

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
TERHADAP HASILBELAJAR SENI RUPA DI SMP NEGERI 26 PADANG**



DAYAT PUTRA PAHLAWAN

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September 2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

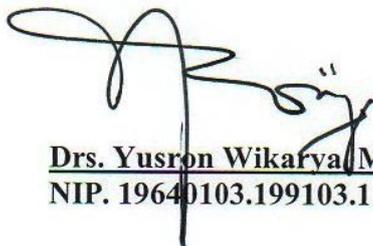
PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP HASILBELAJAR SENI RUPA DI SMP NEGERI 26 PADANG

Dayat Putra Pahlawan

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Dayat Putra Pahlawan untuk persyaratan wisuda periode September 2017 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

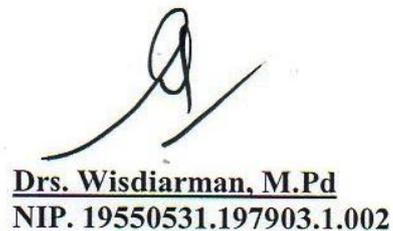
Padang, 7 Juli 2017

Dosen Pembimbing I,



Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.
NIP. 19640103.199103.1.005

Dosen Pembimbing II



Drs. Wisdiarman, M.Pd
NIP. 19550531.197903.1.002

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model *project based learning* terhadap hasil belajar seni rupa di SMP Negeri 26 Padang. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pengambilan nilai *pre-test* dan *pos-test* dengan teknik pengambilan datanya *Purposive Sampling*. Data penelitian dikumpulkan dengan tes hasil belajar yaitu tes teori dan tes praktek. Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan *project based learning* lebih baik, jika dibandingkan dengan menggunakan model konvensional. Artinya penggunaan *project based learning* dalam pembelajaran sangat dibutuhkan oleh setiap pendidik guna meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa di SMP N 26 Padang.

Kata kunci: Model *Project Based Learnin*, Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to now whether there is influence of the use of project based learning model of art learning outcomes in SMP Negeri 26 Padang. The type of research used is experiment with pre-test and post-test taking with Purposive Sampling. The research data was collected by the test of learning result that is the theory test and practice test. The findings in this study indicate that the learning outcomes of students using project based learning is better, when compared with using conventional models. This means that the use of project based learning in learning is needed by every educator to improve student learning outcomes especially in art and cultural arts subjects in SMP N 26 Padang.

Keywords: Model of project based learning, Learning Outcomes.

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP HASILBELAJAR SENI RUPA DI SMP NEGERI 26 PADANG

Dayat Putra Pahlawan¹, Yusron Wikarya², Wisdiarman³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email: dayatputra99@gmail.com

Abstract

This study aims to now whether there is influence of the use of project based learning model of art learning outcomes in SMP Negeri 26 Padang. The type of research used is experiment with pre-test and post-test taking with Purposive Sampling. The research data was collected by the test of learning result that is the theory test and practice test. The findings in this study indicate that the learning outcomes of students using project based learning is better, when compared with using conventional models. This means that the use of project based learning in learning is needed by every educator to improve student learning outcomes especially in art and cultural arts subjects in SMP N 26 Padang.

Keywords: Model of Project Based Learning, Learning Outcomes.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting dalam mewujudkan keberhasilan suatu bangsa, karena pendidikan berhubungan dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia, sebab melalui pendidikan cara pandang seseorang menjadi positif dan lebih dewasa dalam bertindak. Kualitas pendidikan umumnya dikaitkan dengan tinggi rendahnya prestasi yang ditunjukkan siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam mewujudkan cita-cita tersebut tidaklah mudah. Pendidikan di Indonesia akan berhasil jika ada tanggung jawab, kejasama dan komunikasi

optimal antara semua pihak yang berkepentingan diantaranya siswa, guru, orang tua, masyarakat dan pemerintah.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan perlu meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ini guru memegang peranan penting. Sebab guru adalah pelaksana pembelajaran di sekolah. Jika seorang guru tersebut memiliki wawasan yang baik maka kualitas pendidikan akan baik sebaliknya seorang guru tersebut tidak memiliki wawasan yang luas dan baik maka kualitas pendidikan akan menurun. Karena guru memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan berlangsung dalam segala lingkungan hidup, baik yang khusus diciptakan untuk kepentingan pendidikan maupun yang ada dengan sendirinya (dalam Mudyahardjo 2009:3).

Pembelajaran seni rupa merupakan salah satu bahagian dari mata pelajaran seni budaya yang dipelajari oleh siswa di sekolah. Pembelajaran seni rupa sangat berpengaruh di dalam pembentukan karakter siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran seni rupa merupakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan untuk mengekspresikan dan mengapresiasi sikap kreatifitas. Pembelajaran seni rupa dapat membentuk kedisiplinan, toleransi, sosialisasi dan sikap demokrasi yang dapat menimbulkan kepekaan terhadap lingkungan. Dengan kata lain pembelajaran seni rupa merupakan materi yang memegang peranan penting untuk membantu pengembangan individu siswa yang nantinya akan berdampak pada pertumbuhan akal, pikiran, sosialisasi, dan emosional.

Banyak upaya yang telah dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas belajar siswa. Tampaknya upaya yang dilakukan oleh guru belum berdampak pada hasil belajar yang lebih baik, karena pada saat ini kualitas pembelajaran belum menunjukkan hasil yang optimal. Termasuk hasil belajar Seni rupa yang merupakan bagian dari mata pelajaran Seni budaya.

Menurut Gagne (dalam Agus Suprijono, 2012:2) yakni “belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas”. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Salah satu kelemahan siswa adalah kurangnya kemampuan siswa dalam materi yang bersifat praktek. Dalam pelajaran Seni rupa, siswa tidak hanya dituntut mampu dalam teori, tetapi juga dituntut mampu dalam materi yang bersifat praktek. Umumnya siswa kurang paham atau kurang menguasai praktek, karena Seni rupa merupakan pelajaran yang siswa dituntut mampu berkarya dan menciptakan karya-karya seni yang kreatif dan inovatif. Jadi strategi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien adalah dengan menggunakan model pembelajaran.

Berdasarkan observasi lapangan yang peneliti lakukan di SMP Negeri 26 Padang pada tanggal 28 Februari 2017. Pada pembelajaran Seni rupa, selama ini guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Siswa hanya diarahkan untuk duduk, dengar, diam dan mencatat perkataan guru yang mengakibatkan siswa pasif dalam belajar. Proses pembelajaran praktek guru

membimbing dan mengarahkan siswa membuat karya seni rupa yang telah ditampilkan guru di papan tulis. Hal ini juga mengakibatkan siswa menjadi malas dalam belajar sehingga siswa sering keluar kelas, bermain di dalam kelas, mengobrol di belakang, tidak memperhatikan guru saat menerangkan pembelajaran serta malas dalam mengerjakan tugas pembelajaran.

Berbagai macam upaya telah dilakukan oleh guru untuk menarik minat siswa dalam belajar tetapi hasilnya tetap saja sama. Tidak ada perubahan dalam proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan guru dengan siswa masih belum efektif sehingga siswa tidak terlalu menghiraukan perkataan guru. Serta fasilitas sekolah yang masih kurang memadai dalam bidang studi seni rupa.

Di dalam masa observasi peneliti menemukan masih minimnya media dalam proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi dan daya kreatif siswa di bidang seni rupa khususnya praktek. Guru masih menggunakan media sederhana yaitu media papan tulis dan contoh-contoh karya seni dalam bentuk lembar kerja siswa (LKS) saja. Untuk itu guru dituntut agar bisa memilih media pembelajaran yang cocok untuk penyampaian pembelajaran.

Dalam proses praktek guru terlalu mengikat siswa dalam pembuatan tugas, gurulah yang menentukan ide-ide dalam pembuatan tugas. Sehingga siswa kurang kreatif dan kurang paham dengan tugas yang diberikan guru. Serta tugas yang diberikan gurunya tidak dikerjakan sebaik-baiknya.

Kehadiran suatu model pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat dan aktif serta mandiri dalam proses pembelajaran seni rupa. Salah satu model dalam proses pembelajaran seni rupa adalah model *project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang inovatif, dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan kompleks. penekanan tersebut terletak pada aktivitas siswa untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan, meneliti, menganalisis, membuat, dan hingga mempresentasikan hasil produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.

Menurut Thomas, dkk (dalam Made Wena 2012:144) yakni “kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan (problem) yang sangat menantang dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkerja secara mandiri.” Tujuannya adalah agar siswa mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya.

Fathurrohman (2015:118) “pembelajaran berbasis proyek suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran.” Proyek yang dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa proyek perseorangan atau kelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, menghasilkan produk, yang hasilnya kemudian akan ditampilkan.

Melalui pembelajaran berbasis proyek siswa mampu mengembangkan ide-ide kreatif dan imajinatif. Selain itu pembelajaran berbasis proyek mampu

membuat siswa belajar secara mandiri dan meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber, bahan, dan alat untuk menyelesaikan tugasnya. Model pembelajaran tersebut dapat bermanfaat bagi siswa untuk mengembangkan potensi sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Hal ini diperkuat oleh Aina Mulyana (di akses tanggal 14 April 2017) keuntungan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) sebagai berikut : Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks. Meningkatkan kolaborasi. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas kehadiran model *project based learning* dalam pembelajaran seni rupa sangat mendukung proses penyampaian berbagai informasi dari guru ke siswa. Proses-proses berkarya yang kompleks dapat dengan mudahnya dijelaskan kepada siswa.

Model *project based learning* dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa dapat belajar dari pengalaman nyata dan secara mandiri. Sehingga dengan proses ini diharapkan siswa mampu berkreasi dengan baik, aktif belajar, dan dapat mengembangkan potensi sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, dimana motivasi merupakan daya penggerak didalam diri seseorang untuk berbuat sesuatu.

Menyikapi permasalahan di atas, maka peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Seni Rupa di SMP N 26 Padang**”.

B. Metode Penelitian

Sesuai dengan jenis permasalahan yang akan di kemukakan sebelumnya, maka jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk melihat pengaruh model *project based learning* terhadap hasil belajar seni rupa di SMP Negeri 26 Padang.

Sugiyono (2010:107) mengatakan “penelitian eksperimen sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.” Sedangkan Menurut Smith (dalam Lijan Poltak Sinambala, 2014:77) mengatakan “puncak tertinggi

untuk pendekatan eksperimen merupakan satu-satunya metode yang secara langsung memperhatikan dirinya dengan hubungan sebab akibat.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah keseluruhan siswa SMP Negeri 26 Padang. Menurut Trianto (2011:255) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Penelitian yang dilakukan seseorang yang ingin meneliti semua elemen dalam wilayah penelitian.”

Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan cara pertimbangan tertentu. Tahap pengujian hipotesis dengan menggunakan program SPSS Versi 16,00 dengan teknik uji **t**.

Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (terdapat pengaruh)

Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima

C. Pembahasan

Berdasarkan analisis data pengaruh model *project based learning* terhadap siswa kelas VII dalam pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 26 Padang dengan hasil penelitian yaitu:

1. Hasil Tes Pengetahuan Awal (*Pre-test*)

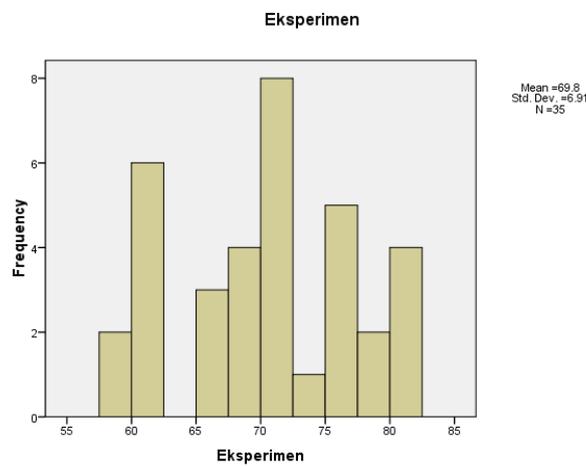
Deskripsi dari hasil tes pengetahuan awal siswa (*pre-test*) pada kedua kelas dapat digambarkan pada tabel 1 berikut:

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

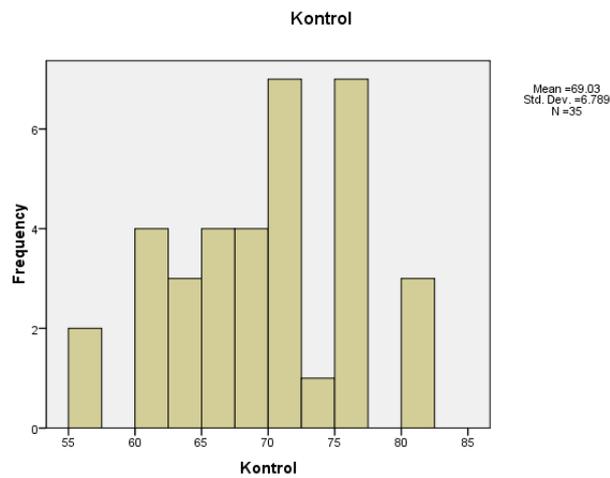
No	Skor Pretest	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%
1	55	-	-	2	5.7
2	58	2	5.7	-	-
3	60	4	11.4	3	8.6
4	62	2	5.7	1	2.9

5	64	-	-	3	8.6
6	65	3	8.6	4	11.4
7	68	4	11.4	4	11.4
8	70	4	11.4	4	11.4
9	72	4	11.4	3	8.6
10	74	1	2.9	1	2.9
11	75	2	5.7	4	11.4
12	76	3	8.6	1	2.9
13	77	-	-	2	5.7
14	78	2	5.7	-	-
15	80	4	11.4	3	8.6
Jumlah		35	100	35	100
Rata-rata		69.80		69,03	
Nilai Tertinggi		80		80	
Nilai Terendah		58		55	
Standar deviasi		6.910		6.789	
Varian		47.753		46.087	

Dari distribusi frekuensi di atas dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (pretest) Kelas Eksperimen.



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (pretest) Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat digambarkan bahwa nilai *pre-test* tes sebelum diberi perlakuan nilai siswa masih jauh dari batas KKM yang telah ditentukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. KKM yang telah ditentukan dari sekolah yaitu 80. Nilai rata-rata kelas eksperimen $69,80 <$ dari KKM dan Kelas kontrol nilai rata-rata $69,03 <$ dari KKM. Rendahnya nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan siswa belum memahami materi yang akan dipelajari.

2. Paparan Data Kelas Eksperimen

a. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran dengan *Project Based Learning*

Project based learning pada dasarnya menekankan pembelajaran secara mandiri dan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber, bahan dan alat untuk menyelesaikan tugasnya. Kelas VII¹ yang diberi perlakuan dengan

project based learning, dimana jumlah siswanya sebanyak 35 orang. Di dalam kelas yang diberi perlakuan, guru menjelaskan topik materi yang akan diajarkan yaitu menggambar bentuk. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang bagaimana langkah-langkah dalam menggambar bentuk. Dalam proses pembelajaran siswa diberikan tugas berupa proyek menggambar objek secara nyata di depan kelas. Tujuan adalah siswa dapat belajar secara mandiri untuk meningkatkan keterampilan dalam berkarya seni. Selama dalam proses berkarya guru meletakkan objek nyata di tengah kelas untuk diamati bentuk dari sudut pandang masing-masing siswa. Setelah selesai siswa di arahkan menggambar bentuk objek tersebut dengan kriteria penilaian ketepatan bentuk, penguasaan teknik, komposisi dan kesatuan. Tugas siswa adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan guru, dan saling bertanya dengan teman sebangku maupun langsung bertanya kepada guru mengenai pembelajaran.

b. Tahap-tahap Pembelajaran dengan Model *Project Based Learning* di Kelas VII¹ SMP Negeri 26 Padang

Langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan model *project Based Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian Apersepsi dan Motivasi
- 2) Penentuan proyek
- 3) Langkah-langkah penyelesaian proyek
- 4) Penyusunan jadwal
- 5) Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru

6) Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi

7) Evaluasi hasil proyek.

c. Hasil Tes Pengetahuan Akhir /Hasil Belajar (*Post-test*)

Hasil tes pengetahuan akhir pada mata pelajaran Seni Budaya bidang Seni rupa materi menggambar bentuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui dari tes siswa. Pada tes hasil belajar diperoleh setelah kedua kelas diberi perlakuan, baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kelas eksperimen pada proses pembelajarannya diberi perlakuan dengan menggunakan model *project Based Learning*, sedangkan kelas kontrol proses pembelajarannya dengan menggunakan model konvensional.

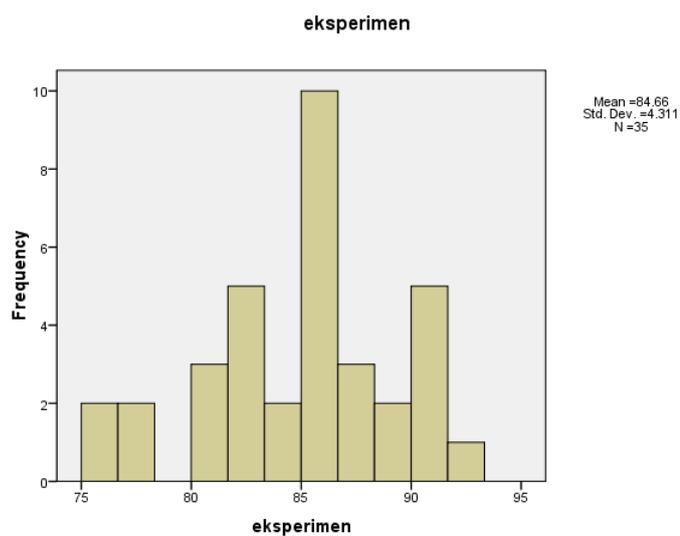
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Rata-rata Pengetahuan Akhir (*Post-test*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Skor Postest	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%
1	70	-	-	2	5.7
2	73	-	-	1	2.9
3	74	-	-	1	2.9
4	75	2	5.7	4	11.4
5	78	2	5.7	5	14.3
6	79	-	-	2	5.7
7	80	3	8.6	4	11.4
8	82	2	5.7	4	11.4
9	83	3	8.6	4	11.4
10	84	2	5.7	2	5.7
11	85	7	20.0	4	11.4
12	86	3	8.6	1	2.9
13	87	1	2.9	-	-
14	88	2	5.7	-	-
15	89	2	5.7	-	-
16	90	5	14.3	1	2.9
17	92	1	2.9	-	-
Jumlah		35	100	35	100
Rata-rata		84.66		79.97	

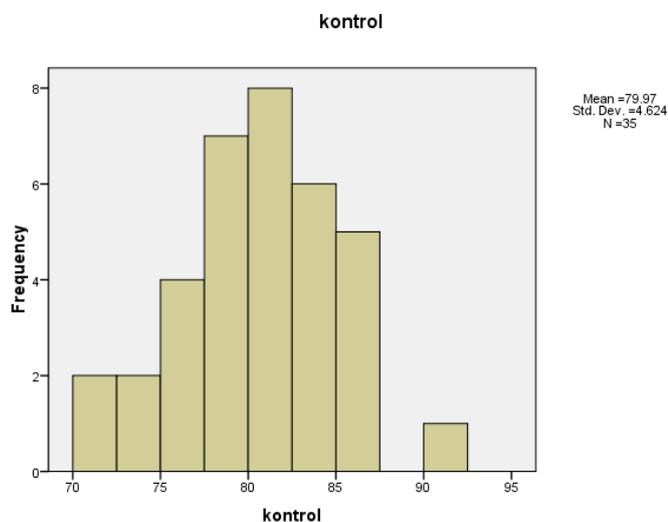
Nilai Tertinggi	92	90
Nilai Terendah	70	70
Standar deviasi	4.311	4.624
Varian	18.585	21.382

Pada tabel 2 distribusi frekuensi rata-rata pengetahuan akhir di atas dapat digambarkan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 84,66 skor tertinggi pada kelas eksperimen adalah 92 dengan jumlah sebanyak 1 orang dengan persentase 2,9% dan skor terendah adalah 75 dengan jumlah sebanyak 2 orang dan persentase 5,7%. Sedangkan kelas kontrol diketahui nilai rata-ratanya yaitu 79,97 skor tertinggi pada kelas kontrol yaitu 90 sebanyak 1 orang dengan persentase 2,9% dan skor terendah 70 sebanyak 2 orang dengan persentase sebesar 5,7%.

Dari distribusi frekuensi di atas dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 3. *Histogram Distribusi Frekuensi Rata-rata Pengetahuan Akhir (pos-test) Kelas Eksperimen*



Gambar 4. Histogram Distribusi Frekuensi Rata-rata Pengetahuan Akhir (pos-test) Kelas Kontrol.

Berdasarkan paparan data di atas tentang pengaruh model *project based learning* terhadap siswa kelas VII¹ dalam pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 26 Padang didapatkan hasil dengan teknik uji-t dengan taraf signifikansi perbedaan/perbandingan rata-rata dua kelompok data berskala interval atau rasio. Selanjutnya untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini digunakan Uji-t (*Paired Sampels T Test*) dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$). Berikut adalah hasil data menggunakan *SPSS for windows version 16.00*

Tabel 3. Perhitungan Uji Hipotesis

Model Pembelajaran	N	Mean	Std.D	Std. EM	T	f	Sig. 2 (tailed)
Eksperimen	35	84,66	4,311	0,729	4,222	34	0,00
Kontrol	35	79,97	4,624	0,782			
t hitung	4,222						
t tabel	2,0322						
Kesimpulan	Penggunaan model <i>project based learning</i> berpengaruh terhadap hasil belajar seni rupa materi menggambar bentuk						

Berdasarkan tabel 3 perhitungan dengan menggunakan Uji-t hipotesis sebagaimana terlampir pada tabel, diperoleh $t_{hitung} = 4,222$ dan $t_{tabel} = 2,0322$ dan nilai probabilitas = 0,00 pada taraf $\alpha = 0.05$, hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_1 diterima “Penerapan model *project based learning* berpengaruh positif secara signifikan dalam taraf 5% terhadap hasil belajar Seni rupa siswa kelas VII di SMP Negeri 26 Padang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* yang signifikan dalam taraf 5% terhadap Hasil Belajar seni rupa siswa kelas VII di SMP Negeri 26 Padang.

Hasil penelitian juga sesuai dengan teori, menurut Cord, dkk (dalam Fathurrohman 2015:118) “pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.” Menurut Richmond dan Striley (dalam Made Wena 2012:144) bahwa “kerja proyek dapat dipandang sebagai bentuk *open-ended contextual activity-bases learning*, dan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberi penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha kolaboratif.”

Berdasarkan pendapat para ahli dan hasil pengujian hipotesis penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan model *project based learning* yang di eksperimenkan mempunyai pengaruh yang signifikan karena model *project based learning* merupakan model

yang menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, hingga mempresentasikan produk yang telah dibuat.

D. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model *project based learning* pada hasil belajar seni rupa mata pelajaran seni budaya kelas VII¹ dan VII² SMP Negeri 26 Padang. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan bahwa nilai $t_{hitung} = 4,222$ dan $t_{tabel} = 2,032$ hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, artinya rata-rata (mean) nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah tidak identik atau berbeda. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *project based learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII¹ SMP Negeri 26 Padang pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Penulis, diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran seni rupa.
2. Guru, untuk meningkatkan mutu pembelajaran terutama dalam bidang seni rupa dan sebagai panduan guru untuk memilih model mana yang baik digunakan di dalam pembelajaran.

3. Siswa, untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran terutama dalam bidang praktek, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Sekolah, sebagai pedoman atau bahan informasi untuk memberikan perhatian yang lebih baik kepada guru bidang seni rupa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya menggunakan model *project based learning* yang menuntut siswa untuk mandiri dalam pembelajaran dan menentukan langkah-langkah yang tepat dalam memecahkan masalah yang terdapat pada proses pembelajaran

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Drs. Yusron Wikarya, M.Pd. dan Pembimbing II Drs. Wisdiarman, M.Pd.

Daftar Rujukan

- Agus, Suprijono. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fathurrohman. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif : Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Lijan, Poltak Sinambala. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif : Untuk Bidang Ilmu Admisnistrasi, Kebijakan Publik, Ekonomi, Sosiologi, Komunikasi dan Ilmu Sosial lainnya*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Made, Wena. 2012. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mudyahardjo, Redja. 2009. *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-dasar Pendidikan pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Trianto. 2011. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembang Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta : Kencana.