangi jumlah pengangguran dan kemiskinan. Salah satu cara dalam meningkatkan jiwa kewirausahaan adalah dengan mengintegrasikan pembelajaran bertema kewirausahaan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian dilakukan untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan, dan mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* dalam mata pelajaran Seni Rupa *ecoprint*. Penelitian dilaksanakan menggunakan metode tindakan kelas, dengan subjek siswa kelas I SD Negeri 2 Jatisari dan guru kelas I. Data yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan model SRBP dalam mata pelajaran Seni Rupa mampu meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa dan siswa memiliki keterampilan dalam membuat taplak dan tas *ecoprint* yang dapat memiliki nilai jual.

Kata kunci: *Model Scientific Reading Based Project (SRBP), Jiwa Kewirausahaan, Seni Rupa*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Menumbuhkan jiwa kewirausahaan menjadi hal penting untuk dilakukan sebagai salah satu inisiatif dalam mengatasi kemiskinan dan pengangguran untuk meningkatkan peluang-peluang usaha. Terdapat beberapa indikator jiwa kewirausahaan yaitu: (1) Percaya diri, (2) Berorientasi pada tugas dan hasil, (3) berani mengambil keputusan, (4) kepemimpinan, (5) Berorientasi pada tugas dan hasil, (6) jujur (Krisdayanthi, 2019).

Kewirausahaan, atau *entrepreneur*, adalah sikap, semangat, dan kemampuan untuk menciptakan nilai dan manfaat baru, baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Semangat kewirausahaan tercermin dalam sikap yang proaktif dan kreatif dalam upaya menciptakan inovasi. Kemudian seorang wirausaha adalah individu yang terampil dalam memanfaatkan peluang untuk mengembangkan usaha dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan (Masruroh, 2023).

Berdasarkan data terbaru BPS pada tahun 2018, hampir 8% dari lebih dari 7 juta sarjana mengalami pengangguran, menandai peningkatan sebesar 1,13% dari tahun sebelumnya. Meskipun demikian, Kemenristek Dikti mencatat pada tahun 2017 angka pengangguran sarjana mencapai 8,8%, dengan jumlah pengangguran mencapai lebih dari 630 ribu individu (Kamilah, 2015). Mendorong pertumbuhan wirausaha harus didampingi oleh upaya menumbuhkan jiwa kewirausahaan dan semangat kewirausahaan di kalangan masyarakat Indonesia (Frinces, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peserta didik kelas 1 SDN 2 Jatisari belum sepenuhnya menunjukkan ciri-ciri jiwa kewirausahaan seperti yang telah disebutkan. Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari peserta didik masih kurang berani mengambil inisiatif dalam mengatasi sebuah persoalan, belum sepenuhnya fokus pada hasil yang diinginkan, serta belum memiliki kemampuan kepemimpinan yang kuat dalam kelompok. Solusi yang dapat guru lakukan adalah dengan mengintegrasikan materi. Peneliti ingin menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa kelas I SD Negeri 2 Jatisari.

Peningkatan jiwa kewirausahaan dapat dilakukan dengan menerapkan model *SRBP* pada mata pelajaran Seni Rupa membuat taplak dan tas ecoprint yang dapat memiliki nilai jual. Dengan peserta didik terlibat dalam proses pembuatan karya seni rupa yang melibatkan berbagai teknik maka peserta didik akan mendapatkan pengetahuan tentang keragaman karya Seni Rupa yang ada di sekitar. Mata pelajaran seni di sekolah pada dasarnya ditujukan untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas peserta didik, dengan tujuan menciptakan kesadaran terhadap nilai-nilai seni dan budaya yang ada (Marhendra & Pandu, 2023).

Ecoprint sendiri adalah teknik seni cetak yang melibatkan transfer warna dan bentuk dari bahan alam seperti daun dan bunga ke permukaan datar seperti kertas, kain, atau kulit melalui kontak langsung (Oktavianti, 2021). Sedangkan *pounding* merupakan proses memukulkan palu dengan daun atau bunga pada kain, kertas, atau kulit (Octariza & Mutmainah, 2021). Oleh karena itu, *ecoprint* dengan teknik *pounding* merupakan pilihan yang tepat untuk diterapkan pada proyek kelas 1, karena proses pembuatannya sederhana dan kreatif sehingga dapat memperkenalkan peserta didik dengan dunia seni dan alam sekitar. Hal ini menjadi pengalaman pendidikan yang interaktif dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil berkreasi serta mengembangkan keterampilan kewirausahaan yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Diharapkan dengan mengintegrasikan seni rupa dan *ecoprint* siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman tentang teknik seni, kesadaran lingkungan, serta dapat merangsang jiwa kewirausahaan melalui pembuatan karya seni *ecoprint* yang bukan hanya indah namun juga bernilai ekonomis.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan penerapan model *SRBP* pada mata pelajaran Seni Rupa untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan dalam mata pelajaran Seni Rupa kelas I SDN 2 Jatisari: (2) Menumbuhkan jiwa kewirausahaan

melalui mata pelajaran Seni Rupa dengan implementasi model *SRBP* pada siswa kelas I SDN 2 Jatisari: (3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap implementasi model *SRBP* pada mata pelajaran Seni Rupa dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa kelas I SDN 2 Jatisari.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sebuah pendekatan tindakan yang diberikan kepada siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas (Arikunto et al., 2017). Penelitian ini dilakukan dengan kolaborasi antara peneliti dan guru kelas 1 di SDN 2 Jatisari. Guru dan siswa bertindak sebagai subjek yang terlibat dalam penelitian, sementara peneliti berperan sebagai perancang dan pengamat dalam proses tindakan tersebut.

Dalam istilah penelitian, informasi yang tercatat dalam bentuk fakta atau angka dikenal sebagai data (Arikunto, 2013). Dalam studi ini, terdapat dua jenis data yang diakui, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif mengacu pada nilai tes tertulis dalam mata pelajaran Seni Rupa yang berfokus pada *ecoprint*. Sementara itu, data kualitatif mencakup hasil observasi dan wawancara yang memperoleh informasi terkait pelaksanaan pembelajaran Seni Rupa menggunakan model *Scientific Reading Based Project (SRBP)* dari sudut pandang guru dan siswa. Aspek yang dipilih peneliti untuk menilai jiwa kewirausahaan siswa adalah: (1) kepercayaan diri: (2) fokus pada hasil dan masa depan: (3) kepemimpinan: (4) originalitas atau keaslian. Teknik pengumpulan data melalui non tes dengan observasi dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul. Analisis data merupakan sebuah proses penyusunan data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan secara berurutan melalui mengklasifikasikan, menguraikan, mensintesis, membentuk pola, mengutamakan hal yang telah dipelajari, serta menarik kesimpulan (Sugiyono, 2015). Langkah dalam mengolah data menurut Miles dan Huberman dalam (Sugiono, 2015) yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *SRBP* pada mata pelajaran Seni Rupa *ecoprint* dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu: (1) siswa diajak untuk mengamati sebuah gambar kemudian guru dan siswa melakukan Tanya jawab terkait *ecoprint*; (2) guru membimbing siswa untuk membaca bacaan mengenai *ecoprint* dari sumber yang berbeda; (3) siswa merancang proyek pembuatan *ecoprint*; (4) guru memantau perkembangan pembuatan proyek *ecoprint*; (5) siswa dibimbing untuk menganalisis hasil proyek yang telah dibuat; (6) siswa bersama guru berdiskusi dan menyimpulkan hasil proyek *ecoprint* yang telah dibuat. Penerapan pembelajaran dilakukan tiga siklus dengan indikator ketercapaian 85%. Data perbandingan hasil observasi penerapan model *SRBP* yang dilakukan pada siklus I, II, dan III disajikan dalam tabel 1 berikut. Data perbandingan hasil observasi jiwa kewirausahaan siswa yang dilakukan pada siklus I, II, dan III disajikan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil observasi Model *SRBP* terhadap Guru dan Siswa

No	Langkah-Langkah	Guru			Siswa		
		Siklus (%)			Siklus (%)		
		I	II	III	I	II	III
1	<i>Orientation</i>	87,5	87,5	100	87,5	87,5	87,5
2	<i>Scientific Reading</i>	75	75	87,5	62,5	87,5	87,5
3	<i>Design and Project</i>	87,5	87,5	87,5	75	87,5	100
4	<i>Progress of Project</i>	62,5	87,5	87,5	87,5	87,5	87,5
5	<i>Analysis</i>	87,5	87,5	100	62,5	75	87,5

6	<i>Discussion and Communication</i>	75	87,5	87,5	87,5	87,5	87,5
Rata-Rata		79,16	85,41	90,46	77,08	85,41	89,58
Kategori		C	B	A	C	B	B

Pada langkah pertama *orientation*, guru belum sepenuhnya berhasil membangkitkan minat siswa untuk bertanya. Dalam siklus II, terdapat peningkatan yaitu siswa mulai lebih berani dan antusias dalam menjawab pertanyaan. Pada siklus III, terlihat perkembangan yang signifikan yaitu siswa sudah aktif dalam merespons pertanyaan guru, bahkan mereka sudah mulai berani untuk bertanya. Pada langkah kedua yaitu *scientific reading*, pada siklus I siswa telah membaca bacaan ilmiah namun beberapa siswa enggan untuk merangkum bacaan dan kebanyakan siswa yang merangkum bacaan cenderung menuliskan semua isi bacaan. Pada siklus II seluruh siswa sudah merangkum bacaan, namun masih terdapat siswa yang merangkum dengan cara menuliskan seluruh isi bacaan. Pada siklus III siswa sudah dapat merangkum bacaan sesuai dengan petunjuk guru. Pada langkah ketiga yaitu *design and create*, pada siklus I guru masih belum memahami tahapan merencanakan proyek sehingga siswa tidak runtut dalam merencanakan proyek. Pada siklus II guru sudah memahami tahapan perencanaan proyek, namun waktu yang disepakati dalam mengerjakan proyek tidak sesuai dengan kesepakatan sehingga waktu pengerjaan terlalu lama. Pada siklus III siswa sudah merencanakan percobaan dengan tepat waktu dan sesuai dengan urutan tahapan perencanaan proyek. Pada langkah keempat yaitu *progress of project*, siswa masih jarang bertanya apabila terjadi kesulitan dan masih banyak siswa yang bermain-main dengan teman lain. Pada siklus II siswa sudah fokus dalam mengerjakan proyek namun masih terdapat siswa yang belum berani bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan. Pada siklus III siswa sudah mampu menyelesaikan proyek secara mandiri serta sudah berani bertanya apabila mengalami kesulitan. Pada langkah kelima yaitu *analysis*, pada siklus I kebanyakan siswa masih belum memahami cara menganalisis hasil karya yang dibuat dan ketika berdiskusi masih bermain-main dengan teman. Pada siklus II terdapat peningkatan yaitu siswa sudah memahami cara menganalisis hasil karya dengan bimbingan guru dan sudah fokus dalam berdiskusi dengan pengawasan guru. Pada siklus III siswa sudah mampu menganalisis hasil karya secara mandiri dan berdiskusi dengan fokus. Pada langkah keenam yaitu *discussion and communication*, pada siklus I kebanyakan siswa masih belum percaya diri dalam menanggapi dan menyajikan hasil karya di depan teman yang lain. Pada siklus II peningkatan yang terjadi yaitu siswa sudah berani dalam menyajikan hasil proyek yang telah dibuat namun masih terdapat siswa yang malu dalam menanggapi hasil proyek teman lain. Pada siklus III siswa sudah berani dalam menyajikan dan menanggapi hasil proyek.

Tabel 2. Rata-rata Skor Observasi Jiwa Kewirausahaan pada Siklus I, II, dan III

Aspek	Skor Rata-rata		
	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Percaya Diri	72,5	82,14	89,09
Fokus pada Hasil dan Masa Depan	80	81,54	87,49
Kepemimpinan	74	86,90	91,66
Originalitas atau Keaslian	81,88	85,11	90,47

Berdasarkan tabel 2 jiwa kewirausahaan siswa mengalami peningkatan dari siklus I, II, dan III. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *SRBP* pada mata pelajaran Seni Rupa membawa hasil yang baik dalam meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa. Pada siklus I siswa belum terlihat bersemangat dan optimis, siswa belum bisa fokus dalam mengerjakan proyek, siswa belum mampu berdiskusi dengan baik dan siswa belum memiliki sikap inisiatif dalam mengerjakan proyek. Pada siklus II siswa sudah mulai menunjukkan semangat dan mulai fokus dalam mengerjakan proyek, siswa sudah dapat berdiskusi dengan kelompoknya, dan sudah memiliki sikap inisiatif. Pada siklus III siswa sudah percaya diri ditunjukkan dengan sikap semangat dan optimis dalam mengerjakan proyek, siswa sudah fokus dan berani dalam mengambil resiko, siswa juga sudah mampu berdiskusi dan menerima saran atau masukan dari teman lain.

Tabel 2. Rata-rata Perbandingan Antarsiklus Hasil Karya *Ecoprint*

No	Indikator	Siklus (%)		
		I	II	III
1	Kerapihan	80,19	81,54	89,69
2	Keindahan	73,21	85,71	90,47
3	Kreatifitas	81,64	83,33	89,28
4	Keterampilan	73,80	85,15	91,06
	Rata-Rata	77,21	83,93	90,06
	Kategori	C	B	A

Gambar 1. Sampel Hasil Pembuatan Tas *Ecoprint* Siklus II



Penilaian hasil proyek siswa dapat diukur dengan menggunakan rubrik penilaian dengan menggunakan beberapa indikator yaitu keindahan, kerapihan, kreativitas, dan keterampilan. Penilaian dilakukan setelah proses pembelajaran selesai dengan menggunakan hasil *ecoprint* yang telah dibuat siswa. Pada siklus I, II, dan III menunjukkan bahwa persentase rata-rata yang diperoleh meningkat. Siklus I persentase rata-rata yang diperoleh yaitu 77,21% termasuk dalam kategori cukup, kemudian meningkat di siklus II menjadi 83,93% termasuk dalam kategori baik, dan mencapai persentase rata-rata 90,06% pada siklus III dengan kategori sangat baik. Dengan demikian hasil proyek siswa telah mencapai target sebesar 85%.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN 2 Jatisari penerapan model *SRBP* pada mata pelajaran Seni Rupa *ecoprint* dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu: (1) siswa diajak untuk mengamati sebuah gambar kemudian guru dan siswa melakukan Tanya jawab terkait *ecoprint*; (2) guru membimbing siswa untuk membaca

bacaan mengenai *ecoprint* dari sumber yang berbeda; (3) siswa merancang proyek pembuatan *ecoprint*; (4) guru memantau perkembangan pembuatan proyek *ecoprint*; (5) siswa dibimbing untuk menganalisis hasil proyek yang telah dibuat; (6) siswa bersama guru berdiskusi dan menyimpulkan hasil proyek *ecoprint* yang telah dibuat. Jiwa kewirausahaan siswa berhasil ditumbuhkan melalui penerapan model SRBP dalam mata pelajaran Seni Rupa *ecoprint*, hal ini dapat dilihat dari persentase hasil observasi jiwa kewirausahaan yang meningkat. Pada observasi awal siklus I jiwa kewirausahaan siswa mendapatkan skor 77,9% pada observasi siklus III skor jiwa kewirausahaan yang diperoleh adalah 89,67%. Respon siswa terhadap penerapan model SRBP mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, hal ini ditunjukkan dari antusias, motivasi, dan minat siswa ketika pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Rosma Elly, Tati Erna, Rizki Kurniawati, M. Husin, & Said Darnius. (2021). Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Melalui Karya Montase Dalam Pembelajaran Seni Rupa. *Jurnal Sociohumaniora Kodepena (JSK)*, 2(1), 130–141. <https://doi.org/10.54423/jsk.v2i1.57>
- Arikunto, S., Suhardjo., & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi revisi*. Edisi II. Jakarta: Bumi Aksara.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Frinces, Z. Heflin. 2009. *Kepemimpinan Berbasis Kewirausahaan*. Yogyakarta: Mida Pustaka
- Kamilah, R. F. (2015). Implementasi Program Business Day dalam Membangun Jiwa Kewirausahaan di SD Al Hikmah Surabaya.
- Krisdayanthi, A. (2019). Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Pada Aud Sebagai Bekal Kecakapan Hidup. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 20–27. <https://doi.org/10.25078/pw.v3i2.734>
- Lita, Abdurrahman, Assegaf. 2018. Pendidikan Seni Rupa dan Implikasinya terhadap Imajinasi Kreatif dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Mekarrahajarja. *Jurnal Islamic Early Childhood Educa-tion* (Nomor 1 vol 3), 98. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v3i1.74>
- Marhendra, P., & Pandu, H. P. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Dengan Menggunakan Model Project Based Learning (PJBL) Di Kelas IV SD Negeri Sukowati Kapas Bojonegoro. 3, 3739–3751. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.652>
- Octariza, S., & Mutmainah, S. (2021). Penerapan Ecoprint Menggunakan Teknik Pounding pada Anak Sanggar Alang-Alang, Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 308–317.
- Sholikhah, A., Aprilliani, Y., Andriani, R. I., Putri, H. S., & Amalia, D. (2023). Analisis Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Untuk Menumbuhkan Jiwa Berwirausaha Di Sdn 06 Tahunan. *Januari*, 2(2), 51–61.