

# Pengaruh Project Based Learning dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Menggambar Bentuk (Still Life) Dalam Pelajaran Visual Art

Asdiansyah, Mustaji, Nurmida Catherine Sitompul

Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Edcomtech

Jurnal Kajian

Teknologi Pendidikan

Volume 5, No 2, Oktober 2020  
119 - 128

Submitted 29-10-2019

Accepted 11-01-2020

Corresponding Author

Asdiansyah

asdiansyahborneo@gmail.com



## Abstrak

Tujuan penelitian adalah: (1) Menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) siswa. (2) Menguji pengaruh minat belajar siswa. (3) Menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan minat belajar terhadap hasil belajar menggambar Bentuk (Still life). Penelitian ini menggunakan desain eksperimen ulang (Pretest – Posttest Control Group Design), dengan melakukan randomisasi terhadap dua kelompok (kelompok kontrol dan kelompok eksperimen). Hasil analisis dalam penelitian sebagai berikut: 1) Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap hasil belajar Menggambar Bentuk (Still life) siswa. 2) Tidak terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar menggambar Bentuk (Still life) siswa. 3) Tidak terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dan model pembelajaran Langsung dengan minat belajar terhadap hasil belajar menggambar Bentuk (Still life) siswa.

**Kata kunci:** Project Based Learning, Minat Belajar dan Hasil Belajar.

## Abstract

The research objectives are: (1) To examine the effect of the use of students' Project Based Learning (PjBL) learning models. (2) Test the influence of students' learning interests. (3) Test the effect of the use of Project-Based Learning (PjBL) learning models with interest in learning towards learning outcomes in Drawing (Still life). This study used a pre-experiment design (Pretest - Posttest Control Group Design), by randomizing two groups (control group and experimental group). The results of the analysis in the study are as follows: 1) There is an influence of the use of the Project-Based Learning (PjBL) learning model on student learning outcomes in Drawing (Still life). 2) There are no influence of interest in learning on the results of learning to draw (Still life) students. 3) There is no interaction between Project Based Learning (PjBL) learning models and Direct learning models with the interest in learning towards students' learning outcomes in Drawing (Still life).

**Keywords:** Project Based Learning, Interest in Learning and Learning Outcomes.

## PENDAHULUAN

Lembaga pemerintahan dan masyarakat (*stakeholder*) yang peduli pendidikan, selalu berupaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia seperti penelitian dan pengembangan, pelatihan dan pendidikan/kualifikasi guru serta pengadaan sarana pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Guru bertanggung jawab dalam merencanakan dan membantu siswa dalam melakukan semua kegiatan belajar mengajar agar tercapai perkembangan dan pertumbuhan siswa. Guru harus membimbing murid agar mereka memperoleh ketrampilan-ketrampilan, pemahaman, perkembangan berbagai kemampuan, kebiasaan-kebiasaan yang baik, dan perkembangan sikap yang serasi (Hamalik, 2010).

Berdasarkan observasi dan data yang diperoleh sejak 10 Juli 2017 sampai dengan Maret 2018, Terlihat proses belajar mengajar di Sekolah Singapore National Academy masih belum kondusif, interaksi antara siswa dengan guru dalam menyampaikan dan penjelasan materi pelajaran terkadang belum dimengerti, guru terkesan monoton dalam memberikan pelajaran dan tidak memberi motivasi ke siswa sehingga siswa hanya terdiam ketika mereka mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Sehingga mengakibatkan rendahnya nilai prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran menggambar Bentuk (*still life*).

Proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan hal inilah yang membuat siswa sulit untuk berkembang.

Agar terjadi interaksi yang baik antara guru dan murid pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran seharusnya selalu diberikan dengan demikian pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat diketahui.

Kata “indah” lebih cenderung diartikan dalam istilah seni. Apabila subjek atau penghayat seni memiliki perasaan indah, dan objek memiliki nilai keindahan maka terwujudlah keindahan tersebut. Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek yang disebut keindahan Djelantik dalam Sachari (2002).

Ching (2002) Menggambar Suatu Proses

Kreatif dimana menggambar adalah membuat guratan di atas sebuah permukaan yang secara grafis menyajikan kemiripan mengenai sesuatu. Memindahkan objek yang dilihat atau yang dianalisa ke sebuah media gambar (kertas, kanvas atau permukaan benda) disebut Menggambar. Kata “Memindahkan” dalam pengertian pemindahan bentuk atau rupa dengan memperkecil atau memperbesar ukuran keseluruhan yang dilihat atau dianalisa. Agar gambar terlihat secara akurat dapat menggunakan skala perbandingan.

Gambar bentuk merupakan gambar yang meniru objek gambar nyata yang ada di alam atau buatan. Ukuran objek pun bermacam-macam, mulai dari yang ukuran besar seperti gajah, gunung, dan pemandangan alam, sampai yang berukuran kecil, seperti sel, tumbuhan, akar, dan kuman. Gambar bentuk dapat dibuat berwarna atau hitam putih. Sulastianto (2006).

Menggambar atau *drawing* menurut Wallschlaeger dan Snyder dalam Muharrar (2003) adalah suatu proses visual untuk menggambarkan atau menghadirkan figur dan bentuk pada sebuah permukaan dengan menggunakan pensil, pen, atau tinta untuk menghasilkan titik, garis, nada warna, tekstur dan lain sebagainya sehingga mampu memperjelas bentuk *image*. Menurut Ching dalam Muharrar (2003) menggambar adalah membuat goresan di atas permukaan yang secara grafis menunjukkan kemiripan mengenai sesuatu.

Menurut Sunaryo (2006) dalam menggambar bentuk, tujuan utamanya ialah mempelajari dasar-dasar bentuk objek. Menggambar objek yang dilihat langsung dengan cara mengamati (*observasi*) dan menggambarinya secara langsung (*on the spot*) dan serupa (*similar*). Biasanya objek yang digambar adalah benda mati (*still-life*), seperti peralatan sekolah, alat pertukangan, kombinasi buah-buahan dan peralatan dapur. Benda-benda yang digambar dalam menggambar bentuk disebut objek. Sedangkan bila objek yang diamati dan biasa di sebut dengan model.

Menurut Kamaril (2006), menggambar bentuk merupakan usaha mengungkapkan dan mengkomunikasikan ide/gagasan, perasaan dalam wujud dua dimensi yang

bernilai artistik dengan menggunakan garis dan warna. Dalam menggambar bentuk dituntut ketepatan bentuk benda yang digambar.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan istilah pembelajaran yang diterjemahkan dari istilah dalam bahasa Inggris *project based learning*. Menurut Frank dan Barzilai dalam Kizkapan (2016) *Project Based Learning (PBL) is one of the constructivist teaching strategies and is getting more and more common in science education*. Dengan terjemahan sebagai berikut : (*Project Based Learning (PjBL)* adalah salah satu strategi pengajaran konstruktivis dan semakin umum dalam pendidikan sains).

Sedangkan Bell dalam Aldabbus (2018) *The main purpose behind developing this method is to create effective learning opportunities where learners can work collaboratively in groups to answer a driving question, solve a problem, or tackle a challenge with an aim of creating an end product*. Dengan terjemahan sebagai berikut: Tujuan utama di balik pengembangan metode ini adalah untuk membuat efektif kesempatan belajar di mana peserta didik dapat bekerja secara kolaboratif dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, atau mengatasi tantangan dengan tujuan menciptakan produk akhir.

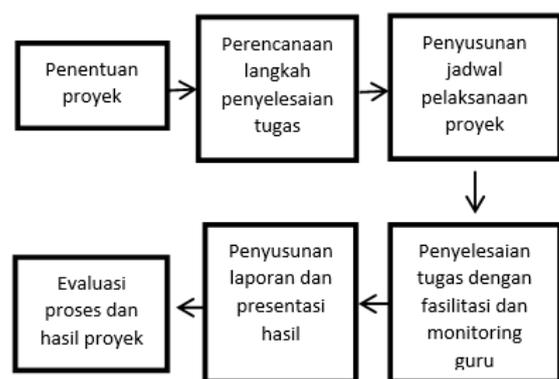
Hal yang sama diungkapkan Baker, Trygg, & Otto, 2011 dalam Fadli (2014), dalam Murnaah (2017) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan siswa dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pengelolaan pembelajaran seputar proyek.

Chiang, C. L. dan Lee, H (2016) *Although definitions vary in the specifics, project-based learning (PBL) is typically considered an approach to teaching in which students respond to real-world questions or challenges through an extended inquiry process*. Dengan terjemahan sebagai berikut: Meskipun

definisi bervariasi dalam hal spesifik, berbasis proyek belajar (PjBL) biasanya dianggap sebagai pendekatan mengajar di mana siswa merespons pertanyaan dunia nyata atau tantangan melalui proses penyelidikan yang panjang.

Definisi tersebut di atas merujuk pada pendapat beberapa ahli yang memberikan definisi tentang pembelajaran berbasis proyek. Buck Institute for Education dalam Trianto (2014), menjelaskan: *Project Based Learning (PjBL) is a model for classroom activity that shifts away from the usual classroom activity that shifts away from the usual classroom practices of short, isolated, teacher-centred lessons. Project Based Learning (PjBL) activities are long-term, interdisciplinary, student-centred, and integrated with real-world issues and practices*. Dengan terjemahan sebagai berikut: (Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu model kegiatan di kelas yang berbeda dengan biasanya. Kegiatan pembelajaran berbasis proyek berjangka waktu lama, antar disiplin, berpusat pada siswa dan terintegrasi dengan masalah dunia nyata).

Dalam pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*, peserta didik atau siswa diberikan tugas sesuai dengan tema/ topik pembelajaran dengan melakukan proyek secara nyata. Pelaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* akan mendorong tumbuhnya kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta berpikir kritis dan analisis pada siswa. Secara umum, Fathurrohman (2015) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek:



( Fathurrohman,2015 )

Minat menurut Hidi dan Renninger dalam Triarisanti dan Purnawarman (2019). *High interest in learning, will greatly affect the way learners learn; for example a learner who wants to get good learning outcomes, will learn earnestly by focusing on the lesson.* Dengan terjemahan sebagai berikut: Minat belajar yang tinggi, akan sangat mempengaruhi cara pembelajar belajar; misalnya pelajar yang ingin mendapatkan hasil belajar yang baik, maka belajar dengan sungguh-sungguh dan fokus pada pelajaran. Maka dengan demikian bisa dikatakan minat belajar yang tinggi akan mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar dan juga hasil belajar.

Menurut Sudjana (2014) menyatakan bahwa “hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan-perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. “Hasil belajar merupakan hasil dari pencapaian tujuan belajar, tujuan belajar sendiri yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental/nilai-nilai. Sardiman dalam Sudjana (2014) menyatakan bahwa “hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan-perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. “Hasil belajar merupakan hasil dari pencapaian tujuan belajar, tujuan belajar sendiri yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental/nilai-nilai”. Dan menyatakan hasil belajar meliputi beberapa aspek antara lain: 1) Hal ihwal keilmuan dan pengetahuan, konsep, atau fakta (kognitif), 2) Hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (afektif), dan 3) Hal ihwal kelakuan, keterampilan, atau penampilan (psikomotorik).

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif jenis eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini, statistik memegang peranan dalam menganalisa data-data penelitian untuk menjawab permasalahan penelitian.

Penelitian ini membagi kelompok menjadi dua, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang mendapatkan perlakuan, yakni dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran Visual Art. Kelompok kontrol dalam penelitian ini adalah sebagai kelompok pembanding untuk kelompok eksperimen, yakni menggunakan model pembelajaran Langsung dengan metode ceramah dalam pembelajaran Visual Art. Perbandingan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap peningkatan minat belajar Menggambar Bentuk (*still life*)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain eksperimen ulang (Pretest – Posttest Control Group Design), yaitu bentuk eksperimen yang dilakukan dengan melakukan randomisasi terhadap dua kelompok (kelompok kontrol dan kelompok eksperimen). Desain eksperimen ini dilakukan dengan jalan melakukan pengukuran atau observasi awal sebelum dan setelah perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Model desain ini digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1. Model Desain Eksperimen Pretest – Posttest Only Control Design**

KE	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
KK	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

(Sumber: Sugiono, 2010)

### Keterangan:

- KE : Kelas Eksperimen
- KK : Kelas Kontrol
- X<sub>1</sub> : Perlakuan, siswa yang di ajar dengan pembelajaran PjBL
- X<sub>2</sub> : Perlakuan, siswa yang di ajar dengan pembelajaran Langsung
- O<sub>1</sub> : Pretest kelompok eksperimen sebelum pembelajaran

- $O_2$  : Post-test kelompok eksperimen setelah pembelajaran
- $O_3$  : Pretest kelompok kontrol sebelum pembelajaran
- $O_4$  : Post-test kelompok kontrol setelah pembelajaran

1. Untuk mengetahui interaksi antara strategi pembelajaran dengan minat belajar yang di miliki siswa terhadap hasil belajar menggambar Bentuk (*Still-life*).

**Tabel 2: Rancangan Analisis Anava 2 x 2**

Minat Belajar	Strategi Pembelajaran	
	Pembelajaran PjBL ( $X_1$ )	Pembelajaran Langsung ( $X_2$ )
Minat belajar tinggi	MBT / $X_1$	MBT / $X_2$
Minat belajar rendah	MBR / $X_1$	MBR / $X_2$

**Keterangan:**

- X : Strategi Pembelajaran
- $X_1$  : Perlakuan, siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran PjBL
- $X_2$  : Perlakuan, siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran Langsung
- MB : Minat Belajar
- MBT : Minat Belajar Tinggi
- MTR : Minat Belajar Rendah
- $MBT/X_1$  : Hasil belajar menggunakan strategi pembelajaran PjBL pada siswa dengan minat tinggi.
- $MBT/X_2$  : Hasil belajar menggunakan strategi pembelajaran Langsung pada siswa dengan minat tinggi.
- $MBR/X_1$  : Hasil belajar menggunakan strategi pembelajaran PjBL pada siswa dengan minat rendah.
- $MBR/X_2$  : Hasil belajar menggunakan strategi pembelajaran Langsung pada siswa dengan minat rendah.

Subyek penelitian ini dilakukan di Sekolah Singapore National Academy. Alamat Jalan Raya Pepelegi Pondok Maspion 4 Blok GH No. 1-6, Pepelegi, Waru, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII Sekolah Singapore National Academy tahun ajaran 2018/2019.

**Tabel 3: Subyek Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII Ruby	34 siswa
2.	VIII Pearl	33 siswa
	Jumlah	67 siswa

Pengambilan sampel harus dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya (representatif), oleh karena itu peneliti mengambil dua kelas VIII Ruby sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII Pearl sebagai kelas kontrol, yang mempunyai kemampuan yang relatif sama.

Angket minat dan tes teori adalah alat instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian.

Adapun perumusan dan persiapan yang direncanakan pada pembelajaran menggambar pada pelajaran Visual art dengan menggunakan dengan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* meliputi kegiatan observasi sikap, minat belajar dan evaluasi hasil tes belajar.

1. Instrumen Tes

Instrumen tes dalam penelitian ini adalah tes tertulis untuk mendapatkan data dan mengukur prestasi belajar siswa kelas VIII Singapore National Academy. Tes tertulis berupa soal pilihan ganda. Penelitian ini menggunakan dua jenis tes, yaitu pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum pelaksanaan pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam belajar menggambar dan seberapa jauh siswa mampu mengerjakan soal dengan benar. Sedangkan posttest dilakukan setelah pelaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* maupun model pembelajaran Langsung dengan tujuan untuk mengetahui data prestasi

belajar siswa sehingga dapat dilihat perbedaan kemampuan siswa sebelum dan setelah menerima perlakuan.

Penelitian ini menggunakan instrumen tes prestasi belajar berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 25 butir soal. Perangkat tes ini disusun dengan memperhatikan materi pembelajaran yang ditekankan serta memperhitungkan waktu yang disediakan dengan banyaknya butir tes.

## 2. Angket Minat Belajar

Angket atau kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang mereka ketahui (Arikunto, 2006).

Bentuk-bentuk pertanyaan dalam angket penelitian yang dibagikan kepada murid atau responden adalah yang berhubungan dengan minat belajar dan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dalam pelajaran visual art.

Metode angket dilakukan untuk mendapatkan data dari responden secara pribadi. Angket berisi sejumlah pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk diisi dengan *check point*, jawaban kuesioner ini bersifat tertutup dengan 4 pilihan tiap jenis pertanyaan.

Data dikumpulkan oleh peneliti pada penelitian ini melalui pemberian tes, yaitu tes sebelum dilakukan perlakuan (pretest) dan tes yang dilakukan setelah diberi perlakuan (post test) kepada siswa di dua kelas yang terpilih untuk memperoleh data prestasi belajar siswa. Skor maksimum pretest dan posttest adalah 100, sedangkan skor minimum adalah 0. Data minat belajar siswa diperoleh dengan memberikan angket sebelum perlakuan untuk mendapatkan skor awal dan pemberian angket setelah perlakuan untuk mendapatkan skor akhir minat belajar siswa. Perolehan skor maksimal dari angket minat siswa adalah 100 poin dan skor minimal adalah 34 poin. Adapun perumusan dalam perhitungan angket minat diadaptasi dari (*Singapore National Academy*

(SNA) Art Interest Inventory). Lembar observasi juga digunakan untuk mendapatkan informasi data keterlaksanaan pembelajaran terkait dengan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data tes pemahaman menggambar dan data skala minat belajar siswa.

### 1. Data Minat Belajar Siswa

Data yang diperoleh melalui angket dianalisis dengan menggunakan cara pemberian skor butir skala sikap model Likert. Untuk mengubah data ordinal menjadi data interval menggunakan *Method Of Succesive Interval (MSI)*. Setelah data ordinal di transformasi menjadi data interval maka dilanjutkan dengan uji-t (*Independent Sample T-Test*) jika datanya berdistribusi normal dan homogen. Tetapi jika datanya berdistribusi normal dan tidak homogen maka dilakukan uji-t\*, seperti halnya pada hasil belajar.

### 2. Hasil Belajar Siswa

Analisis data dilakukan secara kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis perbedaan dua rata-rata dengan menggunakan rumus uji-t. sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka harus ditentukan dahulu rata-rata skor hasil tes dan simpangan bakunya. Untuk menentukan uji statistika yang digunakan, terlebih dahulu diuji normalitas data dan homogenitas varians. Perhitungan dilakukan di *Microsoft Excel* dan *SPSS 19,0*. Data yang diperoleh lebih jelas dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan skor rata-rata hasil tes, dengan menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

(Rusefendi, 2010)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Ringkasan hasil uji beda akan disajikan sebagai berikut: Perbedaan hasil belajara pre-test dan post test antara model pembelajaran

*Project Based Learning (PjBL)* dan model pembelajaran Langsung apakah secara statistic signifikan berbeda atau tidak berbeda secara ringkas pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4: Perbandingan Hasil Belajar Pre-test dan Post-test antara model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dan model Pembelajaran Langsung**

	Hasil Belajar	Mean	$t_{hitung}$	P
Pre-test	PjBL	51.47	-.210	0.835
	Langsung	52.12		
Post-test	PjBL	79.29	6.912	0.000
	Langsung	64.42		

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa *Independent Sample T-test* pada hasil belajar siswa (Pre-test dan Post-test) disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dan model pembelajaran Langsung. Dilihat dari nilai rata-ratanya, hasil belajar siswa Pre-test pada kelas strategi pembelajaran Langsung lebih besar dari pada hasil belajar siswa Pre-test pada kelas dengan strategi pembelajaran PjBL yaitu  $51.47 < 52.12$ . Hasil belajar siswa (Post-test) pada kelas dengan strategi pembelajaran Langsung lebih besar daripada hasil belajar siswa (Post-test) pada kelas dengan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* yaitu 79.29. Hasil ini secara garis besar menunjukkan bahwa penelitian ini membuktikan adanya perbedaan hasil belajar antara model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dan model pembelajaran Langsung, artinya penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dan model pembelajaran Langsung berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Perbedaan hasil belajar Pre-test dan Post-test antara siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan minat belajar rendah apakah secara statistik signifikan berbeda atau tidak berbeda secara ringkas disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Table 5: Perbandingan Hasil Belajar Pre-test dan Post-test antara Siswa yang Memiliki Minat Belajar Tinggi dan Minat Belajar Rendah**

	Hasil Belajar	Mean	$t_{hitung}$	P
Pre-test	Minat Belajar Tinggi	51.80	0.005	0.996
	Minat Belajar Rendah	51.78		
Post-test	Minat Belajar Tinggi	72.27	0.189	0.851
	Minat Belajar Rendah	71.73		

Berdasarkan Tabel 5 diketahui bahwa *Independent Sample T-test* pada hasil belajar siswa (pre-test dan post-test) disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar (pre-test dan post-test) antara siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan minat belajar rendah. Dilihat dari nilai rata-ratanya, hasil belajar siswa (pre-test) yang memiliki minat belajar tinggi lebih besar dari pada hasil belajar siswa (pre-test) yang memiliki minat belajar rendah yaitu  $51.80 > 51.78$ . Hasil belajar siswa (post-test) yang memiliki minat belajar tinggi lebih besar daripada hasil belajar siswa (post-test) yang memiliki minat belajar rendah yaitu  $72.27 > 71.73$ . Hasil ini secara garis besar menunjukkan bahwa penelitian ini membuktikan tidak adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan minat belajar rendah, artinya minat belajar baik yang tergolong tinggi maupun rendah tidak berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Hasil analisis data data dengan Anova dua jalur diatas tidak terdapat instraksi antara strategi pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada saat pre-test (sebelum diberikan perlakuan). Hal ini berarti masing-masing faktor (model pembelajaran dan minat belajar) tidak saling ketergantungan dan mempengaruhi, yang menunjukkan kedua variabel tersebut (model pembelajaran dan minat belajar) mempunyai posisi sendiri terhadap hasil belajar. Ada kalanya minat belajar siswa lebih mempengaruhi hasil belajar namun di sisi lain ada kalanya strategi pembelajaran yang

mempengaruhi hasil belajar siswa (Siburian, 2019).

Sedangkan hasil analisis data dengan anova dua jalur untuk hasil belajar siswa pada saat post-test (sesudah diberikan perlakuan), menunjukkan tidak terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan minat belajar. Hal ini berarti masing-masing faktor (model pembelajaran dan minat belajar) tidak saling ketergantungan dan mempengaruhi, yang menunjukkan kedua variabel tersebut (model pembelajaran dan minat belajar) tidak secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi tidak secara signifikan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi pula dibanding dengan hasil belajar siswa yang memiliki minat belajar rendah baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Dimana siswa dengan minat belajar tinggi mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibanding dengan hasil belajar siswa dengan minat belajar rendah. Siswa dengan minat belajar tinggi pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata hasil belajar 72.27-sedangkan siswa dengan minat belajar rendah hanya memperoleh nilai rata-rata 71.73.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa. Sementara minat belajar tidak mempengaruhi hasil belajar siswa. Dan strategi pembelajaran dan minat belajar tidak saling berinteraksi. Hasilnya juga menunjukkan bahwa manfaat kelas *Project Based Learning (PjBL)* mengantarkan siswa, dalam pengembangan keterampilan, dan keterlibatan masalah dan pemecahan masalah didalam proses belajar. Dengan artian siswa belajar hanya karena mereka ingin belajar, dengan kata lain, mereka termotivasi secara internal.

Dalam penelitian ini menggabungkan masalah-masalah yang tidak terstruktur, pembelajaran mandiri dan instruksi pengajaran yang dibuat terlihat perubahan positif dalam cara guru memandang siswa mereka, dan perubahan yang terlihat dalam kinerja pada tugas akademik. Temuan yang disajikan di sini menambah isi penelitian yang menunjukkan bahwa kurikulum *Project Based Learning (PjBL)* berbasis standar berkualitas

tinggi adalah tambahan yang berharga ke kelas.

Studi ini mendokumentasikan upaya pertama menilai manfaat tambahan menggunakan *Project Based Learning (PjBL)* di kelas Visual art. Merujuk dari penelitian sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis proyek tepat digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas, kemauan belajar siswa dan motivasi dalam menyelesaikan proyek yang diberikan oleh guru. Aydın, S., Atalay, T. D., Göksu, V. (2018).

*Project Based Learning (PjBL)* dan model berbasis proyek lainnya, terus tinggi level kinerjanya akan menjadikan konfirmasi terbaik dari hasil dan karena pengakuan potensi akademik harus selalu membuka pintu bagi pengajaran tingkat lanjut. Replikasi dan perluasan studi ini diperlukan untuk menentukan apakah hasil ini dapat atau tidak digeneralisasikan ke nilai yang berbeda, bidang studi, dan populasi siswa. Terlepas dari keterbatasan, hasilnya menunjuk lagi ke nilai potensial *Project Based Learning (PjBL)* membawa ke kelas. Dalam studi ini siswa sangat terlibat dengan masalah yang tidak terstruktur mereka tidak memperhatikan bahwa mereka bekerja lebih keras dan lebih banyak berpikir. Dibebaskan dari peran penyebaran informasi, guru memiliki kesempatan untuk melihat siswa mereka berinteraksi dengan informasi. Pada akhirnya potensi akademis siswa terlihat akan meningkat (Chen, dkk, 2019).

*Project Based Learning (PjBL)* masih dalam tahap pengembangan, tetapi belum ada penelitian atau data empiris yang dapat dikatakan bahwa *Project Based Learning (PjBL)* sebagai alternatif pendekatan dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran lainnya. Berdasarkan informasi yang diperoleh dalam beberapa tahun terakhir, jelas *Project Based Learning (PjBL)* dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan tingkat keterlibatan siswa (Mou, 2019).

Berpikir kreatif dan kritis merupakan sesuatu yang penting dalam menciptakan suatu karya seni khususnya keterampilan yang digunakan siswa visual art dalam memproduksi karya seni (Ulger, 2019), di samping itu kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan salah satu sasaran penting

dari sebuah metode pembelajaran dilakukan (Surahman, dkk, 2019).

## SIMPULAN

Pendekatan yang efektif untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan adalah menerapkan perancah sebagai model pengajaran dalam pendekatan *Project Based Learning (PjBL)* dalam mempromosikan lingkungan belajar daripada model ceramah yang berpusat pada guru. Penelitian ini menerapkan pendekatan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dalam pelajaran visual art kelas VIII di Sekolah Singapore National Academy Sidoarjo Indonesia dan mengungkapkan bahwa siswa kreatif dan terampil dalam berpikir dan meningkat secara signifikan. Masalah waktu adalah salah satu masalah terpenting dalam kegiatan *Project Based Learning (PjBL)* agar dapat menggunakan waktu dengan efisien, harus ada jadwal waktu yang dipersiapkan dengan baik. Guru harus memberikan umpan balik baik dan tepat waktu kepada individu atau kelompok untuk pekerjaan proyek mereka Grossman (2019). Hal itu sangat direkomendasikan bahwa penelitian di masa depan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* pendekatan dalam berbagai disiplin ilmu pendidikan untuk menawarkan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldabbus, S (2018). Project-Based Learning: Implementation & Challenges. *International Journal of Education, Learning and Development*. Vol.6, No.3, pp.71-79, March 2018.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aydın, S., Atalay, T. D., Göksu, V. (2018). Project-Based Learning Practices with Secondary School Students, *International Online Journal of Educational Sciences*, 10(3), 230-242
- Chen, C. H., & Yang, Y. C. (2019). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*, 26, 71-81.
- Ching, F.D. (2002). *Menggambar Sebuah Proses Kreatif*. Yogyakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Chiang, C. L. dan Lee, H. (2016). The Effect of Project-Based Learning on Learning Motivation and Problem-Solving Ability of Vocational High School Students. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 6, No. 9,
- Fathurrohman, M. (2015). Model-model pembelajaran Inovatif. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Grossman, P., Dean, C. G. P., Kavanagh, S. S., & Herrmann, Z. (2019). Preparing teachers for project-based teaching. *Phi Delta Kappan*, 100(7), 43-48.
- Hamalik, O. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kamaril, Cut (2006). Pendidikan Seni Rupa/ Kerajinan Tangan. Jakarta: FBS Universitas Terbuka.
- Kızıkan, Oktay (2016) The Effect of Project Based Learning on Seventh Grade Students' Academic Achievement1.
- Mou, T. Y. (2019). Students' Evaluation of Their Experiences with Project-Based Learning in a 3D Design Class. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 1-12.
- Muharrar, S. (2003). "Tinjauan Seni Ilustrasi" *Bahan Ajar Mata Kuliah Menggambar Ilustrasi*. Jurusan Seni Rupa: Unnes.
- Ruseffendi, E.T. (2010). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Sachari, A. (2002). *ESTETIKA Makna, Simbol dan Daya*. Bandung. ITB
- Siburian, J., Corebima, A. D., & Saptasari, M. (2019). The correlation between critical and creative thinking skills on cognitive learning results. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19(81), 99-114.
- Sudjana, N. (2014). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastianto, H. (2006). *Seni Budaya Untuk Kelas VIII SMP*. Grafindo Media Pratama Bandung
- Sunaryo, A. (2006). "Bahan Ajar Seni Rupa I" Handout Jurusan Seni Rupa, FBS Unnes Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes
- Surahman, E., Kuswandi, D., & Wedi, A. (2019, December). Students' Perception of Project-Based Learning Model in Blended Learning Mode Using Sipejar. In *International Conference on Education Technology (ICoET 2019)*. Atlantis Press.
- Triarisanti, R., & Purnawarman, P. (2019). Interest and motivation on college students' language and art appreciation learning outcomes. *International Journal of Education*, 11(2), 130-1135. doi:10.17509/ije.v11i2.14745
- Ulger, K. (2019). Comparing the effects of art education and science education on creative thinking in high school students. *Arts Education Policy Review*, 120(2), 57-79.