



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI RUPA PADA PESERTA DIDIK KELAS X TAV 1 SMKN 4 GOWA

Sultan Muhammad Saleh¹, Hasnawati², Nur Syahida Arsy³

¹Universitas Negeri Makassar/sultanhmuhmadsaleh21@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar hasnawati@unm.co.id

³SMKN 4 Gowa/nursyaharsy@gmail.com

Artikel info

Received: 02-05-2025

Revised: 03-06-2025

Accepted: 04-07-2025

Published: 25-08-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni rupa dengan menerapkan model pembelajaran berbasis (*Project Based Learning*) pada peserta didik kelas X TAV 1 SMKN 4 Gowa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan 2 siklus. Masing-masing siklus yang dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari pra siklus sampai dengan siklus II yaitu hasil pra siklus mencapai rata-rata 67.48, hasil siklus I mencapai rata-rata 71.39 dan hasil siklus II mencapai rata-rata 80.03.

Keywords:

Project Based Learning,
Hasil Belajar

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan dengan kesadaran dan perencanaan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Tujuan dari pendidikan ini adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual dalam beragama, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No 20 Tahun 2003 pasal 1). Pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan manusia yang berlangsung sepanjang hayat. Tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, pendidikan menjadi tanggung jawab bersama, bukan hanya urusan individu, sehingga memiliki sifat kolektif. Dalam pendidikan, hubungan antara guru dan peserta didik sangatlah penting. Keterkaitan ini menjadi inti dari proses pembelajaran, di mana kedua belah pihak berperan aktif untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan lebih dari sekadar penyampaian pengetahuan; ia juga mencakup pengembangan nilai-nilai, sikap, dan keterampilan yang diperlukan agar individu dapat berfungsi dengan baik dan bertanggung jawab dalam masyarakat. Proses pendidikan yang baik membutuhkan kerjasama antara berbagai pihak, termasuk keluarga, sekolah, dan komunitas. Oleh karena itu, pendidikan adalah usaha kolaboratif yang mengembangkan manusia secara menyeluruh, mencakup aspek intelektual, emosional, sosial, dan moral. Dengan pendidikan yang berkualitas, setiap individu diharapkan dapat mengoptimalkan potensinya dan berkontribusi secara positif kepada lingkungan sekitarnya (Pamungkas, dkk, 2019).

Dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan, guru perlu memperbaiki dan menerapkan praktik pembelajaran di kelas. Salah satu metode yang bisa digunakan adalah Project Based Learning (PjBL). Project Based Learning adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembuatan sebuah proyek. Metode ini fokus pada pengembangan keterampilan pemecahan masalah melalui pengerjaan proyek yang menghasilkan sesuatu. Dalam praktiknya, PjBL memberikan peserta didik kebebasan untuk membuat keputusan mengenai topik yang akan dipelajari, melakukan penelitian, dan menyelesaikan proyek tertentu. Dengan menggunakan metode ini, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Hal ini juga didukung oleh pendapat Wena, (2014) menyatakan salah satu model pembelajaran yang dapat melatih peserta didik dalam hal ini adalah Project Based Learning (PjBL). Model ini memungkinkan pendidik untuk memberikan proyek kepada peserta didik sebagai stimulus, dengan tujuan memfasilitasi peningkatan hasil belajar dan kerja tim di dalam kelas.

Model pembelajaran PjBL menitikberatkan pada pencapaian tujuan akhir proyek atau hasil kegiatan sebagai titik fokus. Meskipun demikian, pendekatan ini masih sesuai dengan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Kurikulum yang ditetapkan. PjBL menekankan pada aktivitas siswa dalam mengumpulkan informasi dan menggunakan informasi tersebut untuk menciptakan sebuah proyek. Pembelajaran berbasis proyek secara sederhana mengintegrasikan teknologi yang tersedia dengan konteks lingkungan yang akrab bagi peserta didik atau proyek yang ada di lingkungan sekolah. Tujuannya adalah agar pengalaman belajar peserta didik terlihat menarik dan bermanfaat. Pembelajaran berbasis proyek dianggap krusial dan bernilai untuk menyiapkan peserta didik, pendidik, dan sistem pendidikan menghadapi persaingan yang semakin ketat di masa depan

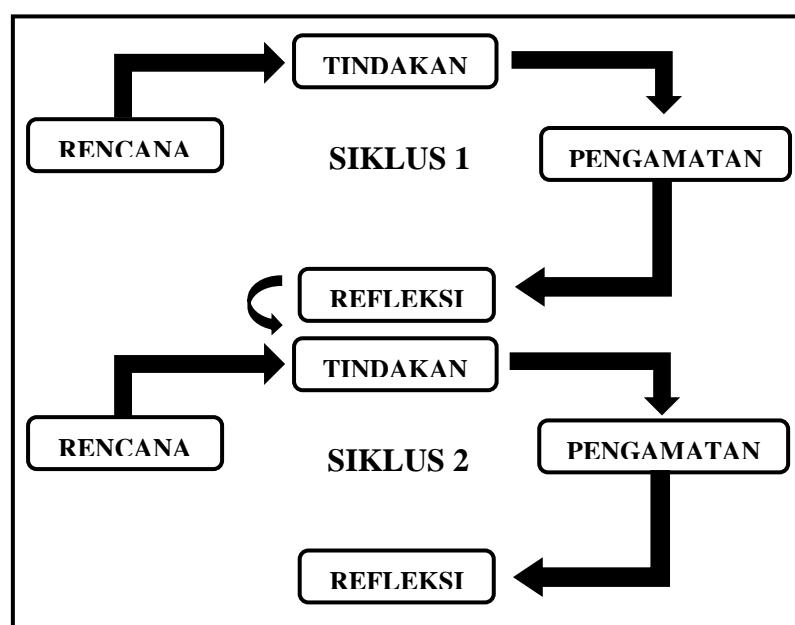
Mata pelajaran seni budaya memerlukan guru yang siap secara baik untuk memahami karakteristik setiap siswa. Pelajaran seni budaya melibatkan empat bidang utama: seni rupa, musik, tari, dan teater. Dalam seni rupa, siswa diarahkan untuk mengekspresikan kreativitas pribadi mereka. Pelajaran seni rupa memberikan platform bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas dan ide melalui pembuatan karya seni. Ini mencakup pengembangan keterampilan dalam menciptakan karya seni rupa, baik yang bersifat murni maupun terapan. Esensi dari pelajaran seni rupa adalah proses menciptakan karya seni, yang mana membutuhkan penguasaan keterampilan yang sesuai. Guru perlu memiliki keterampilan merancang pembelajaran agar membuat belajar seni rupa lebih menarik bagi siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan media yang menarik, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Berdasarkan pembahasan di atas maka peneliti tertarik membahas Penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa di SMKN 4 Gowa dengan

penerapan model pembelajaran PjBL.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 4 Gowa yang berlokasi di Jl. Baso Dg Ngawing No. 127, Kel Mangalli, Pallangga, Gowa. Pada penelitian ini subjek yang digunakan oleh peneliti adalah peserta didik X TAV 1 semester 2 tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 33 peserta didik yang terdiri dari 30 orang peserta didik laki-laki dan 3 peserta didik perempuan. Peneliti melaksanakan kegiatan penelitian pada Hari Senin, 6 Mei 2024 sampai dengan Hari Rabu, 8 Mei 2024. Peneliti melakukan kegiatan penelitian didampingi dan dibantu oleh seorang teman sejawat yang berperan sebagai pengamat atau observer terhadap proses pelaksanaan kegiatan penelitian. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti menggunakan model penelitian PTK dari Kurt Lewin. Model penelitian ini mencakup empat komponen utama: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting)



Gambar 1 Siklus Teori Kurt Lewin

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus dilakukan 2 kali pertemuan tatap muka.

Siklus I

1. Perencanaan

- Penyusunan perencanaan Tindakan: Rencana tindakan disusun dengan mengembangkan modul pengajaran yang menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).
- Penyusunan instrumen penelitian: instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini mencakup instrumen penilaian, instrumen observasi pembelajaran, dan instrumen penilaian hasil belajar.

2. Tindakan

Setelah mendapatkan gambaran mengenai kelas, aktivitas, sikap, dan sarana belajar, tindakan penelitian dilakukan pada pertemuan pertama dan dilanjutkan pada pertemuan kedua dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

3. Pengamatan

Observasi dilakukan terhadap modul pengajaran, proses pembelajaran, respons peserta didik selama pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik dalam penerapan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

4. Refleksi

Refleksi adalah upaya untuk mengevaluasi segala hal yang telah terjadi, dicapai, atau belum tercapai pada tahap sebelumnya (Anggaro, 2010: 31). Kegiatan refleksi dilakukan dengan apa yang telah dilaksanakan dengan mengetahui hasil belajar dalam indikator keberhasilan.

Siklus II

Pada siklus II ini semua kegiatannya sama hanya melakukan perbaikan kelemahan dan kekurangan pada siklus I. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian adalah dengan memperkenalkan karya mixed media kepada peserta didik melalui Pendekatan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Metode yang kedua yakni melakukan penilaian. Tujuan dari penilaian karya seni rupa adalah untuk menilai dan mengevaluasi kemampuan serta kreativitas siswa dalam menciptakan karya seni. Penilaian ini juga memungkinkan guru memberikan umpan balik yang bermanfaat, membantu siswa mengenali kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan. Selain itu, penilaian karya seni rupa bertujuan untuk menghargai usaha dan proses yang dilakukan siswa dalam berkarya, serta mendorong mereka untuk terus berinovasi dan mengembangkan keterampilan mereka

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan setelah pelaksanaan penelitian yang terdiri dari 2 siklus dan ditempuh dalam 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 6 jam pelajaran, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Frekuensi Siklus

No	Nama	Pra Siklus	Nilai	
			Siklus I	Siklus II
1	Abd. Rahman	75	80	93
2	Acmad Andhika Syafutra	73	85	86
3	Agung	70	50	89
4	Ahmad Fadil	68	50	50
5	Alga Firmansyah	50	50	95
6	Arfa	50	50	50
7	Arung Abeng Nikmatulla	50	50	50
8	Dian Eka Putri	75	85	93
9	Hairil Fahri	74	85	90
10	Hana Halifah	77	82	93
11	Husain	72	80	89
12	M. Arya Pratama	69	84	88
13	M. A. Raihan Matsany	65	80	87
14	M. Abyan Hidayat	71	50	50
15	M. Akram Nabil	78	86	96
16	M. Fachri	66	80	84

17	Muh. Arif	76	88	96
18	Muh. Dani	50	50	50
19	Muh. Fadli	75	80	93
20	Muh. Fathan Mulyadi	74	80	88
21	Muh. Fadlan Athorid	73	79	90
22	Muh. Fajri	50	50	50
23	Muh. Sahrul. D	74	87	95
24	Muh. Taufik	75	80	89
25	Muh. Fadel Fahsya	75	80	93
26	Muhammad Abi	77	80	95
27	Muhammad Fadhil Anwar	50	50	50
28	Mukram	50	50	50
29	Rafli	67	80	88
30	Rizki Susanto	76	82	93
31	Saskia	77	83	94
32	Taslim Zaldy	50	50	50
33	Zulkifli	75	80	94

Sumber Data Sekunder 2024

Hasil yang didapatkan bahwa jumlah peserta didik sebanyak 33 orang yang memberikan pernyataan menyelesaikan tugas mata pelajaran seni rupa tepat pada waktunya pada Pra-Siklus hingga Siklus 2. Dengan menggunakan metode pembelajaran Project based learning menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar atau nilai terhadap peserta didik seperti pada tabel (2) terkait Distribusi Frekuensi Nilai hasil belajar

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar

Partisipasi Peserta didik	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
	Jml Peserta didik	%	Jml Peserta didik	%	Jml Peserta didik	%
Nilai < 74	18	54%	11	33%	9	27%
Nilai > 75	15	46%	22	67%	24	73%
Nilai rata-rata	67.48		71.39		80.03	

Sumber Data Sekunder 2024

Dalam Penelitian menunjukkan bahwa pada pra siklus, sebelum menggunakan metode *Project Based Learning* menunjukkan nilai rata rata siswa sebanyak 67,48. Penerapan metode Project Based Learning pada metode pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1 menunjukkan peningkatan sebanyak 71,39 dengan metode pembelajaran yang peneliti gunakan untuk memperkenalkan seni rupa mixed sebagai media dalam bentuk seni yang menggabungkan berbagai bahan dan teknik dalam satu karya. Teknik ini memungkinkan seniman untuk bereksperimen dan menciptakan karya yang unik dan beragam. Manfaat pembelajaran mixed media meliputi peningkatan kreativitas dan ekspresi, pengembangan keterampilan artistik, fleksibilitas dalam berkarya, serta dorongan untuk berinovasi dan memecahkan masalah.

Contoh teknik yang digunakan dalam mixed media meliputi penggabungan cat air dengan kolase, cat akrilik dengan bahan alami, pensil dengan tinta, serta tekstil dengan cat. Untuk membuat karya mixed media, siswa bisa memulai dengan ide atau tema, memilih media yang akan digunakan, membuat sketsa perencanaan, bereksperimen dengan teknik yang berbeda, dan menambahkan detail akhir. Contoh proyek yang bisa dilakukan termasuk lanskap bertekstur, potret kolase, dan karya abstrak yang dapat dirasakan secara taktil. Dengan mengajarkan seni rupa mixed media, siswa dapat mengeksplorasi kreativitas mereka dengan cara yang baru dan menarik, mengembangkan keterampilan artistik yang lebih luas, dan menikmati proses pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan hal ini juga didukung oleh pendapat Mikke Susanto (2012) menyatakan bahwa Seni lukis mixed media memiliki sejumlah kelebihan. Alat dan bahan yang digunakan sangat beragam dan mudah ditemukan, seperti cat air, cat akrilik, kertas, kain, dan bahan alami, yang memberikan banyak fleksibilitas dalam berkarya.

Metode pembelajaran pada siklus 2 dilaksanakan dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menunjukkan peningkatan yang signifikan sebanyak 80.03. metode yang digunakan dalam pembelajaran praktik secara langsung dengan melaksanakan pembuatan kreatifitas seni rupa mixed media. Tujuan praktik seni mixed media adalah untuk mendorong kreativitas dan inovasi siswa dengan menggabungkan berbagai bahan dan teknik dalam satu karya. Ini memungkinkan siswa untuk bereksperimen dan mengekspresikan ide-ide mereka secara unik. Praktik ini juga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis, karena siswa harus menemukan solusi kreatif ketika bekerja dengan berbagai media. Selain itu, mixed media meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran seni, serta memperkaya pengalaman estetis mereka dengan menciptakan karya yang kompleks dan menarik secara visual.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMKN 4 Gowa pada peserta didik kelas X TAV 1 tahun ajaran 2023/2024 dengan menerapkan *Project Based Learning* (PjBL), dapat disimpulkan bahwa sebelum menerapkan *Project Based Learning*, skor rata-rata hasil belajar Seni Rupa peserta didik adalah 67.48. Setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), terjadi peningkatan dalam hasil belajar peserta didik, yaitu mencapai 71.39 pada siklus I dan 80.03 pada siklus II

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Aditya Media. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003.
- Pamungkas, D., Mawardi, M., & Astuti, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 4 Melalui Penerapan Model Problem Based Learning. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 212. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17774>
- Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab
- Wena, Made. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.