

Analisis Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Smp Negeri 35 Kerinci

Arfenia Ramadani¹, Fuji Astuti², Ardipal³

Program Studi Pendidikan Seni, Universitas Negeri Padang

e-mail : arfeniaramadani@gmail.com, fujiaastuti@fbs.unp.ac.id, ardipal@fbs.unp.ac.id

Published: January, 2026

ABSTRAK

Pembelajaran seni rupa berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif melalui keterlibatan langsung dalam proses perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi karya secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pembelajaran seni rupa berbasis proyek serta kontribusinya terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 35 Kerinci. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi proses pembelajaran, wawancara guru dan peserta didik, dokumentasi karya proyek, serta analisis penilaian hasil belajar. Data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang diperkuat melalui triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa berbasis proyek memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pada ranah kognitif, peserta didik mengalami peningkatan pemahaman terhadap unsur dan prinsip seni rupa serta kemampuan menginterpretasikan tema visual. Pada ranah afektif, pembelajaran ini berkontribusi terhadap penguatan sikap disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan apresiasi terhadap karya seni. Pada ranah psikomotorik, terjadi peningkatan keterampilan teknik berkarya, pengolahan media, serta konsistensi dalam proses penciptaan karya. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa berbasis proyek layak direkomendasikan sebagai pendekatan strategis dalam peningkatan mutu proses dan hasil belajar seni rupa di SMP Negeri 35 Kerinci.

Kata kunci: Pembelajaran berbasis proyek, seni rupa, hasil belajar, peserta didik.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni rupa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama memiliki fungsi strategis dalam mengembangkan kemampuan estetik, kreativitas, kepekaan budaya, serta kecakapan ekspresi peserta didik. Secara ideal, pembelajaran seni rupa tidak hanya diarahkan pada penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif, reflektif, dan apresiatif. Namun dalam praktiknya, proses pembelajaran seni rupa di sekolah masih sering didominasi oleh penekanan pada hasil karya akhir, peniruan contoh yang diberikan guru, serta keterbatasan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi ide secara mandiri. Kondisi tersebut berdampak pada terbentuknya proses pembelajaran yang bersifat mekanis dan kurang bermakna.

Pembelajaran seni rupa berbasis proyek (Project-Based Learning) dipandang sebagai pendekatan yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melalui tugas proyek, peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses perumusan ide, penyusunan rancangan karya, pengolahan teknik dan media, kerja sama kelompok, serta refleksi dan presentasi hasil karya. SMP Negeri 35 Kerinci merupakan salah satu satuan pendidikan yang menerapkan pembelajaran seni rupa berbasis proyek sebagai upaya peningkatan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan konteks tersebut, penelitian ini difokuskan pada analisis pelaksanaan pembelajaran seni rupa berbasis proyek serta kontribusinya terhadap hasil belajar peserta didik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah implementasi pembelajaran seni rupa berbasis proyek di SMP Negeri 35 Kerinci; dan (2) Bagaimanakah kontribusi pembelajaran seni rupa berbasis proyek terhadap hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran seni rupa berbasis proyek dan menganalisis kontribusinya terhadap hasil belajar peserta didik.

Kajian Teoretis

Pembelajaran seni rupa pada jenjang SMP mencakup pengembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi pemahaman peserta didik terhadap konsep, unsur, dan prinsip seni rupa. Ranah afektif berkaitan dengan sikap apresiatif, tanggung jawab, kedisiplinan, dan kepekaan estetik. Ranah psikomotorik mencakup keterampilan teknis dalam proses berkarya, pengolahan media, serta kemampuan menerapkan teknik secara konsisten. Pembelajaran seni rupa yang ideal tidak hanya berorientasi pada produk akhir, melainkan menempatkan proses kreatif sebagai bagian penting dari pengalaman belajar.

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada pelaksanaan tugas proyek sebagai inti kegiatan belajar. Peserta didik terlibat secara aktif mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, hingga refleksi. Model ini menekankan pada kerja kolaboratif, eksplorasi gagasan, pemecahan masalah, serta keseimbangan antara proses dan produk belajar. Dalam konteks seni rupa, pembelajaran berbasis proyek berfungsi sebagai sarana pengembangan kreativitas visual, kemandirian belajar, kemampuan komunikasi visual, serta sikap apresiatif terhadap karya seni.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian adalah SMP Negeri 35 Kerinci. Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran Seni Budaya serta peserta didik kelas VIII yang mengikuti pembelajaran seni rupa berbasis proyek. Teknik pengumpulan data meliputi observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan peserta didik, dokumentasi karya seni rupa peserta didik, serta telaah nilai hasil belajar.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas pembelajaran, pedoman wawancara, dan rubrik penilaian proyek seni rupa. Analisis data dilaksanakan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperkuat melalui prosedur triangulasi sumber dan teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran seni rupa berbasis proyek di SMP Negeri 35 Kerinci dilakukan melalui tahapan perencanaan tema proyek, eksplorasi ide, penyusunan rancangan karya, pelaksanaan proses berkarya, serta presentasi dan refleksi hasil karya. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara peserta didik berperan aktif dalam diskusi, penyusunan konsep visual, pembagian tugas kelompok, serta pelaporan proses kerja.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek meningkatkan partisipasi peserta didik, keberanian mengemukakan pendapat, kemampuan mengolah gagasan visual, serta kerja sama dalam kelompok. Pada ranah kognitif, peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap unsur dan prinsip seni rupa, komposisi, proporsi, serta kesesuaian tema karya. Pada ranah psikomotorik, peserta didik mengalami peningkatan keterampilan teknik pewarnaan, pengarsiran, pengolahan media, dan kerapian proses berkarya. Pada ranah afektif, terlihat perkembangan kedisiplinan, tanggung jawab terhadap tugas, sikap menghargai karya teman, serta kepercayaan diri dalam mempresentasikan karya.

Faktor pendukung pembelajaran meliputi peran guru sebagai pembimbing proses kreatif, suasana kelas yang kolaboratif, motivasi belajar peserta didik, serta ketersediaan media sederhana yang relevan. Sementara itu, faktor penghambat antara lain perbedaan kemampuan dasar peserta didik, keterbatasan waktu pembelajaran, dan variasi media yang belum optimal. Hambatan tersebut diatasi melalui pendampingan bertahap, pembentukan kelompok kolaboratif, serta pemberian umpan balik secara berkelanjutan.

KE SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa berbasis proyek di SMP Negeri 35 Kerinci terlaksana secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi karya. Pembelajaran ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek turut menumbuhkan kreativitas, kemandirian, kerja sama, serta sikap apresiatif peserta didik terhadap karya seni. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek layak direkomendasikan sebagai model pembelajaran strategis dalam pengembangan mutu pembelajaran seni rupa di sekolah menengah pertama.

Saran

Guru disarankan untuk memperluas variasi bentuk proyek seni rupa baik dua dimensi maupun tiga dimensi, serta meningkatkan penguatan refleksi proses berkarya. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan sarana berkarya secara bertahap. Selain itu, perlu dikembangkan instrumen penilaian yang menekankan aspek proses, orisinalitas, dan refleksi diri. Penelitian lanjutan direkomendasikan menggunakan pendekatan kuantitatif guna memperoleh pengukuran hasil belajar yang lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardipal. (2015). *Pengembangan Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Budaya*. Padang: UNP Press.
- Astuti, F. (2018). Pembelajaran seni rupa berbasis kreativitas di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Seni*, 7(2), 85–94.
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House*, 83(2), 39–43.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Kemendikbud. (2017). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Mulyasa, E. (2017). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sani, R. A. (2014). Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2011). Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara.