

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA
SUB BIDANG STUDI SENI RUPA
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 21 PADANG**



Yumadiska Rahmadani

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode 107 September 2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA
SUB BIDANG STUDI SENI RUPA
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 21 PADANG.**

Yumadiska Rahmadani

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Yumadiska Rahmadani untuk persyaratan wisuda periode 107 September 2016 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, 01 Juli 2016

Dosen Pembimbing I,



Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.
Nip : 19550712.198503.1.002

Dosen Pembimbing II,



Drs. SuibAwrus, M.Pd.
Nip: 19591212.198602.1.001

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar seni rupa siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* berbeda dibandingkan dengan hasil belajar seni rupa siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes hasil belajar yaitu tes tulisan (teori), tes yang digunakan perlu dilihat terlebih dahulu indeks kesukaran, daya pembeda, dan rehabilitas. Temuan penelitian menunjukkan bahwa; hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* berbeda dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan Uji statistik yang digunakan adalah uji-t yaitu melihat rata-rata hitung dalam satu kelompok yang sama dengan taraf kepercayaan 95%.

Abstract

This study aims to determine the results studied art students taught using problem solving learning model is different compared with the results studied art students taught using conventional teaching methods. Hypothesis tested in this study is result of learning. Type of study is a quasi-experiment. Data collection was done through achievement tests is a test article (theory), a test used to be seen first difficulty index, distinguishing, and rehabilitation. Findings showed that; the learning outcomes of students in learning art taught using problem solving learning model is different from the learning outcome of students taught using conventional teaching methods. This is shown from the calculation of statistical tests used was the t-test which saw the average calculated in the same group with a level of 95%.

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Sub Bidang Studi Seni Rupa Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Padang

Yumadiska Rahmadani¹, Ramalis Hakim², Suib Awrus³
Progam Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
email: yumadiskar@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the results studied art students taught using problem solving learning model is different compared with the results studied art students taught using conventional teaching methods. Hypothesis tested in this study is result of learning. Type of study is a quasi-experiment. Data collection was done through achievement tests is a test article (theory), a test used to be seen first difficulty index, distinguishing, and rehabilitation. Findings showed that; the learning outcomes of students in learning art taught using problem solving learning model is different from the learning outcome of students taught using conventional teaching methods. This is shown from the calculation of statistical tests used was the t-test which saw the average calculated in the same group with a level of 95%.

Kata kunci : hasil belajar, pembelajaran Seni rupa, model pembelajaran *Problem Solving*.

A. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus menerus berkembang pesat sekarang ini membawa dampak kemajuan di berbagai bidang kehidupan. Agar dapat mengikuti dan meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu usaha menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan.

¹Mahasiswa Penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Periode September 2016

²Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

³Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentuk pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menurut Djamarah (2002:22), “Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia”. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu penekanan dari tujuan pendidikan, seperti yang tertera dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang tujuan Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan dengan undang-undang tersebut maka pendidikan harus menjadi prioritas dan menjadi orientasi untuk diusahakan penyediaan sarana dan prasarannya terutama untuk sekolah.

Salah satu ruang lingkup pembelajaran Seni Budaya SMP adalah Seni Rupa. Seni Rupa mencakup keterampilan dalam menghasilkan karya seni rupa murni dan terapan. Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan siswa (kajian kebijakan kurikulum seni

budaya, dalam Solfi: 2012:2). Menurut Soedarso (dalam Solfi: 2012:3) tujuan pembelajaran seni rupa itu sendiri adalah: 1) mengembangkan sensitifitas dan kreatifitas, 2) memberikan fasilitas kepada siswa untuk dapat berkreasi lewat bahasa rupa, 3) memperlengkap anak dalam bentuk pribadinya yang sempurna agar dapat dengan penuh berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.

Pada umumnya setiap sekolah selalu mengharapkan semua siswanya untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya membuktikan bahwa tidak semua siswa dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan pengamatan penulis dan hasil wawancara dengan salah seorang Guru Seni Budaya SMP N 21 Padang, hasil belajar siswa masih dalam katagori rendah, dan kehadiran siswa pada mata pelajaran Seni Budaya masih kurang.

Berdasarkan observasi di SMP N 21 Padang pada tanggal 9 Oktober 2015, pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru di kelas saat belajar karya tekstil khususnya batik, sering menggunakan model pembelajaran konvensional, guru kurang peka terhadap kemampuan siswa dalam mengambil kesimpulan materi kriya tekstil membatik yang bersifat teori yang disampaikan oleh guru. Serta guru tidak memperlihatkan contoh atau model batik yang pernah ada sebelumnya.

Dalam pelajaran seni rupa materi kriya tekstil membatik siswa tidak hanya dituntut dalam praktik (keterampilan) saja, tetapi siswa juga dituntut mampu dalam teori (kognitif). Karena tanpa teori pembelajaran tidak akan berjalan semestinya. Disamping itu teori dapat menciptakan inspirasi dan ide-ide baru serta timbulnya praktik, karena awal dari pemahaman dimulai dari teori. Namun pada

umumnya siswa dituntut untuk dapat memahami dan menguasai bahan yang akan diajarkan pada siswa. Oleh sebab itu, pemahaman siswa terhadap teori kriya tekstil membuat tersebut sangat diperlukan dalam menuntun dan memudahkan siswa dalam praktek pada pelajaran seni rupa. Hal inilah diantara penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran seni rupa.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dilihat hasil belajar siswa pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.
Daftar Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Seni Budaya
Sub Bidang Studi Seni Rupa Kelas VIII
SMP N 21 Padang

Rentang Nilai	Kelas VIII				Presentase	Ket.
	VIII.1	VIII.2	VIII.3	VIII.4		
40 – 49	1	1	-	-	1,6%	Kriteria Ketuntasan Minimal 80
50 – 59	2	6	6	4	14,4%	
60 – 69	11	4	2	3	16%	
70 – 79	5	9	8	10	25,6%	
80 – 89	7	8	8	7	24%	
90- 100	4	2	5	6	13,6%	
Jumlah	30	30	29	30		

Sumber : Dokumen Guru Mata Pelajaran Seni Budaya Sub Bidang Studi Seni Rupa T.A 2015-2016

Dari tabel 1 persentase rata-rata hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Seni Budaya khususnya di bidang Seni Rupa belum sepenuhnya berhasil karena masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal. Persentase nilai siswa yang mampu mencapai KKM dengan rentang nilai 90-100 dan 80-89 hanya 13,6% dan 24% pada keseluruhan kelas. Dan nilai siswa yang tidak mampu mencapai KKM berkisar antara 25,6% untuk rentang nilai 70-79, 16% untuk

rentang nilai siswa 60-69, 50-59 persentase siswanya mencapai 14,4%, dan siswa yang memiliki nilai terendah dengan rentang nilai 40-49 sebanyak 1,6%.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya khususnya di bidang seni rupa di SMP N 21 Padang disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah cara mengajar guru atau strategi yang digunakan belum efektif, sehingga belum bisa membelajarkan siswa secara optimal. Guru tersebut masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Serta masih terdapatnya guru yang mengajar tidak sesuai dengan bidang keahliannya. Berdasarkan pengamatan dan penjelasan di atas penulis ingin melaksanakan penelitian dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berbeda dengan strategi pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru sebelumnya. Salah satu strategi yang diduga dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving*.

Pemilihan model pembelajaran akan berpengaruh pada kualitas pembelajaran di kelas yang selanjutnya berimplikasi pada hasil belajar siswa. Model pembelajaran *problem solving* memberikan peluang kepada siswa untuk lebih banyak terlibat dalam proses pembelajaran seni rupa yang khususnya membuat karya tekstil berupa batik dengan teknik sablon atau cap. Tentu dalam pembuatan karya selalu ada kendala dan masalah yang dihadapi dari segi teori maupun praktik. Dan Model pembelajaran ini sangat tepat digunakan karena dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan berorientasi pada permasalahan.

Cankoy & Darbas (2010) menyatakan pemahaman awal suatu masalah bagi siswa sangat penting dalam memecahkan masalah. Malik & Iqbal (2011),

“menyatakan bahwa pemecahan masalah adalah suatu proses dimana siswa dapat menemukan hubungan antara pengalaman sebelumnya dari masalah-masalah yang dihadapi dan kemudian menemukan sebuah solusi”.

Menurut John Dewey, belajar memecahkan masalah berlangsung sebagai berikut, “Individu menyadari masalah bila ia dihadapkan kepada situasi keraguan dan kekaburan sehingga menemukan adanya semacam kesulitan”(Shoimin, 2014: 136). Dalam model pembelajaran *problem solving* adalah salah satu model mengajar yang memusatkan perhatian peserta didik. Karena guru dapat menstimulasi peserta didik dalam berfikir yang dimulai dari mencari data sampai merumuskan kesimpulan sehingga peserta didik dapat mengambil makna dari kegiatan pembelajaran.

Untuk dapat memecahkan suatu masalah, seseorang memerlukan pengetahuan-pengetahuan dan kemampuan-kemampuan yang ada kaitannya dengan masalah tersebut. pengetahuan-pengetahuan dan kemampuan-kemampuan itu harus diramu dan diolah secara kreatif dalam memecahkan masalah yang bersangkutan. Menurut Aris Shoimin (2014: 136), “*problem solving* merupakan suatu keterampilan yang meliputi kemampuan untuk mencari informasi, menganalisis situasi, dan mengidentifikasi masalah dengan tujuan untuk menghasilkan alternatif sehingga dapat mengambil suatu tindakan keputusan untuk mencapai sasaran”.

Model Pembelajaran *problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Pepkin, dalam Aris

Shoimin, 2014: 135). Dalam hal ini masalah didefinisikan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin dan belum dikenal cara penyelesaiannya. Justru *Problem solving* mencari atau menemukan cara penyelesaian (menemukan pola atau aturan) suatu masalah.

Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang menjadikan siswa sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Dalam pembelajaran konvensional siswa lebih banyak belajar secara individual dengan menerima, mencatat, dan menghafal materi pelajaran sehingga anak menjadi cepat bosan. Hal ini menyebabkan siswa tidak kreatif dalam mencari ide-ide baru dan tentunya kurang cocok dengan pembelajaran Seni Rupa yang berlandaskan teori dan praktek. Salah satu pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah pembelajaran konvensional. Konvensional ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan. Arikunto (dalam Shoimin, 2014: 99).

Ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik. Metode kuliah mimbar atau ceramah adalah metode yang paling banyak digunakan dalam proses mengajar. Biasanya sebelum menggunakan metode lain dalam pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah terlebih dahulu sebagai pengantar. Metode ceramah lazim pula disebut metode kuliah ataupun pidato. Metode ini adalah sebuah cara melaksanakan pengajaran yang dilakukan guru secara monolog dan hubungan satu arah.

Aktivitas siswa dalam pengajaran yang menggunakan metode ini hanya menyimak sambil sesekali mencatat.

Dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah, kreatifitas terpusat pada guru sedangkan para siswa hanya menerima secara pasif, mirip anak balita yang sedang disuapi. Dalam hal ini, timbul kesan siswa hanya sebagai objek yang selalu menganggap benar apa-apa yang disampaikan guru. Padahal posisi siswa selain sebagai penerima pelajaran, ia juga menjadi subjek dalam arti individu yang berhak untuk aktif mencari dan memperoleh sendiri pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Hasil belajar seni rupa siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbeda dibandingkan dengan hasil belajar seni rupa siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata Pelajaran Seni Budaya Sub Bidang Studi Seni Rupa Siswa kelas VIII di SMP N 21 Padang.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan model eksperimen, yaitu bentuk eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasi-experimen*), yang menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* dan kelas control dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian

Quasi eksperimen digunakan karena tidak perlu dibentuk kelas baru untuk mengadakan eksperimen, dan cukup menggunakan kelas yang sudah ada sebelumnya. Jadi penelitian eksperimen ini adalah penelitian yang bertujuan untuk melihat adanya hubungan sebab akibat dari variabel yang diteliti. Untuk melihat adanya hubungan sebab akibat tersebut adalah dengan membandingkan satu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan kelompok pembanding yang tidak diberi perlakuan.

Rancangan penelitian yaitu dengan memberikan *pretest-posttest control group design*. Pada permulaan perlakuan baik kelas eksperimen maupun kelas control diberikan *pre-test*. Setelah itu masing-masing kelas diberikan model pembelajaran. Kedua strategi ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang dilakukan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sampel penelitian diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Hal ini dikarenakan jumlah lokal kelas VIII adalah berjumlah 8 lokal.

Sedangkan untuk teknik pengumpulan data digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan memberikan tes hasil belajar. Data-data dikumpulkan, kemudian diskor sesuai dengan kriteria penskoran, kemudian disusun ke dalam tabel sehingga mudah diverifikasi untuk masing-masing variabel.

Agar pengumpulan data berlangsung secara teratur dan sistematis, peneliti melakukan hal-hal berikut :

1. Tahap persiapan : menyiapkan instrument secara lengkap, menetapkan sumber data, menyiapkan pelaksanaan pengumpulan data.
2. Tahap pelaksanaan : mengumpulkan data secara sistematis sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya.

Data yang terkumpul dalam penelitian ini semuanya dianalisis dan diolah secara statistik. Pengolahan dan analisis data dapat digolongkan pada tiga tahap yaitu : tahap pengolahan data, tahap pengujian persyaratan analisis, dan tahap pengujian hipotesis.

C. Pembahasan

Deskripsi hasil belajar seni rupa siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional dari 30 orang siswa diperoleh skor tertinggi 85,00, skor terendah 50,00, dengan range 35,00, nilai rata-rata 69,67, median 70,00, modus 75,00, dan standar deviasi 8,89.

Tabel 5.
Statistik Deskriptif

Statistics		Pre Test	Post Test
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		69,6667	87,1667
Median		70,0000	90,0000
Mode		75,00	90,00
Std. Deviation		8,89918	9,34800
Variance		79,195	87,385
Range		35,00	45,00
Minimum		50,00	55,00
Maximum		85,00	100,00
Sum		2090,00	2615,00

Nilai hasil belajar seni rupa siswa dari 30 orang siswa yang berada di atas rata-rata yaitu sebanyak 18 orang (60%) dan di bawah rata-rata sebanyak 12

orang (40%), frekuensi terbanyak berada pada kelas interval 74 – 79 yaitu sebanyak 9 orang (30%) dan frekuensi terendah berada pada kelas interval 50 – 55 dan 56 – 67 yaitu sebanyak 3 orang (10%). Penyebaran distribusi frekuensi dari hasil belajar seni rupa siswa dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Deskripsi hasil belajar seni rupa siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* dari 30 orang siswa diperoleh skor tertinggi 100,00, skor terendah 55,00, dengan range 45,00, nilai rata-rata 87,17, median 90,00, modus 90,00, dan standar deviasi 9,35.

Selanjutnya deskripsi hasil belajar seni rupa siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* dapat dilihat pada Tabel berikut ini.

Tabel 7.

Deskripsi Hasil Belajar Seni Rupa Siswa yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Solving*

No	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	55 – 61	2	6,67
2	62 – 69	0	0
3	70 – 77	1	3,33
4	78 – 85	8	26,67
5	86 – 93	13	43,33
6	94 – 101	6	20,00
	Total	30	100

Nilai hasil belajar seni rupa siswa dari 30 orang siswa yang berada di atas rata-rata yaitu sebanyak 19 orang (63,33%) dan di bawah rata-rata sebanyak 11 orang (36,67%), frekuensi terbanyak berada pada kelas interval 86 – 93 yaitu sebanyak 13 orang (43,33%) dan frekuensi terendah berada pada kelas interval 70 – 77 yaitu sebanyak 1 orang (3,33%). Penyebaran distribusi frekuensi dari hasil belajar seni rupa siswa dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji perbedaan rata-rata. Sudjana (2002) mengatakan bahwa dalam menggunakan uji normalitas dan data kelompok varians yang homogen.

Pengujian normalitas data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Rangkuman hasil analisis pengujian normalitas dari variabel penelitian dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 8.

Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data Variabel Penelitian

Data	N	Sig.	α	Keterangan
Hasil Belajar Seni Rupa Siswa menggunakan model konvensional	30	0,435	0,05	Normal
Hasil Belajar Seni Rupa Siswa menggunakan model <i>problem solving</i>	30	0,167	0,05	Normal

Dari Tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) untuk semua variabel yang diuji lebih besar dari alfa 0,05 atau $Sig > \alpha$ 0,05. Ini berarti bahwa semua variabel penelitian memiliki data yang berdistribusi normal.

Pemeriksaan homogenitas data kelompok populasi ini dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh berasal dari kelompok sampel yang homogen. Pemeriksaan homogenitas data ditujukan pada kelompok-kelompok sampel hasil belajar seni rupa siswa. Rangkuman hasil analisis uji homogenitas varians kelompok populasi dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 9.
Uji Homogenitas Varians

Data Kelompok	Levene Statistic	Sig.	Alpha	Keterangan
Hasil Belajar Seni Rupa Siswa	0,500	0,482	0,05	Homogen

Berdasarkan Tabel di atas, nilai sig. diperoleh sebesar 0,482. Angka signifikansi ini lebih besar dari alpha 0,05, artinya variabel dalam penelitian berasal dari kelompok sampel yang homogen.

Hasil pengujian hipotesis terlihat bahwa nilai sig.<alpha 0,05 ($0,000 < 0,05$) pada taraf kepercayaan 95%. Hal ini berarti bahwa hipotesis penelitian dapat diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar seni rupa siswa yang diajar dengan menggunakan model *problem solving* dengan hasil belajar seni rupa siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata Pelajaran Seni Budaya di SMP N 21 Padang.

Dengan demikian, hipotesis nol pertama ditolak dan hipotesis alternatif yang menyatakan “Terdapat perbedaan antara hasil belajar seni rupa siswa yang diajar menggunakan model *problem solving* dengan hasil belajar seni rupa siswa

yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata Pelajaran Seni Budaya di SMP N 21 Padang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Cankoy & Darbas (2010) menyatakan pemahaman awal suatu masalah bagi siswa sangat penting dalam memecahkan masalah. Malik & Iqbal (2011), “menyatakan bahwa pemecahan masalah adalah suatu proses dimana siswa dapat menemukan hubungan antara pengalaman sebelumnya dari masalah-masalah yang dihadapi dan kemudian menemukan sebuah solusi”.

Menurut John Dewey, belajar memecahkan masalah berlangsung sebagai berikut, “Individu menyadari masalah bila ia dihadapkan kepada situasi keraguan dan kekaburan sehingga menemukan adanya semacam kesulitan”(Shoimin, 2014: 136). Dalam pembelajaran model *problem solving* adalah salah satu model mengajar yang memusatkan perhatian peserta didik. Karena guru dapat menstimulasi peserta didik dalam berfikir yang dimulai dari mencari data sampai merumuskan kesimpulan sehingga peserta didik dapat mengambil makna dari kegiatan pembelajaran.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan dari analisis data dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut: Terdapat perbedaan antara hasil belajar seni rupa siswa yang diajar menggunakan model *problem solving* dengan hasil belajar seni rupa siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional pada

mata Pelajaran Seni Budaya di SMP N 21 Padang., hal ini dibuktikan dengan diperolehnya nilai sig. $0,000 < \alpha 0,05$ pada taraf kepercayaan 95%.

Berdasarkan temuan penelitian dan implikasinya maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut; Sekolah sebaiknya memfasilitasi guru dengan model pembelajaran *problem solving* agar guru dapat menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem solving*. Guru diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran *problem solving* dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar lainnya pada standar kompetensi. Perlu komitmen guru untuk menggunakan model *problem solving* dalam pembelajaran sehingga menjadikan peserta didik sebagai pembelajar yang mandiri.

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Dr. Ramalis Hakim, M.Pd. dan Pembimbing II Drs. Suib Awrus, M.Pd.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cankoy, O. & Darbas, S. 2010. *Effect of problem solving instruction on understanding problem. Journal of Education*. 38(1). 11-24.
- Depdiknas. 2003. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta.
- Djamarah, S. B. (2002). *Srategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Istarani, & M. Ridwan. 2015. *50 Tipe, Strategi dan Teknik Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Media Perkasa.
- Malik, M. A. & Iqbal, M. Z. 2011. *Effects of problem solving and reasoning ability of 8th graders. International Journal of Academic Research*. 3(5). 80-84.
- Shoimin, Aris.2014. *86 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Solfi, Ayuna. 2012. Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Hasil Belajar Gambar Teknik Siswa Kelas XII IPA SMA NEGERI 1 Gunung Talang. (Skripsi). Padang. UNP Padang.

Sudjana, (1986). *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito.

Sumiati, & Asra. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Universitas Negeri Padang. 2012. *Panduan Menulis Artikel Ilmiah untuk Jurnal dari Tugas Akhir (Skripsi/Makalah/Karya Akhir) bagi Mahasiswa*. Padang: Universitas Negeri Padang