PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR MODEL SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 SAWAHLUNTO

SKRIPSI

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

Oleh :

MELLA DARMAYANTI
NIM : 16020077

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2020

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR MODEL SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 SAWAHLUNTO

Nama	: Mella Darmayanti
NIM	: 16020077
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Jurusan	: Seni Rupa
Fakultas	: Bahasa dan Seni

Padang, 13 November 2020

Disetujui Oleh :
Dosen Pembimbing :

Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.
Nip. 19550712 198503 1 002

Diketahui Oleh :
Ketua Jurusan Seni Rupa

Drs. Mediagus, M.Pd.
Nip. 19620815 199001 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR MODEL SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 SAWAHLUNTO**

Nama : Mella Darmayanti
NIM : 16020077
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 13 November 2020

Tim Penguji:

Jabatan/Nama/NIP/Tanda Tangan		Tanda Tangan
1. Ketua	Dr. Ramalis Hakim, M.Pd. 19550712.198503.1.002	1.
2. Anggota	Drs. Yusron Wikarya, M. Pd 19640103.199103.1.005	2.
3. Anggota	Drs. .Suib Awrus, M.Pd 19591212.198602.1.001	3.

Menyetujui:
Ketua Jurusan Seni Rupa

Drs. Mediagus, M. Pd.
NIP. 19620815.199001.1.001

SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN NASKAH SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul "Pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Menggambar Model Siswa Kelas VIII SMP N 1 Sawahlunto" 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, tampa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing.

3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naska saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan ke dalam daftar pustaka.

4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa encabutan gelar yang telah saya peroleh larena karya tulis ini, serta sanksi lain dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 05 November 2020,
Saya yang menyatakan,

Mella Darmayanti
NIM. 16020077

ABSTRAK

Mella Darmayanti : *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Menggambar Model Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawahlunto*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan model dan metode yang diajarkan oleh guru pada pembelajaran kurang efektif. Hal ini dipengaruhi oleh guru yang memberikan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dibandingkan partisipasi dan bimbingan sehingga guru lebih berperan ahli dalam mengajar yang membuat siswa tidak terlalu aktif selama pembelajaran berlangsung.

Adapun solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu menerapkan model pembelajaran berbasis proyek. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di SMP Negeri 1 Sawahlunto. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawahlunto tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 142 orang siswa. Adapun pengambilan sampel dengan menggunakan sample random sampling diperoleh kelas eksperiment di kelas $VIII^2$ berjumlah 28 orang dan kelas kontrol di kelas $VIII^3$ berjumlah 28 orang siswa. Diberlakukanlah uji normalitas uji homogenitas dan uji Hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata dari kelas eksperiment yaitu 83,39 dan kelas kontrol 81,64. dalam penelitian ini digunakan uji hipotesis: jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Ho ditolak dan Ha diterima. Setelah dilakukan uji hipotesis satu arah diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ (0,941<2,004) Maka Ho diterima dan Ha ditolak. Maka hasil pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek tidak berbeda dengan model pembelajaran Konvensional di SMP Negeri 1 Sawahlunto.

Kata Kunci : Hasil Belajar Siswa, Model pembelajaran berbasis Proyek, Model Pembelajaran Konvensional

Satitiak Jadikan Lauik, Saganggam Jadikan Gunung

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa Menggambar Model Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawahlunto". Selawat dan salam kepada nabi Muhammad SAW, yang telah mengeluarkan umat manusia dari alam kebodohan kepada alah yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Berjuta terima kasih dan salam kepada keluargaku, Ayah (Dayat) mama (Gusnida) dan terima kasih kepada Makwo, Pakwo, Mak Adang, Mintuo, Maetek,Etek Sum, Tek put,Om dedi serta saudara sepupuku, Yhusef dan Febi,Yhuda,Tsania,Tiara,Hamigia,Dzaky,Zizi,Inaya,Adiasta dan Arsyilla Salam Sayang Dari Uni Mella.

Terima Kasih Kepada Sahabat Terkasihku (Mursalina, Yulia Rahmasari, Ririn Oktaviana) yang selalu menemani dan Mendampingi Penulis dalam segala Aspek baik saat susah maupun senang. Salam manis dan sayang kepada Teman-Teman Kos Humaira yang Selalu Memberi Semangat.

Terima Kasih buat keluarga besar SMP Negeri 1 Sawahlunto Bapak Nuryadi, S,Pd,. MM, dan Buk Hj. Eriyul Fianti, S.Pd berserta Guru dan Staff Pengajar yang tidak dapat Penulis sebutkan satu per satu.

Terima Kasih banyak buat kawan-kawan awak sadonyo yang indak disabuik an namo gadang, indak disabuik an gala.

(Mella Darmayanti, 05 November 2020)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa Menggambar Model Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawahlunto". Selawat dan salam kepada nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Tujuan penulisan ini adalah untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (Strata I) di Jurursan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini, ada kesulitan yang penulis temui, namun berkat usaha dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya penulis menyelesaikan laporan ini. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih dari ketulusan lubuk hati yang paling dalam kepada :

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahsa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing, telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M. Pd dan Drs. .Suib Awrus, M.Pd selaku Dosen Penguji, yang memberikan masukan dan saran untuk laporan tugas akhir ini.
4. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd. Selaku Penasehat Akademik.
5. Bapak Nuryadi, S.Pd., MM. Selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Sawahlunto.

6. Bapak/ibu staff pengajar seni rupa fakultas bahasa dan seni universitas negeri padang
7. Kedua orang tua tercinta dan keluarga besar yang selalu memberikan doa serta dukungan dalam segala hal kepada penulis.
8. Seluruh keluarga besar SMP Negeri 1 Sawahlunto.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah mendorong dan serta berpatisipasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata semoga amal baik bapak-bapak, ibuk-ibuk,teman-teman dan semua pihak yang telah terlibat dalam membantu penyelesaian laporan karya akhir ini mendapat rahmat, hidayat dan karunianya.

Padang, 05 November 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....**i**
HALAMAN PERSETUJUAN.....**ii**
HALAMAN PENGESAHAN.....**iii**
HALAMAN KEASLIAN NASKAH.....**iv**
ABSTRAK.....**v**
HALAMAN PERSEMBAHAN.....**vi**
KATA PENGANTAR.....**vii**
DAFTAR ISI.....**ix**
DAFTAR TABEL.....**xi**
DAFTAR GAMBAR.....**xii**
DAFTAR BAGAN.....**xiii**
DAFTAR LAMPIRAN.....**xiv**
BAB I PENDAHULUAN.....**1**
A.Latar Belakang Masalah.....1
B.Identifikasi Masalah.....6
C.Batasan Masalah.....7
D.Rumusan Masalah.....7
E.Tujuan Penelitian.....8
F.Manfaat Penelitian.....8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....**10**
A.Landasan Teoritik.....10
1.Belajar dan Pembelajaran.....10
2.Model Pembelajaran.....11
a. Model Pembelajaran Berbasis Proyek.....11
b.Model pembelajaran Konvensional.....15
3.Hasil Belajar.....17
4.Pembelajaran Seni Rupa.....19
5.Menggambar Model.....20
B.Penelitian Yang Relevan.....21
C.Kerangka Konseptual.....23
D.Hipotesis.....24
BAB III METODE PENELITIAN.....**25**
A.Pendekatan dan Jenis Penelitian.....25
B.Populasi dan Sampel Penelitian.....26
1.Populasi.....26
2.Sampel.....26

C.Variabel dan Defenisi Operasional Variabel.....27
1.Variabel 27
2.Definisi Operasional Variabel 27
D.Jenis dan Sumber Data.....28
1.Jenis data 28
2.Sumber Data 28
E.Teknik Pengumpulan data 29
F.Instrumen Penelitian 29
G.Teknik dan alat pengumpulan data 32
1.Teknik pengambilan data 32
2.Alat Pengumpul Data 33
H.Teknik Analisis Data.....33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 36
A.Deskripsi Data penelitian. 36
1.Hasil Tes Pengetahuan Awal (Pretest) 36
2.Hasil Tes Belajar (Postest) 38
B.Pengujian Persyaratan Analisis 41
1.Uji Normalitas 41
2.Uji Homogenitas.....43
C.Uji Hipotesis.....45
D.Pembahasan.....46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 51
A.Kesimpulan 51
B.Saran.....52
DAFTAR PUSTAKA 53
LAMPIRAN.....55

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Di Bidang Seni Rupa Menggambar Model Kelas VIII SMP N 1 Sawahlunto Tahun Ajaran 2019-2020.....2
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian Model Pembelajaran berbasis proyek.....25
Tabel 3.2 Jumlah siswa kelas VIII SMP N 1 Sawahlunto Tahun Ajaran 2019 -2020 26
Tabel 3.3 Jumlah Sampel.....27
Tabel 3.4. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal 30
Tabel 3.5 Kategori Hasil Belajar.....31
Tabel 3.6 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal 32
Tabel 3.7 distribusi pengetahuan awal (pretest) kelas eksperiment dan kelas kontrol.....36
Tabel 3.8 distribusi hasil tes belajar (postest) kelas eksperiment dan kelas kontrol.....39
Tabel 3.9 Hasil Uji Normalitas Data Tes Pengetahuan awal (Pretest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....42
Tabel 4.0 Hasil Normalitas Data Hasil Belajar (posttest) Kelas eksperiment dan Kelas Kontrol.....43
Tabel 4.1 Uji Homogenitas Tes Pengetahuan Awal (Pretest) Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol.....44
Tabel 4.2 Uji Homogenitas Tes Hasil Belajar (Posttest) Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol.....44
Tabel 4.3 Rangkuman Hasil Analisis Uji-T Untuk Variabel Hasil Belajar Siswa KelasEksperiment (Model Pembelajaran Berbasis Proyek) Dengan Kelas Kontrol (Model Pembelajaran Picture And Picture).....45
Tabel 4.4 Hasil belajar (Pretest dan posttest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Grafik Histogram Frekuensi Ketuntasan Siswa.....3
Gambar 4.1 Histrogram distribubsi tes awal (Pretest) kelas eksperimen.....37
Gambar 4.2 Histrogram Distribusi Tes Awal (Pretest) Kelas Kontrol.....38
Gambar 4.3 Histrogram distribusi frekuensi tes hasil belajar (postest) kelas Eksperiment.....40
Gambar 4.4 Histogram distribusi frekuensi tes hasil belajar (postest) kelas Kontrol.....40

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual.....24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....56
2. Surat Izin Penelitian dari Dinas.....57
3. RPP Kelas Kontrol.....58
4. RPP Kelas Eksperiment.....66
5. Materi Pembelajaran.....74
6. Instrumen Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Rupa.....84
7. Hasil Pretest dan Postes Kelas Eksperiment.....87
8. Hasil Pretest dan postest kelas kontrol.....88
9. Hasil Pretest dan Postest pembelajaran Kelas Eksperiment dan kelas kontrol.....89
10. Daftar Nama Siswa.....90
11. Nilai Teori Dan Praktek Kelas Eksperiment.....91
12. Nilai Teori dan praktek Kelas Kontrol.....92
13. Distribusi Uji Coba Soal.....97
14. Uji Indek Kesukaran dan Daya Pembeda Soal Uji Coba.....100
15. Uji Reabilitas Hasil Belajar.....101
16. Uji Reabilitas Dan Instrumen Hasil Belajar.....102
17. Output Frekuensi Nilai Pretest.....103
18. Output Frekuensi Nilai Postest.....105
19. Uji Homogenitas.....106
20. Uji Hipotesis.....107
21. Hasil Uji Normalitas Pretest Dan Postest.....108
22. T-tabel.....109
23. R-tabel.....111
24. Dokumentasi Kelas Eksperiment dan Kontrol.....112
25. Konsultasi Pembimbing.....114
26. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari (SMP Negeri 1 Sawahlunto).....116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu unsur dalam mengembangkan sumber daya manusia dalam berkembangnya suatu negara. Manusia dapat mengetahui segala sesuatu yang belum diketahuinya, manusia lebih bernilai jika memiliki sikap, perilaku, keterampilan dan pengetahuan yanag sesuai dengan sektor dan bidang yang dikuasainya. Pendidikan di Indonesia sendiri telah berkembang dari waktu ke waktu agar dapat berguna dan bermanfaat bagi bangsa di masa yang akan datang.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 yang menjelaskan tentang sistem pendidikan di Indonesia adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan prosesp pembelajaran agar siswa mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

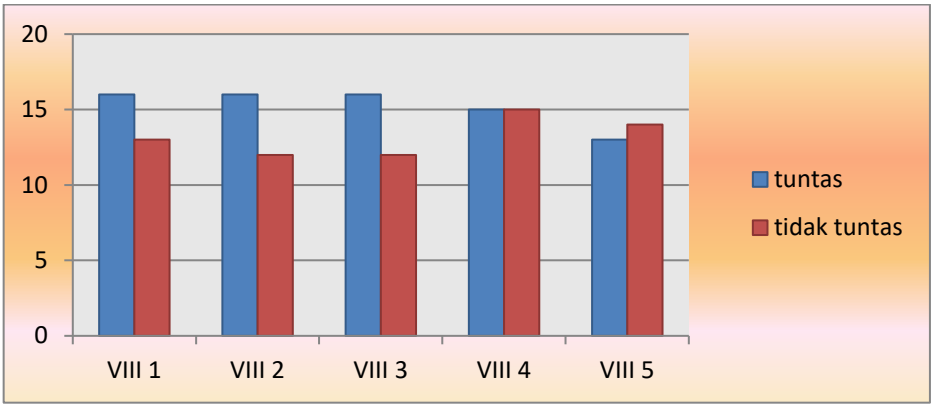
Menggambar Model merupakan salah satu materi pokok pembelajaran kesenian yang diterapkan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sawahlunto. Pengertian menggambar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kegiatan meniru barang, binatang,

manusia dan lain-lain yang dibuat dengan goresan pensil atau alat lainnya pada media dua dimensi seperti kertas, dinding dan lain sebagainya. Jadi dapat penulis simpulkan bahwa menggambar model merupakan kegiatan menggambar dengan menentukan objek tiga dimensi yang akan divisulisasikan ke dalam bentuk karya dua dimensi dengan segala kemiripan, bentuk yang sesuai dan warna yang tepat.

Peneliti melaksanakan observasi awal di SMP Negeri 1 Sawahlunto, pada tanggal 13 Juli 2020 , penulis melakukan pengumpulan data kepada peserta didik mengenai mata pembelajaran seni budaya, khususnya di bidang seni rupa. Setiap siswa memberikan tanggapan yang berbeda tentang pembelajaran seni rupa, diantara 142 siswa kelas VIII, peneliti melakukan wawancara kepada 8 orang siswa yang diantaranya 5 orang siswa mengatakan bahwa menggambar itu menyenangkan, 1 orang siswa yang tidak berminat karena menyukai bidang musik dan 2 orang siswa yang mengatakan bahwa pembelajaran seni budaya sangat membosankan.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya di Bidang Seni Rupa Menggambar Model Kelas VIII SMP N 1 Sawahlunto Tahun Ajaran 2019-2020

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Nilai Rata-Rata	Jumlah yang tidak tuntas
1	Kelas VIII 1	29	75	78,55	13
2	Kelas VIII 2	28	75	77,43	12
3	Kelas VIII 3	28	75	76,89	12
4	Kelas VIII 4	30	75	74,07	15
5	Kelas VIII 5	27	75	73,96	14



Gambar 1.1 Data Grafik Histogram Frekuensi Ketuntasan Siswa

Dari data hasil belajar mata pelajaran seni budaya (seni rupa) menggambar Model kelas VIII sebanyak 142 siswa. Siswa yang tuntas sebanyak 76 siswa (53,52%), sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 66 siswa (46,48%). Berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang digunakan di SMP N 1 Sawahlunto yakni 75. Jadi dapat disimpulkan presentase yang tuntas dan tidak tuntas dalam belajar. Tabel di atas menunjukan bahwa dalam proses pembelajaran seni rupa di kelas VIII di SMP N 1 Sawahlunto pada tahun 2019-2020 hasil belajar siswa masih rendah bila dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan disekolah yaitu 75. Penulis memperoleh data hasil belajar menggambar model kelas VIII tahun ajaran 2019/2020 dari pihak tata usaha dari SMP Negeri 1 Sawahlunto.

Siswa dalam pembelajaran seni budaya sering tidak fokus dan tidak memahami apa yang disampaikan sehingga kedalaman pengetahuan serta penguasaan konsep dan prinsip di bidang pengembangan keterampilan tidak tercapai pada mata pelajaran seni rupa. Peranan guru

sebagai penyedia sumber dan partisipasi di dalam kegiatan pembelajaran juga tidak di terapkan ketika pelaksanaan PBM (Proses Belajar Mengajar) serta peranan guru sebagai pembimbing/partner kurang optimal ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Fokus pengukuran guru mengacu kepada proses dan produk, pencapaian yang nyata serta untuk kerja yang standar dan kemajuan dari waktu kewaktu belum terlaksana dengan baik, pemahaman pada fokus pengukuran pembelajaran juga tidak terlaksana karena penekanan pembelajaran masih mereproduksi informasi dari pembelajaran konvensional, oleh karena itu kegiatan yang dikembangkan oleh siswa belum terlaksana karena siswa masih menggunakan bahan-bahan pembelajaran seperti teks, ceramah dan presentasi yang dikembangkan oleh guru. Guru lebih banyak memberikan ceramah kepada murid ketimbang menyediakan sumber dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta guru tidak terlalu membimbing siswa dalam pembelajaran melainkan peranan guru sebagai ahli dalam mengajar. Karena itu lah siswa tidak terlalu aktif ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Peranan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran hanya menjalankan perintah dari guru, tidak melakukan kegiatan belajar yang diarahkan oleh diri sendiri dan siswa tidak menentukan tugas mereka sendiri dan bekerja secara indenpenden dan hanya menerima dan menyelesai kan tugas serta laporan yang pendek, itu sebabnya siswa

kurang termotivasi dan kurang aktif pada pembelajaran.Ini akan mengakibatkan pada tujuan jangka panjang siswa yang tidak memiliki lulusan yang berwatak dan terampil mengembangkan diri serta mandiri dalam hidupnya.

Proses belajar memerlukan sebuah model pembelajaran yang berperan sebagai kerangka atau konsep yang sistematis dalam suatu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu sebagai pedoman bagi guru untuk merancang, serta melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Kehadiran suatu model pembelajaran membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran seni rupa. Salah satu model pembelajarannya yaitu model pembelajaran berbasis proyek. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk memikirkan rancangan kegiatan yang akan dirancang untuk dijadikan karya. Lalu model pembelajaran ini dapat membuat siswa bebas mengelurkan gagasan atau ide tentang apa yang akan di rancang dalam pembuatan suatu karya, serta model pembelajaran ini dapat membuat siswa mampu berkomunikasi antar siswa dan yang terakhir siswa dapat memahami apa yang akan dilakukannya serta menggali informasi saat melaksanakan proses tersebut baik disekolah maupun di luar sekolah.

Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 yakni menggunakan pendekatan saintifik pada setiap model pembelajarannya. Pada mata pelajaran seni budaya menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning).

Menurut Wikipedia pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Namun dengan model pembelajaran ini siswa lebih menguasai teori dibandingkan praktek, sehingga hasil belajar siswa yang didapatkan rendah. Karena salah satu kelemahan siswa dalam pelajaran seni rupa yang menguji kemampuan siswa ketika praktek keterampilan. Sedangkan dalam mata pelajaran seni rupa siswa tidak hanya dituntut paham untuk teori, tetapi juga dituntut mampu dalam praktek. Jadi kondisi itulah yang dapat menjadikan alasan dasar untuk mencobakan alternatif model pebelajaran berbasis proyek.

Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek ini diharapkan proses pembelajaran yang dilaksanakan akan lebih kreatif, inovatif, dan tersusun secara konstruktif dalam wawasan pengetahuan dan implementasinya. Agar dapat meningkatkan keaktifan siswa dan kreatifitas hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawahlunto. Hal ini mendorong penulis meneliti dalam bentuk kelas eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar menggambar Model siswa Kelas VIII SMP Negri 1 Sawahlunto.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat di identifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Siswa kurang fokus dan memahami pembelajaran sehingga penguasan konsep dan prinsip tidak tercapai dalam pembelajaran seni rupa.
2. Kurangnya peranan guru sebagai penyedia sumber dan bahan pembelajaran serta partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
3. Guru kurang efektif dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa kurang peduli dan acuh ketika proses belajar mengajar.
4. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam memberikan informasi yang membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
5. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.
6. Siswa kurang melakukan kegiatan yang diarahkan oleh diri sendiri, dan hanya menjalankan perintah dari guru.

C. Batasan Masalah

Masalah penelitian ini dibatasi pada pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa dalam menggambar model kelas VIII di SMPN 1 Sawahlunto. Penelitian ini dilakukan untuk melihat model pembelajaran yang mana diantara model pembelajaran berbasis proyek dengan model pembelajaran Konvensional yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang ditemukan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah “Apakah terdapat

perbedaan hasil belajar menggambar model yang diajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan hasil belajar menggambar model siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran Konvensional di kelas VIII SMP N 1 Sawahlunto?".

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapatkah perbedaan hasil belajar menggambar model yang diajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan hasil belajar menggambar model siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran Konvensional di kelas VIII SMP N 1 Sawahlunto.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dilakukan di SMP N 1 Sawahlunto. Maka manfaat penelitian yang dapat diperoleh adalah:

1. Secara Teoristis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoristis yaitu mendahului sumbangan teori analisanya untuk kepentingan penelitian di masa yang akan datang yang bermanfaat bagi ilmu pengetahuan.

2. Secara praktis

a. Bagi penulis, sebagai masukan pengetahuan yang dapat menjadi bahan dalam memilih metode pembelajaran yang efektif

b. Bagi Guru, sebagai bahan masukan dalam memilih model pembelajaran yang tepatnya untuk siswa pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa.

c. Bagi Siswa, sebagai masukan dalam meningkatkan hasil belajran terutama dalam mata pelajaran seni budaya di bidang seni rupa.
d. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan untuk memperbaiki pembelajaran.
e. Bagi Universitas Negeri Padang, Penelitian ini dapat menambah koleksi pustaka untuk bahan bacaan dan kajian mahasiswa Universitas Negeri Padang khususnya mahasiswa seni rupa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritik

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

Menurut Slameto (2010:2) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu usaha yag dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dan lingkungannya sedangkan menurut Hamalik (2008:27) Belajar merupakan suaru proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melaikan perubahan kelakuan. Dan menurut Thobroni (2016) belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banya dianut. Guru bertidak sebagai pengajar yang berusahan memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta ddidik giat mengumpulkan atau menerimanya.

Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan demikian, belajar merupakan bentuk perubahan yag dialami oleh siswa dalam hal memampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang diikuti oleh siswa untuk mendapatkan suatu

pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diikuti secara bertahap agar dapat diuji kemampuan dan keterampilan siswa dalam suatu pembelajaran.

b. Pembelajaran

Menurut Hamalik (2008) pembelajaran merupakan kombinasi yang tertata meliputi segala unsur manusiawi, perlengkapan, fasilitas, prosedir yang saling mempengaruhi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Rombepanjung (1988:25) juga berpendapat bahwa pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman , atau pengajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan mengkombinasikan antara unsur kognitif, afektif dan psikomotorik agar terjadi kegiatan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam suatu kegiatan belajar mengajar.

c. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu cara dapat dapat dijadikan untuk menigkatkan hasil belajar di kelas. Model pembelajaran menurut Suprijono (2009) lebih mengacu kepada pendekatan yang digunakan termasuk kepada tujuan pembelajran, tahap-tahap pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Dalam satu model pembelajaran ditentukan tahapan, prinsip reaksi guru serta siswa dalam sistem penunjang yang dilakukan pada pembelajaran.

1) **Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

Model Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan sebuah model pembelajaran yang sudah dikembangkan di negara-negara maju. Model

pembelajaran berbasis proyek ini merupakan model pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.

Menurut Purbalaksmi (2013:4) “Model Pembelajaran tidak lahir berkembang secara sendirinya, melankan memiliki landasan teoritis tertentu. Teori belajar yang melandasi model pembelajaran project based learning adalah :

> (1) Dukungan PjBL Secara Teoritis
> Pembelajaran berbasis proyek (project based learning) juga didukung oleh teori belajar kontrukticistik bersandar pada ide bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri di dalam konteks.
> (2) Dukungan PjBL Secara Empiris
> Penerapan PjBL telah menunjukan bahwa model tersebut sanggup membuat peserta didik mengalami Proses Pembelajaran Yang Bermakna, yaitu Pembelajaran yang Dikembangkan Bedasarkan paham Konstruktivisme

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasi proyek merupakan model pembelajaran yang memfokuskan kegiatan pembelajaran yang kontekstual dan kegiatan yang komplit sehingga siswa dapat mencari sendiri atau berdiskusi dengan teman sejawat tentang apa yang dipelajarinya.

a) Karateristik Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Buck institute for education dalam Wena (2012) belajar berbasis proyek memiliki karateristik sebagai berikut :

1)Siswa membuat keputusan dan membuat kerangka kerja, 2) terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya, 3) siswa merancang proses untuk mencapai hasil, 4) siswa bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan, 5) siswa melakukan evaluasi secara kontinu, 6) siswa secara teratur melihat kembali apa yag mereka kerjakan, 7) hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya, 8) Kelas memiliki atmosfir yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

Pembelajaran berbasis proyek dapat membuat siswa lebih berani dan bebas ketika melkukan tugas proyeknya. Langkah ini dapat membuat siswa mendapatkan hasil yang lebih baik. Manfaat PjBl juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena siswa melaksanakan tugasnya secara mandiri tampa bantuan orang lain dan tidak dibatasi oleh guru.

b) Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis proyek

Pembelajaran berbasis proyek sebagai salah satu wahana yang memaksimalkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkatkan otivasi belajar dan kinerja ilmiah peserta didik dan membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan belajar jangka panjang. Menurut Trianto (2014) langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Menentukan proyek
   Pada langkah ini peserta didik menentukan topik/proyek berdasarkan tugas proyek yang diberikan oleh guru
2. Perancangan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek
   Kegiatan perancangan ini berisi aturan main dalam pelaksanaan tugas proyek, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung tugas proyek, perencanaan

sumber/bahan/alat yang dapat mendukung penyelesaian tugas proyek.

3. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek
   Peserta didik dibawah pendampingan guru melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya. Berapa lama proyek ini harus diselesaikan tahp demi tahap.
4. Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru.
   Langkah ini merupakan langkah pengimplementasian rancangan proyek diantaranya adalah dengan : a) membaca, b) meneliti, c) observasi, d) interview, e) merekam, f) bekarya seni, g) mengunjungi objek proyek, atau h) akses internet.
5. Penyusunan laporan dan presentasi/ publikasi hasil proyek
   Hasil karya dalam bentuk produk, biak itu berupa karya tulis, karya seni, atau karya teknologi yang dipresentasikan kepada perseta didik yang lain dalam bentuk pameran produk berjalan.
6. Evaluasi proses dan hasil produk
   Merupakan akhir dari proses pembelajaran dan proyek yang telah dilaksanakan.

Pembelajaran berbasis proyek mengacuk kepada keterampilan peserta didik dalam pembuatan produk, baik dalam bentuk tulisan maupun karya seni. Pembelajaran berbasis proyek yag dilaksanakan oleh siswa dapat lebih bermakna bagi pengembangan diri peserta didik. Selainitu pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran peserta didik.

c) Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran berbasis proyek

Menurut Anatta dalam Trianto (2014) menyebutkan beberapa kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran berbasis proyek. Adapun kelebihannya sebagai berikut :

1) meningkatkan motivasi, dimana Siswa Tekun dan berusaha keras dalam mencapai proyek dan merasa bahwa belajar dalam proyek lebih menyenangkan daripda komponen kurikulum yang lain.
2) Meningkatkan sumber yang mendeskripsikan ligkungan belajar berbasis proyek membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem yang kompleks.
3) Meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktekkan keterampilan komunikasi.
4) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber, bila diimplementasikan secara baik maka siswa akan belajar dan praktik dalam mengorganisasikan proyek, membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Sedangkan Menurut Nasriah (2014) menyebutkan beberapa kekurangan dari model pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut :

1) Banyaknya peralatan yang harus disediakan
2) Siswa yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan mengumpulkan informasi akan mengalami kesulitan.
3) Ada kemungkinan siswa kurang aktif dalam kerja kelompok. Ketika topik yang diberikan masing-masing kelompok berbeda dikhawatirkan siswa tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

2) **Model pembelajaran Konvensional**

a) **Pengertian model pembelajaran konvensional**

Menurut Sanjaya (2006) pembelajaran konvensional merupakan kegiatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Jadi model pembelajaran ini lebih berpusat kepada guru sebagai penyampaian pembelajaran. Aspek pengetahuan lebih dikuasai oleh guru dan siswa sebagai pihak yang mendengarkan apa yang biasa disampaikan oleh guru tersebut.menurut Djamarah (2006) pembelajaran konvensional disebut juga dengan metode ceramah karena sejak dulu metode

ini dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar yang biasa diiringi dengan penjelasan, pembagian tugas dan latihan.

Jadi penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran konvensional ini menjadikan guru sebagai pemindah informasi kepada siswa dan siswa sebagai pendengar yang bersifat pasif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu pemahaman siswa dibagun berdasarkan hafalan dan metode yang biasa digunakan yaitu metode ceramah.

(1) Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Konvensional

Kelebihan dari model pembelajaran Konvensional menurut Purwoto (2003:67) sebagai berikut :

(a) Dapat menampung kelas lebih besar, tiap peserta didik mendapat kesempatan yang sama untuk mendengarkan.
(b) Bahan pengajaran atau keterangan dapat diberikan lebih urut.
(c) Pengajar dapat memberikan tekanan terhadap hal-hal yang penting sehingga waktu dan energi dapat digunakan sebaik mungkin.
(d) Isi silabus dapat diselesaikan dengan lebih mudah, karena pengajar tidak harus menyesuaikan dengan kecepatan belajar peserta didik.
(e) Kekurangan buku dan alat bantu pelajaran tidak menghambat dilaksanakanna pengajaran dengan model ini.

Kekurangan model pembelajran konvensional :

(a) Proses pembelajran berjalan membosankan dan peserta didik menjadi pasif karena tidak berkesempatan untuk menentukan sendiri konsep yang diajarkan.
(b) Kepadatan konsep-konsep yang diberikan daoat berakibat kepada peserta didik tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan.
(c) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini lebih cepaat terlupakan.

(d) Ceramah menyebabkan belajar peserta didik menjadi belajar menghafal yang tidak mengakibatkan timbulnya pengertian.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Namun realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggap properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah, sebagian besar masyarakat menganggap belajar disekolah adalah usahan penugasan materi ilmu pengetahuan.

Hasil belajar mencangkup tiga ranah yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotor (keterampilan). Di dalam pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung dari motivasi peserta didik dan kreatifitas guru yang akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar sehingga mudah mencapi terget belajar.

Berdasakan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan siswa yang diujicobakan agar guru dapat mengetahui seberapa banyak siswa memahami pembelajaran yang diajarkan oleh guru sebelumnya, dan juga hasil belajar merupakan cambuk bagi siswa agar dapat termotivasi dalam pembelajaran yang akan datang.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010:54) Faktor-Faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internak dan faktor eksternal. Faktor Internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. Ada tiga faktor yang menjadi faktor internal yaitu:

1) Faktor jasmaniah
   Faktor-faktor yang tergolong dalam faktor jasmaniah yang dapat mempengaruhi belajar adalah faktor kesehatan dan cacat tubuh.
2) Faktor psikologis
   Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, faktor-faktor ini adalah : intelegensi, perhatian, minat,bakat, motif, kematangan dan persiapan.
3) Faktor kelelahan
   Faktor kelelahan ditinjau dari dua aspek yaitu kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani telihat denganlemah lunglainya tubuh dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor intern yang berpengaruh terhadap belajar. Menurut Slameto (2010:60) faktor ekstern dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu:

a) Faktor keluarga
   Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
b) Faktor sekolah
   Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencangkup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan guru, relasi siswa dengan siswa, standar pembelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah
c) Faktor masyarakat

> Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar yaitu berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasakan faktor-faktor yang dikemukakan diatas bahwa siswa dapat terpengaruhi dalam belajar jika kegiatan belajar siswa terganggu. Sehingga kegiatan pembelajaran tidak maksimal dan kualitas pembelajaran akan menurun.

3. Pembelajaran Seni Rupa

Seni rupa merupakan suatu cabang dari seni yang karya seninya berbentuk media yang dapat dilihat dan dirasa. Seni rupa ini terdiri dari 3 katergori yaitu seni rupa murni, kriya dan desain. Seni rupa murni lebih mengacu kepada karya-karya yang tujuannya untuk memenuhi hasrat dan kepuasan tersendiri, sedangkan kriya dan desain lebih mengacu kepada fungsi dan produksi.

Untuk membuat suatu karya seni rupa, siswa diajarkan terlebih dahulu tentang teori-teori seni rupa seperti pengertian, unsur-unsur, prinsip dan tujuan tentag seni tersebut. Lalu dilanjutkan dengan pembuatan karya seni rupa dan siswa terlebih dahulu diberikan gagsan seperti menentukan objek, tema dan makna simbolik ketika melaksanakan pembuatan karya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni rupa merupakan salah satu pembelajaran yang mengacu kepada rupa atau seni yang dapat dilihat dan dirasa. Agar siswa mampu melestarikan budaya yang ada di Indonesia khususnya di dalam seni rupa baik secara langsung maupun tidak langsung.

4. Menggambar Model

Menurut Wikipedia Gambar adalah prinsip mendasar dalam menggambar model. Gambar adalah landasan bagaimana pencitraan tersebut terbentuk. Gambar merupakan dasar dari semua gaya ilustrasi, dari realis hingga abstrak. Setiap objek dari model harus dipahami, dirancang dan disajikan secara layak untuk dipresentasikan. Menggambar juga memberi informassi mengenai bentuk objek yang akan digambarkan agar terkesan realistis dan mirip dengan objeknya.

Menggambar adalah cara dimana ide divisualisasikan dari konsep hingga hasil akhir. Menggambar bermain dengan komposisi, warna, tekstur, bentuk, skala, ruang, prespektif, aspek emotif dan asosiatif. Pemahaman objektif dan analisis dari gambar merupakan dasar utama untuk memahami subjek.

Menurut Sumanto (2006: 13) menggambar adalah proses menciptakan gambar dengan cara menggoreskan benda-benda tajam (seperti pensil atau pena) pada bidang datar (misalnya permukaaan papan tulis, kertas, atau dinding).

Sedangkan menurut Affandi dalam Haq (2008: 2), menggambar dan melukis merupakan perwujudan bayangan angan-angan ataupun suatu pernyataan perasaan/ekspresi dan pikiran yang diinginkan. Perwujudan tersebut dapat berupa tiruan objek ataupun fantasi yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur dengan sederhana.

Menggambar tentu diperlukannya segala unsur, prinsip, komposisi,dan teknik dalam menciptakan suatu karya seni. Disini penulis dapat menyimbpulkan bahwa menggambar model merupakan kegiatan menirukan suatu objek yang yang memiliki unsur 3 dimensi dan dituangkan atau digambar kembali kedalam bentuk 2 dimensi dengan ketepatan bentuk objek yang akan digambar. Gambar model bisa dari mahluk hidup maupun benda mati. Contohnya manusia, hewan, tumbuhan, maupun benda-benda yang ada disekitar. Dan dalam menggambar model perlu diperhatikan segala unsur-unsur, prinsip, komposisi, dan teknik dalam membuat gambar.

B. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini dikemukakan penelitian yang relevan dengan membahas permassalahan yang sesuai dengan penelitian ini yaitu :

1. Dayat Putra Pahlawan (2017) dengan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Di SMP Negeri 26 Padang". Tujuan Penelitian Ini untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 26 Padang..
2. Wahyu Rahmadani (2019) dengan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) Di

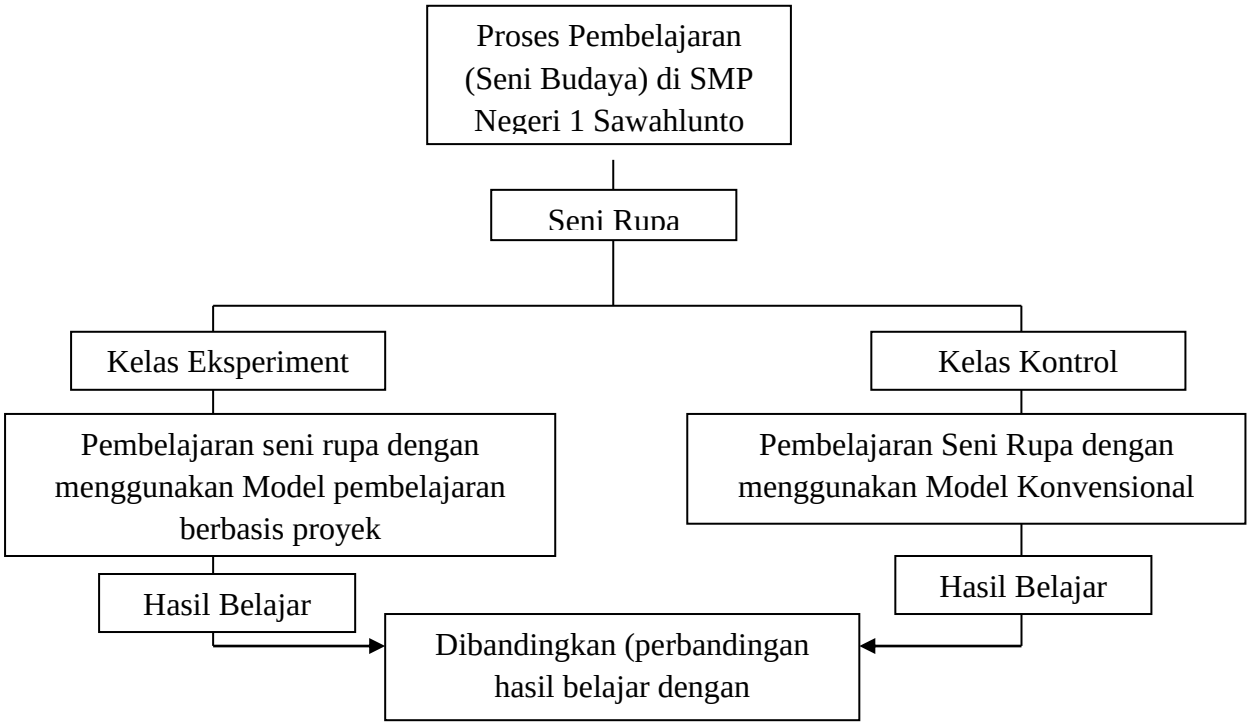
Kelas XI di MAN 3 Kota Padang". Tujuan dari penelitian ini Ini untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran seni budaya (seni rupa) di Kelas XI di MAN 3 Kota Padang.

3. Anggraeini Dwi Puranti (2014) dengan penelitian yang berjudul "Pembelajaran Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui Diorama Cerita Rakyat di SMP N 1 Sewon Bantul Yogyakarta". Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project based Learning* dalam pembelajaran seni rupa melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon Bantul Yogyakarta.
4. Oktabiantara Giri Pratama (2016) dengan penelitian yang berjudul "Menggambar Ilustrasi Dengan Menggunakan Pendekatan *Outdoor Learning* Pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Manyaran". Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada kendala yang dihadapi pada proses pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan pendekatan *Outdoor Learning* serta memvisualisasikan karya pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan pendekatan *Outdor Learning* pada siswa kelas VIII C SMP N 1 Manyaran.

Sedangkan bagi penulis bagaimana meningkatkan hasil belajar Seni Rupa Menggambar Model dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek di SMP Negeri 1 Kota Solok.

C. Kerangka Konseptual

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar diantaranya adalah hasil belajar. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengatasi persoalan pembelajaran di kelas sehubungan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan pengetahuan awal pembelajaran seni rupa yang dapat digambarkan pada gambar 1 berikut ini :



Bagan 2.1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis menggambar model ini adalah terdapat perbedaan yang berarti antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan hasil belajar siswa yang diajar mengggunakan model pembelajaran Konvensional pada mata pelajaran Seni Rupa Menggambar Model Kelas VIII di SMP negeri 1 Sawahlunto

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Sejalan dengan permasalahan, tujuan penelitian dan hasil-hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek tidak berbeda secara signifikansi dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas VIII SMP Negeri 1 Sawahlunto, karena ketika penulis melakukan penelitian, penelitian ini terkendala akibat pandemi covid 19 yang ada di indonesia. Sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak maksimal seperti pembelajaran biasa padda umumnya. Dan penulis mendapatkan hasil jika hipotesis yang diujikan melalui SPSS Vers.16 tidak terbukti pada hasil belajar menggambar model.

Diketahui perhitungannya t_{hitung} =0,941 dan t_{tabel} =2,004, hal ini menunjukan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$, dapat disimpulkan Ha Ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan strategi pembelajaran aktif model pembelajaran berbasis proyek tidak berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan strategi mdoel pembelajaran berbasis konvensional di kelas VIII di SMP Negeri 1

Sawahlutno. Hal ini terdapat pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dan untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya di kelas VIII SMP Negeri 1 Sawahlutno. Untuk itu peneliti ingin menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi guru mata pelajaran seni budaya hendaknya mencoba menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Begitu juga bagi guru mata pelajaran yang sejenis atau mata pelajaran yang memiliki karateristik yag hampir sama.
2. Bagi kepala sekolah SMP 1 Sawahlutno hendaknya bisa mensosialisasikan model pembelajaran berbasis proyek ini dan memberi dukungan kepada guru dalam melaksanakannya.
3. Penelitian ini hanya meneliti pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar. Padahal yang memeprngatuhi hasil berlajar tidak hanya aspek itu saja. Maka dari itu disarankan kepada peneliti aspek-aspek yang lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar, seperti intelegen, minat, persepsi, media pembelajaran dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

Djamarah, Syaiful Bahri (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Sinar Grafika.

Nasriah. (2014). *Pengelolaan Lembaga Penyelenggaraan PLS*. Medan: UNIMED

OKTARIANI, D., Ramalis Hakim, M. P., & Wisdiarman, M. P. (2018). Pengaruh Model pembelajaran Konvensional Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas Vii Smp Negeri 34 PADANG. *Serupa The Journal of Art Education*, *7*(1). (Online) Diakses tanggal 17 Februari 2020

PAHLAWAN, D. P., Yusron Wikarya, M. P., & Wisdiarman, M. P. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Hasilbelajar Seni Rupa di SMP Negeri 26 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, *6*(1). (Online) Diakses tanggal 17 Februari 2020

Purbalaksmi, Dantes, & Suhardana, A. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Seni Rupa. *E-Journal* Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Vol.4 (Online) Diakses tanggal 23 November 2020

Purwoto. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: UNS Press

Pratama, O. G. (2016). Menggambar Ilustrasi dengan Menggunakan Pendekatan Outdoor Learning pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Manyaran Tahun Pelajaran 2015/2016.*Journal Universitas Sebelas Maret (1)* (online) Diakses tanggal 23 Maret 2020

Poltak, L. S. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Rombepajung. (1988). *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Saiful Haq. (2008). *Jurus-jurus Menggambar & Mewarnai dari Nol*. Yogyakarta: Mitra Barokah Abadi Press.

Sanjaya, W. 2006 *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Slameto. (2010) *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: PT. *Rineka Cipta*.

Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning: teori & aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung. PT. Alfabeta.

Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Tim Penyusun, K. B. B. I. "Kamus Besar Bahasa Indonesia." *Balai Pustaka: Jakarta* (2008).

Trianto, (2014), *Mendesain Model-Model Pembelajaran Inovatif-Progresifs*, Penerbit Kencana, Jakarta

Troboni, Muhammad dan arif Mustofa. 2016. *Belajar & Pembelajaran: Pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Undang-Undang, R. I. "No, 20 Tahun 2003 Pasal 1. 2003." *Sistem Pendidikan Nasional".*

WAHYU RAHMADANI, D., & Wisdiarman, M. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) Kelas Xi Di Man 3 Kota Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, *7*(4). (Online) Diakses tanggal 17 Februari 2020

Wena, I. "Made.(2012)." *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: Bumi Aksara*

Www.Wikipedia.com