

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN SENI RUPA BERBASIS  
MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* MATERI  
GAMBAR MODEL DI MTs N 02 MUKOMUKO**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



**Oleh:**

**MIA WIDIA RAHMA  
18020045**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
DEPARTEMEN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

# LEMBAR PERSETUJUAN

## LEMBAR PERSETUJUAN

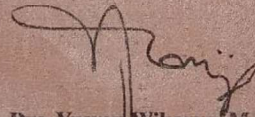
### SKRIPSI

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN SENI RUPA BERBASIS  
MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* MATERI GAMBAR  
MODEL DI MTs N 02 MUKOMUKO

Nama : Mia Widia Rahma  
Nim : 18020045  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

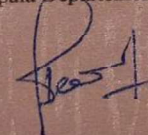
Padang, 14 Desember 2022

Disetujui untuk Ujian:  
Dosen Pembimbing



**Drs. Yusron Wikarya, M.Pd**  
NIP.196401031991031005

Mengetahui:  
Kepala Departemen Seni Rupa



**Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.**  
NIP. 19830201.200912.2.001

## LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Model  
Pembelajaran *Project Based Learning* Materi Gambar Model Di  
MTs N 02 Mukomuko  
Nama : Mia Widia Rahma  
Nim : 18020045  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

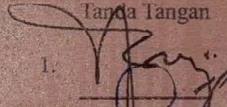
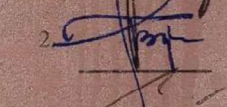

Padang, 02 Februari 2023

Tim Penguji:

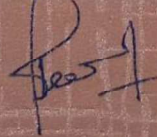
Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Yusron Wikarya, M.Pd :  
NIP.196401031991031005
2. Anggota : Dra. Zubaidah, M.Pd :  
NIP.196009061985032008
3. Anggota : Drs. Suib Awrus, M.Pd :  
NIP.195912121986021001

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

Mengetahui:  
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 19830201.200912.2.001



## SURAT KEASLIAN NASKAH

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Model Pembelajaran *Project Based Learning* Materi Gambar Model Di MTs N 02 Mukomuko” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 02 Februari 2023

Saya yang menyatakan,



**Mia Widia Rahma**  
**NIM 18020045**

## ABSTRAK

**Mia Widia Rahma, 2022 : Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Model Pembelajaran *Project Based Learning* Materi Gambar Model Di MTs N 02 Mukomuko**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran seni rupa dengan berbasis model pembelajaran *project based learning* materi gambar model yang valid dan praktis untuk peserta didik kelas VIII MTs N 02 Mukomuko.

Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Model penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan 4D oleh Thiagarajan (1974) dengan 4 tahapan yakni *define* (pendefenisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Instrumen penelitian yang digunakan yakni lembar validasi untuk mendapatkan validitas produk dengan 4 ahli (media, lay out, bahasa dan materi) serta lembar angket praktikalitas pendidik dan peserta didik untuk mendapatkan data praktikalitas produk yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, modul pembelajaran seni rupa yang dikembangkan valid dan praktis. Berdasarkan data tingkat validitas modul pembelajaran seni rupa berbasis model pembelajaran *project based learning* materi gambar model dengan kriteria sangat valid dan presentase sebesar 91,4 %. Selanjutnya tingkat praktikalitas modul pembelajaran yang diperoleh dari respon pendidik sebesar 96% (sangat praktis) dan respon peserta didik sebesar 97%(sangat praktis). Kesimpulan yang didapatkan oleh peneliti dari penelitian ini adalah modul pembelajaran seni rupa berbasis model pembelajaran *project based learning* materi gambar model yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di MTs N 02 Mukomuko.

Kata kunci : modul pembelajaran, *project based learning*, gambar model

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin segala puji hanya milik Allah swt. Berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Model Pembelajaran *Project Based Learning* Materi Gambar Model Di MTs N 02 Mukomuko” ini dengan sebaik-baiknya. Shalawat dan salam, semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai suri teladan yang merupakan sumber inspirasi dan motivasi dalam berbagai aspek kehidupan setiap insan termasuk penulis amin. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Padang (UNP). Melalui tulisan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih, teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, ayah Ermansyah dan ibu Sulastri yang telah memberikan semangat selama dalam pendidikan hingga selesainya skripsi ini.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. ALLAH SWT atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin.

2. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd dan ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn selaku Kepala Departemen Seni Rupa dan sekretaris Fakultas Bahasan dan Seni, Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd selaku pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Zubaidah, M.Pd dan Bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Irwan, M.Sn selaku Dosen Penasehat Akademis.
6. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
7. Bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd sebagai validator media, Bapak Fauzan Aulia, S.Ds, M.Sn sebagai validator lay out, Bapak Dr. Abdurrahman, M.Pd sebagai validator bahasa, Bapak Maltha Kharisma, S.Pd, M.Pd S.Pd dan Hanik Ma'rifatur, R, S.Pd sebagai validator materi yang telah menuntun dalam perbaikan media yang dikembangkan penulis.
8. Bapak Sudirman, S.Ag, M.Pd, selaku Kepala Sekolah MTs N 02 Mukomuko yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Kepada teman-teman sepengembangan yang telah banyak membantu penulis dalam melewati beban perkuliahan.
10. Kepada diri sendiri yang menjadi alasan terbesar dan terkuat dalam menuntaskan skripsi ini. Terima kasih banyak karena sudah berjuang

melewati berbagai rintangan hidup dan beban perkuliahan.

11. Terakhir, semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca khususnya mahasiswa Departemen Seni Rupa Universitas Negeri Padang.

Padang, Oktober 2022

Mia Widia Rahma  
Nim. 18020045



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT KEASLIAN NASKAH .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Spesifikasi Produk.....	6
E. Pentingnya Pengembangan .....	7
F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
G. Definisi Istilah .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Landasan Teori.....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Modul Pembelajaran .....	13
3. Materi Gambar Model.....	19
4. <i>Project Based Learning</i> .....	32
B. Penelitian Relevan .....	37
C. Kerangka Berfikir .....	39
D. Rancangan Produk .....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
A. Model Pengembangan.....	43
B. Prosedur Pengembangan.....	44
C. Uji Coba Produk.....	49
1. Desain Uji Coba.....	49
2. Subjek Uji Coba.....	50

3. Jenis Data .....	50
4. Instrument Pengumpulan Data .....	51
5. Teknik Analisis Data .....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
A. Hasil Penelitian .....	60
1. Pengembangan Modul Pembelajaran .....	60
a. <i>Define</i> (pendefenisian) .....	60
b. <i>Design</i> (perancangan) .....	62
c. <i>Development</i> (pengembangan) .....	67
d. <i>Disseminate</i> (penyebaran) .....	87
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	88
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>93</b>
A. Kesimpulan .....	93
B. Saran .....	94
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>98</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rata-rata nilai UH peserta didik.....	3
Tabel 2. Instrumen Validitas Media.....	52
Tabel 3. Instrumen Validitas Materi .....	53
Tabel 4. Instrumen Validitas Bahasa .....	54
Tabel 5. Instrumen Validitas Lay Out.....	54
Tabel 6. Instrumen Praktikalitas Peserta Didik .....	55
Tabel 7. Instrumen Praktikalitas Pendidik .....	56
Tabel 8. Kriteria Skor Validitas .....	57
Tabel 9. Presentase Kriteria Kevalidan .....	58
Tabel 10. Kriteria Skor Praktikalitas .....	58
Tabel 11. Presentase Kriteria Praktikalitas.....	59
Tabel 12. Rancangan Tulisan .....	63
Tabel 13. Storyboard Modul Pembelajaran Seni Rupa .....	64
Tabel 14. Nama-nama Validator Ahli.....	68
Tabel 15. Hasil Validitas Media Oleh Ahli Media .....	69
Tabel 16. Hasil Validitas Media Oleh Ahli Bahasa .....	70
Tabel 17. Hasil Validitas Media Oleh Ahli Lay Out .....	72
Tabel 18. Hasil Validitas Media Oleh Ahli Materi I.....	73
Tabel 19. Hasil Validitas Media Oleh Ahli Materi II .....	75
Tabel 20. Data keseluruhan Hasil Validasi Ahli.....	77
Tabel 21. Hasil Uji Coba Skala Kecil .....	82
Tabel 22. Hasil Uji Coba Skala Besar.....	84
Tabel 23. Hasil Uji Coba pendidik.....	85
Tabel 24. Skor Praktikalitas Peserta Didik.....	86

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 1. Langkah Project Based Learning .....	37
Bagan 2. Kerangka Pemikiran .....	41
Bagan 3. Rancangan Model .....	42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh garis .....	21
Gambar 2. Contoh bidang .....	21
Gambar 3. Contoh bentuk .....	22
Gambar 4. Contoh tekstur .....	22
Gambar 5. Contoh gelap terang .....	23
Gambar 6. Komposisi simetris.....	24
Gambar 7. Komposisi asimetris.....	24
Gambar 8. Komposisi sentral.....	25
Gambar 9. Contoh proporsi.....	25
Gambar 10. Contoh keseimbangan .....	26
Gambar 11. Contoh kesatuan .....	26
Gambar 12. Contoh pensil .....	27
Gambar 13. Contoh penghapus.....	27
Gambar 14. Contoh kertas .....	28
Gambar 15. Contoh pensil warna.....	28
Gambar 16. Contoh krayon.....	28
Gambar 17. Contoh cat air .....	29
Gambar 18. Teknik arsir.....	29
Gambar 19. Teknik dussel.....	30
Gambar 20. Teknik blok.....	30
Gambar 21. Teknik pointilis.....	31
Gambar 22. Teknik aquarel .....	31
Gambar 23. Sebelum Revisi.....	78
Gambar 24. Sesudah Revisi .....	78
Gambar 25. Sebelum Revisi.....	78
Gambar 26. Sesudah Revisi .....	78
Gambar 27. Sebelum Revisi.....	79
Gambar 28. Sesudah Revisi .....	79
Gambar 29. Sebelum Revisi.....	80

Gambar 30. Sesudah Revisi .....	80
Gambar 31. Sebelum Revisi.....	80
Gambar 32. Sesudah Revisi .....	80

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Penelitian.....	98
Lampiran 2. Instrumen Penelitian.....	101
Lampiran 3. Data Penelitian.....	113
Lampiran 4. Silabus .....	128
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	134
Lampiran 6. Produk Yang Dihasilkan .....	139
Lampiran 7. Foto/Dokumentasi .....	144
Lampiran 8. Curriculum Vitae (CV) Peneliti.....	147



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah sebuah upaya untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Sistem pembelajaran yang dilakukan selama ini banyak didominasi oleh pendidik dengan menggunakan metode konvensional atau metode ceramah. Dalam proses pembelajaran yang dibutuhkan adalah media pembelajaran yang dapat memengaruhi hasil belajar, karena dapat dengan mudah memahami materi pelajaran tersebut dan menarik perhatian peserta didik.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Tanpa adanya media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran biasanya diukur dengan keberhasilan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang diberikan. Selain itu, salah satu keberhasilan pembelajaran adalah tersedianya fasilitas belajar seperti buku pelajaran. Berbagai usaha dikembangkan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang

berupa bahan ajar.

Pengembangan bahan ajar dilakukan agar pembelajaran lebih efektif dan efisien serta tidak melenceng dari kompetensi yang akan dicapai. Bahan ajar yang dibutuhkan yaitu bahan ajar yang dapat memotivasi peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri sehingga pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tanggal 4 oktober 2021 terdapat masalah yang timbul di kelas VIII MTs N 02 Mukomuko selama proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran seni rupa yaitu tidak adanya tenaga pendidik yang mengajar dalam mata pelajaran seni rupa yang memiliki latar belakang pendidikan seni rupa. Guru yang mengajar mata pelajaran seni rupa yakni guru pada bidang mata pelajaran matematika. Disamping itu kurang tersedianya buku pedoman berupa modul atau bahan ajar yang dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik, sehingga pembelajaran tidak terimplementasikan dengan baik.

Adapun hambatan lain dalam pembelajaran seni rupa di MTs N 02 Mukomuko ini yakni karena peserta didik di MTs N 02 Mukomuko sebagian besar berada di pondok pesantren atau asrama yang mengakibatkan peserta didik kurang mendapatkan akses dan waktu yang cukup untuk mengulang materi pembelajaran seni rupa di asrama.

Akibat kurang tersedianya fasilitas bahan ajar berupa modul mata pelajaran seni budaya, hal itu berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Dimana peserta didik tidak mendapatkan materi yang cukup selama proses

pembelajaran berlangsung. Tenaga pendidik yang mengajar hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah dan memberikan tugas berupa membuat suatu kerajinan, dimana tugas kerajinan tersebut tidak mengikuti kurikulum dan silabus yang ada. Hambatan lain yang dialami selama proses pembelajaran yaitu kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Peserta didik yang memiliki kemampuan berfikir yang relatif rendah dibandingkan dengan teman sekelasnya akan sulit mencerna materi yang disampaikan. Hal tersebut terlihat pada ulangan harian (UH) peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu berada dibawah 75. Secara umum dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 1. Rata-rata nilai UH peserta didik

No.	Kelas	Nilai Rata-Rata
1.	VIII a	70
2.	VIII b	68
3.	VIII c	68
4.	VIII d	66
5.	VIII e	70
Rata-rata Kelas		68,4

Sumber: Guru seni budaya MTs N 02 Mukomuko

Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran seni rupa, pendidik harus menggunakan model dan bahan ajar yang menyesuaikan dengan kondisi peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan.

Untuk membantu peserta didik dalam memahami materi seni rupa bidang menggambar model, haruslah ada bahan ajar yang menarik agar

peserta didik termotivasi memahami materi. Salah satunya adalah dengan menggunakan modul dalam proses pembelajaran. Bahan ajar berupa modul akan memberikan nilai positif dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Penggunaan modul dapat membantu peserta didik aktif dalam kegiatan membaca, melakukan kegiatan dan menjawab soal-soal yang terdapat di dalam modul pembelajaran.

Modul adalah bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan atau tanpa bimbingan pendidik. Modul yang baik adalah modul yang memungkinkan peserta didik dapat menggunakannya dengan mudah dan terdapat materi yang disajikan untuk membantu peserta didik mencapai indikator pencapaian kompetensi. Modul juga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Modul mempunyai potensi untuk meningkatkan mutu pendidikan dan meningkatkan efisiensi penggunaan waktu dan fasilitas sebab dengan modul dapat membantu dan memperbaiki peserta didik selama belajar.

Adapun kelebihan penggunaan modul dalam proses pembelajaran yaitu modul dapat membangun motivasi bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri. Di dalam modul ditetapkan tujuan pembelajaran yang jelas sehingga peserta didik terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Modul yang didesain menarik dan mudah untuk dipelajari dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi serta memahaminya.

Dalam mengembangkan modul pembelajaran seni rupa, peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis *project based learning*. *Project*

*based learning* merupakan model pembelajaran yang berbasis proyek atau model pembelajaran yang menghasilkan suatu produk. Pembelajaran melalui *project based learning* dapat digunakan sebagai sebuah model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam perencanaan, berkomunikasi, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan.

Kaitan modul dengan *project based learning* (PJBL) yaitu PJBL dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang, salah satunya dengan modul pembelajaran. Adapun kaitan PJBL dengan gambar model yaitu PJBL dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang bahan ajar, salah satunya dalam pembelajaran seni rupa materi gambar model. Dalam pembelajaran PJBL, peserta didik diberdayakan agar belajar secara aktif dan menjadi pelajar yang independen.

Dari beberapa pendapat dan tujuan dari penggunaan bahan ajar berupa modul pembelajaran yang dapat membantu pendidik dan peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran, maka peneliti menjadikan hal tersebut sebagai alasan untuk mengembangkan bahan ajar cetak berupa modul pembelajaran karena lebih sering digunakan dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan diatas peneliti ingin mengembangkan bahan ajar berupa modul dengan berbasis *Project Based Learning* untuk menarik perhatian peserta didik. Peneliti mengadakan suatu penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Model Pembelajaran *Project Based Learning* Materi Gambar Model MTs N 02 Mukomuko”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah pada penelitian ini yakni “Bagaimana mengembangkan modul pembelajaran seni rupa berbasis model pembelajaran *project based learning* materi gambar model yang valid dan praktis untuk peserta didik kelas VIII MTs N 02 Mukomuko ?”.

## **C. Tujuan pengembangan**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah “untuk menghasilkan modul seni rupa berbasis model pembelajaran *project based learning* yang valid dan praktis dengan materi gambar model untuk peserta didik kelas VIII MTs N 02 Mukomuko.

## **D. Spesifikasi produk**

Produk yang dikembangkan adalah modul seni rupa dengan materi gambar model untuk peserta didik kelas VIII MTs N 02 Mukomuko yang valid dan praktis. Produk tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bahan ajar seni rupa berbasis *project based learning* (PjBL) dalam bentuk modul dengan materi gambar model.
2. Modul ini dilengkapi dengan pedoman pengajar/instruktur, lembaran kegiatan, lembaran kerja, kunci lembaran kerja, lembaran tes, kunci lembaran tes.
3. Modul ini dilengkapi dengan pembelajaran berbasis *project based learning* yakni model pembelajaran yang berbasis proyek atau model pembelajaran yang menghasilkan suatu produk.

4. Modul yang dikembangkan berbentuk media cetak dan digunakan untuk kurikulum 2013.

#### **E. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan modul pembelajaran seni rupa ini dilakukan sebagai salah satu upaya untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran bagi peserta didik. Adapun pentingnya pengembangan modul pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah MTs N 02 Mukomuko

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengetahuan dalam proses pendidikan di MTs N 02 Mukomuko khususnya dalam rangka pengembangan bahan ajar berupa modul media pembelajaran di MTs N 02 Mukomuko sehingga mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran seni budaya khususnya seni rupa.

2. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang bisa menjadi motivasi untuk meningkatkan minat dan semangat bagi peserta didik dalam suatu pembelajaran.

3. Bagi Tenaga Pendidik

- a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan oleh tenaga pendidik dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran, terutama



mata pelajaran seni budaya sub bidang seni rupa.

- b. Sebagai bahan masukan bagi tenaga pendidik dalam melakukan inovasi media dalam proses pembelajaran.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Asumsi
  - a. Belum tersedianya buku cetak sebagai pedoman pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
  - b. Kurangnya variasi media pembelajaran yang ada di sekolah.
  - c. Kurangnya pemahaman materi oleh peserta didik karena tidak adanya buku pedoman dalam proses pembelajaran.
2. Keterbatasan pengembangan
  - a. Pengembangan model pembelajaran mata pelajaran seni budaya pada materi seni rupa gambar modelini hanya terbatas pada peserta didik kelas VIII MTs N 02 Mukomuko pada semester ganjil.
  - b. Modul pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dibuat sebanyak 25 cetakan.

## **G. Definisi Istilah**

1. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah sebuah upaya untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

## 2. Modul Pembelajaran

Adalah suatu satuan program belajar mengajar, yang ditulis dengan tujuan agar dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri dengan bantuan atau tanpa bantuan dari pendidik.

## 3. Pengembangan modul pembelajaran

Pengembangan modul pembelajaran merupakan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu buku ajar cetak berupa modul dengan materi gambar model untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

## 4. *Project Based Learning*

*Project based learning* merupakan model pembelajaran yang berbasis proyek atau model pembelajaran yang menghasilkan suatu produk.