

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

**Jurnal**



**Susi Riantini**

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

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

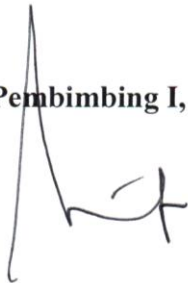
PERBEDAAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN METODE *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN METODE KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 KOTA SOLOK

SUSI RIANTINI

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi "*Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Metode Project Based Learning dengan Metode Konvensional dalam Pembelajaran Seni Rupa Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok*" untuk persyaratan wisuda periode September 2015 yang telah diperiksa dan disetujui oleh kedua dosen pembimbing.

Padang, 31 Agustus 2015

Pembimbing I,



Dr. Yahya, M.Pd.  
NIP. 19640107.199001.1.001

Pembimbing II



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

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 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 menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif eksperimen semu, dengan rancangan penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA N 2 Kota Solok. Kelas yang dipilih sebagai sampel penelitian adalah kelas X<sub>2</sub> sebagai kelas eksperimen dan kelas X<sub>3</sub> sebagai kelas kontrol, pemilihan sampel menggunakan teknik acak (*random sampling*). Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan bahwa nilai  $t_{hitung} = 18.369$  dan  $t_{tabel} = 2.040$ . Hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , hal ini membuktikan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> 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.

## Abstract

The purpose of this study was to know the differences of the learning result of the students by using project based learning and conventional learning in grade X of SMA N 2 Solok on Visual Art Education. This research applied used a quasi-experimental quantitative research which drafts Pretest-Posttest Control Group Design. The populations of this research were all students of class X SMAN 2 Solok. The samples of this research were class X<sub>2</sub> as experimental (PjBL) and class X<sub>3</sub> as control (conventional), the samples were taken by using random sampling techniques. Based on the hypothesis test conducted that the  $t_{value}=18.369$  and  $t_{table}=2.040$ . It means  $t_{value}>t_{table}$ , then H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>a</sub> is accepted, means that the average (*mean*) value of the experimental class and the control class are not identical or different. It can be concluded that there are the differences of the learning result of the students by using project based learning and conventional learning in grade X of SMA N 2 Solok on Visual Art Education.

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

**Susi Riantini<sup>1</sup>, Yahya<sup>2</sup>, Ramalis H.<sup>3</sup>**  
**Program Studi Pendidikan Seni Rupa**  
**FBS Universitas Negeri Padang**  
Email: [svirgo51@yahoo.com](mailto:svirgo51@yahoo.com)

**Abstract**

The purpose of this study was to know the differences of the learning result of the students by using project based learning and conventional learning in grade X of SMA N 2 Solok on Visual Art Education. This research applied used a quasi-experimental quantitative research which drafts Pretest-Posttest Control Group Design. The populations of this research were all students of class X SMAN 2 Solok. The samples of this research were class X<sub>2</sub> as experimental (PjBL) and class X<sub>3</sub> as control (conventional), the samples were taken by using random sampling techniques. Based on the hypothesis test conducted that the  $t_{\text{value}}=18.369$  and  $t_{\text{table}}=2.040$ . It means  $t_{\text{value}} > t_{\text{table}}$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, means that the average (mean) value of the experimental class and the control class are not identical or different. It can be concluded that there are the differences of the learning result of the students by using project based learning and conventional learning in grade X of SMA N 2 Solok on Visual Art Education.

**Keywords: Project Based Learning, Conventional Learning,  
Visual Art Education**

**A. Pendahuluan**

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 mengem-

---

<sup>1</sup> Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda Periode September 2015.

<sup>2</sup> Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

<sup>3</sup> Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

bangkan 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 kekreatifitasan 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 kreatifitas siswa. Hasil karya seni yang dibuat tersebut perlu ditindaklanjuti dengan kegiatan merancang dan menyajikan dalam sebuah pameran.

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 kesulitan 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.

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 dalam 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.

Menurut Bangun dkk (2014:9) “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”. 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 (Santyasa 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.

Berbeda dengan metode konvensional, seperti diketahui bahwa guru sangat banyak menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran Seni Rupa. 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)”.

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. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, yaitu penelitian untuk melihat dan meneliti adanya akibat setelah subjek dikenai perlakuan pada variabel bebasnya. Bentuk eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasi-experiment*), dengan rancangan penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Jadi penelitian eksperimen ini adalah penelitian yang melihat hubungan sebab akibat. Pada permulaan perlakuan kelas eksperimen maupun kontrol diberikan *pre-test*. Setelah itu kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan metode konvensional.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer berupa hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Solok pada semester II yang menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* dan yang tidak menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* (metode konvensional). Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif yang disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi sedangkan analisis induktif menggunakan uji normalitas, dan uji t dengan menggunakan SPSS versi 21.00, sedangkan uji homogenitas menggunakan uji F.

### C. Pembahasan

Deskripsi data angka mengenai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya yang menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* dan metode konvensional di SMA Negeri 2 Kota Solok dapat diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* dari dua kelompok kelas yang diuraikan pada tabel berikut ini :

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (*pre-test*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Skor <i>Pre-test</i>	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%
1	67	3	10.0	6	19.4
2	60	10	33.3	4	12.9
3	53	6	20.0	5	16.1
4	46	10	33.3	13	41.9
5	40	1	3.4	3	9.7
<b>Jumlah</b>		30	100.0	31	100.0
<b>Rata-rata</b>		53.96		52.42	
<b>Nilai Tertinggi</b>		67		67	
<b>Nilai Terendah</b>		40		40	
<b>Standar deviasi</b>		7.676		9.139	
<b>Varian</b>		58.930		83.518	

Sumber : Olah data SPSS V.21

Pada tabel distribusi frekuensi tes pengetahuan awal di atas dapat dilihat nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 53.96 dan standar deviasi yaitu 7.676 dengan varian yaitu 58.930. Skor tertinggi pada kelas eksperimen adalah 67 dengan jumlah sebanyak 3 orang persentase 10.0% dan skor terendah adalah 40 dengan jumlah sebanyak 1 orang dan persentase 3.4%. Sedangkan kelas kontrol diketahui nilai rata-ratanya yaitu 52.42 dan standar deviasi 9.139 dengan varian 83.518. Skor tertinggi pada kelas kontrol 67 sebanyak 6 orang persentase 19.4% dan skor terendah 40 sebanyak 3 orang dengan persentase 9.7%.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (*post-test*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Skor <i>Post-test</i>	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%
1	90	11	36.7	-	-
2	87	7	23.3	3	9.7
3	85	6	20.0	3	9.7
4	83	4	13.3	2	6.5
5	80	2	6.7	3	9.7
6	79	-	-	4	12.9
7	78	-	-	6	19.4
8	75	-	-	10	32.3
<b>Jumlah</b>		30	100.0	31	100.0
<b>Rata-rata</b>		86.70		79.23	
<b>Nilai Tertinggi</b>		90		87	
<b>Nilai Terendah</b>		80		75	
<b>Standar Deviasi</b>		3.120		4.080	
<b>Varian</b>		9.734		16.647	

*Sumber : Olah data SPSS V.21*

Pada tabel distribusi frekuensi tes hasil belajar di atas dapat dilihat nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 86.70 dan standar deviasi yaitu 3.120 dengan varian yaitu 9.734, nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 90 dengan jumlah sebanyak 11 orang persentase 36.7%, dan skor terendah adalah 80 dengan jumlah sebanyak 2 orang dan persentase 6.7%. Sedangkan kelas kontrol diketahui nilai rata-ratanya yaitu 79.23 dan standar deviasi 4.080 dengan varian 16.647. Skor tertinggi pada kelas kontrol 87 sebanyak 3 orang persentase 9.7% dan skor terendah 75 sebanyak 10 orang dengan persentase 32.3%,

Selanjutnya melakukan analisis data yang terdiri atas uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pada uji normalitas diketahui bahwa data terdistribusi normal dengan hasil analisis uji normalitas tes pengetahuan awal (*pre-test*) kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) kelas eksperimen adalah 0.117 dan kelas kontrol 0.184

(nilai signifikansi  $> 0.05$ ), dan hasil analisis uji normalitas hasil belajar (*post-test*) atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) kelas eksperimen adalah 0.105 dan kelas kontrol 0.315 (nilai signifikansi  $> 0.05$ ). Berdasarkan hasil dari pengujian homogenitas terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dikatakan bahwa data homogen karena  $F_{tabel}$  lebih besar dari  $F_{hitung}$  pada taraf signifikansi 0.05 dengan hasil  $F_{tabel}$  yang bernilai 2.00 lebih besar dari  $F_{hitung}$  yang bernilai 1.41 (hasil *pre-test*) dan 1.71 (hasil *post-test*). Oleh karena itu data hasil *pre-test* dan hasil *post-test* siswa berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan.

Selanjutnya, pada hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini digunakan Uji-t (*Paired Sampels T Test*). *Paired Sampels T Test* dengan menggunakan *SPSS for windows version 21* .:

**Tabel 3: Uji Hipotesis**

Data	Metode Pembelajaran	
	<i>Project Based Learning</i>	Konvensional
	$N_1 = 30$	$N_2 = 31$
	$\mu_1 = 86.70$	$\mu_2 = 79.37$
	$S = 3.120$	$S = 4.072$
$t_{hitung}$	18.369	
$t_{tabel}$	2.040	
<b>Kesimpulan</b>	Berbeda secara signifikan	

Penggunaan Uji-t Hipotesis sebagaimana terlampir pada tabel 3. Standar deviasi penggunaan metode pembelajaran *Project Based Learning* yaitu 3.120 dan standar deviasi penggunaan metode konvensional sebanyak 4.072, diperoleh  $t_{hitung} = 18.369$  dan  $t_{tabel} = 2.040$  pada taraf  $\alpha = 0.05$ . Dari uji hipotesis dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti hasil

belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya (pembelajaran seni rupa) yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* berbeda dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Project Based Learning* yaitu 86.70 lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional yaitu 79.37.

#### **D. Simpulan dan Saran**

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. Hal ini juga membuktikan bahwa penerapan metode *Project Based Learning* berhasil dalam pembelajaran Seni Rupa mata pelajaran Seni Budaya.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas 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.

**Catatan** : Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Dr. Yahya, M.Pd. dan Pembimbing II Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.



## DAFTAR RUJUKAN

- Bangun, Sem Cornelyus, dkk. 2014. *Seni Budaya*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 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](http://www.ummetro.ac.id/file_jurnal/1%20Susriyati%20Univ.Negeri%20Malang.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.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.