

**PENGARUH PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN**
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Payaman 2 Kabupaten Magelang)



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Strata I Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Rini Elidiyana
12.0305.0030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN**

Disusun Oleh :

Nama : Rini Elidiyana
Nim : 12.0305.0030

Telah Disetujui dan Disahkan oleh Dosen Pembimbing Skripsi.

Magelang, 24 Januari 2017

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. Tawil, M.Pd.Kons
NIP. 19570108 198103 1 0003



Rasidi, M.Pd
NIK.128806103

PENGESAHAN

PENGARUH PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN (Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Payaman 2 Kabupaten Magelang)

Oleh :
Rini Elidiyana
12.0305.0030

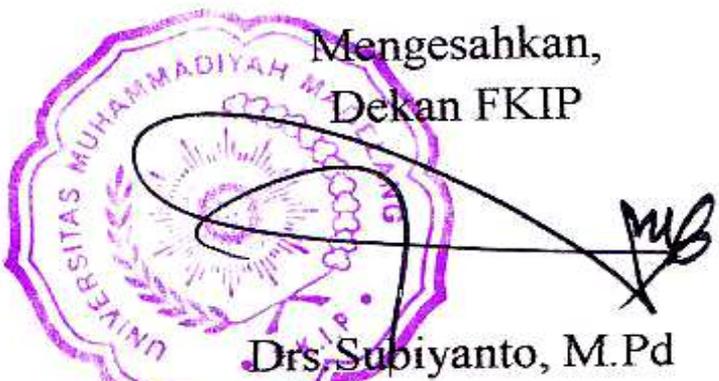
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi, diterima dan disahkan pada :
Hari : Selasa
Tanggal : 24 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi:

1. Drs. Tawil, M.Pd.Kons : Ketua / Anggota
2. Rasidi, M.Pd : Sekretaris / Anggota
3. Drs. Arie Supriyatna, M.Si : Anggota
4. Tabah Subekti, M.Pd : Anggota



Mengesahkan,
Dekan FKIP



Drs. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

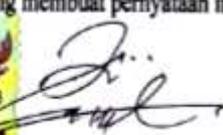
Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Rini Elidiyana
NPM : 12.0305.0030
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran *Project Based Learning*
Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya
dan Keterampilan

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Hormat Saya
Yang membuat pernyataan ini



Rini Elidiyana
12.0305.0030

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”

(Ar-Ra'd Ayat 11)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Ilahi Rabbi, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibuku tercinta, atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu tercurahkan untukku.
2. Kakaku Kholifah Sari yang selalu mendukung untuk selesai S1.
3. Almamaterku tercinta, Prodi PGSD FKIP UMMagelang

PENGARUH PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
DAN KETERAMPILAN
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Payaman 2 Magelang)

Rini Elidiyana

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *project based learning* terhadap peningkatann hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan.

Penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen murni (*True Experiment Desain*). Dengan desain *Pretest-Posttest Control Group* Desain dengan menggunakan kelas eksperimen dan kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Payaman 2 dan SD Negeri Jambewangi. Sampel dalam penelitian ini adalah 20 siswa dari SD Negeri Payaman 2 sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa dari SD Negeri Jambewangi sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data dengan menggunakan tes hasil belajar dan lembar observas psikomotorik. Analisis data menggunakan uji-t dan dilakukan dengan bantuan program *SPSS (Statistic Product and Service Solution)*.

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan. Hal ini dibuktikan dari hasil uji-t pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai t_{hitung} sebesar 2,675 t_{tabel} 1.729 dan nilai Sig. (2-tailed) $0,011 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi pada pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan.

Kata kunci : *project based learning, hasil belajar, seni budaya dan keterampilan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas nikmat dan karuniaNya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh. Widodo, MT, Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd, Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan dosen pembimbing yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu serta selalu meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Tawil, M.Pd, Kons selaku Dosen Pembimbing yang selalu sabar dan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen dan Karyawan Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
6. Siti Umayah, S.Pd, Kepala Sekolah SD Negeri Payaman 2 dan Sholikhah Nur Rukhaini, S.Pd, Kepala Sekolah SD Negeri Jambewangi yang telah memberikan kesempatan menggali pengalaman dan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.

7. Segenap guru dan Karyawan serta kelas IV SD Negeri Payaman 2 dan SD Negeri Jambewangi Kecamatan Secang Kabupaten Magelang yang telah membantu terlaksananya proses penelitian ini dan rekan – rekan mahasiswa Prodi PGSD FKIP angkatan 2012, serta semua pihak yang oleh penulis tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas semua dedikasi dan perannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu saran dan masukan diterima dengan senang hati untuk kebaikan kebenaran skripsi ini dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAKSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan	6
1. Hakikat Hasil Belajar	6
2. Hakikat Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan	11

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar	14
4. Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan	15
B. Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	17
1. Pengertian <i>Project Based Learning</i>	17
2. Karakteristik <i>Project Based Learning</i>	18
3. <i>Langkah-langkah Project Based Learning</i>	19
4. Kelemahan dan Kelebihan <i>Project Based Learning</i>	21
5. Manfaat Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	22
C. Hasil Penelitian Yang Relevan	23
D. Kerangka Pemikiran	25
E. Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Rancangan Penelitian	27
B. Identifikasi Variabel Penelitian	27
1. <i>Independent Variabel</i>	27
2. <i>Dependent Variabel</i>	27
C. Definisi Operasional Variabel	28
1. Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	28
2. Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan	28
D. Setting dan Subjek Penelitian	29
1. Waktu dan Tempat	29
2. Subyek Penelitian	29
E. Metode Pengumpulan Data	30

1. Metode	30
2. Uji Instrumen Penelitian	30
F. Desain Penelitian	37
G. Prosedur Penelitian	38
1. Persiapan Pelaksanaan Penelitian	38
2. Pelaksanaan Penelitian	39
3. Tahap Akhir Penelitian	39
H. Metode Analisis Data	40
1. Uji Prasyarat Analisis	40
a. Uji Normalitas	40
b. Uji Homogenitas	41
2. Uji Hipotesis	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	43
2. Deskripsi Data Penelitian	44
3. Peningkatan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	50
4. Nilai Psikomotorik Siswa.....	52
B. Uji Prasyarat Analisis	54
1. Uji Normalitas	54
2. Uji Homogenitas	54
C. Uji Hipotesis	55
D. Pembahasan	57

BAB V KESIMPULAN	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Tes	32
Tabel 2. Kisi – kisi Instrumen Penilaian Unjuk Kerja	34
Tabel 3. Hasil Uji Validasi Item Butir Soal Tes Pilihan Ganda	35
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Setelah Validasi	36
Tabel 5. Hasil Uji Realibilitas Instrumen	37
Tabel 6. <i>Pre test Post test Control Group Design</i>	38
Tabel 7. Alur Penelitian	40
Tabel 8. Data Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	45
Tabel 9. Data Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	46
Tabel 10. Data Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	48
Tabel 11. Data Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	49
Tabel 12. Peningkatan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	51
Tabel 13. Hasil Belajar Psikomotorik Siswa	53
Tabel 14. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	54
Tabel 15. Data Hasil Uji Homogenitas	55
Tabel 16. Hasil Uji-T Kelas Eksperimen -Kontrol	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pemikiran	26
Gambar 2. Diagram Batang Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	36
Gambar 3. Diagram Batang Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	47
Gambar 4. Diagram Batang Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	48
Gambar 5. Diagram Batang Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	50
Gambar 6. Peningkatan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen-Kontrol ..	51
Gambar 7. Hasil Belajar Psikomotorik	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian Skripsi.....	65
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	67
Lampiran 3. Daftar Siswa Kelas IV Kelas Eksperimen-Kontrol	69
Lampiran 4. Silabus Pembelajaran	70
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	73
Lampiran 6. Lembar Kerja Siswa	109
Lampiran 7. Lembar Pernyataan Validasi	112
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Instrumen	118
Lampiran 9. Hasil Uji Reliabilitas	119
Lampiran 10. Distribusi Frekuensi Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan <i>Project Based Learning</i>	120
Lampiran 11. Data Skor Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan <i>Project Based Learning</i>	122
Lampiran 12. Data Skor Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan <i>Project Based Learning</i>	123
Lampiran 13. Daftar Nilai Psikomotorik Siswa	124
Lampiran 14. Hasil Uji Normalitas	125
Lampiran 15. Hasil Uji Homogenitas	126
Lampiran 16. Hasil Uji-T	127
Lampiran 17. Bimbingan Skripsi	128
Lampiran 18. Dokumentasi	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang mampu berfikir secara luas serta memiliki sikap dan keterampilan yang baik sehingga mampu bersaing dimasa depan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan bangsa Indonesia sebagaimana yang tercantum dalam undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab. (Kumpulan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003).

Pendidikan merupakan hal penting yang perlu mendapat perhatian khusus. Perhatian terhadap bidang pendidikan, diantaranya yaitu mengenai kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah. Kegiatan pembelajaran di sekolah meliputi berbagai mata pelajaran, yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Pendidikan Kewarganegaraan, dan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Kedudukan seluruh mata pelajaran di sekolah sama pentingnya, tidak terkecuali Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) sering dianggap sebagai mata

pelajaran yang kurang penting, padahal Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) menanamkan jiwa kreatif pada anak, menumbuhkan sikap menghargai diri sendiri dan orang lain, mencintai budaya bangsa. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di Sekolah Dasar bukan hanya sekedar transformasi pengetahuan seni dan budaya serta keterampilan, tetapi perlu diupayakan pengembangan sikap secara aktif, kritis dan kreatif (Susanto, 2013 : 265). Hal inilah yang melatar belakangi pentingnya keberadaan Seni Budaya dan Keterampilan sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di SD. Namun dalam kenyataannya dilapangan penerapan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) masih jauh dari harapan.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) seakan dikesampingkan dan hanya tertulis dijadwal pelajaran yang dalam pelaksanaannya belum sesuai dengan standar kompetensi yang ada didalam kurikulum. Hal ini dapat terlihat pada saat pembelajaran berlangsung, dimana para guru lebih mementingkan mata pelajaran lain jika dibandingkan dengan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru selau menugaskan siswa untuk mengambar bebas dan bernanyi bebas didepan kelas.

Hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Perubahan perilaku hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan

pengajaran. Oleh karenanya, hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik (Purwanto, 2014: 44).

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan ketrampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibanding dengan sebelumnya. Hasil belajar ini dapat dilakukan dengan mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Dalam proses perubahan ini siswa mempunyai peranan penting dalam perubahan tingkah lakunya, sebab guru sebagai pendidik hanya berusaha bagaimana siswanya mengalami perubahan baik tingkah laku maupun dari sisi intelektualitasnya.

Lebih khusus pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang merupakan bidang studi yang berkenaan dengan seni, sosial dan budaya. Pada bidang studi ini proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan pola pembelajaran konvensional yang cenderung menggunakan metode ceramah.

Pengalaman pembelajaran seperti di atas menumbuhkan pemikiran baru bagaimana merancang sebuah pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Muncul suatu gagasan untuk berkolaborasi mencari solusi masalah diatas untuk menemukan cara bagaimana mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Bagaimana memanfaatkan

kemampuan tersebut agar mereka terus termotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar merupakan tugas utama seorang pendidik. Salah satunya dengan menggunakan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang inovatif yang berpusat pada siswa dimana siswa diberikan peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya dan hal ini sesuai dengan apa yang diharapkan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Negeri Payaman 2.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan. (Penelitian pada siswa kelas IV SD Negeri Payaman 2 Kecamatan Secang Kabupaten Magelang).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Project Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan kajian peneliti yang relevan khususnya dalam pembelajaran *Project Based Learning* dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

2. Manfaat Praktis

Sebagai masukan dalam upaya peningkatan Hasil Belajar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan

1. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kata yang tidak asing lagi ditelinga masyarakat. Terutama dalam bidang pendidikan, belajar menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan menuntut ilmu yang dapat diperoleh baik dilembaga pendidikan formal maupun informal. Kegiatan belajar dapat dilakukan kapan saja, dimana saja, dan siapa saja dan berlangsung sepanjang waktu selama manusia masih mempunyai keinginan untuk belajar. Proses belajar terjadi melalui banyak cara baik disengaja maupun tidak disengaja.

Adapun pengertian belajar menurut Slameto (dalam Hamdani, 2011:20) adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Perubahan perilaku tersebut terjadi sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengkokohkan kepribadian. Belajar merupakan segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Untuk itu belajar memegang peranan penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan bahkan persepsi seseorang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar merupakan proses perubahan perilaku individu sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya yang dilakukan dengan sadar dan bersifat permanen serta berkesinambungan.

b. Ciri-ciri Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Ciri-ciri belajar menurut Darsono (dalam Hamdani, 2011:22) adalah sebagai berikut:

1) Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan

Tujuan ini digunakan sebagai arah kegiatan, sekaligus tolak ukur keberhasilan belajar.

2) Belajar bersifat individual

Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan oleh orang lain.

3) Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan

Hal ini berarti individu harus aktif apabila dihadapkan pada lingkungan tertentu. Keaktifan ini dapat terwujud karena individu memiliki berbagai potensi untuk belajar.

4) Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar.

Perubahan tersebut bersifat integral, artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terpisahkan satu dengan yang lainnya.

Sedangkan ciri-ciri belajar menurut Surya (dalam Hamdani, 2011:66-67) adalah sebagai berikut:

1) Perubahan yang disadari dan disengaja

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan, begitu juga dengan hasil-hasilnya yang diperoleh, individu yang bersangkutan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan. Ini berarti bahwa, seseorang yang telah melewati proses belajar akan menyadari dan merasakan telah terjadi suatu perubahan pada dirinya.

2) Perubahan yang berkesinambungan

Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya, serta akan menjadi dasar dan berguna bagi pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan selanjutnya.

3) Perubahan yang fungsional

Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan individu yang bersangkutan baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang.

4) Perubahan yang bersifat positif

Perubahan perilaku yang terjadi bersifat normatif, senantiasa bertambah dan menunjukkan ke arah kemajuan yang lebih baik dari sebelumnya.

5) Perubahan bersifat aktif

Agar perubahan perilaku yang diperoleh semakin baik, maka individu harus aktif berusaha melakukan perubahan.

6) Perubahan yang bersifat permanen

Perubahan yang diperoleh dari proses belajar bersifat menetap atau permanen dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.

7) Perubahan yang bertujuan dan terarah

Perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah, maupun jangka panjang. Perbuatan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.

8) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melakukan proses belajar meliputi perubahan tingkah laku secara menyeluruh bukan hanya sekedar pengetahuan melainkan juga perubahan dalam sikap, keterampilan, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar adalah adanya perubahan perilaku yang meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh secara sengaja dan

berkesinambungan untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat dimanfaatkan oleh individu tersebut.

c. Prinsip Belajar

Menurut Suprijono (2012: 4) prinsip-prinsip dalam belajar adalah sebagai berikut:

1) Perubahan perilaku

Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- b) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilakunya.
- c) Bertujuan dan terarah.
- d) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

2) Belajar merupakan proses

Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

3) Belajar merupakan bentuk pengalaman

Pengalam pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam belajar meliputi perubahan perilaku, belajar merupakan

proses, dan belajar merupakan bentuk pengalaman. Ketiga prinsip tersebut mendorong siswa untuk dapat belajar secara optimal.

2. Hakikat Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

Tujuan adanya pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan adalah agar siswa memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan serta siswa mampu menampilkan peran serta dalam Seni Budaya dan Keterampilan dalam tingkat lokal, regional maupun global, (Susanto: 2013: 265). Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan merupakan mata pelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam dunia pendidikan. Pendidikan bukan hanya mengajarkan siswa untuk menjadi pintar dan cerdas, namun disisi lain pendidikan juga harus mempertimbangkan unsur kreativitas pada diri siswa. Maka melalui pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan inilah, para siswa dapat memunculkan kreativitasnya, misalnya melalui kegiatan menggambar, menempel, kolase, mozaik, membuat benda konstruksi, dan lain-lain.

Diterapkannya konsep seni sebagai alat pendidikan di SD diarahkan pada pembentukan sikap dan kemampuan atau kompetensi kreatif dalam keseimbangan kompetensi intelektual, sensibilitas, rasional dan irasional serta kepekaan emosi.

“Arts education provides students with valuable opportunities to experience and build knowledge and skills in self expression,

imagination, creative and collaborative problem solving, communication, creation of shared meanings, and respect for self and others” (Power dan Klopper, 2011 : 2).

Berdasarkan jurnal tersebut, pendidikan seni memberikan siswa kesempatan berharga untuk mengalami dan membangun pengetahuan dan keterampilan dalam ekspresi diri, imajinasi, kreatif dan memecahkan masalah bersama, komunikasi, penciptaan makna bersama, dan penghargaan terhadap diri sendiri dan orang lain.

Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Sedangkan sikap seseorang khususnya siswa banyak dipengaruhi lingkungan, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan bermainnya. Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bertujuan untuk membentuk keterampilan berolah seni yang baik. Oleh karena itu, Seni Budaya dan Keterampilan dapat dipergunakan untuk menanamkan pendidikan nilai, seni, dan keterampilan secara terus menerus, sehingga keterampilan tentang seni akan terkuasai dengan baik dan terwujud di masyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan mengajak siswa untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas dalam dirinya. Melalui Seni Budaya dan

Keterampilan diharapkan siswa lebih aktif, kritis dan kreatif dan pada akhirnya dapat diaplikasikan didalam kehidupan masyarakat.

a. Manfaat dan Tujuan Seni Budaya dan Keterampilan

Menurut Soeharjo (dalam Ardipal, 2010: 3) manfaat seni dalam pendidikan yaitu sebagai berikut:

- 1) Seni membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.
- 2) Seni membina perkembangan estetik.
- 3) Seni membantu menyempumakan kehidupan.

Seni Budaya dan Keterampilan diajarkan di SD bukanlah untuk menciptakan siswa agar menjadi seninam, namun lebih kepada pengembangan kreativitas dan ekspresi kreatif yang ada pada diri siswa tersebut. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap serta kemampuan siswa dalam berkarya dan berapreasi (Susanto, 2013: 261).

Adapun tujuan dari pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menurut Susanto (2013:265) yaitu agar siswa memiliki kemampun, sebagai berikut :

- 1) Memahami konsep dan pentingnya Seni Budaya dan Keterampilan.
- 2) Menampilkan sikap apresiasi terhadap Seni Budaya dan Keterampilan.
- 3) Menampilkan kreativitas melalui Seni Budaya dan Keterampilan.
- 4) Menampilkan peran serta dalam Seni Budaya dan Keterampilan pada tingkat lokal, regional, maupun global.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sangatlah penting untuk siswa. Manfaat dan tujuan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan memberikan sumbangan yang berarti bagi perkembangan siswa, sehingga potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar

Menurut Djamarah (2008: 176) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni:

- a. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni lingkungan dan instrumental.
 - 1) Lingkungan, yakni terdiri dari lingkungan alami (lingkungan di sekitar siswa dimana siswa tersebut tinggal, hidup, dan berusaha di dalamnya), dan lingkungan sosial budaya (lingkungan siswa bagaimana siswa tersebut berinteraksi dengan orang lain)
 - 2) Instrumental, terdiri dari kurikulum, program, sarana dan prasarana, serta guru.
- b. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani (aspek fisiologis) dan rohani (aspek psikologis) siswa.
 - 1) Aspek fisiologis, yakni keadaan jasmani siswa, misalnya kondisi panca indera yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya dalam mengikuti pelajaran.

2) Aspek psikologis, meliputi:

- a) Minat/motivasi siswa: kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Motivasi siswa: keadaan internal organisme, baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.
- b) Kecerdasan: kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.
- c) Bakat siswa: kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.
- d) Motivasi: kondisi psikologis seseorang yang mendorong untuk melakukan sesuatu.

Berdasarkan uraian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi belajar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat dikelompokkan menjadi dua faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern berasal dari dalam diri siswa berupa kondisi jasmani dan psikologi siswa, sedangkan faktor ekstern berasal dari luar diri siswa, berupa lingkungan keluarga, sekolah serta masyarakat. Faktor-faktor belajar tersebut saling berkaitan dalam pencapaian perubahan tingkah laku siswa.

4. Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan

Hasil belajar merupakan kulminasi (puncak tertinggi) dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi

kegiatan tindak lanjut. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengaitkan manusia berubah dalam sikap dan tingkat lakunya Wingkel (dalam Purwanto, 2014 : 45). Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan dan kemampuan.

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domaian kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *syntesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (Sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domaian psikomotor meliputi *initatory*, *pre-routin*, dan *raountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual (Suprijono, 2012:6-7).

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang berupa perubahan tingkah laku, baik pada ranah pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok pembahasan.

B. Pembelajaran *Project Based Learning*

1. Pengertian *Project Based Learning*

Berbicara mengenai model pastinya tidak lepas dari yang namanya istilah strategi. Strategi menurut Kemp (Sanjaya 2010: 187) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat tersebut, Dick and Carey (Sanjaya, 2010: 187) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang diperlukan sebuah metode yang digunakan untuk merealisasikan sebuah strategi yang telah ditetapkan. Strategi menunjukkan pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu. Menurut Joice (Trianto: 2010: 22) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.

Model pembelajaran berbasis proyek juga didukung oleh teori konstruktivistik, yang bersandar pada ide bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri didalam konteks pengalamannya sendiri. Pembelajaran berbasis proyek dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa

mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal. (Trianto, 2014 : 50-51).

Dalam pembelajaran ini, para siswa diharapkan melakukan sendiri penelitiannya, bersama kelompoknya sendiri, sehingga memungkinkan para siswa dalam tim tersebut mampu mengembangkan kemampuan dan keterampilan melakukan penelitian dan pengamatan yang akan bermanfaat bagi pengembangan kemampuan akademis mereka. Para siswa tersebut merancang, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan melakukan kegiatan penyelidikan sendiri untuk membuat suatu proyek. Hasil akhir proyek berupa suatu benda atau barang yang dapat berupa suatu karya tulis ilmiah, suatu model, film, video, Compact Disk (CD), DVD, replika, atau yang lain.

2. Karakteristik *Project Based Learning*

Dalam pembelajaran berbasis *Project Based Learning* diperlukan keterampilan merancang kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik melakukan penyelidikan terhadap suatu masalah secara mandiri. Beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika melaksanakan metode ini, yaitu (a) memuat tugas menjadi bermakna, jelas dan menantang;(b) menganeekaragamkan tugas;(c) menaruh perhatian pada tingkat kesulitan;(d) memonitor kemajuan peserta didik.

Project Based Learning memiliki karakteristik yang membedakannya dengan model pembelajaran lainnya. Menurut BIE dalam

Trianto (2014: 49-50) menyebutkan ciri-ciri *Project Based Learning*, diantaranya :

- a. Isi pada *Project Based Learning* difokuskan pada ide-ide siswa, yaitu dalam membentuk gambaran sendiri bekerja atas topik-topik yang relevan dan minat siswa yang seimbang dengan pengalaman siswa sehari-hari.
- b. Kondisi, yaitu kondisi untuk mendorong siswa mandiri.
- c. Aktivitas adalah suatu strategi yang efektif dan menarik, yaitu dalam mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dan memecahkan masalah menggunakan kecakapan. Aktivitas juga merupakan bangunan dalam menggagas pengetahuan siswa dalam mentransfer dan menyimpan informasi dengan mudah.
- d. Hasil. Hasil disini adalah hasil yang produktif dalam membantu siswa mengembangkan kecapakn belajar dan mengintegrasikan dalam belajar yang sempurna, termasuk strategi dan kemampuan untuk menggunakan kognitif strategi pemecahan masalah.

3. Langkah-langkah *Project Based Learning*

Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project Based Learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* dalam Trianto (2014 : 52-53) terdiri atas :

- a. Dimulai dengan pertanyaan yang esensial

Pembelajaran dimulai dengan sebuah pertanyaan driving question yang dapat memberi penugasan pada peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas. Topik yang diambil yang sesuai dengan realita dunia nyata

dan dimulai dengan investigasi mendalam. Pertanyaan esensial diajukan untuk memancing pengetahuan, tanggapan, kritik dan ide peserta didik mengenai tema proyek yang akan diangkat.

b. Perencanaan aturan pengerjaan proyek

Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang akan digunakan dalam membantu penyelesaian proyek.

c. Membuat jadwal aktivitas

Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Jadwal ini disusun untuk mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek.

d. Memonitoring perkembangan proyek peserta didik

Pendidik bertanggung jawab untuk melakukan monitoring terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan memfasilitasi peserta didik dalam setiap proses.

e. Penilaian hasil peserta didik

Penilaian dilakukan untuk membantu peserta didik dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f. Evaluasi pengalaman belajar peserta didik

Pada akhir pembelajaran pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun secara kelompok. Dalam tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman selama menyelesaikan proyek.

4. Kelebihan dan Kelemahan *Project Based Learning*

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Trianto (2014: 45-46) menyebutkan bahwa keunggulan menggunakan *Project Based Learning* adalah :

- a. Dapat merobak pola pikir peserta didik dari yang sempit menjadi yang lebih luas dan menyeluruh dalam memandang dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan
- b. Membina peserta didik menerapkan pengetahuan, sikap dan keterampilan terpadu, yang diharapkan berguna dalam kehidupan sehari-hari bagi peserta didik.
- c. Sesuai dengan prinsip-prinsip didaktif. Prinsip tersebut dalam pelaksanaannya harus memperhatikan kemampuan individual peserta didik dalam kelompok, bahan pelajaran tidak terlepas dari kehidupan riil sehari-hari yang penuh masalah, pengembangan kreativitas, aktivitas, dan pengalaman peserta didik banyak dilakukan, menjadikan teori, praktik, sekolah, dan kehidupan masyarakat menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan.

Menurut Susanti (dalam Trianto, 2014 : 49) menyebutkan bahwa dalam pengalaman yang ditemukan dilapangan, *project based learning* memiliki beberapa kekurangan di antaranya :

- a. Kondisi kelas aga sulit dikontrol dan mudah menjadi ribut saat pelaksanaan proyek, karena ada kebebasan pada siswa sehingga memberikan peluang untuk ribut dan untuk itu diperlukannya kecakapan guru dalam penguasaan dan pegelolaan kelas yang baik.
- b. Walaupun sudah mengatur alokasi waktu yang cukup, masih saja memerlukan waktu yang lebih banyak untk pencapaian hasil yang maksimal.

Dalam pelaksanaan *Project Based Learning*, lingkungan belajar harus didesain sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah-masalah nyata termasuk pendalam materi dari suatu topik mata pelajaran dan melaksanakan tugas bermakna lainnya. Tiga kategori penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran antara lain: mengembangkan keterampilan, meneliti permasalahan, menciptakan solusi dari suatu permasalahan. Karena itulah *Project Based Learning* sangat sesuai digunakan di dalam pembelajaran berbasis masalah.

5. Manfaat Pembelajaran *Project Based Learning*

Metode *Project Based Learning* dapat diterapkan secara luas untuk memecahkan masalah dalam lingkungan kehidupan anak sehari-hari. Kehidupan anak sehari-hari dalam keluarga, sekolah dan masyarkat yang

lebih luas. Karena itu metode *Project Based Learning* bila dipergunakan secara tepat dapat memperluas wawasan anak tentang segi-segi kehidupan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat. Anak memperoleh pemahaman yang utuh tentang bagaimana memecahkan masalah tertentu yang memerlukan kerja sama dengan anak lain secara terpadu, anak memperoleh pengalaman belajar dalam pengembangan sikap positif dalam kegiatan bekerja dengan anak lain. Sikap positif itu antara lain sikap mandiri, penyesuaian diri, tanggung jawab, tenggang rasa, saling membantu dan sebagainya. Dengan demikian pembelajaran *Project Based Learning* dapat dipergunakan guru untuk melatih anak memecahkan persoalan sehari-hari dengan memuaskan. Pembelajaran *Project Based Learning* dapat membangkitkan kegiatan mental yang mendorong anak untuk dapat menghilangkan ketegangan atau keadaan yang mengganggu dengan menggunakan cara-cara yang sudah dikuasai untuk diterapkan dalam situasi sekarang untuk menghilangkan ketegangan secara kreatif.

Dengan menggunakan pembelajaran *Project Based Learning* itu tekanan tanggung jawab beralih dari guru ke siswa, oleh karena itu pembelajaran *Project Based Learning* dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dan membina sikap kerjasama dan interaksi sosial diantara siswa yang terlibat dalam kelompok, agar mampu menyelesaikan pekerjaan dalam kebersamaan secara efektif dan harmonis. Dalam pembelajaran *Project Based Learning* ini siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan kebebasan secara fisik maupun dengan cara intelektual

untuk menyelesaikan pekerjaan yang menjadi tanggung jawab menurut cara yang dikuasai dan tidak harus duduk tenang dibangku masing-masing.

C. Hasil Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian yang relevan mengenai penerapan pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran yang telah dipublikasikan antara lain Penelitian yang dilakukan oleh Erika Manda Sari pada tahun 2015 dengan judul “Pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di kelas V (Studi penelitian dengan *quasy experimental design* pada siswa Sekolah Dasar Negeri 30 Pontianak selatan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar post-test siswa pada kelas eksperimen sebesar 76,9. Hasil pengujian hipotesis diperoleh 3,563 ($t_{hitung} > t_{tabel}$) sehingga dinyatakan diterima. Dari perhitungan effect size diperoleh 1,14 (tinggi). Hal ini berarti model *Project Based Learning* memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 30 Pontianak selatan.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Endang Sri Wardani tahun 2015, dengan judul penelitian “Pengaruh penggunaan model *Project Based Learning (Pjbl)* terhadap kreativitas berpikir siswa pada konsep lingkungan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara kreativitas berpikir siswa yang belajar dengan menggunakan model *PjBL* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional berdasarkan nilai $t_{hitung} = 4,849$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 0,681$ dengan nilai signifikansi 0,000. Dari hasil N-gain

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada kreativitas berpikir siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *PjBL* mengalami peningkatan dengan kategori cukup signifikan, $0,3 < 0,63 \leq 0,7$, sedangkan dengan pembelajaran konvensional berada pada kategori rendah, $0,24 \leq 0,3$. Selain itu berdasarkan pada jawaban kuesioner yang diisi siswa, pembelajaran dengan menggunakan model *PjBL* mendapat respons positif dengan persentase 100 %.

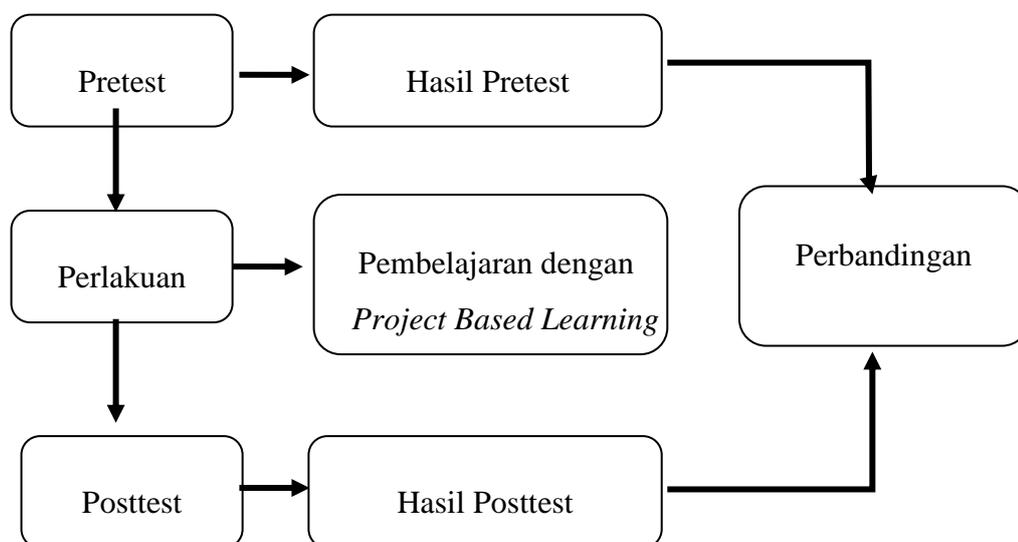
Demikian juga penelitian yang dilakukakn oleh I Md. Edi Andana tahun 2014 dengan penelitian berjudul “ Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar ipa siswa kelas IV”. Data tentang hasil belajar IPA dikumpulkan dengan menggunakan tes objektif pilihan ganda, yang selanjutnya dianalisis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hal ini dilihat dari perbedaan rata-rata skor siswa antara kelompok eksperimen (23,77) dengan kelompok kontrol (21,16). Bedasarkan analisis data thitung > ttabel dengan db 45 dan t.s 5%, ini berarti H_0 dalam penelitian ini diterima. Dengan demikian model pembelajaran Berbasis Proyek berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Tegallalang Kabupaten Gianyar pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013/2014.

D. Kerangka Pemikiran

Dengan melihat kondisi nyata yang terdapat dilapangan, bahwa pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan saat ini masih membutuhkan

perhatian khusus agar dapat menciptakan kondisi ideal yang sesuai dengan fungsi dan tujuan Seni Budaya dan Keterampilan. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan hanya terpusat pada kegiatan menggambar dan bernanyi bebas didepan kelas. Kedua kegiatan inilah yang menjadi rutinitas siswa ketika proses pembelajaran. Padahal dalam kegiatan Seni Budaya dan Keterampilan tidak hanya menggambar dan bernanyi saja akan tetapi guru dapat mengajak anak untuk membuat karya kerajinan atau keterampilan.

Berdasarkan permasalahan yang ada dilapangan, maka peneliti mencari solusi agar dapat tercipta kondisi yang ideal. Alternatif yang dipilih adalah dengan penggunaan mod pembelajaran *Project Based Learning*.



Gambar 1
Kerangka Pemikiran

E. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas adapun hipotesis yang diajukan adalah pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan kelas IV SD Negeri Payaman 2.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode merupakan salah satu faktor yang terpenting dan sangat menentukan dalam sebuah penelitian. Hal ini disebabkan karena berhasil dan setidaknya sebuah penelitian tergantung pada metode yang digunakan. Banyaknya metode yang akurat digunakan oleh peneliti untuk memecahkan suatu permasalahan. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan judul Pengaruh Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan. Penelitian ini juga menggunakan dua kelas yang kelas pertama sebagai kelas eksperimen dan kelas kedua sebagai kelas kontrol atau pembanding tanpa diberi perlakuan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yakni variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

1. Menurut Sugiyono (2012:61) variabel bebas (independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran *Project Based Learning*.
2. Menurut Sugiyono (2012: 61) variabel terikat (dependen) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan siswa kelas IV SD Negeri Payaman 2.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek dalam penelitian ini adalah dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan unit-unit kehidupan sehari-hari sebagai bahan pembelajarannya.
2. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa, perubahan tersebut didapatkan berdasarkan proses yang telah dialami oleh seseorang/siswa sebagai akibat dari belajar. Hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima perlakuan yang diberikan oleh guru pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dari hasil tes atau ujian yang diberikan kepada siswa. Siswa diharapkan mampu memahamai terkait dengan benda konstruksi yang ada dilingkungan sekitar dan pada akhirnya dapat mengaplikasikannya didalam kehidupan masyarakat.

D. Setting dan Subjek Penelitian

1. Waktu dan tempat

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Maret-Mei 2016 bertempat di SDN Payaman 2 Kecamatan Secang Kabupaten Magelang serta di SDN Jambewangi Kecamatan Secang Kabupaten Magelang.

2. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah individu-individu yang menjadi sasaran penelitian. Dalam penelitian subyek penelitian memiliki kedudukan paling sentral, karena pada subyek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti dan diamati oleh peneliti (Suharismi, 2013: 90). Dalam penelitian ini penulis akan menguraikan hal-hal sebagai berikut :

a. Populasi

Menurut Wijaya (2013: 6) populasi adalah totalitas unit analisis yang sedang diteliti atau keseluruhan unit analisis. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Payaman 2 dan SDN Jambewangi. Jumlah populasi adalah 40 siswa.

b. Sampel

Sampel digunakan dalam penelitian untuk mempermudah pengambilan data dari populasi. Menurut Sugiyono (2011 : 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Salah satu syarat dalam penarikan sampel yang ditetapkan adalah sampel itu harus bersifat *representatif*, artinya sampel yang ditetapkan harus mewakili populasi.

Sampel dari penelitian ini adalah 20 siswa dari SDN Payaman 2 sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa dari SDN Jambewangi sebagai kelas kontrol.

c. Teknik Sampling

Sugiyono (2011: 81), mengemukakan teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel untuk dapat menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Penentuan sampel yang digunakan pada penelitian ini, menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2012 : 124).

E. Metode Pengumpulan Data

1. Metode

Metode pengumpulan data merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya, untuk memperoleh data tersebut, dalam penelitian dapat digunakan berbagai macam metode, diantaranya dengan angket, observasi, wawancara, tes, analisis dokumen, dan lainnya (Sudaryono, dkk., 2013: 29).

Keberhasilan dalam suatu penelitian banyak ditentukan oleh instrumen penelitian yang digunakan, sebab data yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis diperoleh menggunakan instrumen. Instrumen sebagai alat pengumpulan data harus

betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Setelah menentukan jenis instrumen, langkah selanjutnya adalah menyusun pertanyaan-pertanyaan dengan diawali membuat kisi-kisi yang memuat berbagai aspek dengan bersumber dari permasalahan penelitian yang merujuk pada teori pendukung seperti fenomena maupun gejala yang terjadi.

a. Tes

Tes digunakan sebagai instrumen pengumpul data yang berupa serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Sudaryono dkk, 2013: 40).

Pada penelitian ini teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa. Sedangkan untuk bentuk soal tes menggunakan pilihan ganda (multiple-choice), sehingga dapat mengukur hasil belajar yang lebih kompleks dan berkenaan dengan aspek ingatan, pengertian, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Soal tes pilihan ganda tersebut terdiri dari pembawa pokok persoalan yang dikemukakan dalam bentuk pertanyaan dan pilihan jawaban (option).

Soal tes dengan kompetensi dasar membuat benda dengan teknik konstruksi ini, dilakukan pada siswa kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran, jumlah soal yang sama, materi dan pembahasan yang

sama serta pembelajaran oleh guru yang sama. Adapun kisi-kisi instrumen tes dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1
Kisi-kisi Instrumen Tes

Aspek	Indikator	No Soal	Jumlah Soal	Bentuk
Pengetahuan tentang benda konstruksi	Dengan menggunakan pembelajaran <i>Project Based Learning</i> , siswa dapat :			Pilihan Ganda
	a. Mengetahui definisi konstruksi	1, 2,3,4	4	
	b. Mengetahui jenis-jenis konstruksi	5,6,7,8	4	
	c. Membedakan macam-macam bahan yang dapat digunakan untuk membuat benda konstruksi	9,10,11,12,13	5	
	d. Mengetahui peralatan yang digunakan untuk membuat benda konstruksi	14,15,16,17,18,19,20,21,22	9	
	e. Mengetahui langkah-langkah pembuatan benda konstruksi	23,24,25	3	
f. Mengetahui beberapa contoh benda konstruksi dari stik ice cream	26,27,28,29,30	5		
Jumlah			30	

b. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian bersifat perilaku, tindakan manusia, fenomena alam, proses kerja, dan penggunaan responden kecil (Sudaryono dkk, 2013: 38).

Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar psikomotorik dari peserta didik pada kelas eksperimen. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi psikomotorik. Hasil belajar psikomotorik ini digunakan sebagai data pendukung hasil belajar kognitif dari kelas eksperimen. Lembar observasi, merupakan lembar kerja yang berfungsi untuk mengobservasi dan mengukur tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini, teknik observasi digunakan untuk memperoleh data kondisi belajar siswa. jenis lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi berupa cek list. Peneliti hanya memberikan tanda centang pada butir pernyataan. Aspek yang akan diamati pada penelitian ini meliputi kesiapan, respon terbimbing, dan mekanisme. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen penelitian unjuk kerja:

Tabel 2
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

No	Sub Ranah Psikomotor	Indikator	Jumlah butir soal	Nomor Soal
1	Kesiapan	a. Siswa dapat bergerak mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan	1	1
2	Mekanisme	a. Siswa melaksanakan aktivitas membuat benda konstruksi dengan teliti	1	10
		b. Siswa dapat menggunakan peralatan dengan aman benar dan tidak merusaknya.	4	2,3,4,5
3	Respon terbimbing	a. Siswa dapat merespon atau menanggapi masalah dengan baik b. Siswa mampu menyalin hasil kerja kelompok dengan jelas dan logis	4	6,7,8,9
Jumlah			10 soal	

2. Uji Instrumen Penelitian

Dalam analisis instrumen, sebelum instrumen digunakan sebagai alat pengumpulan data diperlukan uji instrumen terlebih dahulu, yang bertujuan untuk menguji tingkat validitas dan realibilitas.

a. Validitas Instrumen

Menurut Sudjana (2011: 12) validitas merupakan suatu derajat ketepatan penilaian terhadap konsep yang dinilai, sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Dengan demikian suatu data

dikatakan valid apabila data yang diperoleh peneliti sesuai dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan validitas isi, validitas konstruk dan empiris. Untuk menguji Validitas isi dan validitas konstruk, peneliti meminta pendapat dari tim ahli yaitu Drs.Tawil,M.Pd.Kons. selaku dosen pembimbng I, Rasidi,M.Pd sebagai dosen Pembimbing II, dan guru kelas IV SD Negeri Payaman 2 Septi Nurtikaningsihm,S.Pd. Sedangkan untuk penghitungan validitas empiris dalam penelitian ini menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 16.0. Jumlah item soal (jumlah sampel uji coba) ada 30 item. Berikut hasil dari validasi instrumen:

Tabel 3
Hasil Uji Validasi Item Butir Soal Tes Pilihan Ganda

Keterangan	Nomor Soal
Soal yang Valid	1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 26, 29, 30
Soal yang Tidak Valid	2, 7, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 27, 28

Berdasarkan tabel di atas, dari 30 soal yang diujikan pada 26 responden terdapat 25 soal yang valid. Soal yang valid tersebut adalah soal nomor 1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 26, 29, 30. Soal-soal yang valid tersebut digunakan sebagai instrumen mengukur hasil belajar kognitif siswa, sedangkan yang tidak valid dihilangkan. Berikut ini merupakan kisi-kisi soal kognitif setelah dilakukan validasi.

Tabel 4
Kisi-kisi Instrumen Tes Setelah Validasi

Aspek	Indikator	No Soal	Jumlah Soal	Bentuk
Pengetahuan tentang benda konstruksi	Dengan menggunakan pembelajaran Project Based Learning , siswa dapat :			Pilihan Ganda
	a. Mengetahui definisi konstruksi	1,3,4	3	
	b. Mengetahui jenis-jenis konstruksi	5,6,8	3	
	c. Membedakan macam-macam bahan yang dapat digunakan untuk membuat benda konstruksi	9,10,11,12	4	
	d. Mengetahui peralatan yang digunakan untuk membuat benda konstruksi	14,16,18,19,21	5	
	e. Mengetahui langkah-langkah pembuatan benda konstruksi	23, 25	2	
	f. Mengetahui beberapa contoh benda konstruksi dari stik ice cream	26, 29,30	3	
Jumlah			20	

b. Realibilitas Instrumen

Nana Sudjana (2011: 16) mengatakan ketepatan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya, yakni kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui reliabilitas instrumen dan penghitungannya dilakukan menggunakan program SPSS versi 16.0. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Sumarna (dalam Sugiyono, 2015 : 198) yaitu apabila koefisien reliabelnya $\geq 0,70$ maka cukup tinggi untuk suatu penelitian dasar Berikut ini hasil penghitungan uji reliabilitas :

Tabel 5
Hasil Uji Realibilitas Instrumen

r_{hitung}	N of item	Keterangan
0.733	30	Reliabilitas Tinggi

Berdasarkan perhitungan realibilitas, didapat hasil sebesar 0.733. Nilai ini lebih besar dari 0.70. untuk itu dapat dikatakan bahwa instrumen soal ini memiliki realibilitas yang tinggi.

F. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest -Posttest Control Group Desain*. Menurut Sugiyono (2012: 113) dalam desain ini terdapat dua kelas yang dipilih secara random, kemudian diberi *Pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol .

Menurut Arikunto (2013: 210) didalam model ini sebelum perlakuan kedua kelas diberi test awal atau pretest untuk mengukur kondisi awal (01). Selanjutnya pada kelas eksperimen diberi perlakuan (X) dan pada kelas perbandingan tidak diberi perlakuan. Setelah diberikan perlakuan,

kedua kelas tersebut diberikan tes lagi sebagai posttest (02). Model penelitian tersebut dapat dilihat dalam skema seperti di bawah ini:

Tabel 6
Pretest Posttest Control Group Design

Grup	Pretest	Variabel terikat	Posttest
Eksperimen	01	X	02
Kontrol	03	-	04

Keterangan :

01 dan 03 : Test awal (*Pretest*) kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan.

X : Perlakuan (treatment) pembelajaran dengan *Project Based Learning*

- : Tidak ada perlakuan

01 dan 03 : Test akhir (*Posttest*) kelas eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian untuk mengetahui pengaruh pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar mata pelajaran seni budaya dan keterampilan di sekolah dasar yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi langkah-langkah berikut :

1. Persiapan Pelaksanaan Penelitian
 - a. Observasi ditempat penelitian
 - b. Menentukan waktu dan tempat penelitian

- c. Pembuatan proposal penelitian, mencangup persetujuan judul yang diusulkan sampai dengan penyempurnaan proposal.
- d. Membuat surat ijin penelitian di pengajaran Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeristas Muhammadiyah Magelang guna kelancaran penelitian.

2. Pelaksanaan Penelitian

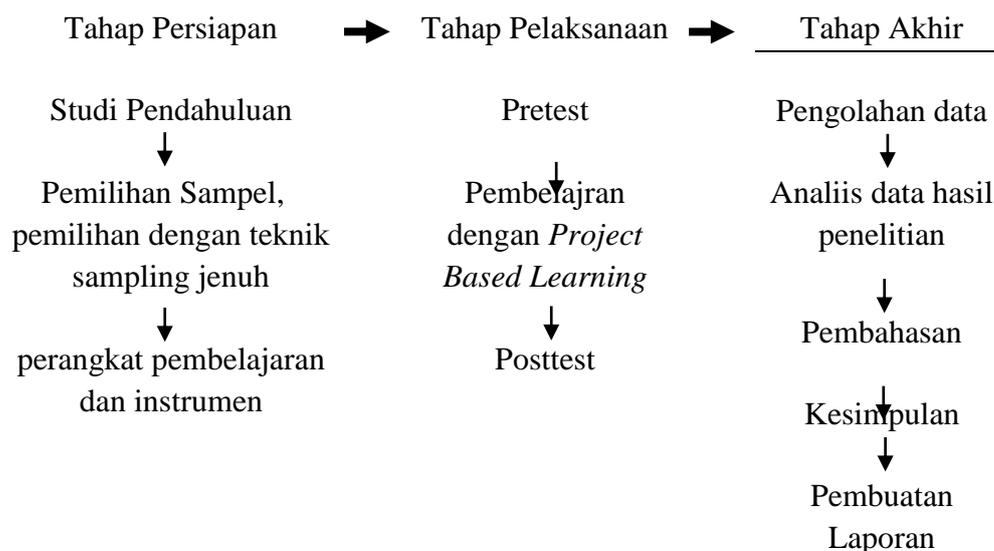
- a. Beri tes awal untuk mengukur keterampilan proses Seni Budaya dan Keterampilan dan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (treatmen).
- b. Berikan perlakuan yaitu dengan cara menerapkan pembelajaran Berikan perlakuan yaitu dengan cara menerapkan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan observasi selama pembelajaran.
- c. Beri tes akhir untuk mengukur peningkatan keterampilan proses Seni Budaya dan Keterampilan dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (treatmen).

3. Tahap Akhir Penelitian

- a. Mengolah data hasil pretest dan posttest serta menganalisis instrumen yang lain seperti lembar observasi.
- b. Menganalisis data hasil penelitian dan membahas temuan penelitian.
- c. Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil pengolahan data.
- d. Memberikan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian.

Pada penelitian yang akan dilakukan, alur penelitian disajikan melalui bagan di bawah ini :

Tabel 7
Alur Penelitian



H. Metode Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Kriteria yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat sigifikansi 5% adalah sebagai berikut :

- 1) Jika $\text{sig} < 0.05$ maka data berdistribusi tidak normal
- 2) Jika $\text{sig} > 0.05$ maka data berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Untuk mengathui varian dari beberapa populasi apakah sama atau tidak. Analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 16.0. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yaitu :

- 1) Jika nilai sig < 0.05, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.
- 2) Jika nilai sig > 0.05, maka dikatakan bahwa varian dari dua data atau lebih kelompok populasi adalah sama.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis yang digunakan dalam penelit ini adalah hipotesis pengujian dua pihak dengan ketentuan sebagai berikut :

Ho : tidak ada pengaruh pembelajaran *Project Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar seni budaya dan keterampilan.

Ha : ada pengaruh pembelajaran *Project Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar seni budaya dan keterampilan.

Untuk menganalisis data penelitian dilakukan dengan menggunakan *uji-t* atau *t-test*. Hasil dari penghitungan dengan *uji-t* kemudian dibandingkan dengan nilai *t* pada tabel dengan menggunakan taraf signifikansi 5%. Setelah pengujian hipotesis dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis tersebut dapat diterima atau ditolak.

Kriteria pengkajian dengan *t-test* jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Ho diterima dan Ha ditolak, tetapi jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ha diterima dan Ho ditolak. Menerima Ho maka hipotesis dalam penelitian ini ditolak

dengan kata lain bahwa pembelajaran dengan *Project Based Learning* tidak memiliki pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa. jika H_a diterima maka hipotesis dari penelitian ini diterima atau dengan kata lain bahwa pembelajaran dengan *Project Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian mengenai pengaruh pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kesimpulan Teori

Pembelajaran *Project Based Learning* adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya secara personal dan siswa membangun pengetahuannya sendiri didalam konteks pengalamannya sendiri.

Hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap, kebiasaan, keterampilannya ataupun tingkah lakunya.

Pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan. Hal ini dibuktikan dari hasil uji-t pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

dengan nilai t_{hitung} sebesar 2.675 t_{tabel} 1.729 dan nilai Sig. (2-tailed) $0,011 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi pada pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya selalu memperhatikan dan memantau kegiatan pembelajaran disekolah agar dapat meningkatkan citra sekolah dalam masyarakat.

2. Bagi Guru

Guru seharusnya memperhatikan potensi-potensi atau keterampilan yang dimiliki oleh siswanya.

3. Bagi Peneliti

Adanya penelitian ini diharapkan pembelajaran dengan *Project Based Learning* dapat digunakan sebagai refleksi bagi pendidik terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran terhadap peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andana, I Md.Edi, Gd.Raga, Nyoman Sudana. "Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV." *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Ardipal. 2010. *Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi peserta didik di masa depan*. Jurnal bahasa dan seni.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Harjo, Tumini. 2010. *Saya Bangga Kebudayaan Indonesia untu SD/MI Kelas IV*. Semarang : CV. Aneka Ilmu
- Kumpulan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Power, Bianca dan Christopher Klopper. 2011. The classroom practice of creative art education in NWS primary school: a descriptive account. *international Journal of Education & the Art*. 2 Vol 12.
- Raharjo. 2008. *Aneka Konstruksi Kerajinan Tangan*. Surakarta : PT Era Pustaka Utama.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sari, Erika.Manda. 2015. "Pengaruh model Project Based Learning terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS dikelas V." *Artikel Penelitian*. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

- _____. 2015. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Desertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suharismi, Arikunto. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wardani, Sri. Endang. 2015. "Pengaruh penggunaan model *Project Based Learning (Pjbl)* terhadap kreativitas berfikir siswa pada konsep lingkungan." *Artikel Penelitian*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wijaya, Toni. 2013. *Analisis data Penelitian Menggunakan SPSS*. Yogyakarta : Universitas Atmajaya.