

**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

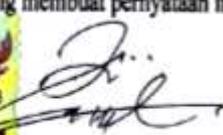
Yang bertandatangan dibawah ini,

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 يَقُومُ 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. Kakakku 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
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
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 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> 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 menggambar 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 mengakibatkan 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 di dalam 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 agak 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 pengelolaan kelas yang baik.
- b. Walaupun sudah mengatur alokasi waktu yang cukup, masih saja memerlukan waktu yang lebih banyak untuk 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 pendalaman 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 masyarakat 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 %.

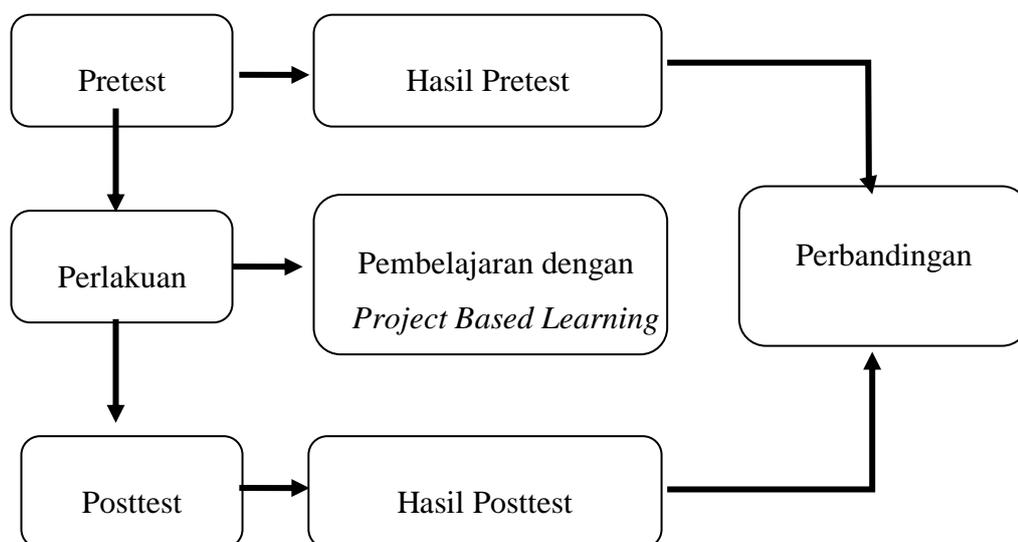
Demikian juga penelitian yang dilakukakn oleh I Md. Edi Andana tahun 2014 dengan penelitian berjudul “ Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar ipa siswa kelas IV”. Data tentang hasil belajar IPA dikumpulkan dengan menggunakan tes objektif pilihan ganda, yang selanjutnya dianalisis 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). Berdasarkan 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

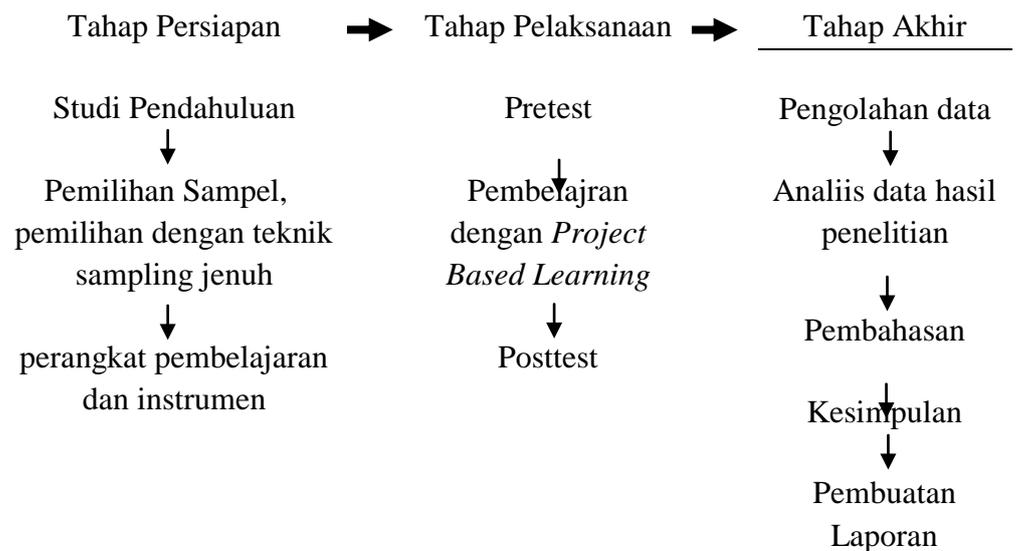
- a. Beri tes awal untuk mengukur keterampilan proses Seni Budaya dan Keterampilan dan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (treatmen).
- b. Berikan perlakuan yaitu dengan cara menerapkan pembelajaran Berikan perlakuan yaitu dengan cara menerapkan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan 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  $H_0$  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 IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian**

###### a. Pelaksanaan Sebelum Menggunakan Pembelajaran *Projec Based Learning*

Sebelum pelaksanaan pemberian perlakuan pada kelas IV, terlebih dahulu dilakukan pengujian kemampuan awal siswa. Pengujian tersebut dilakukan dengan diadakannya pretest. Pengujian kemampuan awal siswa ini dilaksanakan pada tanggal 31 maret 2016. Dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa kelas IV SD Negeri Payaman 2 sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas IV SD Negeri Jambewangi sebagai kelas Kontrol.

###### b. Pelaksanaan *Treatment* (Perlakuan)

Dalam pemberian perlakuan hanya diberikan kepada kelas eksperimen. Treatmen dilaksanakan sebanyak 3 kali, yaitu pada tanggal 4 april 2016, 8 april 2016, dan 13 april 2016. Pada kelas eksperimen dilakukakn dengan pembelajaran menggunakan *Projec Based Learning* dan melakukan praktik membuat benda konstruksi dari stik es krim.

Sedangkan dalam kelas kontrol dilakukan pada tanggal 6 April 2016, 13 April 2016 dan 20 April 2016. Dalam perlakuannya

pembelajaran seperti biasa, tanpa praktik dan tanpa pembelajaran *Project Based Learning*. Pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan menggunakan papan tulis sebagai media menjelaskan materi.

c. Pelaksanaan Setelah Menggunakan Pembelajaran *Project Based Learning*

*Posttest* hasil belajar siswa pada kompetensi membuat benda konstruksi pada siswa kelas IV sebagai kelas penelitian dilakukan setelah siswa mendapat perlakuan (*treatment*). Pelaksanaan *posttest* ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan setelah menggunakan *Project Based Learning* pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. *Posttest* untuk kedua kelompok dilaksanakan pada hari rabu, 4 Mei 2016

## 2. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi mengenai data penelitian ini adalah tentang hasil dari kelas IV SD Negeri Payaman 2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa terdiri atas laki-laki dan perempuan dan siswa kelas IV SD Negeri Jambewangi sebagai kelas kontrol berjumlah 20 siswa terdiri atas laki-laki dan perempuan. Jadi total keseluruhan siswa yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 40 siswa.

Berikut ini merupakan deskripsi data hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

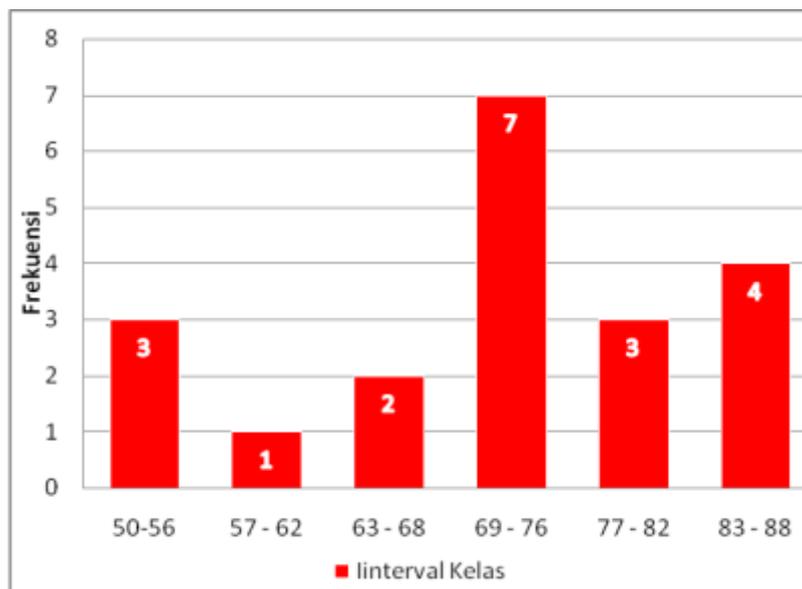
a. Data *Pretest* Kelas Eksperimen

Sebelum pelaksanaan pemberian perlakuan pada kelas IV, terlebih dahulu dilakukan pengujian kemampuan awal siswa pada kompetensi membuat benda konstruksi. Pengujian tersebut dilakukan dengan diadakannya *pretest*. *Pretest* adalah tahap awal dalam penelitian eksperimen ini. Berikut ini adalah rangkuman hasil belajar siswa pada saat *pretest*:

Tabel 8  
Data Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
50-56	3	15
57 – 62	1	5
63 – 68	2	10
69 – 76	7	35
77 – 82	3	15
83 – 88	4	20
Rata-rata	72,3	
Nilai Tertinggi	85	
Nilai Terendah	50	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar dari kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 72,3. Skor tertinggi sebesar 85 dan skor terendah sebesar 50. Skor tertinggi berada antara interval 83 – 88 dengan persentase sebesar 20%. Data hasil belajar *pretest* kelas eksperimen selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Gambar 2.  
Diagram Batang Hasil Belajar *Pretest* Kelas Eksperimen

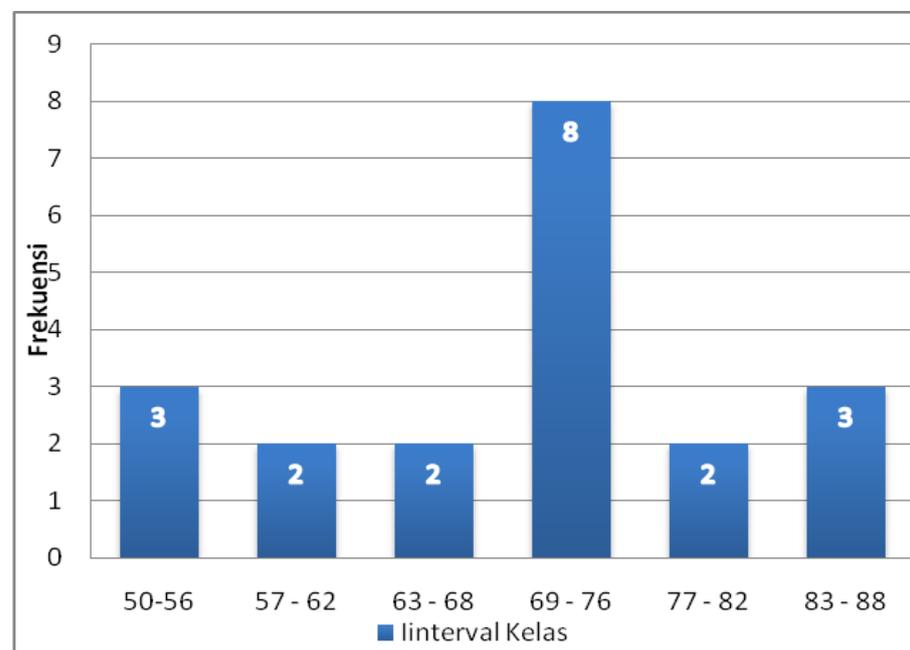
b. Data *Pretest* Kelas Kontrol

*Pretest* hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan kelas kontrol dilakukan sebelum diberikan perlakuan. Data *pretest* diolah untuk mengetahui data distribusi frekuensi *pretest* pada kelas kontrol. Rincian data distribusi frekuensi *pretest* hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9  
Data Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
50-56	3	15
57 – 62	2	10
63 – 68	2	10
69 – 76	8	40
77 – 82	2	10
83 – 88	3	15
Rata-rata	70,0	
Nilai Tertinggi	85	
Nilai Terendah	50	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar dari kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 70. Skor tertinggi sebesar 85 dan skor terendah sebesar 50. Skor tertinggi berada antara interval 83 – 88 dengan persentase sebesar 15%. Data hasil belajar *pretest* kelas kontrol selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Gambar 3.  
Diagram Batang Hasil Belajar *Pretest* Kelas Kontrol

c. Data *Posttest* Kelas Eksperimen

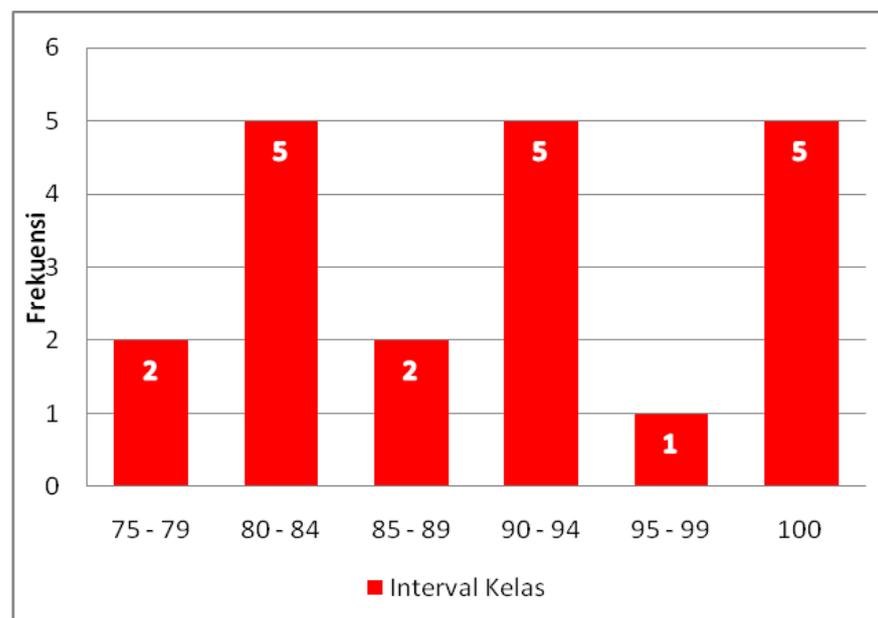
*Posttest* hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan kelas eksperimen dilakukan setelah siswa mendapat perlakuan (*treatment*). Data *Posttest* diolah untuk mengetahui data distribusi frekuensi *posttest* pada kelas eksperimen. Sebelum dilakukan *posttest*, peserta didik diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran *Project Based*

*Learning*. Setelah diberikan perlakuan peserta didik diberi *posttest*. Rincian data distribusi frekuensi *posttest* hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan kelas eksperimen dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 10  
Data Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
75 - 79	2	10
80 - 84	5	25
85 - 89	2	10
90 - 94	5	25
95 - 99	1	5
100	5	25
Mean	88,3	
Nilai Tertinggi	100	
Nilai Terendah	75	

Selain disajikan dalam bentuk tabel, data distribusi juga disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:



Gambar 4.  
Diagram Batang Hasil Belajar *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 4 di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar dari kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 88,3. Skor tertinggi sebesar 100 dan skor terendah sebesar 75. Skor tertinggi dengan persentase sebesar 25% pada interval skor 100. Data hasil belajar *pretest* kelas kontrol selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.

d. Data *Posttest* Kelas Kontrol

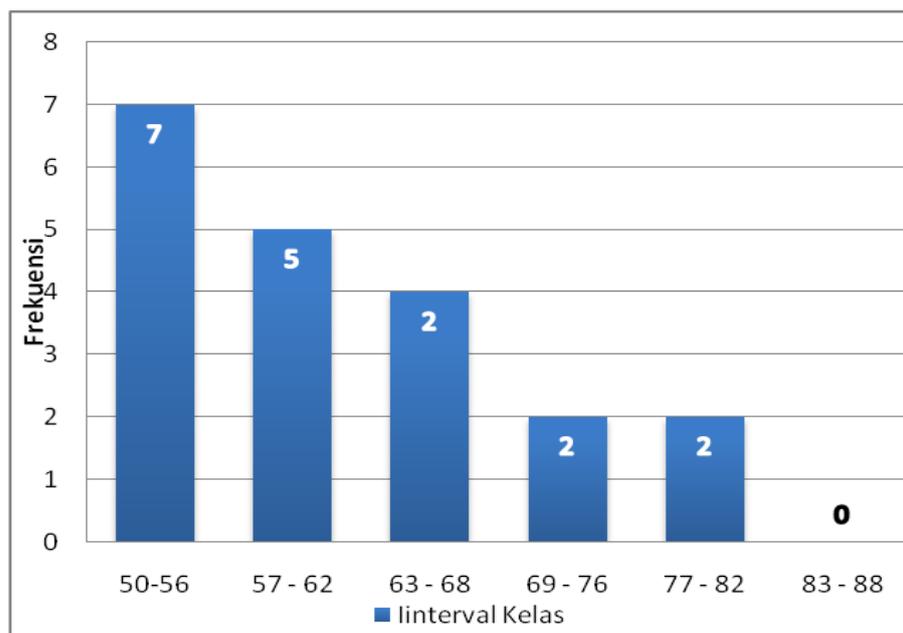
*Posttest* hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan kelas kontrol dilakukan setelah siswa mendapat perlakuan. Data *Posttest* diolah untuk mengetahui data distribusi frekuensi *posttest* pada kelas kontrol. Rincian data distribusi frekuensi *posttest* hasil belajar kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 11  
Data Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
75 - 78	7	35
79 - 83	5	25
84 - 88	4	20
89 - 93	2	10
94 - 98	2	10
> 99	0	0
Mean	81,5	
Nilai Tertinggi	95	
Nilai Terendah	75	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar dari kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 81,5. Skor tertinggi sebesar

95 dan skor terendah sebesar 75. Skor tertinggi berada pada persentase sebesar 10% dengan frekuensi sebesar 2. Data hasil belajar *posttest* kelas kontrol selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Gambar 5  
Diagram Batang Hasil Belajar *Posttest* Kelas Kontrol

### 3. Peningkatan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

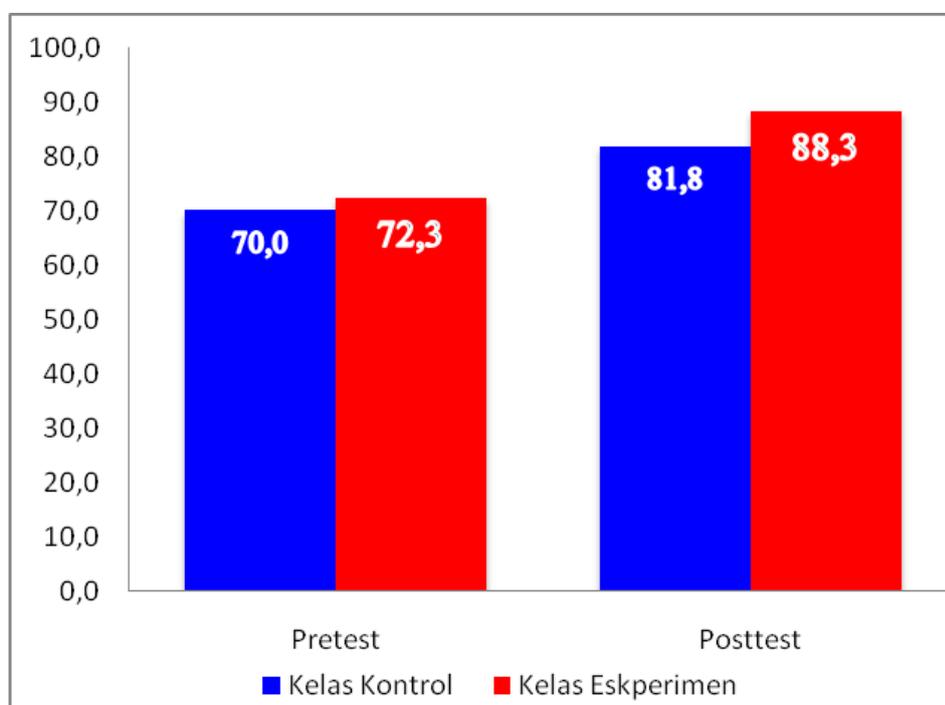
Perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidaklah sama. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan pembelajaran *Project Based Learning* dan dengan praktik membuat benda konstruksi dari stik es krim, sedangkan pada kelas kontrol pembelajarannya seperti biasa tanpa praktik langsung. *Posttest* diberikan setelah kedua kelas diberikan perlakuan, kemudian data *pretest* hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan diolah kemudian dibandingkan dengan data *posttest* hasil

belajar Seni Budaya dan Keterampilan. Rincian data *pretest* dan *posttest* hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 12  
Peningkatan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Perlakuan	Rata-rata
Eksperimen	<i>Pretest</i>	72,3
	<i>Posttest</i>	88,3
Kontrol	<i>Pretest</i>	70,0
	<i>Posttest</i>	81,8

Selain disajikan dalam bentuk tabel di atas, untuk lebih memperjelas adanya peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, data pada tabel tersebut akan disajikan dalam bentuk grafik dibawah ini :



Gambar 6  
Peningkatan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Ekspeimen - Kontrol

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 72,3 setelah di berikan perlakuan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen meningkat menjadi 88,3. Ada peningkatan nilai sebesar 16 pada kelas eksperimen. Kelas kontrol mengalami peningkatan nilai rata-rata, dari nilai pretest sebesar 70 meningkat menjadi 81,8. Peningkatan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 11,8.

#### **4. Nilai psikomotorik Siswa**

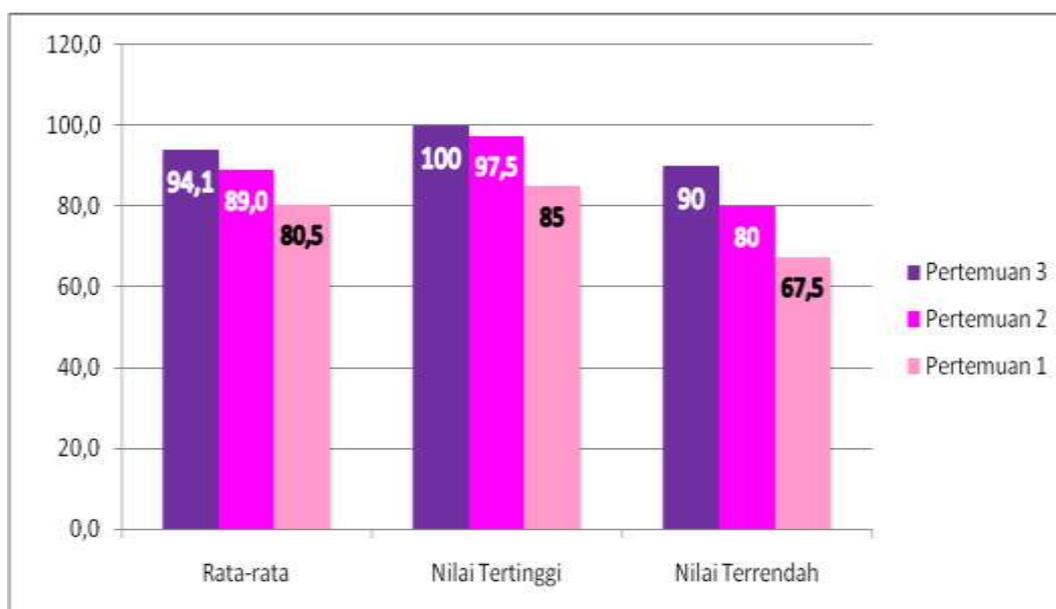
Pada kelas eksperimen dilakukan pengukuran pada hasil belajar ranah psikomotorik. Hasil belajar psikomotorik ini digunakan sebagai data pendukung yang dapat memperkuat data mengenai hasil belajar kognitif siswa setelah melakukan pembelajaran dengan project based learning dengan kompetensi membuat benda konstruksi. hasil belajar psikomotorik diukur dengan menggunakan Lembar Obserervasi Psikomotorik yang telah dikembangkan sebelumnya oleh penenliti.

Penilaian psikomotorik ini dilakukan selama siswa melaksanakan aktivitas kelompok dengan membuat benda konstruksi. pengukuran dilakukan oleh 5 observer. Setiap observer mengamati 4 orang siswa dalam 1 kelompok. Berikut ini merupakan data hasil belajar psikomotorik. Data akan disajikan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 13  
Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

Data	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
Rata-Rata	80,5	89,0	94,1
Nilai Tertinggi	85	97,5	100
Nilai Terrendah	67,5	80	90

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar psikomotorik siswa terus meningkat pada setiap pertemuannya. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada peningkatan pada nilai terrendah, nilai tertinggi, dan rata-ratanya. Jika dilihat dari hasil belajar siswa yang semakin meningkat pada setiap pertemuannya, maka dapat dikatakan bahwa siswa dari kelas eksperimen juga memiliki hasil belajar psikomotorik tinggi selain hasil belajar kognitifnya yang juga cukup tinggi. Supaya lebih jelas, data tersebut disajikan dalam grafik seperti di bawah ini :



Gambar 7  
Hasil Belajar Psikomotorik

## B. Uji Prasyarat Analisis

### 1. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas. Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas ini dihitung dengan menggunakan uji Kolomogrov-Smirnov dengan bantuan program SPSS 6.0 for windows. Hasil penghitungan uji normalitas dari data *Posttest* kelas Eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 14  
Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*  
Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Pelaksanaan	Nilai Signifikansi	Keterangan
Eksperimen	<i>Pretest</i>	0.139	Data Berdistribusi Normal
	<i>Posttest</i>	0.104	Data Berdistribusi Normal
Kontrol	<i>Pretest</i>	0.200	Data Berdistribusi Normal
	<i>Posttest</i>	0.075	Data Berdistribusi Normal

(Sumber : Data primer yang diolah lihat lampiran)

Berdasarkan uji normalitas di atas, dapat dilihat bahwa semua data menunjukkan angka signifikansi lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut mempunyai varians yang sama (homogen) atau tidak. Jika

varians kedua data tersebut tidak homogen, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilakukan.

Hasil uji homogenitas menggunakan program SPSS16.0 for windows. Adapun ketentuan untuk menentukan hasil uji yaitu jika signifikansi lebih besar dari 0,05. Data hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 15  
Data Hasil Uji Homogenitas

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	.799	Homogen
<i>Posttest</i>	.219	Homogen

(Sumber : Data primer yang diolah lihat lampiran)

Berdasarkan output SPSS di atas dapat dilihat bahwa hasil uji homogenitas memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh data bersifat homogen. Jika data telah bersifat homogen dan berdistribusi normal, maka uji hipotesis dapat dilakukan.

### C. Uji Hipotesis

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji-t. Pengujian digunakan dengan menggunakan program SPSS 16.0 for windows dengan teknik *Independen-Samples t-Test* pada taraf signifikansi 5% atau 0,05.

Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan hipotesis dengan menggunakan taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu apabila nilai

$t_{hitung} < t_{tabel}$  maka tidak ada perbedaan yang signifikansi antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka ada perbedaan yang signifikansi antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penghitungan uji-t pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 16  
Hasil Uji-t Kelas Eksperimen-Kontrol

$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Sig. (2-tailed)	Keterangan
2.675	1.729	.011	Ada perbedaan yang signifikan

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data 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. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian ada pengaruh pembelajaran *Projec Based Lerarning* terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan.

$H_0$ : Tidak ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Projec Based Lerarning* terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan.

$H_a$ : Ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Projec Based Lerarning* terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan.

#### D. Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas IV SD Negeri Payaman 2. Pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan *Project Based Learning*. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis *Project* ini maka dalam pembelajaran siswa membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini senada dengan pernyataan Trianto (2014: 50-51) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu pendekatan pencitaan lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal. Dalam pembelajaran siswa melakukan sendiri penyelidikan, bersama kelompok sendiri, sehingga memungkinkan para siswa dalam tim mampu memecahkan masalah, mengambil keputusan dan melakukan kegiatannya dalam membuat proyek. Hasil akhir dari proyek yaitu berupa hasil karya barang-barang yang dibuat menggunakan stik es krim dengan beraneka bentuk dan ukuran. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan *Project Based Learning* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan. Perbedaan tersebut dapat dilihat pada hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan dengan analisis uji hipotesis menggunakan uji-t nilai signifikansi kurang dari 0,05 nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu nilai  $t_{hitung}$

sebesar 2.675  $t_{\text{tabel}}$  1.729 dan nilai Sig. (2-tailed)  $0,011 < 0,05$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Untuk itu ada perbedaan pengaruh yang signifikan pada pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, terdapat penelitian terdahulu yang juga menggunakan model *Project Based Learning*. 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 *posttest* siswa pada kelas eksperimen sebesar 76,9. Hasil pengujian hipotesis diperoleh 3,563 ( $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ) 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.

Selain hasil belajar kognitif yang meningkat, hasil belajar psikomotor siswa juga cukup tinggi. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi pengamatan pembuatan benda konstruksi (unjuk kerja), dimana dalam praktik pembuatan benda konstruksi nilai rata-rata tiap pertemuan sudah meningkat. Dengan pembelajaran membuat benda konstruksi ini siswa diharapkan mampu menciptakan sebuah karya yang dapat bermanfaat.

Dalam pembelajaran ini siswa belajar bagaimana siswa membuat karya benda konstruksi dengan memperhatikan bagaimana menempel stik es krim supaya rapi, dan bagaimana kebersihan dan kerapian dalam menempel lem. Bukan hanya dari ketika membuat benda konstruksinya saja tetapi ada beberapa aspek yang berpengaruh didalamnya diantaranya yaitu ketika penyampaian pendapat dalam diskusi serta melaporkan LKS dalam pembuatan benda konstruksi. Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan ini sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2012:101) tentang *oral activities* (aktivitas lisan) seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengemukakan pendapat, mengadakan wawancara, interupsi, diskusi; *writing activities* (aktivitas menulis) seperti menulis laporan, menulis cerita, menulis karangan, menyalin, mengisi angket; serta tentang *emotional activities* (aktivitas emosional) seperti minat, gembira, merasa bosan, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan sebagainya.

Kegiatan mengkomunikasikan hasil karya didepan kelas bahkan ketika siswa bertanya, menanggapi, dan menyanggah ketika presentasi juga dinilai. Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan ini telah sesuai dengan langkah mencoba dalam pendekatan Scientific dan dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2012:101) tentang *mental activities* (aktivitas mental) seperti menanggapi, merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat, menghubungkan, dan membuat keputusan serta tentang *oral activities* (aktivitas lisan) seperti menyatakan,

merumuskan, bertanya, memberi saran, mengemukakan pendapat, mengadakan wawancara, interupsi, diskusi.

Dalam pembelajaran *Project Based Learning* ini hasil belajar meningkat dibuktikan dengan perubahan-perubahan individu yang belajar. Perubahan tersebut merupakan perolehan yang menjadikan hasil belajarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Wrinkel, 1996 (dalam Purwanto, 2014: 45) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengaibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

## **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.

# LAMPIRAN

**Lampiran 1**  
**Surat Ijin Penelitian Skripsi**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1  
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0955/SK/BAN-PT Akred/S/VI/2016)  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata 1  
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1  
 (Terakreditasi "C" SK BAN-PT No: 403/SK/BAN-PT Akred/S/X/2014)  
 Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 32555

Nomor : 344/FKIP/II.3.AU/F/2016  
 Lampiran : 1 bendel  
 Perihal : **IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI**

Kepada  
 Yth. Kepala SD Negeri Payaman 2 Secang Magelang  
 Di  
Kab. Magelang

*Assalamu'alaikum wr wb*

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa : Rini Elidiyana  
 N P M : 12.0305.0030  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan  
 Lokasi / Obyek : SD Negeri Payaman 2 Secang Magelang  
 Waktu Pelaksanaan : 1 Maret 2016 – 31 Mei 2016

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr wb*

Magelang, 17 Februari 2016  
 Dekan  
  
 Dr. Subiyanto, M.Pd.  
 NIP. 195708071983031002



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata I  
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata I  
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata I  
 (Terakreditasi "C" SK BAN-PT No: 403/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2014)  
 Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362062 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 32555

Nomor : 344/FKIP/II.3.AU/F/2016  
 Lampiran : 1 bendel  
 Perihal : IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI

Kepada  
 Yth. Kepala SD Negeri Jambewangi Secang Magelang  
 Di  
Kab. Magelang

*Assalamu'alaikum wr wb*

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa : Rini Elidiyana  
 N P M : 12.0305.0030  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan  
 Lokasi / Obyek : SD Negeri Jambewangi Secang Magelang  
 Waktu Pelaksanaan : 1 Maret 2016 – 31 Mei 2016

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr wb*

Magelang, 17 Februari 2016  
 Dekan,  
  
 Drs. Subiyanto, M.Pd.  
 NIP. 19520807 198303 1 002

**Lampiran 2**  
**Surat Keterangan**  
**Pelaksanaan Penelitian**



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG  
 DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
 SEKOLAH DASAR NEGERI PAYAMAN 2  
 KECAMATAN SECANG  
 ( NIS : 100120 / NSS : 101030820010 / NPSN : 20307453 Terakreditasi "B" Score  
 84,54 )  
 Alamat : Jln. Magelang-Semarang, Grogol ☎ (0293) 321 5619 KP. 56195

**SURAT KETERANGAN**

No.112/20.20.12/6-2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Payaman 2

Nama : Siti Umayah, S.Pd  
 NIP : 19591012 198012 2 004  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Alamat : Tegowanon, Payaman, Secang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Rini Elidiyana  
 NPM : 12.0305.0030  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan  
 Lokasi/Ojek : SD Negeri Payaman 2

Nama tersebut diatas adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Payaman 2 dari tanggal 1 Maret 2016 s.d 31 Mei 2016.

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Payaman, 4 Juni 2016  
 Kepala Sekolah  
  
 SITI UMAYAH, S.Pd  
 NIP. 19591012 198012 2 004





PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG  
 DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
**SD NEGERI JAMBEWANGI**  
 KECAMATAN SECANG KABUPATEN MAGELANG  
 NIS: 100150, NSS : 101030820012, NPSN : 20309086  
 Alamat: Dsn. Palembang Ds. Jambewangi/Telp. 085729354854

**SURAT KETERANGAN**

No : 876/20.20.13/SD J/VI/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri Jambewangi.

Nama : Solikhah Nur Rukhaini,S.Pd  
 NIP : 19630104 198201 2 001  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Alamat : Perum Pondok Asri,Payaman. Secang.Magelang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Rini Elidiyana  
 NPM : 12.0305.0030  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.  
 Lokasi/Objek : SD Negeri Jambewangi

Nama tersebut diatas adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Jambewangi dari tanggal 1 Maret 2016 s.d Mei 2016.

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambewangi, 4 Juni 2016

Kepala Sekolah



SOLIKHAH NUR RUKHAINI,S.Pd

NIP.19630104 198201 2 001

**Lampiran 3**

**Daftar Siswa**

**Kelas Eksperimen dan Kontrol**

**DAFTAR SISWA**  
**KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL**

Kelas Eksperimen		
No	Nama	Jenis Kelamin
1.	DN	P
2.	SU	L
3.	RN	P
4.	RS	P
5.	NF	L
6.	AF	L
7.	AM	L
8.	CS	L
9.	JS	P
10.	ME	P
11.	MF	L
12.	MW	L
13.	NN	L
14.	PD	P
15.	SN	L
16.	RA	L
17.	AH	L
18.	PS	P
19.	AF	L
20.	NH	P

Kelas Kontrol		
No	Nama	Jenis Kelamin
1.	RS	L
2.	AS	L
3.	KM	P
4.	LAQ	P
5.	LCP	P
6.	MAH	L
7.	MRM	L
8.	NB	L
9.	RPW	L
10.	NPN	L
11.	OF	L
12.	RNR	L
13.	SD	P
14.	ZR	P
15.	NI	P
16.	SNS	P
17.	AR	P
18.	A	P
19.	RG	L
20.	KW	L

**Lampiran 4**  
**Silabus Pembelajaran**

## SILABUS PEMBELAJARAN

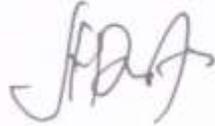
Sekolah : SD Negeri Payaman 2  
 Mata Pelajaran : Seni Budaya Dan Keterampilan  
 Kelas : IV  
 Semester : 2 (genap)  
 Standar Kompetensi : **16.** Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran*	Indikator Pencapaian K Ompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sarana Dan Sumber
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
16.1 Merancang karya kerajinan dengan memanfaatkan teknik atau motif hias Nusantara	memanfaatkan teknik atau motif hias Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu merancang aneka kerajinan dengan motif natural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merancang aneka kerajinan dengan motif natural</li> </ul>	Tes tulis	Unjuk kerja	Buatkan karya kerajinan dengan memanfaatkan teknik atau motif hias Nusantara	4 x 35'	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku paket SBK</li> <li>Berbagai sumber tentang kerajinan Nusantara. Bahan alam, seperti: batu, daun</li> </ul>

16.2 Membuat karya kerajinan berdasarkan rancangan sendiri	karya kerajinan berdasarkan rancangan sendiri	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dapat menentukan bahan yang akan dibuat kerajinan dengan teknik menempel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menentukan bahan yang akan dibuat kerajinan dengan teknik menempel</li> </ul>	Tes tulis	Unjuk kerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buat karya kerajinan berdasarkan rancangan yang telah dibuat.</li> </ul>	4 x 35'	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku paket SBK</li> <li>Berbagai sumber tentang kerajinan Nusantara.</li> </ul> <p>Bahan alam, seperti: batu, daun</p>
16.3. Merancang pembuatan benda dengan teknik konstruksi	teknik konstruksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dapat mengetahui langkah-langkah membuat karya kerajinan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui langkah-langkah membuat karya kerajinan</li> </ul>	Tes tulis	Unjuk kerja	Jelaskan benda dengan teknik konstruksi	4 x 35'	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku paket SBK</li> <li>Berbagai sumber tentang kerajinan Nusantara.</li> </ul> <p>Bahan alam, seperti: batu, daun un</p>
16.4. Membuat benda dengan teknik konstruksi	teknik konstruksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu membuat karya kerajinan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat karya kerajinan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat</li> </ul>	Tes tulis	Unjuk kerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buat kan benda dengan teknik konstruksi</li> </ul>	4 x 35'	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku paket SBK</li> <li>Berbagai sumber tentang kerajinan Nusantara.</li> </ul> <p>Bahan alam, seperti: batu, daun</p>

**Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin ( *Discipline* )  
 Tekun ( *diligence* )  
 Tanggung jawab ( *responsibility* )  
 Ketelitian ( *carefulness* )  
 Kerja sama ( *Cooperation* )  
 Percaya diri ( *Confidence* )

Guru Kelas IV



SEPTI NURTIKANINGSIH, S.Pd  
 NIP. -

Payaman, Maret 2016

Peneliti



Rini Elidiyana  
 NPM. 12.0305.0030

Mengetahui,



**Lampiran 5**  
**Rencana Pelaksanaan**  
**Pembelajaran**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**KELAS EKSPERIMEN**

<b>Nama Sekolah</b>	: SD Negeri Payaman 2
<b>Kelas / Semester</b>	: IV (Empat) / II (Dua)
<b>Mata Pelajaran</b>	: Seni Budaya dan Keterampilan
<b>Alokasi Waktu</b>	: 3 x Pertemuan (6 Jam pelajaran)

**A. Standar Kompetensi**

16. Membuat Karya kerajinan dan benda konstruksi

**B. Kompetensi Dasar**

16.3 Merancang pembuatan benda dengan teknik konstruksi

16.4 Membuat benda dengan teknik konstruksi

**C. Indikator :**

**1. Kognitif**

a. Proses

- 1) Menyebutkan apa yang dimaksud dengan benda konstruksi.
- 2) Mengidentifikasi langkah-langkah pembuatan benda konstruksi.

b. Produk

- 1) Menjelaskan apa yang dimaksud dengan benda konstruksi.
- 2) Menjelaskan langkah-langkah pembuatan benda konstruksi.

**2. Psikomotor**

- a. Merancang pola kerajinan benda konstruksi.
- b. Menunjukkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam membuat benda konstruksi.
- c. Melaporkan hasil karyanya dengan bahasa yang tepat dan santun
- d. Menanggapi hasil karya kelompok lain.

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

##### **1. Kognitif**

###### **a. Proses**

- 1) Melalui tanya jawab, Siswa dapat menyebutkan apa yang dimaksud dengan benda konstruksi dengan tepat.
- 2) Melalui kegiatan tanya jawab, Siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah pembuatan benda konstruksi.

###### **b. Produk**

- 1) Melalui penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan apa yang dimaksud benda konstruksi dengan menggunakan bahasa sendiri.
- 2) Melalui kegiatan demonstrasi, siswa mampu menjelaskan langkah-langkah pembuatan benda konstruksi.

##### **2. Psikomotor**

- a. Melalui penugasan, siswa mampu merancang pola kerajinan benda konstruksi dengan baik.
- b. Melalui penjelasan dari guru siswa dapat menunjukkan bahan-bahan dalam membuat benda konstruksi
- c. Melalui demonstrasi, siswa dapat mempresentasikan hasil kerjanya didepan kelas dengan percaya diri.
- d. Melalui kegiatan presentasi, siswa dapat menanggapi hasil kerja kelompok lain dengan jelas.

#### **E. Materi Pokok**

Benda Konstruksi dari stick ice cream (Terlampir)

#### **F. Metode, Model dan Pendekatan Pembelajaran**

1. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Demonstrasi,
2. Model : Project Based Learning
3. Pendekatan : *Scientific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen, mengasosiasi/menalar, dan mengkomunikasikan).

### G. Sumber belajar

<u>Seni Budaya Dan Kerajinan</u>		
Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	1. Harjo, Tumini. 2010. <i>Saya Bangga Kebudayaan Indonesia untu SD/MI Kelas IV</i> . Semarang : CV. Aneka Ilmu  2. Raharjo. 2008. <i>Aneka Konstruksi Kerajinan Tangan</i> . Surakarta: PT Era Pustaka Utama
	Model Peraga	1. Lidi, korek api 2. Contoh kerajinan benda konstuksi
	Alat Pelajaran	1. Bahan untuk membuat benda konstruksi (stick es krim, lem, pengaris dll) 2. Hiasan untuk menghias benda konstuksi (potongan kain, kacang hijau, beras dll) 3. Buku 4. Pensil 5. dll

### H. Langkah-langkah Pembelajaran

#### Pertemuan ke-1

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
Kegiatan Awal	1. Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, lalu membaca doa dan dilanjutkan absensi siswa.  2. Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan benda konstruksi yang ada dilingkungan sekitar.  3. Siswa memperhatikan guru yang sedang menyampaikan tujuan pembelajaran pada saat itu.	5 menit	Religius  Rasa Ingin Tahu  Rasa Ingin Tahu	Ceramah
Kegiatan Inti	Tahap 1			

	Penentuan Pertanyaan Mendasar			
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati contoh benda konstruksi yang dibawa oleh guru.</li> <li>2. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru terkait dengan cara membuat benda konstruksi</li> <li>3. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait dengan materi membuat benda konstruksi.</li> </ol>	10 menit	Rasa Ingin Tahu  Disiplin	Ceramah  Tanya Jawab
	Tahap 2 Menyusun Perencanaan Proyek			
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi kedalam 5 kelompok</li> <li>2. Siswa berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing</li> <li>3. Siswa mulai merancang benda konstruksi apa yang akan dibuat.</li> </ol>	10 menit	Disiplin  Bertanggung jawab	Ceramah  Diskusi  Penugasan
	Tahap 3 Menyusun Jadwal			
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersama dengan guru siswa menyusun jadwal pembuatan benda konstruksi (waktu pembuatan).</li> <li>2. Siswa membuat jadwal rancangan tugas untuk masing-masing anak dalam kelompok.</li> </ol>	10 menit	Bertanggung jawab	Ceramah Diskusi
	Tahap 4 Memonitoring Perkembangan Proyek			
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuat rancangan benda konstruksi dan guru mengecek pekerjaan siswa</li> <li>2. Guru memberikan</li> </ol>	20 menit	Percaya diri Bertanggung jawab	Penugasan

	koreksi terhadap apa yang sedang dibuat oleh siswa.			
	Tahap 5 Penilaian Hasil (Menguji Hasil)			
	1. Masing-masing kelompok diminta untuk maju kedepan dan mempresentasikan hasil rancangan benda konstruksinya. 2. Siswa diminta untuk menanggapi tentang hasil rancangan benda konstruksi yang sudah dibuat oleh kelompok lain. 3. Guru memberikan penguatan terhadap hasil rancangan benda konstruksi yang telah dibuat.	10 menit	Percaya diri  Bertanggung jawab  Disiplin	Ceramah Demonstrasi
	Tahap 6 Evaluasi			
	1. Siswa bersama guru melakukan refleksi terkait dengan pembelajarann pada hari ini..	5 menit	Percaya diri	Tanya Jawa  Ceramah
Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran 2. Guru memberikan tugas kepada siswa terkait persiapan untuk membuat benda konstruksi.		Tanggung jawab Percaya Diri	Tanya Jawab  Ceramah

### Pertemuan ke-2

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
Kegiatan Awal	1 Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, lalu membaca doa dan dilanjutkan	5 menit	Religius	Ceramah

	<p>absensi siswa.</p> <p>2. Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan benda konstruksi.</p> <p>4. Siswa memperhatikan guru yang sedang menyampaikan tujuan pembelajaran pada saat itu.</p>		<p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Rasa Ingin Tahu</p>	
Kegiatan Inti	Tahap 1 Penentuan Pertanyaan Mendasar			
	<p>1. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait dengan hasil rancangan dari salah satu kelompok.</p> <p>2. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru terkait dengan cara membuat benda konstruksi</p> <p>4. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait dengan langkah-langkah membuat benda konstruksi.</p>	10 menit	<p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Disiplin</p> <p>Rasa Ingin Tahu</p>	<p>Ceramah</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>Demonstrasi</p>
	Tahap 2 Menyusun Perencanaan Proyek			
	<p>1. Siswa dibagi kedalam 5 kelompok</p> <p>2. Siswa berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing</p> <p>3. Siswa mulai merangkai benda konstruksi sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat.</p>	10 menit	<p>Disiplin</p> <p>Bertanggung jawab</p>	<p>Ceramah</p> <p>Diskusi</p> <p>Penugasan</p>
	Tahap 3 Menyusun Jadwal			

	1. Siswa mulai menyusun agenda yang akan dibuat pada pertemuan hari ini.	5 menit	Bertanggung jawab	Ceramah Diskusi
Tahap 4 Memonitoring Perkembangan Proyek				
	1. Siswa membuat benda konstruksi. 2. Guru berkeliling memeriksa pekerjaan siswa.	25 menit	Percaya diri Bertanggung jawab	Penugasan
Tahap 5 Penilaian Hasil (Menguji Hasil)				
	1. Siswa maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil karya yang sudah mereka buat bersama kelompok. 2. Siswa yang tidak maju boleh mengajukan pertanyaan atau pendapat	10 menit	Percaya diri Bertanggung jawab	Ceramah Demonstrasi
Tahap 6 Evaluasi				
	1. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. 2. Guru memberikan penguat.	5 menit	Percaya diri	Tanya Jawa Ceramah
Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran 2. Guru mengingatkan kepada siswa tentang bahan-bahan yang akan digunakan untuk menyelesaikan Proyek berikutnya.		Tanggung jawab Percaya Diri	Tanya Jawab Ceramah

## Pertemuan ke-3

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, lalu membaca doa dan dilanjutkan absensi siswa.</li> <li>2. Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan benda konstruksi.</li> <li>5. Siswa memperhatikan guru yang sedang menyampaikan tujuan pembelajaran pada saat itu.</li> </ol>	5 menit	Religius	Ceramah
Kegiatan Inti	Tahap 1 Penentuan Pertanyaan Mendasar			
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati hasil karya yang ditunjuk oleh guru.</li> <li>2. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru terkait dengan cara membuat benda konstruksi</li> </ol>	10 menit	Rasa Ingin Tahu  Disiplin	Ceramah  Tanya Jawab
	Tahap 2 Menyusun Perencanaan Proyek			
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing.</li> <li>2. Siswa mulai menyelesaikan pembuatan benda konstruksi yang sudah sesuai dengan rancangan.</li> </ol>	7 menit	Disiplin  Bertanggung jawab	Ceramah  Diskusi  Penugasan
	Tahap 3 Menyusun Jadwal			
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mulai menyusun agenda yang akan dibuat</li> </ol>	3 menit	Bertanggung jawab	Ceramah Diskusi

	pada pertemuan hari ini.			
	Tahap 4 Memonitoring Perkembangan Proyek			
	1. Siswa menyelesaikan pembuat benda konstruksi. 2. Guru berkeliling memeriksa pekerjaan siswa.	25 menit	Percaya diri Bertanggung jawab	Penugasan
	Tahap 5 Penilaian Hasil (Menguji Hasil)			
	1. Siswa maju kedepan kelas untuk mengumpulkan hasil karya yang sudah mereka buat bersama kelompok. 2. Guru secara acak memanggil kelompok untuk maju kedepan kelas 3. Siswa mempresentasikan hasil karya yang sudah mereka kumpulkan. 4. Siswa yang tidak maju kedepan kelas boleh mengajukan pertanyaan.	15 menit	Percaya diri  Bertanggung jawab	Ceramah Demonstrasi
	Tahap 6 Evaluasi			
	1. Siswa bersama guru melakukan refleksi terkait dengan hasil karya yang sudah dibuat oleh masing-masing kelompok. 2. Guru meberikan penguatan. 3. Guru memberikan penilaian hasil kerja siswa.	5 menit	Percaya diri	Tanya Jawa  Ceramah

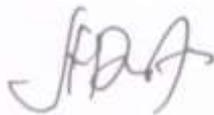
Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran 2. Guru memberikan PR pada siswa.		Tanggung jawab  Percaya Diri	Tanya Jawab  Ceramah
---------	---	--	------------------------------------	----------------------------

## I. Penilaian

Teknik Penilaian	Instrumen/Soal	Kriteria Penilaian
1. Tes Tertulis	1. Soal pilihan ganda 20 butir	(Kriteria Penilaian) Terlampir
2. Pengamatan	2. Lembar pengamatan Psikomotorik	

Payaman, Maret 2016

Guru Kelas IV



Septi Nurtikaningsih, S.Pd  
NIP. -

Peneliti



Rini Elidiyana  
NPM. 12.0305.0030

*Mengetahui,*



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### KELAS KONTROL

<b>Nama Sekolah</b>	: SD Negeri Jambewangi
<b>Kelas / Semester</b>	: IV (Empat) / II (Dua)
<b>Mata Pelajaran</b>	: Seni Budaya dan Keterampilan
<b>Alokasi Waktu</b>	: 3 x Pertemuan (6 Jam pelajaran)

#### A. Standar Kompetensi

16. Membuat Karya kerajinan dan benda konstruksi

#### B. Kompetensi Dasar

16.3 Merancang pembuatan benda dengan teknik konstruksi

16.4 Membuat benda dengan teknik konstruksi

#### C. Indikator :

##### 3. Kognitif

###### c. Proses

- 3) Menjelaskan apa yang dimaksud dengan benda konstruksi.
- 4) Mencontohkan alat dan bahan pembuatan benda konstruksi.
- 5) Mencontohkan hasil karya benda konstruksi yang ada dilingkungan sekitar.

###### d. Produk

- 3) Menyebutkan apa yang dimaksud dengan benda konstruksi.
- 4) Menjelaskan langkah-langkah pembuatan benda konstruksi.
- 5) Merancang pembuatan benda konstruksi.

##### 4. Psikomotor

- e. Menunjuk bahan-bahan serta langkah-langkah dalam membuat benda konstruksi.
- f. Melaporkan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun.
- g. Menanggapi hasil kerja kelompok lain.

## D. Tujuan Pembelajaran

### 3. Kognitif

#### c. Proses

- 3) Melalui penjelasan dari guru, siswa mampu menjelaskan apa yang dimaksud dengan benda konstruksi dengan bahasa sendiri.
- 4) Melalui tanya jawab, siswa dapat mencontohkan alat dan bahan pembuatan benda konstruksi.
- 5) Melalui tanya jawab, siswa dapat mencontohkan hasil karya yang ada dilingkungan sekitar dengan tepat.

#### d. Produk

- 3) Melalui penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan apa yang dimaksud benda konstruksi dengan menggunakan bahasa sendiri.
- 4) Melalui kegiatan demonstrasi, siswa mampu menjelaskan langkah-langkah pembuatan benda konstruksi dengan percaya diri.
- 5) Melalui kegiatan diskusi, siswa mampu merancang pembuatan benda konstruksi dengan bahasa sendiri.

### 4. Psikomotor

- e. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menunjukkan bahan-bahan serta langkah-langkah pembuatan benda konstruksi.
- f. Melalui kegiatan presentasi, siswa mampu melaporkan hasil karya kelompok menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun.
- g. Melalui kegiatan presentasi, siswa dapat menanggapi hasil karya kelompok lain dengan jelas dan santun.

## E. Materi Pokok

Benda Konstruksi (Terlampir)

## F. Metode, Model dan Pendekatan Pembelajaran

4. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Demonstrasi, Penugasan
5. Model : Kooperatif
6. Pendekatan : *Scientific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen, mengasosiasi/menalar, dan mengkomunikasikan).

### G. Sumber belajar

		<u>Seni Budaya Dan Kerajinan</u>
Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	3. Harjo, Tumini. 2010. <i>Saya Bangga Kebudayaan Indonesia untu SD/MI Kelas IV</i> . Semarang : CV. Aneka Ilmu  4. Raharjo. 2008. <i>Aneka Konstruksi Kerajinan Tangan</i> . Surakarta: PT Era Pustaka Utama
	Model Peraga	3. Contoh kerajian benda konstuksi
	Alat Pelajaran	6. Papan Tulis 7. Buku 8. Pensil 9. dll

### H. Langkah-langkah Pembelajaran

#### Pertemuan ke-1

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
Kegiatan Awal	1. Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, lalu membaca doa dan dilanjutkan absensi siswa. 2. Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan benda konstruksi yang ada dilingkungan sekitar. 3. Siswa memperhatikan guru yang sedang menyampaikan tujuan pembelajaran pada saat itu.	10 menit	Religius  Rasa Ingin Tahu  Rasa Ingin Tahu	Ceramah
Kegiatan Inti	Tahap 1 Penyampaian informasi			
	1. Siswa memperhatikan contoh benda konstruksi yang dibawakan oleh guru	15 menit	Rasa Ingin Tahu	Ceramah

	<p>2. Siswa memperhatikan alat dan bahan yang digunakan oleh guru dalam pembuatan benda konstruksi.</p> <p>3. Siswa memperhatikan langkah-langkah pembuatan benda konstruksi yang dilakkan oleh guru.</p>		Disiplin,	Tanya Jawab
Tahap 2				
Membentuk Kelompok				
1. Siswa dibagi kedalam 5 kelompok	5 menit	Disiplin	Ceramah	
2. Siswa berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing.		Bertanggung jawab	Diskusi	
Tahap 3				
Kegiatan belajar dalam tim				
<p>3. Siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing</p> <p>4. Siswa mulai bekerja sesuai dengan petunjuk pengerjaan yang ada.</p> <p>5. Guru berkeliling mengecek pekerjaan siswa.</p> <p>6. Salah satu kelompok maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil yang sudah didiskusikan bersama kelompoknya.</p> <p>7. Siswa memberikan masukan tentang apa yang dipresentasikan oleh kelompok lain</p>	20 menit	Bertanggung jawab	Ceramah	
		Disiplin	Diskusi	Penugasan

	Tahap 4 Evaluasi			
	3. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 4. Siswa mendengarkan guru yang memberikan penguatan terhadap jawaban siswa	5 menit	Percaya diri Bertanggung jawab	Tany Jawab Demonstrasi
	Tahap 5 Memberikan Penghargaan			
	4. Siswa mendengarkan pengumuman kelompok yang terbaik dan guru mebrikan penghargaan.	5 menit	Percaya diri	Ceramah Demonstrasi
Penutup	3. Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami siswa. 4. Siswa diminta oleh guru untuk menyimpulkan materi pada pembelajaran kali ini. 5. Guru memberikan tindak lanju serta melakukan refleksi dengan menanyakan bagaimana perasaan selama mengikuti pembelajar hari ini.	10 menit	Tanggung jawab Percaya Diri	Tanya Jawab Ceramah

### Pertemuan ke-2

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
Kegiatan Awal	a. Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, lalu membaca doa dan dilanjutkan absensi siswa. b. Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan	10 menit	Religius Rasa Ingin Tahu	Ceramah

	tanya jawab yang berkaitan dengan benda konstruksi yang ada dilingkungan sekitar. c. Siswa memperhatikan guru yang sedang menyampaikan tujuan pembelajaran pada saat itu.		Rasa Ingin Tahu	
Kegiatan Inti	Tahap 1 Penyampaian informasi			
	a, Siswa memperhatikan contoh benda konstruksi yang dibawa oleh guru seperti benda konstruksi dari kain flanel atau stik es krim. b. Siswa memperhatikan alat dan bahan yang digunakan oleh guru dalam pembuatan benda konstruksi. c. Siswa memperhatikan langkah-langkah pembuatan benda konstruksi yang dilakukan oleh guru.	15 menit	Rasa Ingin Tahu  Disiplin,	Ceramah  Tanya Jawab
	Tahap 2 Membentuk Kelompok			
	1. Siswa berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing.	5 menit	Disiplin  Bertanggung jawab	Ceramah  Diskusi
	Tahap 3 Kegiatan belajar dalam tim			
	a. Siswa menuliskan alat bahan dan bagaimana langkah-langkah dalam membuat benda konstruksi yang dibawa oleh guru b. Siswa menuliskan rancangan pembuatan benda konstruksi sesuai dengan petunjuk yang	20 menit	Bertanggung jawab  Disiplin	Ceramah  Diskusi

	<p>sdah diberikan oleh guru.</p> <p>c. Setelah semua selesai salah satu kelompok maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil yang sudah didiskusikan bersama kelompoknya.</p> <p>d. Siswa memberikan masukan tentang apa yang dipresentasikan oleh kelompok lain.</p>			Penugasan
	Tahap 4 Evaluasi			
	<p>a. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.</p> <p>b. Siswa mendengarkan guru yang memberikan penguatan terhadap jawaban siswa</p>	5 menit	Percaya diri Bertanggung jawab	Tany Jawab Demonstrasi
	Tahap 5 Memberikan Penghargaan			
	a. Siswa mendengarkan pengumuman kelompok yang terbaik dan guru meberikan penghargaan.	5 menit	Percaya diri	Ceramah Demonstrasi
Penutup	<p>a. Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami siswa.</p> <p>b. Siswa diminta oleh guru untuk menyimpulkan materi pada pembelajaran kali ini.</p> <p>c. Guru memberikan tindak lanju serta melakukan refleksi dengan menanyakan bagaimana perasaan selama mengikuti pembelajar hari ini.</p>	10 menit	Tanggung jawab Percaya Diri	Tanya Jawab Ceramah

### Pertemuan ke-3

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, lalu membaca doa dan dilanjutkan absensi siswa.</li> <li>2) Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan benda konstruksi yang ada dilingkungan sekitar.</li> <li>3) Siswa memperhatikan guru yang sedang menyampaikan tujuan pembelajaran pada saat itu.</li> </ol>	10 menit	Religius  Rasa Ingin Tahu  Rasa Ingin Tahu	Ceramah
Kegiatan Inti	Tahap 1 Penyampaian informasi			
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa memperhatikan benda konstruksi yang dibawa oleh guru</li> <li>2) Siswa memperhatikan alat dan bahan yang digunakan oleh guru dalam pembuatan benda konstruksi.</li> <li>3) Siswa memperhatikan langkah-langkah pembuatan benda konstruksi yang dilakukan oleh guru.</li> </ol>	15 menit	Rasa Ingin Tahu  Disiplin,	Ceramah  Tanya Jawab
	Tahap 2 Membentuk Kelompok			

	1) Siswa berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing.	5 menit	Disiplin Bertanggung jawab	Ceramah Diskusi
Tahap 3 Kegiatan belajar dalam tim				
	1) Siswa menuliskan alat dan bahan apa saja yang digunakan oleh guru ketika membuat benda konstruksi beserta langkah-langkahnya. 2) Siswa bersama kelompok menuliskan suatu rancangan benda konstruksi yang dapat dikembangkan dari contoh yang sudah dibawakan oleh guru. 3) Guru berkeliling mengecek pekerjaan siswa. 4) Salah satu kelompok maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil dari apa yang sudah dituliskan. 5) Siswa memberikan masukan tentang apa yang dipresentasikan oleh kelompok lain.	20 menit	Bertanggung jawab  Disiplin	Ceramah  Diskusi  Penugasan
Tahap 4 Evaluasi				
	1) Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 2) Siswa mendengarkan guru yang memberikan penguatan terhadap jawaban siswa	5 menit	Percaya diri Bertanggung jawab	Tany Jawab Demonstrasi
Tahap 5 Memberikan Penghargaan				
	1) Siswa mendengarkan pengumuman	5 menit	Percaya diri	Ceramah Demonstrasi

	kelompok yang terbaik serta yang berpartisipasi aktif dan guru memberikan penghargaan.			
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami siswa.</li> <li>2) Siswa diminta oleh guru untuk menyimpulkan materi pada pembelajaran kali ini.</li> <li>3) Guru memberikan tindak lanjut serta melakukan refleksi dengan menanyakan bagaimana perasaan selama mengikuti pembelajar hari ini.</li> </ol>	10 menit	Tanggung jawab  Percaya Diri	Tanya Jawab  Ceramah

### I. Penilaian

Teknik Penilaian	Instrumen/Soal	Kriteria Penilaian
Tes Tertulis	3. Soal pilihan ganda 20 butir	(Kriteria Penilaian) Terlampir

Payaman, Maret 2016

Guru Kelas IV



Meini Zunariyah, S.Pd,Sd

NIP. -

Peneliti



Rini Elidiyana  
NPM. 12.0305.0030

Mengetahui,

Kepala Sekolah



*[Handwritten Signature]*  
SOLIKHAH NUR RUKHAINI, Pd  
NIP.19630104 198201 2 001

**KISI-KISI MATERI AJAR**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Point Materi</b>	<b>Sumber Belajar</b>
16. Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi.	16.3 Merancang pembuatan benda dengan teknik konstruksi.	1. Mengenal benda konstruksi.	Benda Konstruksi	1. Harjo, Tumini. 2010. <i>Saya Bangga Kebudayaan Indonesia untu SD/MI Kelas IV</i> . Semarang : CV. Aneka Ilmu. 2. Raharjo. 2008. <i>Aneka Konstruksi Kerajinan Tangan</i> . Surakarta : PT Era Pustaka Utama. 3. Sumber lain yang relevan.
		2. Mengenal alat dan bahan pembuatan benda konstruksi.	Benda Konstruksi	
		3. Mendeskripsikan langkah – langkah pembuatan benda konstruksi.	Benda Konstruksi	
		4. Merancang kerajinan dengan teknik konstruksi.	Benda Konstruksi	

## MATERI AJAR

### A. Benda Konstruksi

Konstruksi secara umum merupakan bangun yang dibentuk dari potong-potongan bahan. Bangunan dapat beraneka ragam, demikian pula bahan untuk membentuk bangunan tersebut.

Konstruksi memang akrab dengan dunia teknik dan bangunan. Namun, bukan berarti konstruksi hanya selalu berhubungan dengan rumah dan gedung-gedung saja. Perabotan rumah tangga ternyata juga sebagian dibuat dengan konstruksi, misalnya kursi, meja. Banyak karya kerajinan tangan lainnya yang dibuat memakai teknik konstruksi.

Benda konstruksi adalah semua benda yang dibuat dari bahan tertentu dan disusun dengan teknik tertentu. Teknik tersebut bisa berupa mengelas, memaku, menyusun dan sebagainya.

#### 1. Jenis-jenis Konstruksi

Jenis konstruksi untuk kerajinan tangan dibedakan berdasarkan bentuk dan bahan. Jenis konstruksi untuk kerajinan tangan berdasarkan bentuk dapat dibagi menjadi tiga macam, antara lain:

- a. Benda pakai
- b. Benda hias
- c. Miniatur

Jenis konstruksi berdasarkan bahan dapat beranekaragam sesuai perkembangan bahan oleh manusia. Namun secara umum, hingga saat ini bahan konstruksi untuk kerajinan tangan yaitu :

- a. Kayu (pulp dan kertas termasuk didalamnya)

Sebagian besar penduduk dunia mengenal dan menyukai es krim. Hal tersebut karena es krim mengandung lemak yang membuat gurih, serta tekstur yang halus saat ditelan. Pantas apabila produk es krim selalu berlimpah

Benda konstruksi dapat dibuat dari bahan-bahan yang mudah didapat disekitar tempat tinggal kita seperti lidi, korek api, dan lain-lain. Selain itu, salah satu bahan yang dapat digunakan dalam membuat benda konstruksi adalah *stick ice cream*.

*Stick ice cream* dapat dibuat benda konstruksi, salah satunya adalah kotak/wadah pena atau pensil. Teknik yang digunakan dalam membuat kotak/wadah pena atau pensil ini adalah teknik mengelem. Siswa menyusun *stick ice cream* menggunakan lem kayu sehingga terbentuklah kotak/wadah pena atau pensil. Dalam hal ini, kerapian dalam mengelem menjadi faktor utama kekuatan benda yang dihasilkan.

Benda konstruksi yang telah dibuat dapat dihias dengan menggunakan berbagai hiasan. Hiasan tersebut bertujuan agar karya benda yang dihasilkan menjadi lebih indah. Kita dapat menghias benda konstruksi dari bahan-bahan yang ada disekitar kita misalnya dari daun-daunan kering, kacang hijau, beras yang diwarnai, kain *flanel* dan sebagainya.

- b. Metal (besi, alumunium, seng)
- c. Plastik (pvc, mik)
- d. Kain

## B. Alat dan Bahan Membuat Benda Konstruksi

1. Macam-macam bahan yang dapat digunakan untuk membuat benda konstruksi

Contoh bahan yang dapat digunakan untuk membuat benda konstruksi adalah karton, karton bekas kemasan, kotak atau potong-potongan kayu, kaleng bekas, kemasan, dan onderdil-onderdil kendaraan bekas.

Bahan-bahan tersebut ada yang kuat dan kurang kuat, mudah dibentuk dan sulit dibentuk, misalnya :

- a. Bahan dari kertas kurang kuat tetapi mudah dibentuk.
- b. Bahan dari kotak atau potong-potongan kayu cukup kuat dan agak sulit dibentuk
- c. Bahan dari kaleng atau onderdil kendaraan beas cukup kuat, tetapi sulit dibentuk.

## 2. Peralatan Untuk Membuat Benda Konstruksi

Peralatan yang dibutuhkan untuk membuat konstruksi harus menyesuaikan bahan yang digunakan untuk menyusun konstruksi. Alat-alat yang umum digunakan dalam konstruksi sebagai berikut :

### a. Alat Pemotong (gunting, cutter dan gergaji)



gunting



cutter



gergaji

### b. Alat Perekat ( lem, double selotip, paku, dan mur baut)



Lem Bakar, Lem Kayu DLL



Mur Baut



Paku



Double Selotip

- c. Alat Tulis (pensil, penghapus, dan spidol)
- d. Alat Pengukur ( jangka busur derajat, dan penggaris)
- e. Alat Pelengkap (glue gun, palu, dan obeng)



Glue gun



Palu



Obeng

### C. Cara (Langkah-langkah) Membuat Benda Konstruksi

Berikut ini adalah salah satu contoh benda konstruksi yang dapat kita buat dengan menggunakan stik es krim diantaranya yaitu :

#### 1. Bingkai Foto

- a. Jajarkan es krim kira-kira 13-15 buah
- b. Oleskan lem pada stik sebagai penyambung jarak stik sebanyak 4 buah
- c. Tempelkan stik es krim yang telah diolesi lem
- d. Balik papan stik es krim yang sudah diberi lem sebelumnya, tempel 2 buah stik es krim sejajar pada sisi atas dan bawah papan.
- e. Tempel stik es krim pada sisi kanan kiri atas dan susun 3 tumpuk secara melebar
- f. Pasang 2 stik es krim disisi papan atas secara menyilang membentuk segitiga
- g. Pasang sebuah stik pada bagian bawah untuk memasukkan foto
- h. Hiaslah bingkai foto yang sudah jadi tersebut dan bingkai foto siap digunakan.

#### 2. Tempat Pensil

- a. Buat jajaran stik es krim membentuk segi tiga dan lem pada bagian ujungatas dan bawah
- b. Tumpuk stik es krim sehingga bentuk sebuah tempat wadah pensil yang berbentuk segi tiga
- c. Hiaslah tempat pensil tersebut dengan menggunakan flanel atau warnailah stik es krim yang sudah membentuk wadah pensil dengan menggunakan spidol atau warna lainnya.

#### 3. Asbaka

- a. Jajarkan stik es krim kira-kira 10-12 buah
- b. Oleskan lem pada stik es krim sebagai penyambung
- c. Tempelkan stik es krim yang telah diolesi lem secara melintang
- d. Tempelkan pula pada sisi seberang
- e. Tempelkan stik es krim pada sisi yang lain
- f. Buatlah susunan bertumpuk, secara melebar setengah lebar es krim
- g. Buatlah sekitar 6 buah tumpukan. Buatlah tumpukan pada bagian atas dengan bentuk diagonal kira-kira hingga 3 tumpukan.

TABEL SPESIFIKASI KISI-KISI KOGNITIF

**Standar Kompetensi**

16. Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi

**Kompetensi Dasar**

16.3 Merancang pembuatan benda dengan teknik konstruksi

Indikator	Kognitif			Poin Materi	Jumlah Soal	Nomer Soal
	C1	C2	C3			
1. Mengenal benda konstruksi (30 %)	√			Benda konstruksi	6 soal	1,3,4,5,6,8
2. Menunjukkan alat dan bahan pembuatan benda konstruksi. (40 %)	√	√		Benda konstruksi	9 soal	9,10,11,12, 14,16, 18, 19,21
3. Menjelaskan langkah – langkah pembuatan benda konstruksi. (20 %)	√	√		Benda konstruksi	2 soal	23, 25
4. Merancang pola benda konstruksi dengan teknik konstruksi. (10 % )			√	Benda konstruksi	3 soal	26, 29,30

**TABEL KISI-KISI PENILAIAN PSIKOMOTORIK**

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

## SOAL TES KELAS IV

### Soal Pilihan Ganda

**Petunjuk : Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d.**

1. Segala jenis benda pakai/ hias yang dikerjakan dengan menyusun atau membangun disebut benda . . .
  - a. Kerajinan
  - b. Konstruksi
  - c. Bangunan
  - d. Susunan
  
2. Berikut ini yang bukan merupakan jenis dari konstruksi adalah . . .
  - a. Benda Pakai
  - b. Miniatur
  - c. Benda Hias
  - d. Plastik
  
3. Berikut ini yang bukan merupakan benda konstruksi adalah . . .
  - a. Tugu Pahlawan
  - b. Candi Borobudur
  - c. Lukisan Bangunan
  - d. Monumen Nasional
  
4. Contoh bahan yang kuat tetapi sulit untuk dibentuk adalah . . .
  - a. Kayu
  - b. Kertas
  - c. Kaleng
  - d. Plastik
  
5. Wood kit merupakan salah satu istilah untuk. . .
  - a. Bubur Kertas
  - b. Stick Es Krim
  - c. Kayu
  - d. Bubur Kayu
  
6. Wood kit merupakan salah satu istilah untuk. . .
  - a. Manfaat pembuatan benda konstruksi
  - b. Ciri-ciri pembuatan benda konstruksi
  - c. Prinsip pembuatan benda konstruksi
  - d. Tujuan pembuatan benda konstruksi

7. Termasuk kedalam golongan peralatan apa glue gun, palu, dan obeng itu . . .
- |                   |                  |
|-------------------|------------------|
| a. Alat Pelengkap | c. Alat Pemotong |
| b. Alat Perekat   | d. Alat Pengunci |

8. Perhatikan gambar dibawah ini!!!  
Gambar dibawah tergolong kedalam alat . . .



- |              |             |
|--------------|-------------|
| a. Pemotong  | c. Pengukur |
| b. Pelengkap | d. Tulis    |

9. Bahan konstruksi yang paling awet terbuat dari. . .
- |           |          |
|-----------|----------|
| a. Kertas | c. Karet |
| b. Kayu   | d. PVC   |

10. Perhatikan gambar dibawah ini!!!  
Gambar dibawah tergolong kedalam alat . . .



- |              |             |
|--------------|-------------|
| a. Pemotong  | c. Pengukur |
| b. Pendukung | d. Perekat  |

11. Alat yang digunakan untuk membuat konstruksi dari kaleng kemasan adalah. . .
- |  |
|--|
| a. Gunting logam, palu, lem besi, solder |
| b. Gunting, Lem, Penggaris               |
| c. Paku, Lem, Pisau                      |
| d. Lem Kayu, Alat Tulis, Paku            |

12. Berikut ini manakah yang termasuk kedalam golongan peralatan alat pengukur .

..

- |           |           |
|-----------|-----------|
| a. Palu   | c. Sendok |
| b. Jangka | d. Lem    |

7

13. Perhatikan gamba di bahaw ini ! Gambar mana kah yang termasuk kedalam alat pelengkap. . .

a.



c.





14. Bahan yang digunakan untuk membuat benda konstruksi adalah . . .
- Udara
  - Air
  - Tali
  - Kayu
15. Contoh benda yang kurang kuat tetapi mudah untuk dibentuk adalah . . .
- Potongan Kayu
  - Potongan Besi
  - Kertas
  - Onderdil Bekas
16. Manakah langkah cara membuat suatu benda konstruksi dengan menggunakan stik es krim yang benar dibawah ini :
- Susun stik es krim dan jajarkan
  - Berilah lem dan susun
  - Susun stik es krim
  - Berilah lem pada stik es krim
17. Setelah benda konstruksi selesai dibuat apakah langkah selanjutnya yang dapat kita lakukan...
- Diamkan saja
  - Menghiasnya
  - Disimpan
  - Diberikan kepada orang lain
18. Paper bag merupakan jenis benda konstruksi dari bahan kertas yang dibuat dengan teknik ...
- Lipat dan rekat
  - Rakit dan Rekat
  - Paku dan sambung
  - Ulem dan rekat
19. Salah satu contoh benda yang dapat dibuat dengan menggunakan stik es krim, kecuali adalah ..
- Tempat Tisu
  - Rak Piring
  - Miniatur
  - Bingkai Foto
20. Miniatur rumah, asbak, tempat pensil, dan bingkai foto merupakan penggolongan jenis benda konstruksi berdasarkan . . .
- Bentuk
  - Jenis
  - Bahan
  - Semua Jawaban Benar

**PEDOMAN PENILAIAN**

No	Kunci Jawab	Skor
1	B	1
2	D	1
3	C	1
4	C	1
5	B	1
6	B	1
7	A	1
8	B	1
9	B	1
10	D	1
11	A	1
12	B	1
13	A	1
14	D	1
15	C	1
16	B	1
17	B	1
18	A	1
19	B	1
20	B	1
TOTAL		20

Skor maksimal = 20

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 10$$

## LEMBAR PENGAMATAN PSIKOMOTOR

Nama Siswa :

No Absen :

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				Skor Penilaian
		1	2	3	4	
1	Persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam menyelesaikan pembuatan proyek benda konstruksi					
2	Kebersihan dalam menggunakan lem					
3	Ketepatan menempel stik es krim					
4	Kerapian dalam menyusun stick ice cream (Membuat Benda Konstruksi)					
5	Kerapian dalam menempel hiasan dalam karya					
6	Mampu menyampaikan pendapat dalam diskusi					
7	Melaporkan hasil LKS dengan rapi					
8	Siswa dapat mengkomunikasikan hasil karya didepan kelas secara logis					
9	Siswa mampu bertanya, menanggapi, dan menyanggah ketika presentasi					
10	Siswa terampil dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru					
	<b>JUMLAH</b>					<b>40</b>

### KRITERIA PENILAIAN RANAH PSIKOMOTOR

No	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria Pengamatan
1	Persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam menyelesaikan pembuatan proyek benda konstruksi	4	Jika siswa dapat menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan sebesar 100%
		3	Jika siswa dapat menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan sebesar 75%
		2	Jika siswa menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan sebesar 25%
		1	Jika siswa menyiapkan alat dan bahan yang mereka butuhkan sebesar 25% saja.
2	Kebersihan dalam menggunakan lem	4	Siswa menjaga kebersihan penggunaan lem dengan alat bantu saat menempel
		3	Siswa langsung menggunakan tangan dalam menempel
		2	Siswa menyuruh teman dalam menuangkan lem
		1	Siswa tidak melakukan apa – apa
3	Ketepatan menempel stik es krim	4	Siswa menempel stik es krim dengan rapi
		3	Siswa menempel stik es krim dengan kurang rapi
		2	Siswa menempel stik es krim dengan bantuan teman dari kelompok lain
		1	Siswa tidak melakukan apa-apa
4	Kerapian dalam menyusun stick ice cream (Membuat Benda Konstruksi)	4	Siswa dapat menyusun stick es krim dengan rapi
		3	Siswa kurang rapi dalam menyusun stick es krim
		2	Siswa menyusun stick es krim dengan bantuan teman
		1	Siswa tidak melakukan apa – apa

5	Kerapian dalam menempel hiasan dalam karya	4	Siswa dapat menghias karya stik es krim dengan rapi
		3	Siswa kurang rapi dalam menghias hasil karya stik es krim
		2	Siswa menghias hasil karya stik es krim dengan bantuan teman dari kelompok lain
		1	Siswa tidak melakukan apa-apa
6	Mampu menyampaikan pendapat dalam diskusi	4	Siswa menyampaikan pendapat dengan baik dan sopan saat diskusi
		3	Siswa menyampaikan pendapat dengan kurang baik
		2	Siswa mau menang sendiri saat diskusi
		1	Siswa hanya diam saja saat diskusi
7	Melaporkan hasil LKS dengan rapi	4	Siswa melaporkan hasil LKS dengan rapi
		3	Siswa melaporkan hasil LKS dengan kurang rapi
		2	Siswa melaporkan hasil LKS dengan tidak rapi
		1	Siswa tidak melaporkan hasil LKS
8	Siswa dapat mengkomunikasikan hasil karya didepan kelas secara logis	4	Jika siswa mengkomunikasikan hasil karya didepan kelas dengan bahasa yang sopan dan logis
		3	Jika siswa mengkomunikasikan hasil karyanya didepan kelas dengan bahasa yang logis tetapi kurang sopan
		2	Jika siswa memngkomunikasikan hasil karyanya didepan kelas dengan tidak menggunakan bahasa yang logis dan tidak sopan
		1	Jika siswa tidak melaporkan atau tidak mengkomunikasikan hasil karyannya didepan kelas.
9	Siswa mampu bertanya menanggapi dan bertanya ketika presentasi	4	Siswa mampu menanggapi daat teman presentasi dengan kalimat positif
		3	Siswa menanggapi presentasi teman

			dengan tepuk tangan
		2	Siswa mengejek saat teman presentasi
		1	Siswa hanya diam saja
10	Siswa terampil dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru	4	Jika siswa mengerjakan tugas dengan rapi dan tepat waktu
		3	Jika siswa mengerjakan tugas tidak rapi namun tepat waktu
		2	Jika siswa mengerjakan tugas rapi tetapi kurang teratur dan tidak tepat waktu
		1	Jika siswa mengerjakan tugas tidak rapi dan tidak teratur
	Jumlah	40	

**Pedoman Penilaian :**

Skor Maksimal = 40

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

**Keterangan Nilai :** 4 : Sangat Tinggi 3 : tinggi 2 : Sedang 1 : Rendah

**Lampiran 6**  
**Lembar Kerja Siswa**

**LEMBAR KERJA SISWA**

Nama Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

**Tujuan Pembelajaran**

Melalui penugasan, siswa mampu merancang pola kerajinan kertas teknik konstruksi dengan baik.

**PETUNJUK KERJA**

1. Siapkan alat tulis yang akan digunakan seperti kertas / buku tulis, pensil / bolpoint.
2. Diskusikan rancangan yang akan kalian buat bersama kelompok kalian
3. Tulislah rancangan yang sudah kalian diskusikan pada satu lembar kertas, meliputi :
  - a. Judul Rancangan
  - b. Alat bahan
  - c. Cara Kerja
4. Presentasikan hasil diskusikan kalian didepan kelas !

Selamat Mengerjakan !!! 😊😊😊

**LEMBAR KERJA SISWA**

Nama Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

**Tujuan Pembelajaran**

Melalui penugasan, siswa mampu merancang pola kerajinan kertas teknik konstruksi dengan baik.

**PETUNJUK KERJA**

1. Siapkan rancangan yang sudah dibuat bersama kelompok.
2. Siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan sesuai rancangan.
3. Bagilah tugas kegiatan siswa dalam membuat benda konstruksi
4. Mulailah bekerja sesuai dengan tugasnya masing-masing dalam benda konstruksi.
5. Presentasikan hasil rancangan benda konstruksi yang sudah kalian buat didepan kelas.

Selamat Mengerjakan !!! 😊😊😊

**LEMBAR KERJA SISWA**

Nama Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

**Tujuan Pembelajaran**

Melalui penugasan, siswa mampu merancang pola kerajinan kertas teknik konstruksi dengan baik.

**PETUNJUK KERJA**

1. Siapkan benda konstruksi yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya.
2. Siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan sesuai rancangan.
3. Bagilah tugas kegiatan siswa dalam menyelesaikan benda konstruksi
4. Mulailah bekerja sesuai dengan tugasnya masing-masing dalam benda konstruksi.
5. Presentasikan hasil karya benda konstruksi yang sudah kalian buat didepan kelas.

Selamat Mengerjakan !!! 😊😊😊

**Lampiran 7**  
**Lembar Pernayaan Validasi**

**LEMBAR VALIDASI**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Payaman 2  
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan  
Kelas/ Semester : IV/ 2  
Materi Pokok : Benda Konstruksi

**A. Petunjuk:**

1. Berilah tanda cek (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu!
2. Keterangan : Skala Likert
  - 1 berarti "sangat tidak baik"
  - 2 berarti "tidak baik"
  - 3 berarti "baik"
  - 4 berarti "sangat baik"

**3. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek**

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
A	Kesesuaian indikator dengan SK dan KD	1 Indikator sesuai dengan SK dan KD, serta Standar Isi	✓			
		2 Indikator menggunakan kata kerja operasional	✓			
		3 Alokasi waktu sesuai		✓		
B	Tujuan pembelajaran	1 Tujuan pembelajaran disusun sesuai dengan pencapaian KD		✓		
		2 Tujuan pembelajaran menggunakan aspek ABCD		✓		
		3 Tujuan pembelajaran terdapat komponen kognitif, afektif dan psikomotorik			✓	
C	Materi ajar	1 Materi ajar disusun sesuai untuk pencapaian KD	✓			
		2 Materi ajar tersusun secara teoritis		✓		
D	Model, strategi dan metode pembelajaran	1 Menerapkan model pembelajaran sesuai dengan aturan.	✓			
		2 Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran saintifki		✓		
		3 Mengaplikasikna model pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.	✓			
E	Langkah pembelajaran	1 Kegiatan awal berisi pengaitan pembelajaran dengan konsep kehidupan siswa	✓			
		2 Alokasi waktu terinci sesuai dengan sintak	✓			
		3 Kegiatan inti disusun berpusat pada	✓			

		siswa				
		4 Kegiatan inti menggunakan metode pembelajaran pada setiap sintaknya	✓			
		5 Kegiatan penutup berisi pembuatan kesimpulan		✓		
F	Sumber belajar	1 Sumber belajar ditulis menggunakan daftar pustaka yang ilmiah		✓		
		2 Sumber belajar tertulis secara bervariasi terdiri dari sumber rujukan, media peraga dan alat pelajaran		✓		
G	Penilaian	1 Penilaian disusun sesuai dengan indikator kognitif, afektif dan psikomotorik (sesuai dengan RPP)			✓	
		2 Pedoman penyekoran disusun secara jelas		✓		
		3 Rubrik disusun secara jelas dan tepat		✓		
Jumlah skor					70	

#### 4. Pedoman Penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

#### 5. Penilaian Umum

Simpulan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) di bawah sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.

a. RPP ini:

1. Sangat tidak baik ( $\leq 25$ )
2. Tidak baik (26 - 50)
3. Baik (51 - 75)
4. Sangat baik ( $\geq 76$ )

b. RPP ini:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi banyak
3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
4. Dapat digunakan tanpa revisi

#### 6. Komentar dan Saran Perbaikan:

RPP telah layak digunakan

Magelang, Maret 2016

Validator

TABAH SUBEKTI, S.Pd

NIS. 128406102

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN MODEL PEMBELAJARAN  
PENGARUH PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SBK**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Payaman 2  
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan  
Kelas/ Semester : IV/ 2  
Materi Pokok : Benda Konstruksi

**A. Petunjuk:**

1. Berilah tanda cek (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu!
2. Keterangan : 0 = Tidak  
1 = Ya
3. Kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan

**B. Aspek Instrumen Penilaian Unjuk Kerja**

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Rencana Peaksanaan Pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan komponen model pembelajaran <i>Projec Based Learning</i>	✓	
2	Pembelajara <i>Projec Based Learning</i> sudah difokuskan pada tujuan yang diinginkan	✓	
3	Pembelajaran <i>Projec Based Learning</i> sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓	
4	Pembelajaran dengan <i>Projec Based Learning</i> dapat menunjukkan hasil belajar siswa	✓	

**C. Kualitas Instrumen Penilaian Unjuk Kerja**

Kualitas	Interval Skor	Interprestasi
Layak	$2 \leq \text{Skor} \leq 4$	Model pembelajaran dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 1$	Model pembelajaran dinyatakan tidak layak digunakan untuk pengambilan data

**D. Kesimpulan**

Instrumen penilaian unjuk kerja ini dinyatakan :

Layak digunakan untuk pengambilan data

Tidak layak digunakan untuk pengambilan data

(mohon diberi tanda checklist (√) sesuai dengan kesimpulan)

**E. Komentar dan Saran Perbaikan:**

*Instrumen model pembelajaran telah layak guna.*

Magelang, Maret 2016

Validator



TABAH SUBEKTI, S.Pd

NIS - 128406102

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN UNJUK KERJA  
PENGARUH PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Payaman 2  
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan  
Kelas/ Semester : IV/ 2  
Materi Pokok : Benda Konstruksi

**A. Petunjuk:**

1. Berilah tanda cek (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu!
2. Keterangan : 0 = Tidak  
1 = Ya
3. Kesimpulan dapat ditus pada lembar yang telah disediakan

**B. Aspek Instrumen Penilaian Unjuk Kerja**

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Aspek penilaian diurutkan berdasarkan urutan yang akan diamati	✓	
2	Pembobotan setiap aspek penilaian tepat	✓	
3	kriteria penilaian jelas	✓	
4	Kesesuaian kriteria penilaian dengan skor yang akan diberikan sudah sesuai	✓	

**C. Kualitas Instrumen Penilaian Unjuk Kerja**

Kualitas	Interval Skor	Interprestasi
Layak	$2 \leq \text{Skor} \leq 4$	Instrumen penilaian unjuk kerja dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 1$	Instrumen penilaian unjuk kerja dinyatakan tidak layak digunakan untuk pengambilan data

**D. Kesimpulan**

Instrumen penilaian unjuk kerja ini dinyatakan :

Layak digunakan untuk pengambilan data

Tidak layak digunakan untuk pengambilan data

(mohon diberi tanda checklist (v) sesuai dengan kesimpulan)

**E. Komentar dan Saran Perbaikan:**

*Format penilaian cukup hanya telah layak guna.*

.....  
.....  
.....  
.....

Magelang, Maret 2016

Validator



TABAH SUBEKTI, S-Pd

NIS. 128406102

**Lampiran 8**  
**Hasil Uji Validasi Instrumen**

**Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen**

No Soal	Correlation	Sig.	Keterangan
1	0.539"	0,004	Valid
2	0,232	0,107	Tidak Valid
3	0.500"	0,009	Valid
4	0.404'	0,041	Valid
5	0.440'	0,025	Valid
6	0.506"	0,008	Valid
7	0,29	0,151	Tidak Valid
8	0.400'	0,043	Valid
9	0.455'	0,02	Valid
10	0.482'	0,013	Valid
11	0.606"	0,001	Valid
12	0.524"	0,006	Valid
13	0,111	0,591	Tidak Valid
14	0.404'	0,041	Valid
15	0,286	0,157	Tidak Valid
16	0.422'	0,032	Valid
17	-0,111	0,59	Tidak Valid
18	0.539"	0,004	Valid
19	0.421'	0,032	Valid
20	-0,29	0,151	Tidak Valid
21	0.492'	0,011	Valid
22	-0,046	0,824	Tidak Valid
23	0.506"	0,008	Valid
24	0,247	0,224	Tidak Valid
25	0.489'	0,011	Valid
26	0.522'	0,006	Valid
27	0,049	0,813	Tidak Valid
28	-0,189	0,355	Tidak Valid
29	0.455'	0,02	Valid
30	0.422'	0,032	Valid

**Lampiran 9**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

### Tabel SPSS Hasil Uji Reliabilitas

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.733	30

**Lampiran 10**  
**Data Distribusi Frekuensi**

## DISTRIBUSI FREKUENSI

### 1. Penghitungan Distribusi Frekuensi Kelas IV Sebelum Menggunakan *Project*

#### *Based Learning*

#### a. Penentuan Banyak Kelas Interval,

Diketahui  $n = 20$

$$k = 1 + 3.3 \log n$$

$$k = 1 + 3.3 \times 1.3$$

$$k = 1 + 4.6$$

$$k = 5.6 \text{ ( 6 )}$$

#### b. Penentuan Jangkauan

Kelas eksperimen ( nila min = 50 , mak = 85 )

$$R = \text{mak} - \text{min}$$

$$R = 85 - 50$$

$$= 35$$

Kelas kontrol ( nila min = 50 , mak = 85 )

$$R = \text{mak} - \text{min}$$

$$R = 85 - 50$$

$$= 35$$

#### c. Penentuan lebar kelas interval

Kelas ekspeimen

$$I = R / k$$

$$I = 35 / 6$$

$$= 5.83$$

$$= 6$$

Kelas kontrol

$$I = R / k$$

$$I = 35 / 6$$

$$= 5.83$$

$$= 6$$

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Interval Skor	Frekuensi	Interval Skor	Frekuensi
50-56	3	50-56	3
57 - 62	1	57 - 62	2
63 - 68	2	63 - 68	2
69 - 76	7	69 - 76	8
77 - 82	3	77 - 82	2
83 - 88	4	83 - 88	3
Rata-rata	72,3	Rata-rata	70,0
Nilai Tertinggi	85	Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	50	Nilai Terendah	50

## 2. Penghitungan Distribusi Frekuensi Kelas IV Setelah Menggunakan *Project*

### *Based Learning*

#### a. Penentuan Banyak Kelas Interval,

Diketahui  $n = 20$

$$k = 1 + 3.3 \log n$$

$$k = 1 + 3.3 \times 1.3$$

$$k = 1 + 4.6$$

$$k = 5.6 \text{ ( 6 )}$$

#### b. Penentuan Jangkauan

Kelas eksperimen ( nila min = 75 , mak = 100 )

$$R = \text{mak} - \text{min}$$

$$R = 100 - 75$$

$$= 25$$

Kelas kontrol ( nila min = 75 , mak = 95 )

$$R = \text{mak} - \text{min}$$

$$R = 95 - 75$$

$$= 20$$

#### c. Penentuan lebar kelas interval

Kelas ekspeimen

$$I = R / k$$

$$I = 25 / 6$$

$$= 4.17$$

$$= 4$$

Kelas kontrol

$$I = R / k$$

$$I = 20 / 6$$

$$= 3.4$$

$$= 3$$

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Interval Skor	Frekuensi	Interval Skor	Frekuensi
75 - 79	2	75 - 78	7
80 - 84	5	79 - 83	5
85 - 89	2	84 - 88	4
90 - 94	5	89 - 93	2
95 - 99	1	94 - 98	2
100	5	> 99	0
Rata-rata	88,3	Rata-rata	81,8
Nilai Tertinggi	100	Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	75	Nilai Terendah	75

**Lampiran 11**  
**Data Hasil Pretest Kelas**  
**Eksperimen-Kontrol**

NILAI HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV  
SEBELUM MENGGUAKAN *PROJECT BASED LEARNING*

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Nama Siswa	Skor <i>Pretest</i>	No	Nama Siswa	Skor <i>Pretest</i>
1	DN	75	1	RS	60
2	SU	70	2	AS	55
3	RN	85	3	KM	70
4	RS	80	4	LAQ	75
5	NF	70	5	LCP	70
6	AF	80	6	MAH	85
7	AM	85	7	MRM	80
8	CS	75	8	NB	70
9	JS	50	9	RPW	60
10	ME	70	10	NPN	65
11	MF	75	11	OF	75
12	MW	80	12	RNR	65
13	NN	75	13	SD	70
14	PD	65	14	ZR	75
15	SN	85	15	NI	80
16	RA	85	16	SNS	85
17	AH	70	17	AR	85
18	PS	55	18	A	50
19	AF	65	19	RG	70
20	NH	50	20	KW	55
jumlah		1445	jumlah		1400
rata-rata		72,3	rata-rata		70,0
nilai tertinggi		85	nilai tertinggi		85
nilai terendah		50	nilai terendah		50

**Lampiran 12**  
**Data Hasil Posttest Kelas**  
**Eksperimen-Kontrol**

NILAI HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV  
SETELAH MENGGUAKAN *PROJECT BASED LEARNING*

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Nama Siswa	Skor <i>Pretest</i>	No	Nama Siswa	Skor <i>Pretest</i>
1	DN	90	1	RS	80
2	SU	85	2	AS	75
3	RN	100	3	KM	85
4	RS	90	4	LAQ	85
5	NF	80	5	LCP	75
6	AF	95	6	MAH	95
7	AM	100	7	MRM	90
8	CS	90	8	NB	80
9	JS	75	9	RPW	75
10	ME	90	10	NPN	85
11	MF	80	11	OF	85
12	MW	100	12	RNR	75
13	NN	90	13	SD	75
14	PD	80	14	ZR	80
15	SN	100	15	NI	90
16	RA	100	16	SNS	95
17	AH	80	17	AR	80
18	PS	80	18	A	75
19	AF	85	19	RG	80
20	NH	75	20	KW	75
jumlah		1765	jumlah		1630
nilai tertinggi		100	nilai tertinggi		95
rata-rata		88,3	rata-rata		81,5
nilai terendah		75	nilai terendah		75

**Lampiran 13**

**Daftar Nilai Psikomotorik Siswa**

### Daftar Nilai Psikomotorik Siswa

No	Nama Siswa	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	DN	82,5	92,5	97,5
2	SU	85	92,5	92,5
3	RN	67,5	87,5	97,5
4	RS	77,5	85	92,5
5	NF	77,5	87,5	92,5
6	AF	85	90	95
7	AM	72,5	85	95
8	CS	80	80	90
9	JS	85	92,5	92,5
10	ME	80	87,5	97,5
11	MF	80	97,5	100
12	MW	77,5	82,5	90
13	NN	82,5	82,5	92,5
14	PD	82,5	97,5	97,5
15	SN	75	85	90
16	RA	85	90	95
17	AH	85	90	95
18	PS	85	92,5	95
19	AF	82,5	87,5	90
20	NH	82,5	95	95
Rata-rata		80,5	89	94,125
Nilai Tertinggi		85	97,5	100
Nilai Terrendah		67,5	80	90

**Lampiran 14**  
**Hasil Uji Normalitas**

## HASIL UJI NORMALITAS

### PRETEST-POSTTEST KELAS EKSPERIMEN DAN KONTROL

#### Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest_E	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%
Pretest_K	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%
Posttest_E	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%
Posttest_K	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_E	.169	20	.139	.895	20	.033
Pretest_K	.150	20	.200 <sup>*</sup>	.950	20	.371
Posttest_E	.176	20	.104	.891	20	.028
Posttest_K	.184	20	.075	.919	20	.094

a. Lilliefors Significance Correction

**Lampiran 15**  
**Hasil Uji Homogenitas**

## HASIL UJI HOMOGENITAS

### Oneway

#### Test of Homogeneity of Variances

Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.066	1	38	.799

#### ANOVA

Pretest					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	50.625	1	50.625	.445	.509
Within Groups	4323.750	38	113.783		
Total	4374.375	39			

#### Test of Homogeneity of Variances

Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.560	1	38	.219

#### ANOVA

Posttest					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	455.625	1	455.625	7.158	.011
Within Groups	2418.750	38	63.651		
Total	2874.375	39			

# **Lampiran 16**

## **Hasil Uji -T**

## HASIL UJI-T

### Group Statistics

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Postest	Eksperimen	20	88.25	8.777	1.963
	Kontrol	20	81.50	7.090	1.585

### Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Postest	Equal variances assumed	1.560	.219	2.675	38	.011	6.750	2.523	1.643	11.857
	Equal variances not assumed			2.675	36.390	.011	6.750	2.523	1.635	11.865

**Lampiran 17**  
**Bimbingan Skripsi**

## IDENTITAS MAHASISWA

1. Nama Lengkap : Rini Elidiyana
2. Tempat/Tgl Lahir : Magelang, 11 Desember 1994
3. NPM : 12.0505.0030
4. Program Studi : PGSD
5. Alamat Rumah : Semarang d/01, Sumuturum, Grabag
6. Alamat Kos : -
7. No. Telp / HP : 085 643 267 066
8. Email : elidiyana112@yahoo.c
9. Judul Skripsi : PENGARUH PEMBELAJARAN PROJECT  
BASED LEARNING TERHADAP  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR  
MATA PELAJARAN SENI BUDAYA  
DAN KETERAMPILAN
10. Pembimbing I : Drs. Tawil, M.Pd, Kons
- Pembimbing II : Rosidi, M.Pd



Magelang,  
Ka. Prodi

NIDN. \_\_\_\_\_

## PROSES BIMBINGAN

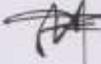
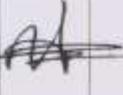
No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing I	Catatan Pembimbing II	Tanda tangan
1.	4/2 2016	Judul		OK	<del>AA</del>
2.	12/2 2016	Latar Belakang		Revisi	<del>AA</del>
3.	20/2 2016	Kajian Teori		Revisi	<del>AA</del>
4.	25/2 2016 (Kamis)	Kerangka Berfikir.		Revisi	<del>AA</del>
5.	12/3 2016 (Sabtu)	Proposal BAB I - 3	- Instrumen pengumpulan data diperbaiki - Kerangka berfikir diperbaiki		(J)
6.	Rabu 16/3 2016	Proposal BAB I - III		OK - lanjut penelitian	<del>AA</del>

## PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing I	Catatan Pembimbing II	Tanda tangan
7.	21/3 2016 Senin	Proposal	- Proposal Acc  - Daftar Pustaka ditambah sumbermp		
8.	19/3 2016 Sabtu	Instrumen Penelitian (RPP, lembar observasi)		RPP Perisi alabak waktu diperjelas	
9.	20/3 2016 Senin	Instrumen	Perbaiki instrumen untuk kerja Perbaikan RPP Instrumen ok		
10.	21/3 2016 Senin	Validasi ahli Instrumen		Acc Instrumen	

2

## PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing I	Catatan Pembimbing II	Tanda tangan
11.	Kamis 28/4	Skripsi		Perisi tata tulis BAB 4 Pembahasan di tambah penjelasan	
12.	Senin 3/10	Skripsi		Diagram diberi pengelut Keterangan Tabel dan diagram di perbaiki	
13.	Jelasa 18/10 2016	Skripsi BAB V		BAB V. kesimpulan diperbaiki kesimpulan teori.	

3

128

## PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing I	Catatan Pembimbing II	Tanda tangan
14.	Rabu 16/11	Skripsi	Revisi cover skripsi - Abstrak diperbaiki - Tambahkan kesimpulan pada BAB V		
15.	28/11	Skripsi		- Skripsi ACC  - Temui pembimbing I	
16.	29/11	Skripsi	- Hipotesis diperbaiki - Permasalahannya secara apa? - Foto diperbaiki - Skripsi ACC		

4

## PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing I	Catatan Pembimbing II	Tanda tangan
17.		Skripsi			

5

## PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing I	Catatan Pembimbing II	Tanda tangan

10

## REKOMENDASI UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan catatan hasil bimbingan skripsi mahasiswa berikut :

Nama : RINI ELIDIYANA  
 NPM : 12.0305.0030

Dinyatakan siap dan direkomendasikan untuk mendaftar / mengikuti ujian skripsi dengan mengikuti prosedur yang berlaku.

Dosen pembimbing I



Deg. Tawil, M.Ed, Kers  
 NIP / NIS. 19871001 199101 10001

Magelang, \_\_\_\_\_

Dosen pembimbing 2



Rozich, M.Pd  
 NIP / NIS. \_\_\_\_\_

11

**Lampiran 18**

**Dokumentasi**

## DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Pelaksanaan Pretest Kelas Eksperimen



Gambar 4. Guru Mengecek Pekerjaan Proyek Yang dibuat Ssiwa



Gambar 2. Pelaksanan Diskusi Kelompok



Gambar 5. Pelaksanaan Presentasi



Gambar 3. Pelaksanaan Praktik Benda Konstruksi



Gambar 6. Hasil Karya Siswa Bnda Konstruksi



Gambar 7. Pelaksanaan Posttest Kelas Eksperimen



Gambar 10. Kegiatan Siswa Dalam Kelompok



Gambar 8. Pelaksanaan Pretest Kelas Kontrol



Gambar 11. Siswa Maju Kedepan Kelas



Gambar 9. Persiapan Siswa Duduk Berkelompok



Gambar 12 . Pelaksanaan Posttest Kelas Kontrol