

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA KELAS VII SMPN 34 PADANG**

ARTIKEL



**Oleh:
FATIHAH
15020005/2015**

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

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA KELAS VII SMPN 34 PADANG**

Fatijah

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Fatijah untuk persyaratan wisuda
periode Juni 2019 dan telah diperiksa/disetujui oleh pembimbing

Padang, 6 Mei 2019

Dosen Pembimbing



Drs. Abd. Hafiz, M.Pd

NIP. 19590524.198602.1.001

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar seni budaya bidang seni rupa yang dilihat dari perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* nilainya lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

Abstract

The research aimed to find out whether project based learning effects more in the students learning arts outcome rather than conventional learning models which is seen from differences in learning outcomes of students taught using *Project Based Learning* learning models with student learning outcomes using conventional learning models. The research used quantitative research by having experiment method. The finding showed that students who used project based learning had higher scores rather than who used conventional based learning.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA KELAS VII SMPN 34
PADANG**

Fatijah¹, Hafiz²

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

FBS Universitas Negeri Padang

email: fatijah97@gmail.com

abstract

The research aimed to find out whether project based learning effects more in the students learning arts outcome rather than conventional learning models which is seen from differences in learning outcomes of students taught using Project Based Learning learning models with student learning outcomes using conventional learning models. The research used quantitative research by having experiment method. The finding showed that students who used project based learning had higher scores rather than who used conventional based learning.

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

A. Pendahuluan

Pada kurikulum 2013 Seni Budaya menjadi pilihan perubahan nilai-nilai luhur budaya. Secara umum Seni Budaya memiliki tujuan untuk mengawal perkembangan kedewasaan peserta didik yang berbasis budaya melewati aktivitas ekspresi, kreasi, dan apresiasi.

Seni Rupa dibagi menjadi seni murni dan seni terapan. Soedarso dalam Yuni (2016: 3) menyatakan bahwa tujuan pendidikan Seni Rupa adalah: (1) mengembangkan sensitivitas dan kreativitas, (2) memfasilitasi

¹ Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa

² Pembimbing, dosen FBS Universitas Negeri Padang

peserta didik agar bisa berkreasi melalui bahasa rupa, dan (3) membekali siswa agar menjadi pribadi yang sempurna sehingga bisa berpartisipasi di masyarakat.

Kunandar dalam Oktavira (2018:3) memaparkan, hasil belajar adalah kompetensi pelajar sesudah menjalani kegiatan belajar. Sehingga hasil pembelajaran dijadikan tolak ukur dalam menentukan kemampuan siswa. Sagala (2011:180-190) menyatakan bahwa ada 2 hal yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran siswa yakni dari internal dan eksternal. Dari internal yaitu bakat, kecerdasan, minat, dan kemampuan kognitif sedangkan dari eksternal yaitu program, model pembelajaran, kurikulum, sarana dan prasarana, guru.

Di dalam kegiatan pembelajaran diperlukan pendekatan, teknik, metode atau model pembelajaran. Efrimal, dkk (2017: 50) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan taktik penyajian yang biasanya dipakai pendidik untuk kegiatan belajar mengajar supaya tercapai tujuan dari pembelajaran yang diharapkan.

Model pembelajaran sangat diperlukan baik untuk pendidik maupun peserta didik. Bagi pendidik, model pembelajaran merupakan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran. Bagi siswa, bisa memudahkan untuk memahami materi pelajaran.

Model konvensional biasanya menggunakan metode ceramah yang dilanjutkan dengan menjelaskan materi, kemudian memberi siswa tugas atau latihan. Siswa hanya diarahkan untuk duduk, dengar, diam dan mencatat

perkataan guru yang mengakibatkan peserta didik memiliki tingkat partisipasi yang rendah dalam belajar. Peserta didik menjadi pasif karena kurang diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat atau bertanya. Akibatnya hasil belajar siswa rendah ketika diberi tugas dan siswa yang mampu mengerjakannya hanya beberapa orang saja.

Rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa sebab, termasuk di dalamnya ketidaktepatan model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran belum bisa mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki siswa karena siswa tidak dituntut menjadi siswa yang aktif tetapi pasif. Akibatnya banyak siswa yang memilih untuk diam ketika ada materi yang belum dipahami. Mereka takut bertanya dan takut mengemukakan pendapat. Sehingga apabila siswa diberi tugas mereka kurang serius dalam mengerjakannya. Terlebih ketika siswa diberi tugas praktik, banyak siswa yang tidak menyelesaikan tugas tepat waktu. Selain itu siswa sering ke luar masuk pada saat pelajaran berlangsung. Siswa juga kurang memperhatikan saat guru menerangkan, ada yang bercerita dengan teman yang di sampingnya serta ada juga yang mengerjakan tugas selain dari mata pelajaran Seni Budaya. Ketika guru memerintahkan agar mengumpulkan tugas, banyak yang belum menyelesaikan tugas. Hal ini tentunya akan menyebabkan siswa semakin tidak paham akan materi yang disampaikan. Oleh karena itu untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, guru dianjurkan menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan serta keterampilan yang dimiliki.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis memilih model pembelajaran yang bisa berkreasi, berinovasi, dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya, bukan hanya kemampuan intelektual, tapi juga fisik, sosial, emosi dan spiritualnya. Salah satu solusinya yaitu dengan cara menggunakan model berbasis proyek.

Model berbasis proyek bisa diartikan terpusat pada konsep utama materi pokok pembelajaran, mengaitkan pengetahuan peserta didik untuk permasalahan yang lengkap, kegiatan belajar mengajar yang menginginkan peserta didik agar mencari tahu informasi untuk memecahkan persoalan, pengalaman peserta didik agar dapat mengolah sumber daya, yaitu bahan dan waktu (J.W. Moursund dalam Hosnan, 2014: 321). Dari pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar Seni Rupa yang dengan penerapan model *Project Based Learning*.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif. Uji coba terdiri atas kelas kontrol dan eksperimen. Kelas eksperimen memakai model *Project Based Learning*, sedangkan kelas kontrol tidak memakai *Project Based Learning*. Bentuk eksperimen yang diterapkan yaitu eksperimen semu. Tahap awal memakai *pre-test* supaya tahu kemampuan awal peserta didik sebelum dilakukan eksperimen.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 34 Padang sejumlah 9 kelas sebanyak 278 siswa. Dari 9 kelas tersebut, terdapat 1 kelas unggulan yaitu kelas VII.1 dan 6 kelas yang bukan unggulan yaitu kelas VII.2 sampai VII.9. Sample dipilih dengan teknik *simple random sampling*

C. Pembahasan

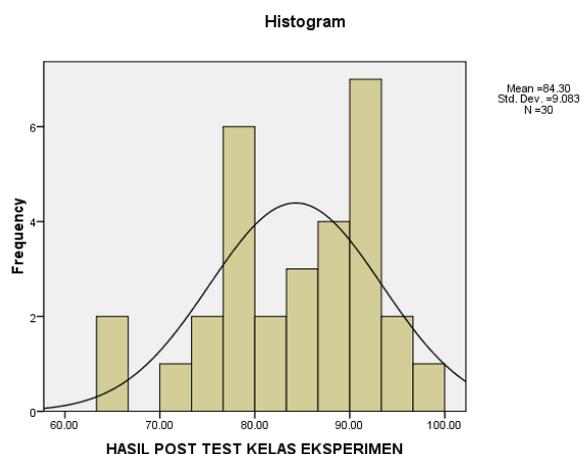
1. Distribusi Hasil Belajar Siswa

a. Kelas Ekperimen

Tabel. 1 Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No	Rentang Nilai	Eksperimen	
		F	%
1.	65 – 69	2	6,67
2.	70 – 74	3	10
3.	75 – 79	5	16,67
4.	80 – 84	5	16,67
5.	85 – 89	4	13,33
6.	90 – 94	8	26,67
7.	95 – 99	3	10
Jumlah		30	100
Mean		84,30	
Median		85	
Modus		93	
Standar Deviasi		9,08	
Minimum		65	
Maksimum		97	

Dari tabel tersebut menggambarkan bahwa siswa pada kelas eksperimen yaitu 30 orang memiliki mean 84,30 menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 78. Nilai tertinggi (maksimum) pada kelas eksperimen yaitu 97, nilai terendah (minimum) yaitu 65, dan modusnya yaitu 93.



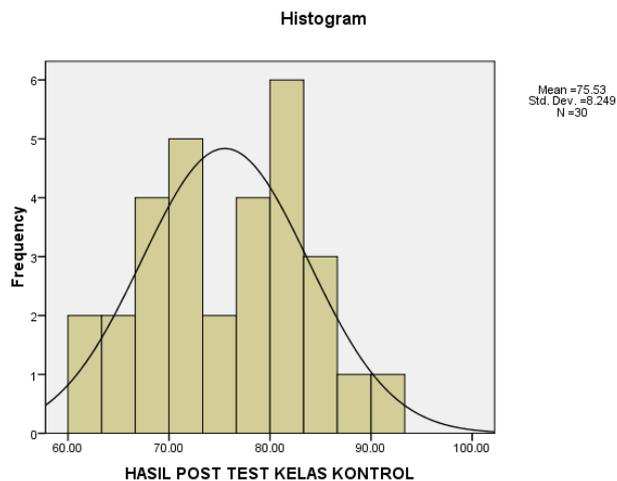
Gambar. 1 Grafik Histogram Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen

b. Kelas Kontrol

Tabel. 2 Hasil Belajar Kelas Kontrol

No	Rentang Nilai	Kontrol	
		F	%
	62 – 66	4	13,33
	67 – 71	8	26,67
	72 – 76	3	10
	77 – 81	7	23,33
	82 – 86	6	20
	87 – 91	1	3,33
	92 – 96	1	3,33
	Jumlah	30	100
	Mean	75,53	
	Median	76	
	Modus	71	
	Standar Deviasi	8,24	
	Minimum	62	
	Maksimum	92	

Dari tabel tersebut menggambarkan bahwa siswa pada kelas kontrol memiliki nilai mean 75,53 menunjukkan bahwa nilai kelas kontrol belum sampai atau melebihi KKM yaitu 78. Nilai tertinggi yaitu 92, nilai terendah yaitu 62, dengan modus 71.



Gambar. 2 Grafik Histogram Tes Hasil Belajar Kelas Kontrol

2. Analisis Induktif

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dibuat dengan pendistribusian dan pengelompokan data menggunakan program *SPSS*. Maksud uji normalitas yaitu supaya bisa menguji kenormalan distribusi data. Data yang bagus yaitu yang berdistribusi normal. Dan disebut normal apabila nilai $Sig > \alpha$. Nilai α adalah 0,05.

Tabel. 3 Uji Normalitas

	Hasil_Pre_Test_Kontrol	Hasil_Pre_Test_Eksperimen	Hasil_Post_Test_Kontrol	Hasil_Post_Test_Eksperimen
Kolmogorov-Smirnov Z	.628	.594	.595	.740
Asymp. Sig. (2-tailed)	.826	.872	.870	.645
a. Test distribution is Normal.				

Bisa dilihat signifikansi hasil belajar kelas eksperimen yakni 0,645 serta signifikansi kelas kontrol yakni 0,870. Bisa di tarik kesimpulan jika data memiliki distribusi yang normal karena nial $Sig > \alpha$.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dibuat supaya bisa menunjukkan *post-test* mempunyai variansi homogen atau tidak. Dalam pengujian homogenitas digunakan *One Way Anova* kriteria *Test of Homogeneity of Variances* (Sujarweni, 2014: 159).

Tabel. 4 Uji Homogenitas Data *Pre-Test*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.130	1	58	.719

Berdasarkan tabel di atas angka Sig pada pengetahuan awal kelas kontrol dan eksperimen berjumlah 0,719 artinya, angka Sig tersebut homogen karena $Sig > 0,05$.

Tabel. 5 Uji Homogenitas Data Hasil *Post-Test*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.335	1	58	.565

Tabel menunjukkan Sig pada *post-test* kelas kontrol dan eksperimen berjumlah 0,565 artinya, angka Sig tersebut homogen karena angka $Sig > 0,05$.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dibuat apabila uji normalitas memiliki distribusi normal dan uji *homogeneity* yang mempunyai varians homogen. Selanjutnya untuk menguji hipotesis digunakan Uji-t *independent sample t tes*.

1. Apabila Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa.
2. Apabila Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa.

Tabel. 6 Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.335	.565	-3.913	58	.000

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga bisa dikatakan H_a diterima dan H_0 ditolak.

D. Kesimpulan dan Saran

1. Hasil belajar siswa pada pelajaran Seni Rupa yang diuji cobakan model *Project Based Learning* lebih baik jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diuji cobakan model konvensional. Ini terbukti dari nilai mean *Post-Test* kelas eksperimen yaitu 84,30 sementara kelas kontrol yaitu 75,53.

2. Disarankan bagi pendidik untuk menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* karena sudah terbukti memberi dampak positif bagi siswa

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing Drs. Abd. Hafiz, M.Pd

Daftar Rujukan

- Efrimal, Ferdi dkk. 2017. Penggunaan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kecermatan dan Kreasi Seni Rupa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. Volume 7 Nomor 2. 50-51.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Oktavira, D., Awrus, S., & Hafiz, A. (2018). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Timpeh. *Serupa The Journal of Art Education*, 2018, 7.1.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Yuni, R. R., Jamilus, M. P., & Wisdiarman, M.P.(2017). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Rupa di SMA Negeri 1 Koto XI Tarusan. *Serupa The Journal of Art Education*, 5(1).