

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)
UNTUK MENINGKATKAN KECERMATAN DAN KREASI SENI RUPA
(Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Seluma)**

¹⁾Ferdi Efrimal, ²⁾Nina Kurnia, ²⁾Wasidi

¹⁾SMK Negeri 6 Seluma, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾ferdie2671@yahoo.co.id, ²⁾ninakurnia@unib.ac.id, ²⁾wasidirma@unib.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan, pertama penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kecermatan siswa pada pembelajaran seni rupa, kedua penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreasi seni rupa siswa dan ketiga efektifitas penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreasi seni rupa. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran *Project Based Learning* dilakukan dengan model penelitian Kuasi Eksperimen. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes. Subjek Penelitian Tindakan Kelas adalah siswa kelas XI IPS 1. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan cara dipasangkan, siswa kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol. Dari hasil penelitian disimpulkan penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kecermatan dan kreasi seni rupa siswa. penerapan model *Project Based Learning*) efektif dapat meningkatkan kreasi seni rupa di SMA Negeri 3 Seluma.

Kata kunci: model pembelajaran *project based learning*, kecermatan, kreasi seni rupa

**THE APPLICATION OF PROJECT BASED LEARNING MODEL (PjBL)
TO INCREASE student' ACCURACY AND CREATION IN ART
(A Study of Grade XI Student at SMA Negeri 3 Seluma)**

¹⁾Ferdi Efrimal, ²⁾Nina Kurnia, ²⁾Wasidi

¹⁾SMK Negeri 6 Seluma, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾ferdie2671@yahoo.co.id, ²⁾ninakurnia@unib.ac.id, ²⁾wasidirma@unib.ac.id

ABSTRAK

The purpose of this research is to describe, the first application of project based learning model can improve students' accuracy in art learning, the two application of project based learning model can improve student's art creations and the three effective the implementation of project based learning model to improve art creations. This research used Classroom Action Research (PTK) and to know the effectiveness of Learning Based Learning model was conducted by using Quasi Experimental research model. The data were collected by observation and test. The subject of Classroom Action Research Subjects was class XI IPS students 1. The experimental class and control class were chosen by pairing the students of class XI IPS 2 as experimental class and the students of class XI IPS 3 as control class. The result of this research can be concluded that the application of Project Based Learning model can improve the students' accuracy and creative arts. application of Project Based Learning model) efektif can improve art creations in SMA Negeri 3 Seluma.

Keywords: learning model *project based learning*, meticulousness, creative art

PENDAHULUAN

Peran pendidikan sangat dibutuhkan dalam rangka mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, di antaranya menyelenggarakan sistem pembelajaran yang mengacu pada mutu hasil pendidikan yang tepat guna. Untuk itu, perlu adanya sistem kurikulum yang tepat, pelaksanaan pendidikan yang berkompeten dan guru yang memiliki semangat untuk maju dengan menggunakan media, metode, pendekatan mengajar, sarana pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan materi yang diajarkan, sehingga siswa lebih memahami dan mengerti apa yang dimaksudkan, untuk mencapai tujuan yang dikehendaki.

Sistem pendidikan di Indonesia dijelaskan dengan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 bahwa yang dimaksud pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Lebih lanjut dalam pasal 3 diamanatkan mengenai fungsi dan tujuan pendidikan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan 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.

Tujuan tersebut dapat tercapai apabila seluruh komponen yang

berpengaruh dalam pembelajaran saling mendukung. Komponen-komponen yang dimaksud meliputi: kurikulum, siswa, guru, pendekatan, sarana prasarana dan lingkungan. Komponen yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran adalah guru, di mana kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh cara guru memberikan informasi agar siswa nya tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Kurikulum 2013 menuntut siswa secara mandiri menguasai kompetensi minimal yang diprogramkan. Perlu dilakukan upaya agar hasil belajar siswa baik dan ketuntasan belajar tercapai yaitu dengan pemilihan metode dan strategi belajar yang tepat, tidak hanya terpaku pada satu metode seperti ceramah saja, mengingat kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran sangat beragam. Dalam suatu proses pembelajaran sebenarnya tidak ada satu metode yang lebih baik dari yang lainnya, oleh karena itu penggunaan multimedia dan multimetode harus sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan, sehingga akan sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Dikdasmen, dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis siswa. Model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

Model sangat penting peranannya dalam pembelajaran, karena melalui pemilihan model yang tepat oleh guru

dapat menciptakan pembelajaran efektif. Pemilihan model pun harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, suasana kelas, juga lingkungan sekolah.

Pemilihan model pembelajaran tentu tidak selamanya berhasil. Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan sebaiknya seorang pengajar terlebih dahulu memahami tujuan dari pembelajaran atau materi yang akan diberikan kepada siswa karena pemilihan model pembelajaran akan berpengaruh pada proses pembelajaran. Jika model pembelajaran yang dipilih tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran ataupun hal lainnya yang berkaitan pada proses pembelajaran maka hasil dari proses pembelajaran tidak akan sesuai dengan yang apa diharapkan.

Pembelajaran seni rupa selama ini tersandung oleh model pembelajaran yang monoton, sehingga siswa menganggap pembelajaran hanya sebatas kegiatan rutinitas yang terpaksa dilakukan oleh karena dorongan keharusan semata, bukan karena motivasi untuk mencari sesuatu yang bermakna dan bernilai lebih. Kondisi demikian sangat nampak pada proses belajar mengajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Seluma, khususnya pada mata pelajaran seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek, siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena memandang rumit dan kurang menarik. Maka tidak heran apabila hasil dari proses belajar mengajar jauh dari yang diharapkan.

Dari observasi awal, diketahui bahwa kecermatan siswa dalam proses berkreasi seni rupa masih rendah. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung selama ini masih banyak siswa yang tidak cermat dalam berkarya seni rupa. Dalam pengerjaan tergesa-gesa, tidak mampu memprioritaskan urutan pengerjaan tugas, tidak mampu menyelesaikan tugas tepat waktu dan

serta mengabaikan proses finishing. Dari data yang diperoleh, dalam proses belajar mengajar selama ini menunjukkan sekitar 63% siswa belum cermat dalam menyelesaikan tugas.

Seiring dengan rendahnya tingkat kecermatan siswa, maka kreasi seni rupa yang dihasilkan juga belum maksimal. Dari hasil kreasi seni rupa siswa sebelumnya diperoleh data sekitar 49% siswa yang tidak mampu menyelesaikan tugas sampai kepada proses finishing atau tidak tuntas dalam hal penilaian.

Kreatifitas melukis siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Seluma sangat jauh dari yang diharapkan. Idealnya di usia mereka yang berkisar antara 14 s.d 17 tahun, kemampuan menggambar mereka sudah pada Masa Penentuan (*Period of Decision*). Pada periode ini tumbuh kesadaran akan kemampuan diri. Perbedaan tipe individual makin tampak. Namun kenyataannya hasil kreatifitas siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Seluma masih jauh dari ideal, di mana sebagian besar tugas menggambar yang diberikan masih seperti tugas anak pada masa Realisme Awal (*Dawning Realism*) usia 9-12 tahun.

Periodisasi masa perkembangan seni rupa anak menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain (1970: 89-221) adalah: 1) Masa mencoreng (*scribbling*) usia 2-4 tahun; 2) Masa Prabagan (*preschematic*) usia 4-7 tahun; 3) Masa Bagan (*schematic period*) usia 7-9 tahun; 4) Masa Realisme Awal (*Dawning Realism*) usia 9-12 tahun; 5) Masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*) usia 12-14 tahun; dan 6) Masa Penentuan (*Period of Decision*) usia 14-17 tahun.

Berdasarkan hasil observasi awal juga didapati bahwa di SMA Negeri 3 Seluma pada mata pelajaran seni budaya guru hanya menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dan langsung memberikan penugasan karya

seni rupa bebas kepada siswa , sehingga siswa menjadi pasif, tidak memiliki wawasan dan tidak memiliki kemampuan kecermatan dalam berkreasi karya seni rupa.

Oleh karena itu, guru seyogyanya menghadirkan model pembelajaran yang variatif sehingga siswa termotivasi untuk berbuat lebih, tidak sekedar duduk mendengarkan guru berceramah dan tidak mendapatkan apa-apa dari yang dipelajarinya.

Rendahnya kreatifitas siswa disebabkan karena pembelajaran seni rupa selama ini cenderung hanya mengasah aspek mencontoh dan menghafal serta disebabkan karena karakteristik materi yang terlalu padat dan tolak ukur keberhasilan pendidikan di sekolah masih difokuskan dari segi produk (konsep). Sisi lainnya evaluasi pembelajaran masih terbatas pada *paper and pencil test*, yaitu penilaian hanya menekankan pada aspek kognitif. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar hanya mungkin terjadi jika ada interaksi antara siswa dengan sumber-sumber belajar.

Menurut Dahar (1986: 16) model pembelajaran berbasis proyek yaitu model pembelajaran yang dipilih dalam pengajaran seni rupa (seni lukis), karena melalui proyek pelajaran seni budaya khususnya seni rupa menjadi lebih menarik. Hal ini akan melibatkan seluruh indra, saraf, dan fisik siswa . Otak kanan dan otak kiri akan berkembang dengan tantangan-tantangan dari pembelajaran ini. Menurut Santyasa (2006: 12) Model pembelajaran berbasis proyek memiliki lima langkah, yaitu: (1) menetapkan tema proyek, (2) konteks belajar, (3) merencanakan aktivitas, (4) memroses aktivitas, dan (5) penerapan aktivitas untuk menerapkan proyek. Menurut Munandar (2004: 28) untuk menciptakan suatu produk siswa membutuhkan

kemampuan untuk berpikir kreatif dalam mencari ide untuk produknya. Istilah produk dalam hal ini tidak terbatas pada produk komersial, tetapi meliputi keragaman dari benda atau gagasan (misalnya konsep kreativitas yang baru). Lima langkah dalam model pembelajaran *Project Based Learning* sangat memerlukan kemampuan berpikir kreatif siswa. Suatu proyek yang ideal adalah merupakan sesuatu yang baru dan asli, namun hal ini tidaklah mutlak bagi siswa . Dapat pula siswa bekerja dalam suatu proyek yang bertolak dari ide orang lain, tetapi kemudian mengadakan modifikasi dari dasar pemikiran.

Siswa yang kreatif biasanya menghasilkan karya yang baru dan asli. Karya yang dihasilkan tersebut tentunya membutuhkan kemampuan berpikir kreatif (aptitude) dan sikap kreatif (afektif).

Berdasarkan paparan di atas, maka seberapa besar pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil kreasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Seluma belum dapat diketahui.

Untuk itu, perlu dilakukan penelitian dengan judul "**Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kecermatan dan Kreasi Seni Rupa**".(Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Seluma). Dengan diangkatnya judul tersebut, akan dapat dipahami lebih dekat serta memberikan solusi mengenai masalah pembelajaran Seni Rupa di SMA Negeri 3 Seluma.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan MC Taggrat dengan pertimbangan model penelitian ini model yang mudah

dipahami dan sesuai dengan rencana kegiatan yang akan dilakukan penelitian yaitu siklus tindakan. Adapun alur tahapan atau fase pada setiap siklus sebagai berikut: 1) Perencanaan (*Plan*), 2) Pelaksanaan (*Action*), 3) Observasi (*Observe*), 4) Refleksi (*Reflection*).

Untuk mengetahui efektifitas penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), dilakukan dengan metode penelitian kuasi eksperimen. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan. Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian kuasi eksperimen menggunakan desain penelitian Rancangan secara acak dengan tes akhir dan kelompok control (*Randomized Posttest Only Control Group Design*). Menurut Sugiyono (2012: 76) *Randomized Posttest Only Control Group Design*, pada rancangan ini ada kelompok eksperimen dan ada kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen dikenai perlakuan X_1 dan pada kelompok kontrol tidak dikenai perlakuan. Dan pada akhir penelitian kedua kelompok dikenai *posttest*.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Seluma Desa Padang Pelasan Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu terdiri dari: 1) Subjek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah siswa kelas XI IPS 1 yang berjumlah 28siswa, 2) Subjek Penelitian Kuasi Eksperimen adalah siswa kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI IPS 3 menjadi kelas kontrol dimana masing-masing kelas terdiri dari 26siswa.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes. Observasi dilakukan oleh satu orang pengamat. Observasi terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Lembar

observasi guru digunakan untuk mengamati aktivitas guru, sedangkan lembar observasi siswa digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran. Pada penelitian ini tes yang digunakan adalah tes praktek untuk mengukur kemampuan siswa dalam berkarya seni rupa.

Masing-masing data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan metode sebagai berikut:

1. Penelitian Tindakan Kelas

a. Observasi Guru dan Siswa

Observasi guru dan observasi kecermatan siswa menggunakan 5 kategori yaitu, Sangat Baik (SB) = 5, Baik (B) = 4, Sedang (C) = 3, dan Kurang (K) = 2, Tidak Baik (TB) = 1.

Data hasil observasi guru dan kecermatan siswa, serta data angket dianalisis dengan memberikan skor setiap kategori hasil pengamatan : 1,00 – 1,80 = Tidak Baik, 1,81 – 2,60 = Kurang, 2,61 – 3,40 = Sedang, 3,41 – 4,20 = Baik, 4,21 – 5,00 = Sangat Baik.

b. Kreasi Siswa

Uji normalitas merupakan salah satu cara untuk memeriksa keabsahan/normalitas sampel. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa yang dinilai dengan menggunakan *posttest* kreasi seni rupa siswa setiap siklusnya.

Sementara uji homogenitas untuk mengetahui variansi populasi data yang diuji sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan uji *Levene Test*.

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil kreasi seni rupa siswa antara siklus pertama, siklus kedua dan siklus ketiga setelah diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Uji jipotesis ini dilakukan dengan menggunakan Uji

Repeated Measures Anova.

Uji *Repeated Measures Anova* merupakan uji beda nilai rata-rata pada lebih dari dua kelompok yang berpasangan. Uji ini biasanya digunakan pada pengukuran yang dilakukan berulang kali terhadap variabel dependent pada kondisi atau waktu yang berbeda. Variabel dependen ini berskala rasio/ interval. Uji ini merupakan perpanjangan dari uji T berpasangan (*paired T Test*) karena dapat digunakan untuk lebih dari dua kelompok yang berpasangan.

Pada penelitian ini Uji *Repeated Measures Anova* menggunakan data bantuan *software SPSS 16.0 for windows*.

2. Kuasi Eksperimen

Menurut Sudijono (1991: 297-299) data yang telah terkumpul diolah dengan menggunakan statistik komparasional. Statistik komparasional digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan dua variabel (atau lebih) yang sedang diteliti.

Untuk menganalisis hasil Kreasi Seni Rupa pada penelitian kuasi eksperimen digunakan uji-t dua sampel tidak saling berhubungan.

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Implementasi Tindakan

Sesuai dengan model dan desain penelitian yang diutarakan, penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), maka urutan pertama yang dilakukan adalah metode kualitatif yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), kemudian dilanjutkan dengan metode kuantitatif. Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan diambil data dari penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), berupa data kecermatan dan kreasi seni rupa siswa .

Sebelum melaksanakan penelitian di dalam kelas, hal pertama yang dilakukan adalah menyiapkan instrumen-instrumen yang dibutuhkan. Selanjutnya dilakukan diskusi dan persamaan persepsi serta memberikan pengarahan tentang model pembelajaran *Project Based Learning* kepada guru mata pelajaran seni budaya yang mengajar di kelas yang akan dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu kelas XI IPS 1. Diskusi dan persamaan persepsi serta pengarahan dimaksudkan agar guru yang akan diobservasi dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* memahami apa saja yang akan dilakukan dan bagaimana cara melakukan tindakan pada pembelajaran seni rupa menggambar dengan memodifikasi objek.

1. Deskripsi Siklus Pertama

a. Perencanaan Tindakan

Langkah awal dalam perencanaan model pembelajaran *Project Based Learning* pada kegiatan pembelajaran seni rupa dilakukan dengan mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Kompetensi Inti “keterampilan mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan”, Kompetensi Dasar “membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek” dan Indikator pencapaian kompetensi “menggambar karya dua dimensi dengan memodifikasi objek flora”.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar tersebut adalah melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* serta pendekatan saintifik, siswa dapat membuat karya seni

rupa dua dimensi dengan modifikasi objek yaitu menggambar dengan memodifikasi objek flora secara mandiri, dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran dan bersikap jujur, percaya diri, mandiri serta pantang menyerah. Pembelajaran dilaksanakan dengan alokasi waktu 3 x 45 menit

b. Pelaksanaan Tindakan

Sesuai dengan rencana pembelajaran, penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), pada seni rupa ini terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup yang mempunyai tujuh dan langkah-langkah.

c. Hasil Observasi

Hasil pegamatan observer terhadap aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siklus pertama diketahui bahwa pada kegiatan-kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, masih terdapat tahap-tahap kegiatan yang belum dapat dilakukan oleh guru secara optimal. Seperti mengajak siswa bertanya jawab pada kegiatan pendahuluan, di mana guru belum dapat membuat siswa lebih aktif dalam merespon pertanyaan guru. Pada kegiatan inti, walaupun guru sudah dapat menerapkan kegiatan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), namun guru masih kesulitan untuk mengarahkan siswa dalam kegiatan-kegiatan tersebut. Hasil observasi di atas menunjukkan bahwa secara umum aktivitas guru selama proses belajar mengajar berada dalam kriteria baik dengan rata-rata skor total 3,6. Hal ini berarti guru sudah dapat menerapkan kegiatan-kegiatan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap siswa. Selanjutnya hasil pengamatan observer terhadap kecermatan siswa pada siklus pertama dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terlihat bahwa

aktivitas kecermatan siswa lebih dominan pada kriteria baik dan sedang yaitu sebesar 46,43%, sedangkan untuk kriteria kurang 17,14%. Untuk kriteria sangat baik belum nampak. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas kecermatan siswa masih perlu ditingkatkan.

Sementara itu sejalan dengan kecermatan siswa juga belum menampakan hasil yang lebih baik, masih banyak siswa yang belum tuntas. Berdasarkan hasil *posttest kreasi* siswa pada siklus pertama, dapat dilihat bahwa kreasi siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa sedangkan yang belum tuntas adalah sebanyak 8 siswa pada KKM 70. Dengan demikian daya serap kelas siswa adalah sebesar 71,43%. Belum tercapai tingkat ketuntasan kelas sebesar 85%, sedangkan, berdasarkan nilai rata-rata *posteskreasi* diperoleh nilai 73 sudah masuk kriteria tuntas.

d. Hasil Refleksi

Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran seni budaya dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), pada siklus pertama, masih dapat beberapa kelemahan antara lain:

Pertama, pada kegiatan pendahuluan guru sudah dapat memancing siswa untuk memberikan tanggapan atau jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru seputar materi yang akan dibahas, tetapi belum semua siswa bisa menjawab, hanya siswa yang berkemampuan tinggi yang berani menjawab dan menanggapi.

Kedua, pada kegiatan inti kegiatan-kegiatan pembelajaran belum dilaksanakan secara efektif, karena siswa masih belum memahami terhadap istilah-istilah yang baru mereka temukan dan masih merasa ragu dan tidak percaya diri dalam persiapan dan berkegiatan menggambar. Hal ini tentunya membuat

siswa menjadi kurang fokus dan tidak menghasilkan karya yang maksimal. Di samping itu masih terdapat sejumlah siswa yang belum menguasai penggunaan peralatan dan bahan, sehingga hasil kreasi yang mereka buat belum maksimal. Selanjutnya guru juga belum optimal dalam memfasilitasi kegiatan pembuatan proyek karena terlihat guru juga masih ragu-ragu dalam memberikan contoh terkait teknik dalam menggambar.

Ketiga, pada kegiatan penutup guru juga masih kesulitan dalam mengajak siswa berani mengemukakan pendapatnya dengan menyampaikan pendapat tentang hasil dari karya mereka.

e. Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi, maka rekomendasi perbaikan rancangan kegiatan pada siklus kedua antara lain adalah:

Pertama, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dan memberikan motivasi berupa pernyataan, jika ternyata jawaban tersebut belum tepat tidak menjadi masalah. Jika terdapat kesalahan akan dikoreksi secara bersama-sama. Kepada siswa yang dapat menjawab dengan benar maupun yang belum dapat menjawab dengan benar tetap diberikan dukungan sehingga diharapkan dapat memancing siswa lainnya menjadi lebih berani dalam bertanya dan mengeluarkan pendapat.

Kedua, sebelum kegiatan ini dilangsungkan, guru harus lebih rinci dalam menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan lebih jelas untuk menerangkan istilah-istilah baru sehingga tidak menimbulkan kebingungan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang memang lebih banyak menuntut anak mandiri dalam mengerjakan proyek yang ditugaskan. Guru juga diminta untuk memberikan perhatian khusus terkait kemampuan

siswa dalam keterampilan menggunakan peralatan dan bahan. Bahkan guru dapat meminta bantuan kepada siswa yang sudah mahir untuk membantu temannya yang membutuhkan bimbingan. Oleh karena itu, guru juga perlu bekerja keras untuk membuat suasana pembelajaran mengikuti prosedur yang ingin dicapai dalam proyek.

Ketiga, pada kegiatan penutup, agar siswa lebih aktif dalam menanggapi pertanyaan guru untuk menarik kesimpulan, maka guru dapat melaksanakan kegiatan seperti pada tahap pendahuluan, yaitu menunjuk siswa untuk menanggapi pertanyaan guru dan memberikan motivasi kepada siswa baik pada siswa yang telah menjawab dengan benar maupun kepada siswa yang belum menjawab dengan benar.

2. Deskripsi Siklus Kedua

a. Perencanaan Tindakan

Rencana tindakan siklus kedua hampir sama dengan rencana tindakan siklus pertama, namun berbeda pada indikator pencapaian dan terdapat perbaikan-perbaikan pada langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan yang direkomendasikan pada siklus pertama.

b. Pelaksanaan Tindakan

Secara keseluruhan apa yang menjadi kekurangan pada siklus pertama sudah diperbaiki pada pelaksanaan pada siklus kedua.

c. Hasil Observasi

Hasil pengamatan observasi terhadap aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siklus kedua ini berada pada kategori baik. Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan nilai rata-rata skor total aktivitas guru adalah sebesar 4,33 dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah lebih lebih optimal dalam menerapkan pembelajaran model

pembelajaran *Project Based Learning* terhadap siswa.

Sementara observasi aktivitas kecermatan siswa dalam belajar sudah lebih meningkat dibandingkan siklus pertama di mana sudah terdapat siswa yang masuk pada kriteria baik 67.86%, sudah ada yang masuk pada kriteria sangat baik yaitu 7.14%, dan masih ada kriteria kurang yaitu sebesar 25,00%. Hal ini menunjukkan aktivitas siswa masih perlu ditingkatkan.

Meningkatnya kecermatan siswa juga diiringi dengan meningkatnya kreasi siswa. Hasil *posttest* kreasi siswa pada siklus kedua di atas menunjukkan bahwa kreasi seni rupa siswa yang tuntas sebanyak 32 siswa sedangkan yang belum tuntas adalah sebanyak 23 siswa. Dengan demikian daya serap kelas siswa adalah sebesar 82,14%. Dengan demikian belum tercapai tingkat ketuntasan kelas sebesar 85%, Sedangkan, berdasarkan nilai rata-rata *posttest* diperoleh nilai 78 sudah masuk kriteria tuntas.

d. Hasil Refleksi

Berdasarkan diskusi tentang hasil pengamatan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan, maka ditemukan kelemahan yang perlu diperbaiki yaitu:

Pertama, pada kegiatan pendahuluan guru sudah dapat memancing siswa untuk memberikan tanggapan atau jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru seputar materi yang akan dibahas, tapi masih ada siswa yang masih pasif.

Kedua, pada kegiatan inti kegiatan-kegiatan pembelajaran masih belum semua dilaksanakan secara efektif, karena siswa masih ada yang merasa ragu dan tidak percaya diri dalam persiapan dan berkegiatan menggambar. Hal ini tentunya membuat belum semua siswa dapat menghasilkan karya yang maksimal. Selanjutnya guru sudah mulai optimal

dalam memfasilitasi kegiatan pembuatan proyek terlihat guru sudah nampak tidak ragu-ragu dalam melaksanakan pembelajaran biarpun kadang-kadang juga ada yang terlupakan.

Ketiga, pada kegiatan penutup guru sudah dapat mengajak siswa berani mengemukakan pendapatnya dengan menyampaikan pendapat tentang hasil dari karyanya dan karya temannya, biarpun belum seluruh siswa yang sudah dapat melakukannya.

e. Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan hasil refleksi, maka rekomendasi yang dapat diberikan terhadap hasil pelaksanaan siklus kedua adalah mengadakan siklus ketiga untuk memantapkan kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus kedua, di mana guru dapat lebih mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan secara aktif dan mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dan dalam memantau kegiatan berkarya gerak seni rupa guru dapat memantau kegiatan siswa secara menyeluruh.

3. Deskripsi Siklus Ketiga

a. Perencanaan Tindakan

Pada prinsipnya rencana tindakan yang dilakukan pada siklus ketiga ini hampir sama dengan rencana tindakan pada siklus kedua, tetapi apa yang menjadi rekomendasi perbaikan dari siklus kedua tentunya akan diperbaiki dalam proses pelaksanaan tindakan pada siklus ketiga.

b. Pelaksanaan Tindakan

Secara keseluruhan apa yang menjadi kekurangan pelaksanaan pada siklus kedua sudah diperbaiki pada pelaksanaan pada siklus ketiga, sehingga tercermin dari hasil yang diperoleh siswa pada siklus ketiga.

c. Hasil Observasi

Hasil pengamatan observasi terhadap aktivitas guru dalam penerapan model

pembelajaran *Project Based Learning* pada siklus ketiga ini aktivitas guru dan aktivitas kecermatan siswa sudah dapat dikembangkan secara optimal, dimana rata-rata skor observasi adalah 5,00 dan berada dalam kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah terbiasa dalam menerapkan kegiatan-kegiatan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* secara optimal

Hasil observasi aktivitas kecermatan siswa menunjukkan bahwa aktivitas kecermatan siswa sudah semakin optimal dimana 53,57% siswa sudah memiliki aktivitas kecermatan yang sangat baik.

Sementara itu hasil *posttest* kreasi siswa menunjukkan bahwa hasil kreasi seluruh siswa sudah tuntas dan rata-rata nilai *posttest* siswa adalah sebesar 85. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah meningkat.

d. Hasil Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran seni budaya dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siklus ketiga, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sudah berjalan secara efektif sehingga dapat meningkatkan kecermatan dan kreasi siswa, walau pun masih ada beberapa orang siswa yang belum bisa secara maksimal dalam berkreasi seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek. Hal tersebut dalam pembelajaran berkarya seni erat kaitanya dengan bakat dan kemampuan dasar siswa itu sendiri.

Dalam proses pembelajaran pada umumnya baik kegiatan guru maupun kegiatan siswa sudah optimal dan ada peningkatan di setiap siklusnya.

e. Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi, maka rekomendasi pada siklus ketiga ini adalah kegiatan penelitian

tindakan kelas sudah dapat dihentikan pada siklus ketiga dan guru melaksanakan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran seni rupa.

Penghentian dalam siklus ini dikarenakan keterbatasan waktu dan materi pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran berikutnya dalam materi berkarya seni rupa bisa diulang kembali menggunakan model pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* dan dapat divariasikan dengan model pembelajaran lainnya.

Dilihat dari capaian ketuntasan siswa, juga masih ada siswa yang hanya mendapatkan ketuntasan minimum dari KKM, itupun masih bisa ditingkatkan pada kegiatan pembelajaran berikutnya. Belajar tanpa henti, perubahan bisa diwujudkan melalui pendidikan. Kemampuan siswa bisa berkembang kalau didukung dengan guru yang kreatif.

B. Efektivitas Implementasi Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)*

Hasil Kuasi Eksperimen

Berdasarkan hasil *posttest* yang diberikan kelas eksperimen yaitu kelas yang melaksanakan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan pada kelas kontrol dengan metode konvensional, maka dapat dilihat perbedaan hasil kreasi siswa dengan menggunakan uji beda.

Dari hasil uji-t antara nilai *posttest* kreasi seni rupa kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa t_{hitung} pada nilai *posttest* siswa adalah sebesar 2.93 lebih besar dari t_{Tabel} sebesar 2.060 ($2.93 > 2.060$). Hal ini menunjukkan hasil *posttest* kreasi seni rupa kelas eksperimen naik secara signifikan dibanding dengan nilai *posttest* kelas kontrol.

Hasil uji-t di atas menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu,

terdapat perbedaan efektifitas model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreasi seni rupa pada mata pelajaran seni budaya bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* adalah:

1. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* yang tepat dapat meningkatkan kecermatan belajar siswa pada pelajaran seni rupa di SMA Negeri 3 Seluma tahun pelajaran 2017/2018.
2. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreasi seni rupa siswa pada pelajaran seni rupa di SMA Negeri 3 Seluma tahun pelajaran 2017/2018.
3. Secara efektif penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreasi seni rupa siswa pada pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 3 Seluma dibandingkan dengan pembelajaran yang selama ini dilakukan guru.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas maka dapat dikemukakan beberapa implikasi sebagai konsekuensi logis dari penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL):

1. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* ini mampu meningkatkan kecermatan siswa, oleh karena itu pembelajaran seni rupa ini dibutuhkan bimbingan agar siswa

dapat lebih terampil dalam menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* yang nantinya juga dapat digunakan pada materi pelajaran berkarya seni rupa tiga dimensi.

2. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, oleh karena itu guru hendaknya pada pelajaran-pelajaran yang bersangkutan dapat menggunakan model ini agar siswa punya keahlian dan keterampilan sesuai dengan perkembangan teknologi sehingga mampu meningkatkan prestasi sekolah secara keseluruhan.
3. Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* secara efektif mampu meningkatkan kreasi seni rupa siswa dibandingkan dengan konvensional, oleh karena itu sebagai konsekuensi logis dari hal itu maka harus ditemukan model penerapan yang baku atau generik yang mungkin bisa diterapkan pada kelas atau sekolah lain.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dalam penelitian ini, maka penelitian menyarankan atau merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* memerlukan persiapan yang matang, guru harus bisa memilih topik yang tepat untuk pembelajaran dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), sehingga diperoleh kecermatan belajar dan kreasi seni rupa siswa yang lebih baik. Kemampuan yang baik dalam pelaksanaan akan memberikan efek kecermatan dan kreasi yang baik pula,

sehingga diharapkan guru memperbanyak membaca buku-buku terutama yang berhubungan dengan keterampilan mengajar dan penerapan model pembelajaran. Kemudian diharapkan guru memiliki hubungan emosional dan sosial yang baik dengan siswa agar diperoleh hubungan batin dan komunikasi yang baik pula.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya menyadari bahwa pendidikan bukan hanya untuk mengembangkan kemampuan intelektual tetapi juga emosional dan spiritual seperti kecermatan dan kreasi belajar maupun melakukan sesuatu. Sehingga disarankan kepada siswa untuk senantiasa bersemangat dan memiliki kecermatan dan kreasi yang tinggi dalam mengikuti pelajaran. Siswa hendaknya mengembangkan kemampuan emosional dalam dirinya, menjalin hubungan yang baik dengan guru, agar ilmu dapat diserap dengan mudah.

3. Bagi Kepala Sekolah

Peranan kepala sekolah dalam memperbaiki kualitas proses pembelajaran sangatlah besar, oleh karena itu disarankan kepada kepala sekolah untuk mengadakan program-program pelatihan kecermatan dan kreasi baik kepada guru maupun siswa. Kepala sekolah hendaknya memberikan dukungan kepada guru dalam melakukan inovasi dalam pembelajaran. Kepala sekolah hendaknya menjaga hubungan baik dengan guru, siswa, wali murid dan lingkungan.

4. Dinas Pendidikan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa keberhasilan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* yang kemudian mampu meningkatkan kecermatan dan kreasi seni rupa siswa ternyata sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam

menerapkannya, oleh karena itu disarankan untuk: 1) meningkatkan program pembinaan terhadap guru, 2) memperbanyak program-program pelatihan guru, 3) mengadakan program penjangkaran guru berprestasi, lomba karya tulis ilmiah, dan yang lainnya untuk meningkatkan motivasi guru dalam memperbaiki diri, 4) merekomendasikan kepada guru untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

5. Penelitian Selanjutnya

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* masih menemukan beberapa kendala. Oleh karena itu diharapkan kepada guru atau penelitian pembelajaran lain untuk: 1) melakukan penyempurnaan penelitian ini dengan berpedoman pada kekurangan-kekurangan yang ada agar diperoleh hasil yang lebih baik, 2) disarankan agar dapat menggunakan alat ukur yang lain yang lebih akurat dalam mendefinisikan dan mengukur kecermatan dan kreasi seni rupa tersebut, 3) supaya lebih teliti dalam memproses data hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diinginkan, 4) melakukan perluasan ruang lingkup penelitian dengan memilih sampel yang lebih akurat sehingga dapat mewakili cakupan yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dahar, R. W. 1989. *Teori-teori Belajar*. Jakarta : Erlangga.
- Lowenfeld, Viktor. (1956). *Creative and Mental Growth*. Rev.ed. Nem York: The Macmillan Company.

Brittain, W. Lambert. (1970). *Creative and Mental Growth*. Six Edition. New York: Macmillan Publishing Co

Munandar, Utami. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Permendikbud No. 22. (2016). *Standar Proses Pendidikan Dasar dan*

Menengah. Jakart: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Sudijono, Anas. (1991). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Suyanto. (1997). *Pengenalan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta