

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN METODE
PROJECT BASED LEARNING DENGAN METODE KONVENSIONAL
DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA SISWA KELAS X
SMA NEGERI 2 KOTA SOLOK**

SKRIPSI

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



Oleh :

**SUSI RIANTINI
1101088/2011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi

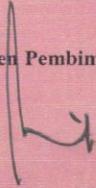
Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Metode *Project Based Learning*
dengan Metode Konvensional dalam Pembelajaran Seni Rupa Siswa
Kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok

Nama : Susi Riantini
NIM : 1101088
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 3 Juli 2015

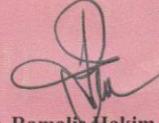
Disetujui :

Dosen Pembimbing I,



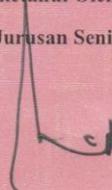
Dr. Yahya, M.Pd.
NIP. 19640107.199001.1.001

Dosen Pembimbing II,



Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.
NIP. 19550712.198503.1.002

Diketahui Oleh,
Ketua Jurusan Seni Rupa



Dr. Yahya, M.Pd.
NIP. 19640107.199001.1.001

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Metode
Project Based Learning dengan Metode
Konvensional dalam Pembelajaran Seni Rupa
Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok

Nama : Susi Riantini
Nim : 1101088
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 3 Juli 2015

Tim Penguji

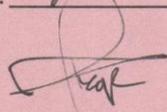
Nama/NIP

Tanda Tangan

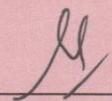
1. Ketua : Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd.
NIP: 19790712.200501.2.004

1. 

2. Sekretaris : Dra. Zubaidah, M.Pd.
NIP: 19600906.198503.2.008

2. 

3. Anggota : Drs. Wisdiarman, M.Pd.
NIP: 19550531.197903.1003

3. 

HALAMAN PERSEMBAHAN



Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan),

tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

(Q.S. AL-Insyirah :6-7)

Subhanallah Alhamdulillah Allahu Akbar

Terima kasih yaa Allah... yaa Robby... yaa Rahman ...yaa Rahim

Dengan ridho dan karunia-Mu setitik kebahagiaan ini kuraih

*Kado kecil untuk ku persembahkan kepada mereka, sebuah goresan pikiran ini padamu ayahanda **JUWIR (almarhum)** dan Ibunda **DARMIS NA'ALI** atas segala pengorbanan serta perjuangannya untuk hidup ini, yang mana selalu dalam diamnya malam mendoakan segalanya menjadi lebih baik dari hari ke hari. Untuk adik-adik uni, **Hendri Eka Putra, Tri Ando Alzandi, dan Intan Agustin Putri** semoga menjadi para sholeh-sholehah dan sukses kelak. (Doa'an uni capek dapek karajo yoo, royaal wak laii ^_^)*

*Terhusus terimakasih buat mamak kesayangan **DASRUL NA'ALI** dan **DARMON NA'ALI** serta terimakasih juga buat keluarga besar yang selalu menyokong, selalu ada saat susah senang, dan selalu mendoakan yang terbaik buat kehidupan ini. Semoga keluarga besar kita selalu dilindungi oleh Allah SWT, aamiin. ☺*

Selanjutnya untuk kawan-kawan seperjuangan Ines i_nice, kak Chacha, Acit, Inda Iyuih, Novi Oppi, Uda Erit, Waskito, Syedh, Chyintia, Yofi the Jak, Yuli, Zulfa Uppa, Yopi Badai, Joni K, Joni Ahmad, Ridho, Agung S, Ovi Rama, Joe Sentosa, Johan Dika, Arya Bolak, Pebri, Arif Prasik, Thorik, Uni Sari, Jerry Kajian, Lery Sunsilk, Ufi, Eliza, Nora, Cimut, Rafiq, Youlandri, Amel, bg Mukti, bg Boii, bg Ryan, serta semua kawan sebepe 2011 dan senior-junior Seni Rupa, makasii motivasi dan pengalamannya, semoga sukses nantinya. (Sadonnyo para S.Pd-wati jo S.Pd-wan maah, aamiin)

Terakhir untuk warga kost Gedung Putih (GP) terkhusus buat warga ateh: Paddun, Ayu, Diat, Anggi, Cici yang slalu mendengarkan curahan hati dan kegalauan saya (huahaha). Dan juga tidak lupa warga bawah Kak Lia, Kak Rita, Icha, Uly, Elsa, Dia, Anna, Pisyah, Rifda dan semuanyaa' Terimakasih buat persaudaraan ini, susah senang kita lewati. Kebahagiaan milik kita semua 😊 dan semoga Karya Akhir ini bermanfaat. Aamiin 😊

Wassalamu'alaikum Wr. Wb



SUSI RIANTINI



Susi Riantini

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi/~~Karya Akhir~~* dengan judul " Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Metode *Project Based Learning* dengan Metode Konvensional dalam Pembelajaran Seni Rupa Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok" 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 dipublikasikan 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, 26 Juni 2015
Saya yang menyatakan,



Susi Riantini
NIM. 1101088

ABSTRAK

Susi Riantini 1101088 : Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Metode *Project Based Learning* dengan Metode Konvensional dalam Pembelajaran Seni Rupa Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok, Skripsi Jurusan Seni Rupa FBS UNP

Penelitian ini mengkaji tentang perbedaan hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X SMA Negeri 2 kota Solok yang menggunakan metode *Project Based Learning* dengan metode konvensional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar menggunakan metode *Project Based Learning* dengan metode konvensional dalam pembelajaran Seni Rupa siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif eksperimen semu (*Quasi-experiment*), dengan rancangan penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*, pemilihan sampel menggunakan teknik acak (*random sampling*) pada siswa kelas X SMAN 2 Kota Solok. Kelas yang dipilih sebagai sampel penelitian adalah kelas X₂ sebagai kelas eksperimen dan kelas X₃ sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui instrument tes hasil belajar, tes yang digunakan perlu dilihat terlebih dahulu indeks kesukaran, daya pembeda, dan reliabilitas. Teknik analisis data yang dilakukan adalah tahap pengolahan deskriptif, tahap pengolahan analisis induktif yang terdiri dari; uji normalitas dan uji homogenitas, serta tahap pengujian hipotesis yaitu uji beda menggunakan (*Paired Sampel t test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar menggunakan metode *Project Based Learning* dengan metode konvensional dalam pembelajaran seni rupa siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan bahwa nilai $t_{hitung} = 18.369$ dan $t_{tabel} = 2.040$. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan rata-rata *post-test* kelas eksperimen yaitu 86.70 sedangkan kelas kontrol yaitu 79.23, maka hal ini membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya rata-rata (*mean*) nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah tidak identik atau berbeda. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan metode *Project Based Learning* dengan metode konvensional dalam pembelajaran Seni Rupa siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok.

Kata kunci : Hasil Belajar, Seni Rupa, Seni Budaya, *Project Based Learning*

KATA PENGANTAR

Pertama segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk keselamatan serta melimpahkan nikmat dan rahmat bagi hamba-Nya yang beriman, sehingga berkat bimbingan dan tuntunan-Nya lah penulis telah dapat menyelesaikan penyusunan penulisan Tugas Akhir berupa skripsi ini. Shalawat beserta salam selalu tertuju kepada Nabi Muhammad SAW, dan para sahabat beliau. Mudah-mudahan kita semua bisa mengikuti tuntunan beliau menuju surga.

Penyusunan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. Skripsi ini merupakan salah satu karya ilmiah yang dibuat dengan dibantu oleh berbagai pihak.

Skripsi ini berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Metode *Project Based Learning* dengan Metode Konvensional dalam Pembelajaran Seni Rupa Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok”. Bantuan yang diberikan dari berbagai pihak, baik bantuan moril maupun materil, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd. Wakil Dekan II FBS Universitas Negeri Padang dan Pembimbing II.
3. Bapak Dr. Yahya, M.Pd. Ketua Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang, Pembimbing Akademik (PA), dan Pembimbing I.

4. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn. sekretaris jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Penguji Dra. Zubaidah, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Penguji Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd.
7. Bapak Penguji Drs. Wisdiarman, M.Pd.
8. Bapak, Ibu dosen Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang.
9. Ibu Dra. Nubaiti .J. Kepala sekolah SMAN 2 Kota Solok, dan bapak Amrius, S.Pd. MM. guru Seni Budaya SMAN 2 Kota Solok beserta stafnya yang telah memberikan izin beserta data yang dibutuhkan kepada penulis untuk mengadakan tugas akhir skripsi.
10. Papa Juwir (alm) dan Mama Darmis Na'ali, beserta keluarga besar yang telah memberikan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berpartisipasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam penulisan skripsi ini, akan tetapi penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Padang, 3 Juli 2015

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	
PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teoretik.....	9
1. Pengertian Belajar.....	9
2. Pengertian Pembelajaran.....	10
3. Pembelajaran Seni Rupa.....	11
4. Hasil Belajar.....	13
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	15
6. Metode Pembelajaran.....	15
7. Metode Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	16
8. Metode Pembelajaran Konvensional.....	25
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Konseptual.....	27
D. Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III. METODE PENELITIAN.....	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Populasi dan Sampel.....	30

1. Populasi	30
2. Sampel.....	31
C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel.....	31
D. Instrumen Penelitian	32
E. Jenis dan Sumber Data	40
1. Jenis Data	40
2. Sumber Data	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Deskripsi Data.....	44
2. Analisis Data.....	51
3. Uji Hipotesis	55
B. Pembahasan	56
BAB V. PENUTUP	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
DAFTAR RUJUKAN	62
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Klasifikasi Persentase Rata-rata Hasil Belajar Siswa Semester II dalam Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) Kelas X ₂ dan X ₃ SMA Negeri 2 Kota Solok	3
Tabel 2. Daftar Populasi	30
Tabel 3. Daftar Sampel	31
Tabel 4. Format Alat Ukur	34
Tabel 5. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	37
Tabel 6. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal.....	38
Tabel 7. Klasifikasi Reliabilitas Soal	39
Tabel 8. Data Hasil Tes Pengetahuan Awal (<i>pre-test</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	45
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (<i>pre-test</i>) Kelas Eksperimen.....	46
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (<i>pre-test</i>) Kelas Kontrol	47
Tabel 11. Distribusi Tes Hasil Belajar (<i>post-test</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	48
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (<i>post-test</i>) Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (<i>post-test</i>) Kelas Kontrol ...	50
Tabel 14. Hasil Uji Normalitas Data Tes Pengetahuan Awal (<i>pre-test</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	52
Tabel 15. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar (<i>post-test</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	53
Tabel 16. Uji Homogenitas Data Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54
Tabel 17. Uji Homogenitas Data Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	54
Tabel 18. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Tahapan Pelaksanaan PjBL secara Umum	19
Gambar 2. Bagan Tahapan Pembelajaran PjBL	21
Gambar 3. Bagan Karakteristik PjBL.....	22
Gambar 4. Bagan Kerangka Konseptual	28
Gambar 5. Bagan Rancangan Penelitian	30
Gambar 6. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (<i>pre-test</i>) Kelas Eksperimen	46
Gambar 7. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (<i>pre-test</i>) Kelas Kontrol	47
Gambar 8. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (<i>post-test</i>) Kelas Eksperimen	49
Gambar 9. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (<i>post-test</i>) Kelas Kontrol.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Daftar Nilai Tugas Siswa	64
Lampiran 2. RPP Kelas Eksperimen	65
Lampiran 3. RPP Kelas Kontrol.....	86
Lampiran 4. Kisi-Kisi Soal Instrumen Uji Coba.....	105
Lampiran 5. Soal Uji Coba Tes Pengetahuan Awal	106
Lampiran 6. Daftar Nilai Tes Uji Coba	111
Lampiran 7. Distribusi Skor Nilai Uji Coba	112
Lampiran 8. Tabel Jawaban Indeks Kesukaran serta Daya Pembeda dari Tes Uji Coba	113
Lampiran 9. Reabilitas Tes Uji Coba Soal.....	114
Lampiran 10. Soal Tes Pengetahuan Awal	115
Lampiran 11. Output SPSS V.21 Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (<i>Pre-test</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	118
Lampiran 12. Output SPSS V.21 Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (<i>Post-test</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	120
Lampiran 13. Output SPSS V.21 Uji Normalitas <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	122
Lampiran 14. Output SPSS V.21 Uji Normalitas <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	123
Lampiran 15. Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	124
Lampiran 16. Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	125
Lampiran 17. Output SPSS V.21 Uji Hipotesis	126
Lampiran 18. Tabel Distribusi T	127
Lampiran 19. Foto Dukumentasi.....	128
Lampiran 20. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Bahasa dan Seni.....	130
Lampiran 21. Surat Izin Penelitian dari Kantor Pelayanan dan Perizinan ...	131
Lampiran 22. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Solok	132
Lampiran 23. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari SMA Negeri 2 Kota Solok.....	133
Lampiran 24. Lembaran Konsultasi	134
Lampiran 25. Biografi Penulis	138



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Materi pembelajaran Seni Rupa mencakup Apresiasi Seni Rupa dan mengekspresikan diri melalui kegiatan berkarya Seni Rupa. Untuk mendukung dan melaksanakan isi pembelajaran Seni Rupa tersebut, guru memerlukan wawasan umum tentang Seni Rupa dan bagaimana mengembangkan bahan ajarnya, sehingga siswa dapat paham akan isi dari pembelajaran Seni Rupa dan mampu mengapresiasi karya Seni Rupa yaitu dengan menerapkan metode yang lebih menekankan kreativitas siswa. Di samping itu guru juga perlu menguasai prosedur berkarya Seni Rupa baik Seni Rupa Terapan maupun Seni Rupa Murni agar bisa membimbing dan memonitoring kegiatan berkarya Seni Rupa hasil kreativitas siswa. Hasil karya seni yang dibuat tersebut perlu ditindaklanjuti dengan kegiatan merancang dan menyajikan dalam sebuah pameran. Oleh karena itu guru juga perlu memahami bagaimana merancang dan melaksanakan pameran karya Seni Rupa.

Pembelajaran Seni Rupa yang diberikan tidak hanya berupa teori saja, tapi juga terdapat praktek yang mengimbangnya. Belajar Seni Rupa tentunya siswa harus bisa memperoleh hasil belajar yang tinggi, akan tetapi juga harus mampu mengembangkan kreativitasnya dalam berkarya Seni Rupa. Secara teoritis hasil belajar ini terkait dengan proses belajar mengajar yang terjadi di kelas. Pelaksanaan pendidikan terdapat dua faktor yang

mempengaruhi hasil belajar pada siswa yaitu : faktor yang terdapat dalam diri individu yang sedang belajar (internal) dan faktor yang berada di luar individu (eksternal).

Ditinjau dari faktor eksternal yakni faktor yang berada di luar individu atau siswa, maka salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa adalah sekolah. Hal ini sama dengan kondisi di sekolah lainnya, yaitu SMA Negeri 2 Kota Solok, sekolah turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar seperti tenaga pendidik, sarana dan prasarana maupun kurikulum. Dengan pembaharuan kurikulum diperlukan sarana dan prasarana yang memadai dalam pelaksanaannya, baik itu berupa gedung, ruangan, meja, kursi, buku-buku, mata pelajaran mendukung, metode pembelajaran dan sebagainya.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di SMA Negeri 2 Kota Solok pada tanggal 9 Februari 2015, khususnya di kelas X, guru lebih cenderung menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran dengan minimnya sumber bahan ajar tentang Seni Rupa. Di samping itu guru mempergunakan metode pembelajaran belum bervariasi hanya menggunakan metode ceramah, siswa hanya diarahkan untuk duduk, dengar, diam, dan mencatat perkataan guru yang mengakibatkan kurang terlibatnya semua siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa lebih monoton sehingga mata pelajaran sangat membosankan. Komunikasi yang terjadi hanya satu arah, akibatnya apabila metode ini diterapkan secara murni, siswa menjadi pasif karena kurang diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat atau

bertanya. Siswa juga mengalami kesukaran untuk memenuhi kebutuhan individual pendengar yang heterogen dan juga siswa kurang diberi kesempatan untuk berpikir dan berperilaku kreatif. Akibatnya hasil belajar siswa rendah ketika diberi tugas, dan siswa yang mampu mengerjakannya hanya beberapa orang saja.

Hal ini dapat digambarkan dari persentase nilai ulangan harian dan mid semester kelas X₂ dan X₃, masih banyak siswa mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah, yaitu 80.

Tabel 1. Klasifikasi Persentase Rata-rata Hasil Belajar Siswa Semester II dalam Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) Kelas X₂ dan X₃ SMA Negeri 2 Kota Solok

No	Kelas	Jumlah Siswa	% UH		% Mid Semester	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
2.	X ₂	30	60%	40%	55%	45%
3.	X ₃	31	49%	51%	61%	39%

Sumber Data: Guru Bidang Studi Seni Budaya SMA Negeri 2 Kota Solok

Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Seni Rupa adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar aktif dalam proses pembelajaran, sehingga kompetensi dan kreatifitas setiap siswa bisa berkembang. Dengan demikian siswa aktif belajar dan mencari informasi sendiri. Sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai komunikator, fasilitator dan motivator. Semua usaha yang dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik sehingga hasil belajar siswa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Salah satu solusinya yaitu dengan cara menerapkan metode pembelajaran *Project Based Learning*.

Pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) adalah suatu pembelajaran yang didesain untuk persoalan yang kompleks yang mana siswa melakukan investigasi untuk memahaminya, menekankan pembelajaran dengan aktivitas yang lama, tugas yang diberikan pada siswa bersifat multidisiplin, berorientasi pada produk (artifak). Menurut Mahanal, dkk. (2009:2) “pembelajaran *Project Based Learning* secara umum memiliki pedoman langkah: *Planning* (perencanaan), *Creating* (mencipta atau implementasi), dan *Processing* (pengolahan)”.

Pembelajaran berbasis proyek ini, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa yaitu sebuah anyaman. Hal ini tentu akan melibatkan seluruh indra, saraf, dan fisik siswa. Penggunaan metode *Project Based Learning* ini dalam pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dimana siswa tekun dan berusaha keras dalam mencapai proyek dan merasa bahwa belajar dalam proyek lebih menyenangkan, serta meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan sifat kreatifitas dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Sehingga hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan pembelajaran *Project Based Learning* ini dapat diaplikasikan pada pembelajaran Seni Rupa yaitu materi anyaman. Dengan adanya pembelajaran *Project Based Learning* ini, siswa lebih leluasa bertanya

kepada teman sebaya dalam kelompoknya mengenai pelajaran anyaman. Kenyataan yang sering ditemukan bahwa murid lebih senang bertanya dan berinteraksi dengan teman sebaya dalam hal pelajaran, dibandingkan kepada guru. Ketika murid malas atau malu untuk bertanya tentu akan menjadi kendala dalam menguasai materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini bertolak belakang dengan kenyataan idealnya yang mana siswa harus menguasai materi pelajaran pengapresiasian dan pengekspresian diri saling berkaitan satu sama lain dan saling mendukung.

Penggunaan metode *Project Based Learning* dalam pembelajaran Seni Rupa dengan materi Seni Rupa Terapan yang menghasilkan sebuah karya anyaman diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran, meningkatkan keterampilan siswa dalam memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi, meningkatkan aspek kolaboratif pada diri siswa, dan melatih siswa dalam mengorganisasikan proyek dan membuat alokasi waktu dalam membuat karya yaitu sebuah anyaman berupa dompet atau tas kecil.

Berdasarkan hal itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian di SMA Negeri 2 Kota Solok dalam pembelajaran Seni Rupa pada kelas X, sehingga mampu mensukseskan siswa dalam berapresiasi maupun berekspresi dalam berkarya dalam pembelajaran Seni Rupa materi Seni Rupa Terapan (anyaman) dengan menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* dan juga mengetahui perbedaan antara hasil belajar menggunakan metode *Project Based Learning* dengan metode konvensional

dalam pembelajaran seni rupa siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok. Untuk itu penulis ingin menggunakan metode pembelajaran tersebut dalam bentuk penelitian yang berjudul "Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Metode *Project Based Learning* dengan Metode Konvensional dalam Pembelajaran Seni Rupa Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurang terlibatnya semua siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. Komunikasi yang terjadi hanya satu arah, sehingga siswa menjadi pasif karena kurang diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat atau bertanya.
3. Guru masih banyak menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah.
4. Hasil belajar yang dicapai siswa dalam pembelajaran Seni Rupa masih tergolong rendah.
5. Siswa juga mengalami kesukaran untuk memenuhi kebutuhan individual pendengar yang heterogen dan juga siswa kurang diberi kesempatan untuk berpikir dan berperilaku kreatif.
6. Kurangnya interaksi yang baik antara guru dengan siswa dan sebaliknya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, masalah penelitian dibatasi pada variabel tertentu yang dapat diamati dan diukur mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu metode pembelajaran *Project Based Learning* dan metode konvensional sebagai variabel bebas. Dengan demikian peneliti ingin membuktikan terdapat perbedaan antara hasil belajar menggunakan metode *Project Based Learning* dengan metode konvensional dalam pembelajaran Seni Rupa siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka masalah penelitian dirumuskan yaitu apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar menggunakan metode *Project Based Learning* dengan metode konvensional dalam pembelajaran Seni Rupa siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar menggunakan metode *Project Based Learning* dengan metode konvensional dalam pembelajaran Seni Rupa siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat penelitian antara lain :

1. Secara Teoritis

Temuan penelitian secara teoritis diharapkan dapat dijadikan kajian teori dalam penelitian tentang pelaksanaan metode pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa SMA Negeri 2 Kota Solok.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya.
- b. Bagi guru, dapat memberikan masukan untuk menambah variasi metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya.
- c. Bagi sekolah, sebagai pedoman atau bahan informasi untuk memberikan pembinaan yang lebih baik pada guru dalam pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi penulis dapat memberikan pengalaman yang berguna sebagai bekal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas yang efektif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoretik

1. Pengertian Belajar

Gagne dan Briggs dalam Tarjo (2004:65) “belajar dinyatakan sebagai seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat dari lingkungan menjadi beberapa tahapan pengolahan informasi yang diperlukan untuk memperoleh kapabilitas yang baru”.

Sebagaimana dikemukakan Sumiati (2008:54) “belajar pada dasarnya merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi dari adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya”. Ciri bahwa seseorang telah melakukan suatu proses belajar, adalah adanya tingkah laku yang reatif permanen. Tingkah laku yang diperoleh sebagai hasil belajar dapat berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Menurut Divesta dan Thompson dalam Ajusril (2012:25) “belajar adalah perubahan tingkah laku yang permanen sebagai hasil pengalaman, suatu perubahan tingkah laku dapat dilihat ketika seorang anak memperlihatkan tingkah laku yang baru dan tingkah laku sebelumnya pada waktu tertentu”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwasanya belajar adalah proses yang berlangsung dalam diri seseorang sebagai akibat hubungan timbal balik atau interaksi individu dengan lingkungannya. Proses yang dilakukan dengan kesadaran untuk

meningkatkan kemampuannya baik dalam pengetahuan, sikap dan pandangan hidup, maupun keterampilan dan daya cipta (kreatifitas). Dalam proses belajar siswa harus mengembangkan kemampuan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor, yaitu dengan memperhatikan dari segi pemahamannya terhadap materi atau bahan pelajaran yang telah diberikan (aspek kognitif), maupun dari segi penghayatan (aspek afektif), serta pengalaman (aspek psikomotor).

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan “suatu proses yang kompleks atau rumit, namun maksud yang sama, yaitu memberikan pengalaman belajar kepada siswa sesuai tujuan. Tujuan yang hendak dicapai sebenarnya merupakan acuan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran (Bruce, dkk dalam Sumiati, 2008:3)”. Menurut Sanjaya dalam Wisdiarman (2012:1) “Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber daya yang ada sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Jadi, dapat dikatakan bahwa pembelajaran itu merupakan suatu kegiatan atau upaya membantu para siswa mengembangkan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan dalam suatu bidang tertentu. Kegiatan ini diemban guru agar siswa dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3. Pembelajaran Seni Rupa

Pendidikan Seni Budaya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran, dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragambudaya Nusantara dan mancanegara.

Materi ajar Seni Budaya tidak terlepas dari tujuan pembelajaran standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD). Pendidikan Seni Budaya dilaksanakan dalam bentuk kegiatan berekspresi (berkreasi) dan berapresiasi seni, maka dalam kurikulum tersebut ditetapkan dua standar kompetensi (SK) untuk bidang Seni Rupa, yaitu mengapresiasi karya seni rupa dan mengekspresikan diri melalui karya Seni Rupa. Standar kompetensi mengapresiasi Seni Rupa mencakup kemampuan mengidentifikasi dan menampilkan sikap apresiasi terhadap karya Seni Rupa. Standar kompetensi mengekspresikan diri melalui karya Seni Rupa mencakup kemampuan menciptakan karya Seni Rupa serta melaksanakan pameran Seni Rupa. Kemampuan-kemampuan tersebut dirumuskan menjadi sejumlah kompetensi dasar (KD) yang meliputi berbagai cabang Seni Rupa (seni murni dan

terapan) dan cakupan wilayah (lokal/daerah setempat, Nusantara, dan mancanegara).

Direktorat Pendidikan Menengah Umum, Depdiknas (2004:6) “pembelajaran Seni Rupa di sekolah mengembangkan kemampuan siswa dalam berkarya seni yang bersifat visual dan rabaan”. Pembelajaran Seni Rupa memberikan kemampuan bagi siswa untuk memahami dan memperoleh kepuasan dan menanggapi karya Seni Rupa ciptaan sendiri maupun karya Seni Rupa ciptaan orang lain. Melalui pengalaman berkarya, siswa memperoleh pemahaman tentang berbagai media, baik media untuk Seni Rupa dwimatra maupun Seni Rupa trimatra.

Fungsi dan tujuan pendidikan Seni Rupa erat kaitannya dengan konsep pembelajaran Seni Rupa. Menurut Ismiyanto dalam Ilmiyati, (2013:19), fungsi pembelajaran Seni Rupa adalah sebagai berikut.

Fungsi pembelajaran Seni Rupa adalah (1) sebagai media ekspresi, (2) sebagai media komunikasi, (3) sebagai media pengembangan kreativitas, (4) sebagai media pengembangan sensitivitas, (5) sebagai media pengembangan hobi dan bakat, dan (6) sebagai media rekreasi.

Selanjutnya Ismiyanto dalam Ilmiyati (2013:19) menjelaskan tiga tujuan pembelajaran seni yaitu sebagai berikut.

Tiga tujuan pembelajaran seni yaitu (1) mengembangkan kreativitas dan sensitivitas peserta didik, (2) meningkatkan kapasitas dan kualitas pengetahuan kesenian peserta didik, dan (3) meningkatkan keterampilan peserta didik.

Tujuan dari pendapat ahli tersebut sesuai dengan tujuan mata pelajaran Seni Budaya yang tercantum pada KTSP. Mata pelajaran Seni Budaya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1) Memahami konsep dan pentingnya Seni Budaya, (2) Menampilkan sikap apresiasi terhadap Seni Budaya, (3) Menampilkan kreativitas melalui Seni Budaya, dan (4) Menampilkan peran serta dalam Seni Budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Seni Rupa mencakup Apresiasi Seni Rupa dan mengekspresikan diri melalui kegiatan berkarya Seni Rupa.

4. Hasil Belajar

Menurut Wisdiarman (2012:47), menjelaskan tujuan pembelajaran sebagai berikut.

Tujuan pembelajaran adalah rumusan pernyataan mengenai kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan dimiliki atau dikuasai oleh siswa setelah ia melakukan proses belajar. Untuk melihat tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran tersebut dapat dinilai dari hasil belajar siswa yang mana diperoleh dari proses belajar.

Lebih lanjut Wisdiarman (2012:47-51) menjelaskan tentang tujuan pembelajaran berupa penilaian hasil belajar mencakup:

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan perilaku yang berhubungan dengan berfikir terdiri dari enam tingkatan, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif, berkaitan dengan nilai-nilai, sikap, interes, apresiasi dan penyesuaian perasaan sosial. Ranah afektif terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, memberikan respon, penilaian, organisasi dan pemeranan atau pelukisan waktu.
- c. Ranah psikomotorik, mencakup tujuan-tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (skill) yang bersifat manual dan motorik terdiri dari tujuh tingkatan yakni persepsi, kesiapan, respon terpimpin, mekanisme, kemahiran, penyesuaian, dan originasi.

Pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya yang dimiliki seseorang tidak dapat diidentifikasi, karena ini merupakan kecenderungan perilaku saja. Hal ini dapat diidentifikasi bahkan dapat diukur penampilan (behavioral performance). Penampilan ini dapat berupa kemampuan menjelaskan, menyebutkan sesuatu, atau melakukan suatu perbuatan. Jadi, hasil belajar dapat diidentifikasi melalui penampilan. Namun demikian, “individu dapat dikatakan telah melalui proses belajar, meskipun pada dirinya hanya ada perubahan dalam kecenderungan berperilaku” (De Cecco & Z Crawford dalam Sumiati, 2008:38). Menurut Eswendi (2012:39) “hasil belajar adalah hasil perubahan kemampuan: kognitif, afektif dan/atau psikomotor setelah melakukan kegiatan belajar”.

Hasil belajar itu dapat diketahui dengan mengadakan evaluasi atau penilaian hasil belajar, dimana evaluasi tersebut merupakan bagian dari proses belajar. Wisdiarman (2012:82) “evaluasi pembelajaran adalah penilaian terhadap pertumbuhan dan kemajuan peserta didik ke arah pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan”. Hal ini berarti dengan adanya evaluasi dapat dibuktikan dan diukur sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Di samping itu dengan adanya evaluasi pembelajaran, maka keberhasilan dan efektifitas belajar mengajar yang dilakukan dapat pula diketahui. Hasil evaluasi ini dapat dinyatakan secara kuantitatif dan kualitatif yang man disebut sebagai hasil belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa yaitu berupa perubahan pengetahuan, tingkah laku, dan keterampilan setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar merupakan acuan dalam menentukan kemampuan siswa dari ranah kognitif, ranah psikomotor dan ranah afektif.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar pada dasarnya tidak terlepas dari bagaimana peristiwa atau proses belajar itu berlangsung, dan dalam proses itu sendiri banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sanjaya (2009:50) “beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan proses belajar diantaranya adalah faktor guru, siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan”.

Menurut Arikunto (2010:5) “Unsur-unsur yang berfungsi sebagai faktor penentu dalam kegiatan belajar antara lain siswa, guru, bahan pelajaran, metode mengajar dan sistem evaluasi, sarana penunjang dan sistem administrasi”.

Jadi, berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal diantaranya adalah siswa, guru, bahan pelajaran, alat dan media yang tersedia, metode mengajar, sistem evaluasi, dan sistem administrasi, serta faktor lingkungan.

6. Metode Pembelajaran

Sudjana dalam Wisdiarman (2012:65) “metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa

pada saat berlangsungnya pembelajaran”. Fransesco dalam Tarjo (2004:126) “*method doesnt means step by step of a process, nor how to do it. It is broader, deeper, farther teaching than all that*”. Yang mana berarti metode bukan sekedar cara atau tahapan-tahapan langkah dari suatu proses tetapi juga lebih dari itu.

Menurut Djamarah dalam Tarjo (2004:126) menyatakan, bahwa metode memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- a. Alat motivasi ekstrinsik, stimulator, kondisi eksternal yang terkendali.
- b. Sebagai strategi pengajaran, yang dapat divariasikan dan disesuaikan kebutuhan belajar siswa.
- c. Alat mencapai tujuan, untuk melicinkan jalan dalam mencapai tujuan belajar siswa.

Dari pendapat di atas menjelaskan bahwa guru sebagai orang yang bertanggung jawab harus mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar dengan hasil belajar yang maksimal, dan juga keterlibatan siswa untuk memproseskan cara perolehannya. Oleh karena itu guru harus mampu menetapkan metode mengajar yang paling efektif dan efisien sesuai dengan kondisinya, dan kemudian menetapkan alat-alat atau sumber-sumber yang diperlukan untuk memberikan kegiatan dan pengalaman belajar siswa sesuai dengan tujuan interaksional.

7. Metode Pembelajaran *Project Based Learning*

Proyek menjadi inti dari model PjBL ini, Hiscocks dalam Yance, dkk (20013:49) menyatakan bahwa

Project an activity where the participants have some degree of choice in the out come the result is complete and functional,

that is, it has a beginning, middle and end, usually, it spans multiple lab periods and requires work outside scheduled lab periods.

Kutipan tersebut dapat diartikan sebagai berikut : Proyek adalah aktivitas dimana partisipan memiliki beberapa tingkatan hasil, hasilnya komplit dan fungsional, memiliki awal, pertengahan dan akhir, biasanya membutuhkan waktu untuk praktikum labor dan pencarian data.

Menurut Waras dalam Yance, dkk (20013:49) menyatakan,

PjBL merupakan proyek yang memfokuskan pada pengembangan produk atau unjuk kerja (*Performance*), dimana siswa melakukan kegiatan mengorganisasi kegiatan belajar kelompok, melakukan pengkajian atau penelitian, memecahkan masalah, dan mensintesis informasi.

Metode proyek merupakan “suatu teknik instruksional yang melibatkan penggunaan alat dan bahan yang diusahakan oleh siswa secara perorangan atau kelompok kecil siswa, untuk mencari jawaban terhadap suatu masalah dengan perpaduan teori-teori dari berbagai bidang studi (Dahar dalam Pratiwi, 2010:210-211)”. *Project based-learning* merupakan “salah satu metode pembelajaran yang berasal dari pendekatan konstruktivis yang mengarah pada upaya *problemsolving* (Doppelt dalam Rais, 2010:247)”.

Menurut Thomshon dalam Ambarwati (2014:16)

Metode pembelajaran berbasis proyek (MPBP) merupakan suatu metode pembelajaran yang menyangkut pemusatan pertanyaan dan masalah yang bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi, dan menutup dengan presentasi produk nyata.

“Pembelajaran proyek yang mementingkan kerjasama ini, harus ada permasalahan kesenirupaan sebagai tantangan untuk diinvestigasi. Peserta

didik mendesain proses pemecahan masalah itu sebagai solusi yang disepakati bersama oleh peserta didik dan guru (Bangun, dkk., 2014:9)”. Metode pembelajaran berbasis proyek “memiliki lima langkah, yaitu: (1) menetapkan tema proyek, (2) konteks belajar, (3) merencanakan aktivitas, (4) memproses aktivitas, dan (5) penerapan aktivitas untuk menerapkan proyek (Santayasa dalam Purbalaksmi dkk, 2013:4)”.

Berdasarkan teori di atas maka dalam pelaksanaan metode pembelajaran berbasis proyek pada Mata Pelajaran Seni Budaya khususnya Seni Rupa ini akan dilakukan tahapan sebagai berikut:

1) Menetapkan Tema Proyek

Tema proyek hendaknya memenuhi indikator indikator berikut: (a) memuat gagasan umum dan orisinal, (b) penting dan menarik, (c) mendeskripsikan masalah kompleks, (d) mencerminkan hubungan berbagai gagasan. Pada langkah pertama ini, yang lebih berperan adalah pengajar sebagai fasilitator untuk menetapkan tema yang akan dipelajari siswa selama proses pembelajaran.

2) Menetapkan Konteks Belajar

Konteks belajar hendaknya memenuhi indikator-indikator berikut: (a) pertanyaan-pertanyaan proyek mempersoalkan masalah dunia nyata, (b) mengutamakan otonomi siswa, (c) siswa mampu mengelola waktu secara efektif dan efisien, (d) siswa belajar penuh dengan kontrol diri, (f) mensimulasikan kerja secara profesional.

Pada tahap kedua ini siswa ditekankan untuk mampu mengeksplorasi kemampuannya dalam mengelola waktu dan bekerja secara kolaboratif.

3) Merencanakan Aktivitas-Aktivitas

Pengalaman belajar terkait dengan merencanakan proyek adalah sebagai berikut: (a) membaca, (b) meneliti, (c) observasi, (d) interviu, (e) merekam, (f) mengunjungi obyek yang berkaitan dengan proyek, (g) akses internet. Untuk tahap ketiga ini, sudah memberikan kontribusi pada kemampuan berpikir kreatif siswa, khususnya pada keluwesan dan kelancaran.

Siswa yang telah diberikan tema akan memiliki kesempatan untuk mencari sumber untuk mendisain proyek

yang akan mereka kerjakan. Penelitian ini menekankan pada proyek berupa portofolio atau rangkuman hasil penelitian.

4) Memproses Aktivitas-Aktivitas

Memproses aktivitas meliputi antara lain: (a) penyusunan konsep perancangan, (b) membuat sketsa-sketsa alternatif, (b) menentukan alternatif terpilih, (c) mewujudkan konsep dalam gambar kerja. Langkah ini memberikan kontribusi terhadap kinerja ilmiah siswa, sebab dalam langkah ini indikator pertama kinerja ilmiah yaitu merencanakan dan merancang dapat terlaksana dalam tahapan ini.

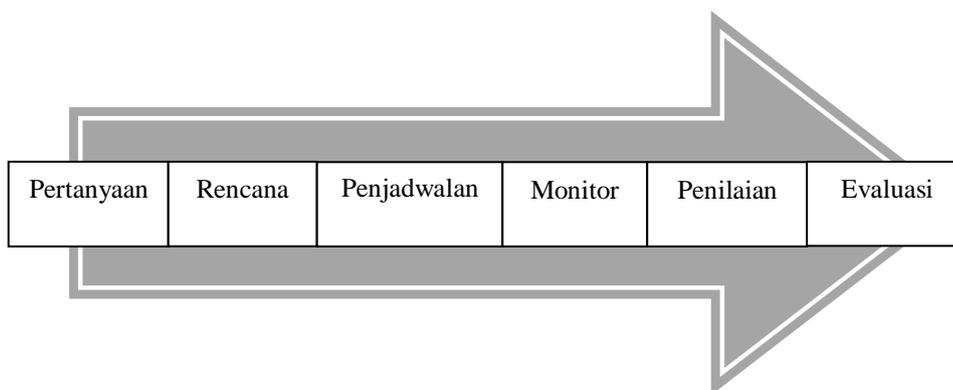
Perencanaan yang dilakukan mahasiswa sejalan pada tahap ketiga, hanya saja pada tahapan ini perencanaan lebih dibuat mengkhusus, seperti pembuatan langkah-langkah praktik. Disini juga diperlukan adanya kemampuan berpikir kreatif pada indikator elaborasi.

5) Penerapan Aktivitas-Aktivitas untuk Menyelesaikan Proyek

Langkah-langkah yang dilakukan, adalah: (a) mencoba mengerjakan proyek berdasarkan sketsa, (b) menguji langkah-langkah yang telah dikerjakan dan hasil yang diperoleh, (c) mengevaluasi hasil yang telah diperoleh, (d) merevisi hasil yang telah diperoleh, (e) mengklasifikasi hasil terbaik.

Langkah kelima juga masih memberikan kontribusi pada kinerja ilmiah, yaitu menggunakan peralatan, pelaksanaan pengukuran, observasi dan pencatatan data, interpretasi dan tanggungjawab.

Menurut Abdullah (2014:180), “beberapa tahapan utama yang perlu dilakukan dalam PjBL, yaitu: 1) mengajukan pertanyaan; 2) membuat perencanaan; 3) menyusun penjadwalan; 4) memonitor pembuatan proyek; 5) melakukan penilaian; 6) evaluasi.”



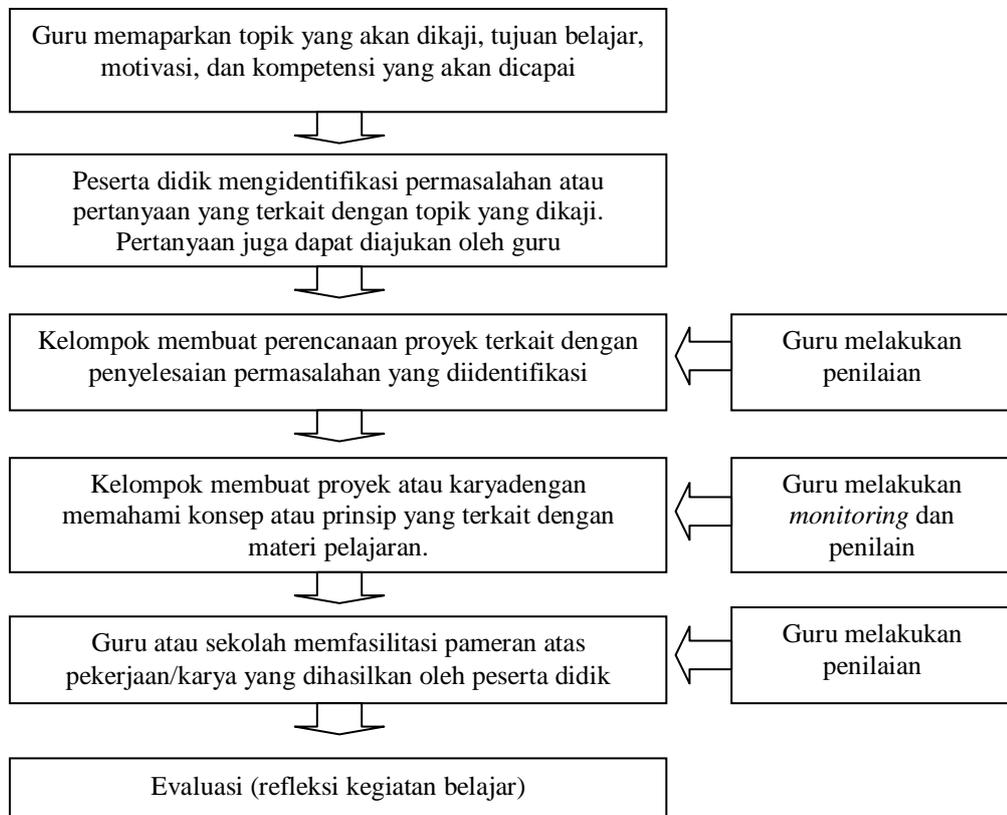
Gambar1. Bagan Tahapan Pelaksanaan PjBL secara Umum

Selanjutnya Abdullah (2014:181-182), tahapan tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

- 1) *Penyajian masalah*. Permasalahan diajukan dalam bentuk pertanyaan. Pertanyaan awal yang diajukan adalah pertanyaan essensial (penting) yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam belajar. Permasalahan yang dibahas adalah permasalahan relevan untuk siswa agar mereka terlibat secara mental.
- 2) *Membuat perencanaan*. Guru perlu merencanakan standar kompetensi yang akan dikaji ketika membahas permasalahan. Kompetensi yang dikaji sebaiknya mencakup konsep penting yang ada dalam kurikulum. Guru seharusnya melibatkan siswa dalam bertanya, membuat perencanaan, dan melengkapi rencana kegiatan pembuatan proyek/karya. Tahapan ini melibatkan guru dan siswa dalam melakukan curah pendapat yang mendukung inkuiri untuk penyelesaian permasalahan.
- 3) *Menyusunan penjadwalan*. Siswa harus membuat penjadwalan pelaksanaan proyek yang disepakati bersama guru. Siswa mengajukan tahapan pengerjaan proyek dengan menetapkan acuan yang akan dilaporkan pada setiap pertemuan di kelas.
- 4) *Memonitor pembuatan proyek*. Pelaksanaan pekerjaan siswa harus dimonitor dan difasilitasi prosesnya, paling sedikit dua tahapan yang dilakukan oleh siswa (checkpoint). Fasilitasi juga perlu dilakukan adalah memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja di laboratorium atau fasilitas lainnya jika dibutuhkan. Guru perlu melakukan mentoring pelaksanaan proses, serta menyediakan rubrik dan instruksi tentang apa yang harus dilakukan untuk setiap konten pembelajaran.

- 5) *Melakukan penilaian*. Penilaian dilakukan secara autentik dan guru perlu memvariasikan jenis penilaian yang digunakan. Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan melakukan penyelidikan, dan kemampuan menerapkan keterampilan membuat produk atau karya.
- 6) *Evaluasi*. Evaluasi yang dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada siswa dalam melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan baik secara individual maupun kelompok. Siswa perlu berbagi perasaan dan pengalaman, mendiskusikan apa yang sukses, mendiskusikan apa yang dirubah, dan berbagi ide yang mengarah pada inkuiri baru.

Tahapan pembelajaran PjBL secara umum digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Bagan Tahapan Pembelajaran PjBL

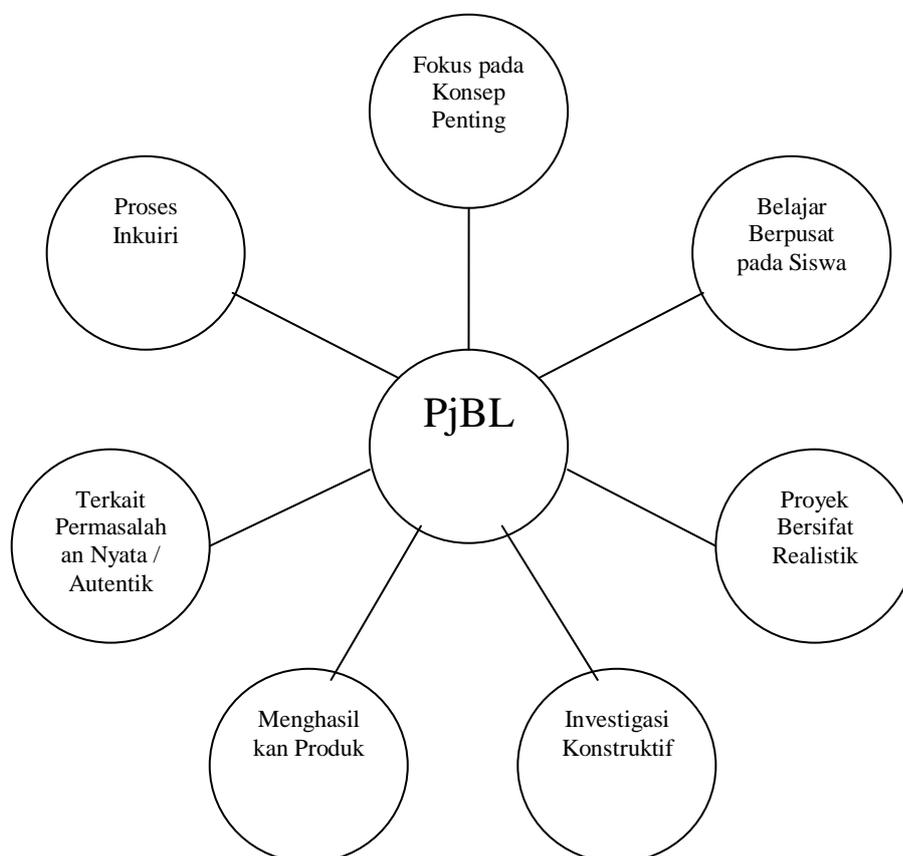
Menurut J.W Thomas dalam Abdullah (2014:173), dikemukakan beberapa karakteristik penting PjBL, yaitu sebagai berikut.

- 1) Fokus pada permasalahan untuk penugasan konsep penting dalam pelajaran.
- 2) Pembuatan proyek melibatkan siswa dalam melakukan investigasi konstruktif
- 3) Proyek harus realistis
- 4) Proyek yang direncanakan oleh siswa.

Sementara itu, menurut Strippling, dkk dalam Abdullah (2014:173-174), karakteristik PjBL yang efektif adalah sebagai berikut.

- 1) Mengarahkan siswa untuk menginvestigasi ide dan pertanyaan penting
- 2) Merupakan proses inkuiri
- 3) Terkait dengan kebutuhan dan minat siswa
- 4) Berpusat pada siswa dengan membuat produk dan melakukan presentasi secara mandiri
- 5) Menggunakan keterampilan berpikir kreatif, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan, dan menghasilkan produk.
- 6) Terkait dengan permasalahan dan isu dunia nyata yang autentik.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, berikut ini dideskripsikan karakteristik penting PjBL.



Gambar 3. Bagan Karakteristik PjBL

Menurut Thomas sebagaimana yang dikutip Wena dalam Putriari (2013:15-16), PjBL memiliki prinsip sebagai berikut.

- 1) Prinsip sentralistis (*centrality*) menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana peserta didik belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Oleh karena itu, kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran di kelas.
- 2) Prinsip pertanyaan penuntun (*driving question*) berarti bahwa kerja proyek berfokus pada pertanyaan atau

permasalahan yang dapat mendorong peserta didik untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama.

- 3) Prinsip investigasi konstruktif (*constructive investigation*) merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Penentuan jenis proyek haruslah dapat mendorong peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri untuk memecahkan persoalan yang dihadapinya. Dalam hal ini guru harus mampu merancang suatu kerja proyek yang mampu menumbuhkan rasa ingin meneliti, rasa untuk berusaha memecahkan masalah, dan rasa ingin tahu yang tinggi.
- 4) Prinsip otonomi (*autonomy*) dalam pembelajaran berbasis proyek dapat diartikan sebagai kemandirian peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri, bekerja dengan minimal supervisi, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, lembar kerja peserta didik, petunjuk kerja praktikum, dan yang sejenisnya bukan merupakan aplikasi dari PjBL. Dalam hal ini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk mendorong tumbuhnya kemandirian peserta didik.
- 5) Prinsip realistik (*realism*) berarti bahwa proyek merupakan sesuatu yang nyata. PjBL harus dapat memberikan perasaan realistik kepada peserta didik dan mengandung tantangan nyata yang berfokus pada permasalahan autentik, tidak dibuat-buat, dan solusinya dapat diimplementasikan di lapangan.

Menurut Putriari (2013:16) kelebihan dari metode *Project Based*

Learning adalah sebagai berikut.

Beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari PjBL yaitu: (1) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (2) membuat peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran, (3) meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi, (4) meningkatkan aspek kolaboratif pada diri peserta didik, (5) melatih peserta didik dalam mengorganisasikan proyek dan membuat alokasi waktu.

Menurut Abdullah (2014:177) beberapa keuntungan menggunakan pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong mereka untuk melakukan pekerjaan penting
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah
- 3) Membuat siswa lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks
- 4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama
- 5) Mendorong siswa mempraktikkan keterampilan berkomunikasi
- 6) Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber daya
- 7) Memberikan pengalaman kepada siswa dalam mengorganisasi proyek, mengalokasikan waktu, dan mengelola sumber daya seperti peralatan dan bahan untuk menyelesaikan tugas
- 8) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata
- 9) Melibatkan siswa untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.
- 10) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah metoda pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

8. Metode Pembelajaran Konvensional (Ceramah)

Seorang guru dituntut untuk menguasai metode pembelajaran, karena akan dapat memberikan nilai tambahan bagi anak didiknya. Salah satu metode pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah metode pembelajaran konvensional (Supriandie dan Darmawan,

2012:134). Dan dapat diketahui bahwa metode konvensional adalah metode yang biasa dipakai guru pada umumnya atau sering dinamakan metode tradisional.

Metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan metode tradisional, karena sejak dahulu metode ini telah digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam berinteraksi, namun penggunaannya sangat populer. Menurut Taniredja, dkk (2012:45) “ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik”. Ceramah juga “sebagai kegiatan yang memberikan informasi dengan kata-kata yang sering mengaburkan dan kadang-kadang ditafsirkan salah (Sagala dalam Taniredja, dkk, 2012:45)”.

Menurut Taniredja, dkk (2012:45) kelebihan dan kelemahan metode ceramah adalah:

- 1) Kelebihan metode ceramah:
 - a. Cepat untuk menyampaikan informasi,
 - b. Dapat menyampaikan informasi dalam jumlah banyak dengan waktu singkat kepada sejumlah besar pendengar.
- 2) Kelemahan metode ceramah :
 - a. Komunikasi yang terjadi hanya satu arah. Akibatnya apabila metode ini diterapkan secara murni, siswa menjadi pasif karena tidak diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat atau bertanya.
 - b. Pendidik mengalami kesukaran untuk memenuhi kebutuhan individual pendengar yang heterogen.
 - c. Siswa tidak diberi kesempatan untuk berpikir dan berperilaku kreatif.

B. Penelitian yang Relevan

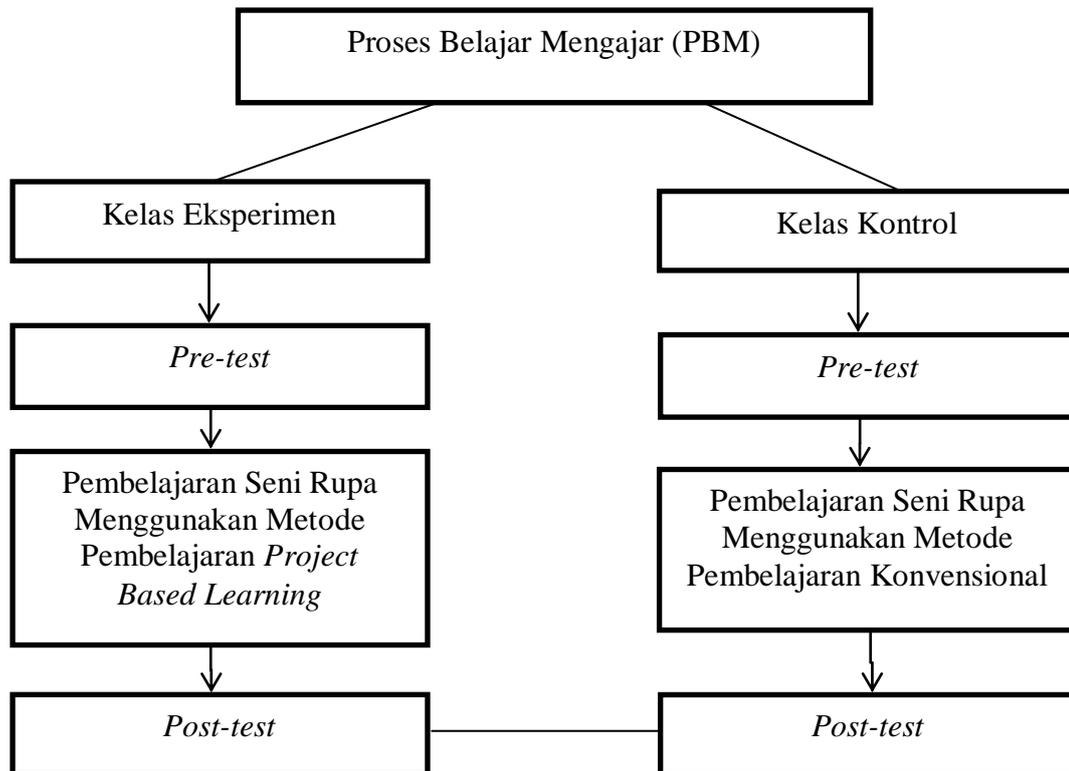
Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Almes Gangga (2013) dengan hasil penelitiannya bahwa meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa dengan pembelajaran *Project Based Learning* pada standar kompetensi perbaikan ringan rangkaian kelistrikan dan instrument kelas XI TOSM I di SMKN 1 Koto XI Tarusan.
2. Marinda Ditya Putriari (2013) dengan hasil penelitiannya bahwa pembelajaran *Project Based Learning* efektif pada pencapaian kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas X SMK materi program linear.

Penelitian di atas memiliki relevansi yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu penggunaan pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran siswa dan guna meningkatkan kekreatifitasan serta minat belajar siswa.

C. Kerangka Konseptual

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengatasi persoalan pembelajaran di kelas sehubungan dengan penggunaan metode pembelajaran *project based learning* terhadap pembelajaran Seni Rupa. Dan juga penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan antara hasil belajar menggunakan metode *Project Based Learning* dengan metode konvensional dalam pembelajaran Seni Rupa siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok.



Gambar 4. Bagan Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar menggunakan metode *Project Based Learning* dengan metode konvensional dalam pembelajaran Seni Rupa siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok.
2. H_a : Terdapat perbedaan antara hasil belajar menggunakan metode *Project Based Learning* dengan metode konvensional dalam pembelajaran Seni Rupa siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis data dan pembahasan, maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar menggunakan metode *Project Based Learning* dengan metode konvensional dalam pembelajaran seni rupa siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan metode *Project Based Learning* yaitu 86.70, sedangkan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol menggunakan metode konvensional yaitu 79.23. Berdasarkan perhitungan diketahui $t_{hitung} = 18.369$ dan $t_{tabel} = 2.040$ pada taraf $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan membuktikan bahwa H_a di terima dan H_o ditolak dengan pernyataan terdapat perbedaan antara hasil belajar menggunakan metode *Project Based Learning* dengan metode konvensional dalam pembelajaran Seni Rupa siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok. Dan juga membuktikan bahwa penerapan metode *Project Based Learning* berhasil dalam pembelajaran Seni Rupa mata pelajaran Seni Budaya.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan diatas sebagai saran peneliti yang diharapkan adalah dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu inovasi metode pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan memvariasikan berbagai metode pembelajaran yang

menyenangkan bagi siswa agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Salah satunya penggunaan metode pembelajaran *Project Based Learning* yang menekankan siswa untuk saling bekerjasama dan membantu serta memberikan dorongan motivasi antar siswa agar bisa menyelesaikan tugas yang harus dicapai bersama-sama. Hal ini terbukti bahwa dengan adanya penggunaan PjBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran, meningkatkan keterampilan siswa dalam memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi, meningkatkan aspek kolaboratif pada diri siswa, dan melatih siswa dalam mengorganisasikan proyek dan membuat alokasi waktu.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Ridwan Sani. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ajusril, dan Efrizal. 2012. *Kurikulum dan Bahan Ajar*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Ambarwati, Dwi Retno Sri. 2014. Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mata Kuliah Desain Interior I. (*Laporan Penelitian Mandiri*). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
Sumber: <http://www.google.com/dwi-retno-sri-ambarwati-ssn-msn%2F1poran-pnelitian-project-based-learning.pdf> (diakses tanggal 15 Juli 2014)
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bangun, Sem Cornelyus, dkk. 2014. *Seni Budaya*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Eswendi. 2012. *Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa*. Fakultas Bahasa dan Seni: Jurusan Seni Rupa.
- Ilmiyati, Raphita. 2013. Pemanfaatan Tinta Dan Pastel (Mixed Media) Untuk Pembelajaran Seni Lukis Dikelas VIII SMP N 3 Doro Kabupaten Pekalongan. (*Skripsi*). Semarang: Program Sarjana S1 Universitas Negeri Semarang.
- Mahanal, Susriyati, dkk. 2009. *Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada Materi Ekosistem terhadap Sikap dan Hasil Belajar Siswa SMAN 2 Malang*.
Sumber: http://www.ummetro.ac.id/file_jurnal/1%20Susriyati%20Univ.Negeri%20Malang.pdf (diakses tanggal 15 Juli 2014)
- Pratiwi, Astuti Dwi. 2010. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dengan Metode Proyek dan Resitasi Ditinjau dari Kreativitas dan Konsep Diri (*Self Concept*) Siswa. (*Skripsi*). Surakarta: Program Strata 1 Universitas Sebelas Maret.
Sumber: <http://eprints.uns.ac.id/3569/1/130490508201002371.pdf> (diakses tanggal 15 Juli 2014)

- Purbalaksmi, dkk. 2013 *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Seni Rupa*. Volume 4 Tahun 2013.
- Putriari, Marinda Ditya. 2013. Keefektifan *Project Based Learning* pada Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas X SMK Materi Program Linear. (*Skripsi*). Semarang: Program Strata 1 Universitas Negeri Semarang. Sumber: <http://lib.unnes.ac.id/18796/1/4101409015.pdf> (diakses tanggal 15 Juli 2014)
- Rais. 2010. Model Project Based-Learning sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Pendidikan dan Pengajaran*. Jilid 43 Nomor 3. 246-252.
- Sanjaya,Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 2002.*Metoda Statistika*. Bandung: Transisto.
- Sumiati, dan Asra. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tarjo, Enday. 2004. *Strategi Belajar-Mengajar Seni Rupa* Padang: Universitas Negeri Padang.
- Universitas Negeri Padang. 2012. *Panduan Penyelesaian Tugas Akhir Seni Rupa*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Wisdiarman. 2012. *Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Yance, Rinta Doski, dkk. Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Batipuh Kabupaten Tanah Datar. *Pillar of Physics Education*. Volume 1 April 2013. 48-54.