

**LAPORAN  
PENELITIAN MANDIRI**



**Judul:**

**Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek  
(*Project-Based Learning*) Untuk Meningkatkan Kualitas  
Pembelajaran Mata Kuliah Desain Interior I**

**Peneliti:**

**Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn.**

**Prodi Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Oktober 2014**

## HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN MANDIRI

- A. Judul Penelitian** :
- Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mata Kuliah Desain Interior I
- B. Kategori Penelitian** : Penelitian Tindakan Kelas
- C. Personalia Pelaksana Penelitian:**
1. Ketua Peneliti
    - a. Nama : Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn.
    - b. Pangkat/Jabatan : Penata Muda Tk I/ Lektor
    - c. NIP : 19700203 200003 2 001
    - d. Jurusan : Pendidikan Seni Rupa FBS UNY
    - e. Alamat Surat : Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY Yogyakarta
    - f. Alamat Rumah : Ketonggo RT 04 Wonokromo Pleret Bantul
    - g. Telp. Rumah/HP : HP. 08743107568
    - h. Faximili : 0274548207
    - i. e-mail : [dwi\\_retno\\_sa@yahoo.com](mailto:dwi_retno_sa@yahoo.com).
  2. Mahasiswa yang dilibatkan:

NO	Nama	NIM
1	Bangga Dwi Putranto	10206241011
2	Evan Sapentri	10206241028
- D. Lokasi Penelitian** : Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY
- E. Kerjasama dengan Institusi Lain** : -
- F. Lama Penelitian** : 6 bulan
- G. Biaya yang diperlukan** :
1. Sumber dari BPPFBS : Rp 7.000.000,-
  2. Sumber lain : -
- Jumlah : Rp. 7.000.000,-

Mengetahui  
Ketua BPPF Bahasa dan Seni UNY

Yogyakarta, 14 Oktober 2014  
Ketua Pelaksana Kegiatan

Dr. Sutiyono, M, Hum.  
NIP. 19540722 198103 1 003

Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn  
NIP. 19700203 200003 2 001

Menyetujui,  
Dekan FBS UNY

Prof. Dr. Zamzani, M.Pd  
NIP. 19550505 198011 1 001

**Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek  
(Project-Based Learning) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran  
Mata Kuliah Desain Interior I**

*The Application of Project-Based Learning Method in Improving the Learning  
Quality of Interior Design I*

**ABSTRAK**

**Oleh:**

**Dwi Retno Sri Ambarwati**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Mata Kuliah Desain Interior I di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY dengan penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam pembelajaran.

Metode yang diterapkan adalah tindakan kelas yang dilakukan dengan mengikuti tahapan: (1) penyusunan rencana tindakan, (2) pelaksanaan rencana, (3) pengamatan atas tindakan, (4) refleksi kegiatan dan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus.

Hasil dari penelitian ini terlihat bahwa setelah diterapkan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah tersebut dalam hal: 1) kelancaran dalam fluency hal komposisi desain yang mempertimbangkan prinsip-prinsip desain dan eknis menggambar, 2) fleksibilitas dalam fungsi, kesesuaian dimensi dan standardisasi, kesesuaian pertimbangan keamanan dan kenyamanan, kesesuaian pemilihan bentuk dan gaya, kesesuaian pemilihan material dan warna, kesesuaian pengolahan elemen pembentuk ruang, dan kesesuaian penentuan tata kondisi ruang; 3) orisinalitas dalam menyelesaikan tugasnya sendiri dengan kemampuan dan pemikiran sendiri; 4) mampu mengelaborasi gagasan dan menghasilkan produk desain 5) ketepatan waktu pengumpulan tugas meningkat Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran Berbasis Proyek, Desain Interior I

# **The Application of Project-Based Learning Method in Improving the Learning Quality of Interior Design I**

*Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek  
(Project-Based Learning) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mata  
Kuliah Desain Interior I*

## **ABSTRACT**

**By :**

**Dwi Retno Sri Ambarwati**

This research is aimed at improving the learning quality of Interior Design I in Visual Arts Department, Faculty of Languages and Arts, Yogyakarta State University.

The method conducted in this study was classroom action research following the four steps: (1) preparing action plans, (2) implementing the action plan, (3) observing the action, and (4) reflecting. This research was conducted in 2 cycles.

The results show that Project-Based Learning Method has proven to enhance students' learning achievement in terms of: 1) fluency in design composition and technical drawing, 2) flexibility in function, dimensions, standardization, security considerations and comfort, the selection of shapes, styles, materials and colors, alignment processing element of the space, and suitability determination procedure increased space conditions; 3) originality in doing individual task ; 4) elaboration in exploring the ideas and producing new designs; 5) and 6) time accuracy in task submission. In conclusion, the effectivity of studio learning method can improve the learning quality.

**Keywords:** Project-Based Learning Method , Interior Design I

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan ke Hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segenap kekuatan, Taufik dan HidayahNya sehingga penelitian Dosen Muda yang berjudul : **“Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mata Kuliah Desain Interior I”** ini dapat terselesaikan pada waktunya.

Terima kasih yang setulus-tulusnya kepada banyak pihak yang berperan dalam proses penyelesaian penelitian ini, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. Zamzani selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
2. Bapak Dr. Sutiyono, M.Hum selaku BP Penelitian FBS UNY yang telah memberikan banyak saran dan masukan yang bermanfaat.
3. Ibu Eni Puji Astuti, M.Sn. selaku Pembahas yang telah banyak memberikan masukan yang berharga.
4. Bapak Drs. Mardiyatmo, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY atas segala bimbingan dan motivasinya.
5. Rekan-rekan dosen di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY atas segala motivasi dan terciptanya suasana persaingan yang sehat selama ini.

Penelitian ini masih belum sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Semoga penelitian ini bermanfaat. Amin.

Yogyakarta, 24 Oktober 2014

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	3
A. Latar Belakang Masalah.....	3
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II. KAJIAN TEORI.....	7
A. Tinjauan Mengenai Kompetensi Desain Interior I.....	7
B. Metode Pembelajaran Berbasis Proyek.....	7
C. Kemampuan Berpikir Kreatif.....	11
D. Kinerja Ilmiah.....	11
E. Peningkatan Berpikir Kreatif dan Kinerja Ilmiah dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek.....	12
F. Tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek.....	12
BAB III. METODE PENELITIAN.....	16
A. Subjek Penelitian.....	16

B. Jenis Penelitian.....	16
C. Desain Penelitian.....	17
D. Metode Pengumpulan Data.....	18
E. Analisis Data.....	19
F. Siklus Penelitian.....	19
G. Prosedur Penelitian.....	19
H. Teknik Analisis Data.....	21
G. Indikator Keberhasilan.....	21
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	22
A. Hasil Penelitian.....	22
B. Pembahasan.....	41
BAB V. PENUTUP.....	45
A. Kesimpulan.....	45
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
1	Grafik Kenaikan Nilai Rata-rata Pra Siklus, Siklus II	40
2	Grafik Peningkatan Nilai Proses	41

## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
1	Daftar Nilai Perolehan Sebelum Tindakan	29
2	Daftar Nilai Perolehan Berdasarkan Indikator pada Pra Siklus	31
3	Rangkuman Rencana Tindakan Kelas Siklus I	34
4	Deskripsi Metode Pembelajaran pada Tindakan Kelas Siklus I	35
5	Nilai Tugas Gambar Kerja Siklus I	38
6	Daftar Nilai Perolehan Berdasarkan Indikator Pada Siklus I	39
7	Rangkuman Rencana Tindakan Kelas Siklus II	41
8	Deskripsi Metode Pembelajaran pada Tindakan Kelas Siklus II	42
9	Nilai Tugas Gambar Kerja Siklus II	45
10	Daftar Nilai Perolehan Berdasarkan Indikator Pada Siklus II	46
11	Rangkuman Nilai Rata-rata Tugas pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	49
12	Rangkuman Penilaian terhadap Proses pada Tahap Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	50

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran</b>	<b>Judul</b>
I	Daftar Hadir Seminar Instrumen
II	Berita Acara Pelaksanaan Seminar Instrumen
III	Lembar Saran Seminar Instrumen Penelitian
IV	Daftar Hadir Seminar Hasil Penelitian
V	Berita Acara Pelaksanaan Seminar Laporan Hasil Penelitian
VI	Lembar Saran Seminar Laporan Hasil Penelitian
VII	Riwayat Hidup Personalia Peneliti

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNY terus berupaya untuk meningkatkan dan mengembangkan diri agar selalu dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa dengan dilakukannya berbagai inovasi dalam pembelajaran, baik mata kuliah yang bersifat teori maupun praktek.

Salah satu mata kuliah yang banyak mengandung unsur praktek yaitu mata kuliah Desain Interior I. Pada mata kuliah Desain Interior mahasiswa dituntut untuk mampu memecahkan permasalahan ruang, dan merancang kondisi fisik ruang untuk memenuhi kebutuhan dasar akan naungan dan perlindungan, mengatur aktivitas dan fasilitas ruang, dan memenuhi aspirasi dan mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan penghuninya. Oleh karena itu tujuan dari perancangan interior yang dilakukan oleh mahasiswa adalah pengembangan fungsi ruang, pengayaan estetis dan peningkatan psikologi ruang interior.

Mata kuliah Desain Interior I bersifat teori dan praktek, dimana mahasiswa belajar tentang dasar-dasar perancangan bangunan umum sederhana komersial (ruang penjualan), pengetahuan mengenai teknis menggambar dengan komputer, dan penyusunan konsep perancangan.

Hasil perkuliahan terutama yang berkaitan dengan pemahaman konsep desain dan komposisi dari tahun ke tahun terus diupayakan kualitasnya meningkat. Namun demikian masih dirasa hasil perkuliahannya belum optimal, seperti kualitas desainnya

yang belum optimal, pertimbangan fungsinya belum terolah dengan baik, dan kinerja ilmiah mahasiswa belum berkembang.

Pencapaian kinerja ilmiah mahasiswa yang masih rendah dalam pembelajaran desain interior disebabkan karena karakteristik materi yang terlalu padat dan mahasiswa masih menganggap bahwa tolak ukur keberhasilan masih difokuskan dari segi teknis dan hasil produk (konsep), kurang terdorong untuk berpikir kreatif, dan kurang terlatih untuk memecahkan masalah.

Sisi lainnya adalah evaluasi pembelajaran masih terbatas pada penilaian kualitas *worksheet* dan produk desain yang dihasilkan, sementara penilaian terhadap kinerja ilmiah siswa cenderung kurang diperhitungkan sebagai suatu penilaian alternatif yang lebih bermakna. Ada banyak faktor yang mungkin mempengaruhinya, seperti faktor mahasiswa, dosen, sarana dan prasarana belajar, dan faktor lingkungan, dan strategi pembelajaran yang digunakannya. Untuk itu diperlukan pendekatan pembelajaran yang akan mampu membuat mahasiswa menjadi lebih serius dan antusias untuk berkarya dengan baik.

Upaya yang akan ditempuh untuk meningkatkan kualitas atau hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Desain Interior I ini adalah penerapan pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Dalam penerapan pendekatan pembelajaran ini mahasiswa akan diajak untuk melakukan kinerja ilmiah berkolaborasi dengan dosen yang bertindak selaku klien/pemberi order, dan belajar dalam tim kolaboratif. Ketika mahasiswa belajar dalam tim mahasiswa akan menemukan keterampilan

merencanakan, berorganisasi, negoisasi, dan membuat konsensus tentang hal-hal yang akan dikerjakan.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang akan dijawab melalui penelitian ini adalah: Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan Desain Interior I Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNY?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa melalui metode pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah Desain Interior I Program Studi Pendidikan Seni Rupa .

### **D. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat pada berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa, pembelajaran berbasis proyek akan mendorong mahasiswa untuk mengalami dan belajar tentang perancangan yang riil, menyusun konsep perancangan yang benar-benar matang , mendorong mahasiswa untuk memfokuskan pada pemecahan permasalahan ruang yang mendorong mahasiswa untuk menjalani konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan mendorong mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar sampai pada tingkat yang signifikan.

2. Bagi dosen/peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dosen dalam hal ini peneliti khususnya dan dosen lain pada umumnya dalam menentukan suatu model yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.
3. Bagi lembaga, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah tambahan khasanah pengetahuan dalam mengaplikasikan model Pembelajaran berbasis proyek dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran mata kuliah- mata kuliah yang bersifat praktek di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Mengenai Kompetensi Desain Interior I**

Mata Kuliah Desain Interior I merupakan salah satu kompetensi yang diajarkan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNY. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah praktek yang merupakan salah satu bidang keahlian khusus dan diselenggarakan secara berjenjang, yakni dari Desain Interior I – II. Mata Kuliah Desain Interior I merupakan kelanjutan dari Mata Kuliah Dasar-Dasar Desain yang mempelajari tentang pengetahuan mengenai teknis menggambar secara manual, penyusunan konsep perancangan, dan praktek perancangan. Pada mata Kuliah dasar-Dasar Desain mahasiswa sudah ditugaskan untuk mengerjakan proyek perancangan dasar yakni perancangan interior bangunan umum. Dalam penyelesaian gambar perencanaan harus selalu berpedoman pada dasar-dasar merencana dan menggambar teknik, yang meliputi: a) kebutuhan (manusia dan kebutuhannya), b) arsitektur (pengaruh iklim, analisa lokasi dan komplek, yang meliputi pengasaan tanah (*site*), konsep ruang dan sirkulasi) dan c) konstruksi (bahan bangunan).

#### **B. Metode Pembelajaran Berbasis Proyek**

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning=PBL*) menurut Panduan Pembelajaran Berbasis Proyek ( Depdiknas, 2012) adalah metoda pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik

melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Model pembelajaran berbasis proyek (MPBP) merupakan suatu model pembelajaran yang menyangkut pemusatan pertanyaan dan masalah yang bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi, dan menutup dengan presentasi produk nyata (Thomas, 2000). Pembelajaran berbasis proyek ini tidak hanya mengkaji hubungan antara informasi teoritis dan praktek, tetapi juga memotivasi mahasiswa untuk merefleksi apa yang mereka pelajari dalam pembelajaran dalam sebuah proyek nyata. Mahasiswa dapat bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistik (Purnawan, 2008).

Prinsip yang mendasari adalah bahwa dengan aktifitas kompleks ini, kebanyakan proses pembelajaran yang terjadi tidak tersusun dengan baik. Pembelajaran berbasis proyek juga dapat meningkatkan keyakinan diri para mahasiswa, motivasi untuk belajar, kemampuan kreatif, dan mengagumi diri sendiri (Santayasa, 2006). Oleh karena hakikat kerja proyek adalah kolaboratif, maka pengembangan keterampilan tersebut seyogyanya ditunjukkan untuk semua tim.

Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan

komplek yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya.

Melalui PBL, proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi). Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. PBL merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dikatakan sebagai operasionalisasi konsep Pendidikan Berbasis Produksi untuk menyiapkan lulusan untuk siap bekerja di dunia usaha dan industri harus dapat membekali peserta didiknya dengan “kompetensi terstandar” yang dibutuhkan untuk bekerja dibidang masing-masing. Dengan pembelajaran “berbasis produksi” peserta didik diperkenalkan dengan suasana dan makna kerja yang sesungguhnya di dunia kerja. Dengan demikian model pembelajaran yang berbasis proyek ini sesuai diterapkan pada mata kuliah praktek.

Jadi, pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu atau lapangan. Pada pembelajaran berbasis proyek kegiatan pembelajarannya berlangsung secara kolaboratif dalam kelompok yang heterogen. Mengingat hakikat kerja proyek adalah kolaboratif, maka pengembangan keterampilan belajar berlangsung diantara mahasiswa. Pada pembelajaran berbasis proyek kekuatan individu dan cara belajar yang diacu dapat memperkuat kerja tim sebagai suatu keseluruhan.

Ada beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam implementasi pembelajaran proyek. Pendapat Thomas yang dikutip Herminarto Sofyan (2006: 298) menyatakan ada lima kriteria pembelajaran berbasis proyek yaitu keterpusatan (*centralita*), berfokus pada pertanyaan atau masalah, investigasi konstruktif atau desain, otonomi mahasiswa, dan realisme.

Dalam pembelajaran berbasis proyek yang dijadikan sebagai pusat proyeknya adalah inti kurikulum. Melalui proyek ini mahasiswa akan mengalami dan belajar konsep-konsep. Pembelajaran berbasis proyek memfokuskan pada pertanyaan atau masalah yang mendorong menjalani konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Proyek ini dapat dibangun di sekitar unit tematik atau gabungan topik-topik dari dua atau lebih. Proyek juga melibatkan mahasiswa dalam investigasi konstruktif. Investigasi ini dapat berupa desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, penemuan atau proses pembangunan model. Dan agar dapat disebut proyek yang

memenuhi kriteria pembelajaran berbasis proyek, aktivitas tersebut harus meliputi transformasi dan konstruksi pengetahuan pada pihak mahasiswa. Proyek mendorong mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar sampai pada tingkat yang signifikan.

### **C. Kemampuan Berpikir Kreatif**

Dalam pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa dituntut keterampilannya dalam berpikir kreatif (*creative thinking skill*) yang sering juga disebut dengan keterampilan berpikir divergen adalah keterampilan berpikir yang bisa menghasilkan jawaban bervariasi dan berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Osborn (Filsaime, 2007) mendefinisikan bahwa berpikir kreatif adalah suatu proses penyelesaian masalah yang menghasilkan solusi-solusi kreatif untuk masalah yang ada. Keterampilan berpikir kreatif memiliki empat indikator yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration* (Munandar, 1999; Suastra, 2006; Arnyana, 2007). Sifat *fluency* yakni kelancaran adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah dan elaborasi : kemampuan untuk menguraikan masalah.

### **D. Kinerja Ilmiah**

Kinerja ilmiah mencerminkan semua aktivitas sains yang melatih dan mengembangkan baik keterampilan sains dan sikap ilmiah. Kinerja ilmiah tersebut mencakup kegiatan merencanakan penelitian, melakukan penelitian ilmiah, dan mengkomunikasikan hasil penelitian.

### **E. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kinerja Ilmiah dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

Model pembelajaran berbasis proyek memiliki langkah-langkah pembelajaran, dimana langkah-langkah tersebut dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kinerja ilmiah (unjuk kerja). Model pembelajaran berbasis proyek mengikuti lima langkah utama, dari lima langkah tersebut memberikan kontribusi pada kemampuan berpikir kreatif dan kinerja ilmiah mahasiswa.

### **F. Tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek**

Menurut PBL Guide (2013) disebutkan bahwa secara umum pembelajaran berbasis proyek menempuh tiga tahap yaitu perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, dan evaluasi proyek. Kegiatan perencanaan meliputi: identifikasi masalah riil, menemukan alternatif dan merumuskan strategi pemecahan masalah, dan melakukan perencanaan. Tahap pelaksanaan meliputi pembimbingan mahasiswa dalam penyelesaian tugas, dalam melakukan pengujian produk (evaluasi), presentasi antar kelompok. Tahap evaluasi meliputi penilaian proses dan produk yang meliputi: kemajuan belajar proyek, proses aktual dari pemecahan masalah, kemajuan kinerja tim dan individual, buku catatan dan catatan penelitian, kontrak belajar, penggunaan komputer, refleksi. Sedangkan penilaian produk seperti dalam hal: hasil kerja dan presentasi, tugas-tugas non tulis, laporan proyek.

Berdasarkan teori di atas maka dalam pelaksanaan metode Pembelajaran berbasis proyek pada Mata Kuliah Desain Interior I ini akan dilakukan tahapan sebagai berikut:

Berikut diuraikan kembali langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek.

**1) Menetapkan tema proyek.**

Tema proyek hendaknya memenuhi indikator indikator berikut: (a) memuat gagasan umum dan orisinal, (b) penting dan menarik, (c) mendeskripsikan masalah kompleks, (d) mencerminkan hubungan berbagai gagasan. Pada langkah pertama ini, yang lebih berperan adalah pengajar sebagai fasilitator untuk menetapkan tema yang akan dipelajari mahasiswa selama proses pembelajaran

**2) Menetapkan konteks belajar.**

Konteks belajar hendaknya memenuhi indikator-indikator berikut: (a) pertanyaan-pertanyaan proyek mempersoalkan masalah dunia nyata, (b) mengutamakan otonomi mahasiswa, (c) mahasiswa mampu mengelola waktu secara efektif dan efisien, (d) mahasiswa belajar penuh dengan kontrol diri, (f) mensimulasikan kerja secara profesional.

Pada tahap kedua ini mahasiswa ditekankan untuk mampu mengeksplorasi kemampuannya dalam mengelola waktu dan bekerja secara kolaboratif

**3) Merencanakan aktivitas-aktivitas.**

Pengalaman belajar terkait dengan merencanakan proyek adalah sebagai berikut: (a) membaca, (b) meneliti, (c) observasi, (d) wawancara, (e) merekam, (f) mengunjungi obyek yang berkaitan dengan proyek, (g) akses internet. Untuk tahap ketiga ini, sudah memberikan kontribusi pada kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, khususnya pada keluwesan dan kelancaran.

Mahasiswa yang telah diberikan tema akan memiliki kesempatan untuk mencari sumber untuk mendisain proyek yang akan mereka kerjakan. Penelitian ini menekankan pada proyek berupa portofolio atau rangkuman hasil penelitian.

#### **4) Memroses aktivitas-aktivitas.**

Memproses aktivitas meliputi antara lain: (a) penyusunan konsep perancangan, (b) membuat sketsa-sketsa alternatif, (b) menentukan alternatif terpilih, (c) mewujudkan konsep dalam gambar kerja, (d) mengembangkan prototipe. Langkah ini memberikan kontribusi terhadap kinerja ilmiah mahasiswa, sebab dalam langkah ini indikator pertama kinerja ilmiah yaitu merencanakan dan merancang dapat terlaksana dalam tahapan ini.

Perencanaan yang dilakukan mahasiswa sejalan pada tahap ketiga, hanya saja pada tahapan ini perencanaan lebih dibuat mengkhusus, seperti pembuatan langkah-langkah praktik. Disini juga diperlukan adanya kemampuan berpikir kreatif pada indikator elaborasi.

#### **5) Penerapan aktivitas-aktivitas untuk menyelesaikan proyek.**

Langkah-langkah yang dilakukan, adalah: (a) mencoba mengerjakan proyek berdasarkan sketsa, (b) menguji langkah-langkah yang telah dikerjakan dan hasil yang diperoleh, (c) mengevaluasi hasil yang telah diperoleh, (d) merevisi hasil yang telah diperoleh, (e) mengklasifikasi hasil terbaik.

Langkah kelima juga masih memberikan kontribusi pada kinerja ilmiah, yaitu menggunakan peralatan, pelaksanaan pengukuran, observasi dan pencatatan data, interpretasi dan tanggungjawab.

Selain itu kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan dalam langkah ini, sebab mahasiswa dapat memberikan variasi-variasi pada pengukuran, sehingga hasil penelitian dapat berbeda antara mahasiswa satu dengan mahasiswa yang lain, dengan kata lain disini komponen kebaruan atau originality, keluwesan dan elaborasi dapat dilihat jika mahasiswa dengan sungguh-sungguh melaksanakan tiap langkah-langkah penelitian.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah mahasiswa Kelas G Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang mengikuti mata kuliah Desain Interior I semester gasal 2013/2014 yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah mahasiswa 20 orang. Bobot Mata Kuliah 4 SKS dan bersifat Mata Kuliah praktek.

#### **B. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*). Dalam penelitian tindakan ini peneliti terjun langsung dan melibatkan diri selama proses pembelajaran berlangsung sebagaimana yang diungkapkan Suwarsih Madya (1994) bahwa gagasan sentral penelitian tindakan kelas adalah bahwa orang yang melakukan tindakan harus juga terlibat dalam proses penelitian dari awal. Mereka tidak hanya menyadari perlunya melaksanakan program tindakan tertentu, tetapi secara jiwa raga akan terlibat dalam program tindakan tersebut.

Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan mengikuti tahapan Kurt Lewin yang diawali dengan : (1) kegiatan penyusunan rencana tindakan, (2) pelaksanaan rencana, (3) pengamatan atas tindakan, (4) refleksi kegiatan. Dan dalam penelitian ini dilakukan siklus sedikitnya 2 siklus melihat kondisi di lapangan.

## **C. Desain Penelitian**

Penelitian ini didesain sebagai penelitian tindakan kelas yang dikenakan pada mahasiswa peserta perkuliahan Desain Interior I. Adapun tahap-tahapnya adalah sebagai berikut:

### **1. Perencanaan**

Tahap perencanaan ini diawali dengan penemuan permasalahan, masalah yang ditemukan dijadikan fokus penelitian yang akan diberi tindakan. Tindakan yang akan dilakukan direncanakan sesuai hasil yang ingin dicapai. Dalam kelas Desain Interior I ini langkah awal perencanaan dengan merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya untuk lebih mengungkap fokus permasalahan pembelajaran yang muncul. Dalam perencanaan juga disiapkan alat pengumpulan data, teknik yang digunakan untuk keperluan dokumentasi jalannya penelitian, juga disiapkan rencana pencatatan data dan pengolahannya serta menyiapkan rencana melaksanakan tindakan serta mengevaluasinya.

### **2. Pelaksanaan Tindakan**

Peneliti menerapkan model pembelajaran yang dirancang sebelumnya yaitu dengan *studio learning method* dalam pembelajaran, dimana studio tidak sekedar ruang gambar, tetapi juga sebagai proses belajar, pengkayaan dan penggalian ide melalui diskusi, mendengar, melihat, merasakan, menyentuh dan mempraktekkan. Mahasiswa diajak untuk mengintegrasikan ketrampilan, nilai-nilai desain dan wacana desain. Sangat dimungkinkan terjadi perubahan tindakan melihat situasi

dan kondisi dengan catatan tindakan tersebut tidak menyimpang jauh dari rencana konsep awal.

### **3. Pengamatan atas tindakan/observasi**

Peneliti melakukan pengamatan sistematis terhadap pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan tersebut dengan alat rekam, dokumentasi, catatan harian dan mengamati kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan tindakan.

### **4. Refleksi**

Dalam kegiatan ini peneliti merancang kegiatan untuk menyelesaikan permasalahan yang mengacu pada data tentang kelemahan dan kelebihan tindakan yang diterapkan. Mengantisipasi adanya kendala yang muncul lagi dan menyempurnakan perencanaan melakukan modifikasi jika perlu, melakukan perbaikan tindakan atau bisa juga mengurangi hal-hal yang tidak perlu kemudian menindak lanjuti tindakan yang perlu dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas belajar mahasiswa .

### **5. Diagnostik Ulang**

Dalam tahap ini dilakukan penilaian terhadap pelaksanaan tindakan dan perbaikan kemudian dirumuskan hipotesis tindakan. Hasil dari diagnostic tersebut kemudian dikaji dan didiskusikan untuk menentukan permasalahan yang spesifik yang belum terpecahkan, menganalisis sumber penyebabnya.

### **D. Metode Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan dengan cara melakukan observasi atau pengamatan langsung selama proses tindakan berlangsung tentang ketrampilan, sikap ilmiah,

penilaian antar teman, catatan lapangan, wawancara dan tes objektif di akhir kegiatan.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes tulis dan tes kinerja. Disamping itu untuk melihat keaktifan selama proses perkuliahan digunakan metode observasi. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tulis, tes kinerja dan lembar observasi.

#### **E. Analisis Data**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas sehingga analisis data dilakukan dengan deskriptif yaitu menggambarkan keadaan atau kondisi data yang sebenarnya. Untuk mempermudah menarik kesimpulan maka sebagian digunakan dengan alat analisis sederhana seperti tabel distribusi frekuensi dalam bentuk tabulasi silang. Prosedur analisis data kualitatif juga dengan langkah-langkah dalam model Matthew B Miles dan A Michael Huberman (1992) yaitu menelaah data, mereduksi data dan verifikasi.

#### **F. Siklus Penelitian**

**G.** Dalam penelitian ini akan dikenakan beberapa siklus minimal 2 siklus untuk mengetahui apakah kualitas belajar meningkat dengan dilakukannya tindakan penerapan *studio learning method* tersebut, dan jumlah siklus akan melihat kondisi di lapangan.

#### **H. Prosedur Penelitian**

Prosedur Penelitian meliputi tahap 1) Persiapan : Tahap ini merupakan mekanisme awal yang difokuskan pada persiapan segala sesuatu yang diperlukan

dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, baik segala sesuatu yang berkaitan dengan substansi kajian maupun rancangan desain penelitian serta teknis administrasi pelaksanaannya. Secara umum, aktivitas-aktivitas yang terintegrasikan dalam beberapa tahap, sebagai berikut :

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini antara lain adalah : a) Koordinasi tim peneliti, b)Penyusunan desain penelitian, diantaranya penyusunan silabus/rancangan kegiatan perkuliahan. c) Penyusunan instrumen penelitian yang diperlukan untuk mengevaluasi proses dan hasil perkuliahan., d) identifikasi masalah dalam Desain Interior I dan f) menemukan alternatif dan merumuskan strategi pemecahan masalah.

b. Tahap Pelaksanaan:

Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan sekaligus tahap penilaian proses terhadap aktivitas-aktivitas kegiatan pembelajaran dalam perkuliahan tersebut.Tahap pelaksanaan ini meliputi kegiatan-kegiatan yang antara lain a) penjelasan strategi perkuliahan termasuk penyampaian kompetensi/tujuan dan silabus perkuliahan, b) pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, dan c) penilaian keberhasilan perkuliahan baik dilihat dari perspektif proses maupun hasil belajar, d) pembimbingan mahasiswa dalam penyelesaian tugas, e) presentasi antar kelompok.

- c. Tahap Evaluasi: Tahap evaluasi ini akan melihat keberhasilan perkuliahan baik dilihat secara perspektif proses maupun hasil yang berupa nilai tes mata kuliah dengan mendasarkan pada tolok ukur kriteria keberhasilan dan tes kinerja yang berupa penilaian produk seperti dalam hal: hasil kerja dan presentasi, tugas-tugas praktek.

#### **I. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif.

#### **J. Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan pelaksanaan atau implementasi tindakan dalam penelitian ini adalah jika kualitas pembelajaran Mata Kuliah Desain Interior I meningkat, adapun kriteria keberhasilan dari pelaksanaan tindakan ini adalah minimal 80% dari keseluruhan peserta mata kuliah mendapat nilai lebih dari 80 (A-).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. HASIL PENELITIAN**

##### **1. Pra Tindakan Kelas**

Sebelum pembelajaran pada Siklus I dilaksanakan, pada tatap muka pertama mata kuliah Desain Interior I peneliti menjelaskan tentang isi silabus, baik yang mengenai kompetensi yang harus dikuasai mahasiswa, materi, maupun tentang tugas yang harus dikerjakan mahasiswa. Selain itu peneliti juga menjelaskan pendekatan pembelajaran dan metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Penjelasan mengenai terminologi meliputi kompetensi yang harus dikuasai mahasiswa terdiri atas: 1) Pemahaman terminologi, ruang lingkup desain interior bangunan umum, memahami aspek-aspek perancangan interior bangunan umum (residensial), 2) Menyusun konsep perancangan interior bangunan umum, meliputi konsep layout, furnishing, maupun pengolahan elemen pembentuk ruang dan tata kondisinya, 3) Menguasai teknik menggambar desain interior sesuai standar penggambaran yang benar menggunakan program Autocad, 4) Mengembangkan gagasan atau ide desain sesuai dengan konsep perancangan, 5) Menyusun skema bahan dan warna sesuai dengan pertimbangan desain yang telah ditetapkan, dan 5) Mewujudkan desain yang telah dibuat dalam bentuk maket.

Kedua, materi mengenai pemahaman terminologi dan ruang lingkup desain interior dikembangkan menjadi: 1) Mendeskripsikan ruang lingkup desain interior, 2) Mendeskripsikan tugas dan wewenang desainer interior. Materi mengenai penyusunan

konsep perancangan interior bangunan umum dikembangkan menjadi: 1) Pemahaman mengenai aspek-aspek perancangan interior bangunan umum, 2) Pengidentifikasian data-data yang diperlukan dalam penyusunan konsep, seperti data fisik, data pemakai ruang, keinginan klien dan upaya pencapaiannya serta analisis aktivitas dan fasilitas, 3) Pengolahan zoning dan sirkulasi interior bangunan umum, 4) Pengolahan elemen pembentuk ruang dan tata kondisi ruang, 4) konsep furnishing dan elemen estetika ruang, dan 5) konsep bahan dan warna.

Materi mengenai penguasaan teknik menggambar desain interior bangunan umum sesuai standar penggambaran yang benar dengan komputer dikembangkan menjadi: 1) teknis menggambar denah (layout), 2) teknik menggambar potongan (tampak), 3) teknik menggambar rencana lantai, 4) teknik menggambar rencana plafond dan *lighting*, 5) teknik penggambaran perspektif, dan 6) teknik penggambaran detail konstruksi.

Materi mengenai penguasaan pembuatan perspektif secara computerized meliputi teknik penggambaran gambar kerja dengan program Autocad dan penggambaran perspektif dengan program 3Dmax, meliputi: *modelling* (pembentukan), *coloring* dan pemberian *material*, *lighting*, dan teknik rendering.

Materi mengenai penguasaan pembuatan maket studi dikembangkan menjadi: 1) pemilihan material maket, 2) teknik konstruksi maket, 3) pembentukan sesuai dengan skala yang ditentukan, dan 4) finishing akhir.

Ketiga, berupa penjelasan mengenai tugas yang harus dikerjakan mahasiswa meliputi: 1) Penyusunan konsep perancangan, 2) pengembangan gagasan desain

melalui sketsa-sketsa alternatif, 3) pembuatan gambar kerja meliputi: layout, rencana lantai, rencana plafond, potongan (tampak), dan detail konstruksi, 4) membuat perspektif ruang, dan 5) membuat maket.

Keempat, penjelasan mengenai metode pengajaran, yakni metode pembelajaran berbasis proyek, karena dilihat dari tugas tersebut, mata kuliah Desain Interior I menuntut mahasiswa untuk melakukan kerja praktek yang intensif. Mahasiswa pun mengharapkan agar pengerjaan tugas praktek dapat dikerjakan dibawah bimbingan dosen, dan dikerjakan bersama-sama di dalam studio agar lebih termotivasi, terutama dalam proses pembuatan gambar kerja dan maket.

Pada pra tindakan ini, yakni pada tatap muka ke dua hingga keempat, mahasiswa mendapatkan teori mengenai aspek-aspek perancangan interior bangunan umum yang dilanjutkan dengan tugas penyusunan konsep perancangan. Dalam penyusunan konsep perancangan ini, mahasiswa mencoba mengembangkan gagasan untuk membuat desain interior bangunan umum sesuai dengan denah yang telah ditetapkan, yang didahului dengan: 1) Meneliti dan menganalisis persyaratan dan tujuan perancangan serta keinginan klien, 2) Mengembangkan dokumen desain dan menggambarkan diagram dan outline untuk keperluan tersebut, 3) Memformulasikan perancangan awal, membuat konsep perancangan secara dua dimensi dan tiga dimensi dan membuat skets agar mampu menyatukan dengan kebutuhan klien dengan berdasarkan pada pengetahuan mengenai prinsip-prinsip desain dan teori tentang kebiasaan manusia, 4) Memastikan bahwa perencanaan ruang dan konsep desainnya mempertimbangkan aspek keselamatan, fungsional, keindahan serta memastikan

bahwa seluruh elemen yang dirancang sesuai dengan persyaratan kesehatan dan kesehatan umum termasuk didalamnya pengkodean, aksesibilitas, lingkungan dan petunjuk keberlangsungan, 5) Memilih warna, bahan dan *finishing* agar sesuai dengan dengan konsep desain dan sesuai secara sosio-psikologis, fungsional, kemudahan perawatan, penampilan, lingkungan dan persyaratan keamanan, 6) Memilih dan memilah furnitur berikut *fixtur* dan perlengkapannya, dan 7) pembuatan gambar kerja perabot dan deskripsi detail produknya.

Setelah konsep perancangan selesai disusun, pada pertemuan ke lima, langkah selanjutnya adalah pengembangan sketsa-sketsa alternatif tiap-tiap ruang dalam bangunan umum sesuai konsep, dan pemilihan alternatif sket terbaik.

Pra tindakan ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai hasil tugas pembuatan konsep perancangan, sketsa-sketsa alternatif bentuk perabot dan ruang yang diberikan berdasarkan indikator penilaian kreativitas yaitu kemampuan mahasiswa untuk menghasilkan sesuatu yang orisinil dan berarti bagi masyarakat pengguna desain dan kemampuan untuk menciptakan produk baru. Produk ciptaan hasil kreativitas tidak harus berupa sesuatu yang baru tetapi dapat pula berupa gabungan kombinasi dari produk desain yang telah ada sebelumnya.

Kreativitas itu sendiri dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan) dan originality (keaslian) dalam berfikir dan berkemampuan untuk mengelaborasi sesuatu gagasan.

Sifat *fluency* yakni kelancaran adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengemukakan

bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan desain dengan cara-cara yang asli tidak klise dan elaborasi adalah kemampuan untuk menguraikan gagasan dan konsep desain secara terinci mulai dari aspek fungsi, bentuk, bahan, dan konstruksi yang semuanya harus mengacu pada kebutuhan pengguna ruang, serta ketepatan waktu penyelesaian proyek.

Pada tahap Pra Tindakan ini belum diterapkan metode Pembelajaran Berbasis Proyek, jadi masih menggunakan metode ceramah dan penugasan.

Adapun nilai yang dihasilkan oleh masing-masing mahasiswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Nilai Perolehan Sebelum Tindakan**

NO	NAMA MAHASISWA	NILAI TUGAS		
		Konsep Perancangan	Gambar Kerja	NILAI RATA-RATA
1.	Sherly Fransiska	75	80	<b>77,5</b>
2.	Dwi Santoso	70	70	<b>70</b>
3.	Habib Muhtarozzi	75	75	<b>75</b>
4.	M. Sofyan Ari Setiawan	75	70	<b>72,5</b>
5.	Rut Rona Rose	70	75	<b>72,5</b>
6.	Muhammad Arif	75	70	<b>72,5</b>
7.	Marsiti	75	70	<b>72,5</b>

8.	Miskaningsih	75	80	<b>77,5</b>
9.	Evan Sapentri	70	75	<b>72,5</b>
10.	Maskhun	70	75	<b>72,5</b>
11.	Wulandari Puspo Asih	70	70	<b>70</b>
12.	Abi Thoyib Wicaksono	75	75	<b>75</b>
13.	Bangga Dwi Putranto	80	75	<b>77,5</b>
14.	Desi Wahyuni	75	75	<b>75</b>
15	Sherly Fransiska	75	80	<b>77,5</b>
<b>JUMLAH NILAI</b>		<b>1105</b>	<b>1115</b>	<b>1110</b>
<b>NILAI RATA2</b>		<b>73,7</b>	<b>74,3</b>	<b>74</b>

Hasil penilaian pra tindakan tersebut menggambarkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh mahasiswa untuk tugas penyusunan konsep 73.4 dan pembuatan gambar kerja 74.3 sehingga nilai tugas dalam satu kelas diperoleh nilai rata-rata sebesar 74..

Selain penilaian terhadap hasil karya mahasiswa dengan perolehan nilai di atas, pada pra tindakan ini diperoleh data yang berkaitan dengan proses yakni: kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi, yang tergambarkan pada tabel berikut ini.

**Tabel 2. Penilaian berdasarkan Indikator Keluwesan, Kelancaran, Keaslian, Elaborasi, dan ketepatan waktu**

No	Nilai dan Prosentase Indikator	Nilai									
		1		2		3		4		5	
		JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	JML	%
1.	Keluwesan	2	9,5	7	33,3	5	23,8	6	28,6	0	0,0
2.	Kelancaran	2	9,5	7	33,3	10	47,6	2	9,5	0	0,0
3.	Keaslian	3	14,3	7	33,3	7	33,3	4	19,0	0	0,0
4.	Elaborasi	6	28,6	5	23,8	4	19,0	4	19,0	0	0,0
5.	Ketepatan waktu	2	9,5	7	33,3	5	23,8	6	28,6	0	0,0

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas juga ditemukan adanya kelemahan-kelemahan pada pra tindakan ini yakni yang paling menonjol adalah aspek elaborasi, orisinalitas, , diikuti dengan aspek kelancaran dan keluwesan. Secara umum dapat diidentifikasi bahwa penyebab permasalahan adalah sebagai berikut:

**a. Kurang mampu mengelaborasi/menguraikan**

Mahasiswa kurang mampu menguraikan gagasan dan konsep desain secara terinci mulai dari aspek fungsi, bentuk, bahan, konstruksi, pertimbangan keselamatan dan kenyamanan ruang serta mengimplementasikannya dalam rancangan. Ini disebabkan karena mahasiswa kurang merasa terikat dengan proyek yang sedang dikerjakan, dan cenderung mementingkan aspek teknis pengerjaan.

### **b. Orisinalitas Kurang**

Keaslian ide/ gagasan desain mahasiswa masih kurang.. Banyak dijumpai konsep dengan kalimat yang sama (*copy-paste*) dengan konsep mahasiswa yang lain, hanya objeknya saja yang diubah. Penyebabnya hampir sama, yakni tidak adanya keterikatan dan tanggung jawab terhadap proyek yang sedang dikerjakan.

### **c. Kelancaran /Fluency masih kurang**

Kelancaran mahasiswa untuk menghasilkan banyak gagasan desain masih kurang, karena minimnya referensi dan wawasan desain .

### **d. Keluwesan (*flexibility*) kurang**

Mahasiswa belum mampu mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah yang ditemui saat mendesain.

Jadi secara umum seluruh permasalahan di atas diakibatkan oleh kurangnya keterikatan dengan proyek yang dikerjakan sehingga dengan sendirinya tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas kurang optimal.

## **2. Pelaksanaan Siklus I**

### **a. Perencanaan**

Berdasarkan temuan pra tindakan di atas, dapat diidentifikasi bahwa mahasiswa mengalami kelemahan dalam dalam hal penguraian gagasan, keaslian gagasan, kelancaran dalam membuat gagasan, serta keluwesan dalam memecahkan permasalahan desain.

Berdasarkan kelemahan yang sudah teridentifikasi tersebut maka pada pertemuan keenam dan ketujuh dimulai penerapan metode pembelajaran berbasis

proyek mulai dari awal yang yakni penyusunan konsep perancangan dan pembuatan gambar kerja dengan langkah-langkah sebagai berikut.

**1) Menetapkan tema proyek.**

Dosen menentukan tema proyek yang akan dikerjakan oleh mahasiswa hendaknya memenuhi indikator indikator berikut: (a) memuat gagasan umum dan orisinal, (b) penting dan menarik, (c) mendeskripsikan masalah kompleks, (d) mencerminkan hubungan berbagai gagasan. Pada langkah pertama ini, yang lebih berperan adalah pengajar sebagai fasilitator untuk menetapkan tema yang akan dipelajari mahasiswa selama proses pembelajaran

**2) Menetapkan konteks belajar.**

Konteks belajar hendaknya memenuhi indikator-indikator berikut: (a) pertanyaan-pertanyaan proyek mempersoalkan masalah dunia nyata, (b) mengutamakan otonomi mahasiswa, (c) melakukan inquiry dalam konteks masyarakat, (d) mahasiswa mampu mengelola waktu secara efektif dan efisien, (e) mahasiswa belajar penuh dengan kontrol diri, (f) mensimulasikan kerja secara profesional. Tahap kedua ini mahasiswa ditekankan untuk mampu mengeksplorasi kemampuannya dalam mengelola waktu dan bekerja secara kolaboratif

**3) Merencanakan aktivitas-aktivitas.**

Pengalaman belajar terkait dengan merencanakan proyek adalah sebagai berikut: (a) membaca, (b) meneliti, (c) observasi, (d) interviu, (e)

merekam, (f) mengunjungi obyek yang berkaitan dengan proyek, (g) akses internet. Untuk tahap ketiga ini, sudah memberikan kontribusi pada kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, khususnya pada keluwesan dan kelancaran. Mahasiswa yang telah diberikan tema akan memiliki kesempatan untuk mencari sumber untuk mendisain proyek yang akan mereka kerjakan. Penelitian ini menekankan pada proyek berupa portofolio atau rangkuman hasil penelitian.

#### **4) Memroses aktivitas-aktivitas.**

Indikator-indikator memroses aktivitas meliputi antara lain: (a) membuat sketsa, (b) melukiskan analisa, (c) menghitung, (d) mengembangkan prototipe. Langkah ini memberikan kontribusi terhadap kinerja ilmiah mahasiswa, sebab dalam langkah ini indikator pertama kinerja ilmiah yaitu merencanakan dan merancang dapat terlaksana dalam tahapan ini.

Perencanaan yang dilakukan mahasiswa sejalan pada tahap ketiga, hanya saja pada tahapan ini perencanaan lebih dibuat mengkhusus, seperti pembuatan langkah-langkah praktikum. Untuk tahap merancang, dilakukan pada saat praktikum yaitu pada saat merangkai alat pada saat praktikum. Disini juga diperlukan adanya kemampuan berpikir kreatif pada indikator elaborasi.

#### **5) Penerapan aktivitas-aktivitas untuk menyelesaikan proyek.**

Langkah-langkah yang dilakukan, adalah: (a) mencoba mengerjakan proyek berdasarkan sketsa, (b) menguji langkah-langkah yang telah dikerjakan dan

hasil yang diperoleh, (c) mengevaluasi hasil yang telah diperoleh, (d) merevisi hasil yang telah diperoleh, (e) melakukan daur ulang proyek yang lain, (f) mengklasifikasi hasil terbaik.

Langkah kelima juga masih memberikan kontribusi pada kinerja ilmiah, yaitu menggunakan peralatan, pelaksanaan pengukuran, observasi dan pencatatan data, interpretasi dan tanggungjawab.

Selain itu kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan dalam langkah ini, sebab mahasiswa dapat memberikan variasi-variasi pada pengukuran, sehingga hasil penelitian dapat berbeda dengan kelompok mahasiswa yang lain, dengan kata lain disini komponen kebaruan atau originality, keluwesan dan elaborasi dapat dilihat jika mahasiswa dengan sungguh-sungguh melaksanakan tiap langkah-langkah penelitian.

**Tabel 3. Rangkuman Rencana Tindakan Kelas Siklus I**

NO	KOMPONEN	Keterangan
<b>Tatap Muka ke-6</b>		
1.	<b>Menetapkan tema proyek perancangan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen menentukan tema proyek yang akan dikerjakan oleh mahasiswa yaitu perancangan bangunan umum sederhana komersial (ruan penjualan)</li> <li>• Dosen membuat kontak penyelesaian pekerjaan dan menetapkan deadline yang harus ditepati oleh mahasiswa berikut resiko yang harus ditanggung mahasiswa selaku pelaksana proyek apabila desain tidak sesuai dengan target yang telah ditetapkan.</li> <li>•</li> </ul>
<b>Tatap Muka Ke -7 dan ke-8</b>		
2.	<b>Menetapkan konteks belajar.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mulai menyusun rencana dengan mengelola waktu secara efektif dan efisien sesuai dengan <i>time schedule</i>, belajar penuh dengan</li> </ul>

		<p>kontrol diri, dan mensimulasikan kerja secara profesional.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tahap kedua ini mahasiswa ditekankan untuk mampu mengeksplorasi kemampuannya dalam bekerja secara kolaboratif dalam <i>sebuah team works</i> dimana masing-masing mahasiswa memiliki tanggung jawab masing-masing.</li> <li>• Mahasiswa diberi tugas untuk menyelesaikan permasalahan desain ruang pejualan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan (fungsional, estetika,</li> <li>• Menyusun konsep perancangan berikut kriteria-kriteria yang memuat gagasan yang orisinal, penting dan menarik,</li> <li>• mendeskripsikan permasalahan ruang yang ditemui terkait dengan aspek fungsi dan keterbatasan ruang serta masalah kompleks lainnya</li> </ul>
<b>Tatap Muka Ke-9-10</b>		
3.	<b>Merencanakan aktivitas-aktivitas.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk memperkaya khasanah desain mahasiswa harus mencari sumber referensi melalui (a) membaca referensi desain, (b) observasi ke objek riil yang telah ada, (c) interviu dengan pengguna ruang, (d) merekam gambar/ foto, (e) mengunjungi obyek yang berkaitan dengan proyek, (f) akses internet.</li> <li>• Setelah mendapatkan sumber untuk mendisain proyek yang akan mereka kerjakan mahasiswa membuat portofolio atau rangkuman hasil observasi</li> </ul>
4.	<b>Memroses aktivitas-aktivitas.</b>	Setelah mendapatkan referensi dari berbagai sumber, tahap selanjutnya adalah (a) membuat sketsa, (b) menganalisis kesesuaian sketsa dengan ketersediaan ruang, fungsi, dan citra, (c) menentukan standarisasi dimensi, (d) mengembangkan prototipe.
5.	<b>Penerapan aktivitas-aktivitas untuk menyelesaikan proyek.</b>	Langkah-langkah yang dilakukan, adalah: (a) mencoba mengerjakan proyek berdasarkan sketsa dan konsep perancangan, (b) menguji langkah-langkah yang telah dikerjakan dan hasil yang diperoleh apakah masih ada kendala atau permasalahan, c) membuat gambar kerja
<b>Tatap Muka Ke-11</b>		

6.	<b>Presentasi Desain</b>	Mahasiswa mempresentasikan hasil desain di hadapan dosen dan sesama mahasiswa dan mengungkapkan gagasannya serta mendapatkan masukan dari dosen dan mahasiswa lainnya
7.	<b>Evaluasi desain</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen mengevaluasi hasil desain mahasiswa,</li> <li>• Mahasiswa merevisi hasil yang telah diperoleh hingga benar-benar sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh pemberi proyek</li> <li>• mengklasifikasi hasil terbaik.</li> </ul>

### b. Pengamatan atas tindakan/observasi

Peneliti melakukan pengamatan sistematis terhadap pelaksanaan kegiatan tindakan siklus I tersebut dengan catatan harian dan mengamati kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan tindakan. Tindakan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang dampak dari tindakan yang dilakukan. Pengamatan ini dilakukan dengan penilaian karya yang dihasilkan oleh mahasiswa, yakni terhadap prestasi mahasiswa dalam penyusunan konsep perancangan, pembuatan Denah, Rencana lantai, Rencana Plafond dan Tampak.

Adapun hasil penilaian terhadap gambar kerja disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3. Nilai Tugas Gambar Kerja setelah Tindakan Kelas Siklus I**

NO	NAMA MAHASISWA	NILAI TUGAS		
		Konsep Perancangan	Gambar Kerja	NILAI RATA-RATA
1.	Sherly Fransiska	80	80	<b>80</b>
2.	Dwi Santoso	80	80	<b>80</b>
3.	Habib Muhtarozzi	70	70	<b>70</b>

4.	M. Sofyan Ari Setiawan	80	85	<b>82,5</b>
5.	Rut Rona Rose	75	80	<b>77,5</b>
6.	Muhammad Arif	80	80	<b>80</b>
7.	Marsiti	75	75	<b>75</b>
8.	Miskaningsih	75	75	<b>75</b>
9.	Evan Sapentri	80	80	<b>80</b>
10.	Maskhun	70	80	<b>75</b>
11.	Wulandari Puspo Asih	70	80	<b>75</b>
12.	Abi Thoyib Wicaksono	70	70	<b>70</b>
13.	Bangga Dwi Putranto	80	80	<b>80</b>
14.	Desi Wahyuni	75	80	<b>77,5</b>
15.	Aji Prasetyo N	75	80	<b>77,5</b>
<b>JUMLAH NILAI</b>		<b>1135</b>	<b>1175</b>	<b>1155</b>
<b>NILAI RATA2</b>		<b>75,7</b>	<b>78,3</b>	<b>77</b>

--

Selain perolehan nilai di atas, pada tindakan Siklus I ini diperoleh data yang berkaitan dengan proses, yakni Kelancaran, keluwesan, elaborasi dan Ketepatan Waktu, dalam mengerjakan tugas yang diberikan terhadap 15 orang mahasiswa.

**Tabel 4. Penilaian berdasarkan Indikator Keluwesan, Kelancaran, Keaslian, Elaborasi, dan ketepatan waktu**

No	Nilai dan Prosentase Indikator	Nilai									
		1		2		3		4		5	
		JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	JML	%
1.	Keluwesan	-		3	19%	3	24%	7	43%	2	14%
2.	Kelancaran	-		3	19%	3	24%	7	43%	2	14%
3.	Keaslian	-		3	19%	3	24%	7	43%	2	14%
4.	Elaborasi	-		3	19%	3	24%	7	43%	2	14%
5.	Ketepatan waktu	-		3	19%	3	24%	7	43%	2	14%

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

#### **d. Refleksi Siklus I**

Berdasarkan tabel perolehan nilai di atas diidentifikasi bahwa terdapat 6 mahasiswa yang justru mengalami penurunan nilai setelah tindakan Siklus I, meskipun secara keseluruhan nilai rata-rata kelas naik dari 74 menjadi 77. Setelah diamati, hal ini disebabkan oleh karena mahasiswa masih menyesuaikan diri dengan ritme kerja yang menuntut kedisiplinan dan *deadline* yang ketat.

Disamping itu masih ditemukan adanya kelemahan-kelemahan pada pra tindakan ini dalam keempat aspek yakni kelancaran dalam mengembangkan desain serta kepekaan terhadap komposisi yang masih perlu dipertajam dengan banyaknya latihan, juga masalah fleksibilitas belum memadai, serta ada beberapa mahasiswa yang belum mampu mengelaborasi gagasan secara optimal. Terjadinya permasalahan yang terpantau pada siklus I diakibatkan oleh masih kurangnya komitmen mahasiswa untuk bertanggung jawab sepenuhnya dalam penyelesaian seluruh tahapan proyek, dan masih menganggap bahwa pekerjaan yang sedang dilakukan hanyalah sekedar tugas kuliah yang mereka anggap tidak menuntut tanggung jawab yang besar. Berdasarkan kondisi dan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan revisi untuk tindakan selanjutnya, yaitu:

### **3. Pelaksanaan Siklus II**

#### **a. Perencanaan**

Berdasarkan temuan pra tindakan di atas, dapat diidentifikasi bahwa ada beberapa mahasiswa yang masih mengalami kelemahan pengerjaan tugas dalam hal keluwesan, kelancaran, orisinalitas dan dalam pengembangan gagasan.

Berdasarkan kelemahan yang sudah teridentifikasi tersebut maka pada pertemuan kesepuluh hingga ke tiga belas, peneliti menerapkan tindakan lebih mengintensifkan lagi penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan tugas merevisi gambar kerja yang sudah dikerjakan .

#### **b. Implementasi Tindakan Kelas Siklus II**

Siklus II dalam penelitian ini dilaksanakan empat kali tatap muka, dengan tugas merevisi tugas pembuatan gambar kerja, gambar perspektif dan pembuaan maket.. Secara rinci pelaksanaan tindakan kelas siklus II sebagai berikut.

Pelaksanaan pembelajaran dimulai pada pertemuan ke sebelas, dengan diawali penyampaian revisi dan koreksi gambar kerja setelah mahasiswa mempresentasikan karya desainnya. Dosen melakukan *reschedulling* (penjadwalan kembali) setiap tahapan-tahapan perancangan, mulai dari perumusan konsep perancangan, pembuatan *worksheet* dan pembuatan perspektif ruang bangunan umum .

Disamping itu juga dibuat kontrak perjanjian kerja agar mahasiswa bertanggung jawab dalam penyelesaian setiap tahapan pekerjaan. Di dalam kontrak perjanjian kerja juga disebutkan *reward* dan *punishment* yang akan diperoleh mahasiswa. Apabila mahasiswa mengerjakan proyek tepat waktu dengan kualitas desain yang baik akan mendapatkan tambahan nilai, sebaliknya yang terlambat mengumpulkan tugas atau kualitas desainnya kurang akan mendapatkan pengurangan nilai dan tambahan tugas dari dosen.

Tugas penyusunan konsep perancangan dilengkapi dengan pembuatan sket-sket alternatif yang kemudian dikonsultasikan kepada dosen selaku pemberi tugas,

kemudian dosen memilih alternatif yang paling dengan pertimbangan fungsi dan estetika. Setelah konsep selesai dirumuskan dan disetujui, barulah sampai ke tahap pembuatan gambar kerja . Gambar Kerja dikerjakan menggunakan komputer dengan pemanfaatan program Autocad, sementara gambar perspektif digambar dengan program 3Dmax.

Gambar kerja dan perspektif yang telah selesai dikerjakan kemudian dipresentasikan di hadapan dosen untuk mendapat masukan . Proses ini tidak berhenti sampai di sini, karena revisi dari dosen pada saat presentasi harus ditindaklanjuti dengan pembedulan penyesuaian sampai desain benar-benar sesuai dengan kehendak pemberi tugas yaitu dosen selaku klien.

### **c. Pengamatan atas tindakan/observasi**

Peneliti melakukan pengamatan sistematis terhadap pelaksanaan kegiatan tindakan siklus II tersebut dengan alat rekam, dokumentasi, catatan harian dan mengamati kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan tindakan. Tindakan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang dampak dari tindakan yang dilakukan. Pengamatan ini dilakukan dengan penilaian karya yang dihasilkan oleh mahasiswa, yakni terhadap prestasi mahasiswa dalam Penyusunan Konsep Perancangan dan Gambar Kerja .

Adapun hasil penilaian terhadap tugas membuat Konsep Perancangan dan Gambar Kerja disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 5. Nilai Tugas setelah Tindakan Kelas Siklus II**

NO	TUGAS NAMA MAHASISWA	NILAI		
		Konsep Perancangan	Gambar Kerja	RATA- RATA
1.	Sherly Fransiska	80	90	<b>85</b>
2.	Dwi Santoso	80	85	<b>82,5</b>
3.	Habib Muhtarozzi	80	80	<b>80</b>
4.	M. Sofyan Ari Setiawan	80	85	<b>82,5</b>
5.	Rut Rona Rose	75	80	<b>77,5</b>
6.	Muhammad Arif	80	90	<b>85</b>
7.	Marsiti	80	85	<b>82,5</b>
8.	Miskaningsih	75	80	<b>77,5</b>
9.	Evan Sapentri	80	90	<b>85</b>
10.	Maskhun	80	85	<b>82,5</b>
11.	Wulandari Puspo Asih	80	80	<b>80</b>
12.	Abi Thoyib Wicaksono	80	85	<b>82,5</b>
13.	Bangga Dwi Putranto	80	90	<b>85</b>
14.	Desi Wahyuni	80	85	<b>82,5</b>
15.	Aji Prasetyo N	85	90	<b>87,5</b>
<b>JUMLAH NILAI</b>		<b>1.670</b>	<b>1195</b>	<b>1280</b>
<b>NILAI RATA2</b>		<b>79,5</b>	<b>79,667</b>	<b>85,333</b>

Selain perolehan nilai di atas, pada tindakan Siklus II ini diperoleh data yang berkaitan dengan proses yaitu: keluwesan, kelancaran, Elaborasi dan Ketepatan Waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

**Tabel 6. Penilaian berdasarkan Indikator Konsistensi, Ketepatan Teknis, Sensitivitas, Kreativitas, Orisinalitas, dan Ketepatan Waktu**

No	Nilai dan Prosentase Indikator	Nilai									
		1		2		3		4		5	
		JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	JML	%
1	Keluwesasan	-		-	-	2	13	7	47	6	40
2	Kelancaran	-		-	-	2	13	7	47	6	40
3	Keaslian	-		-	-	2	13	7	47	6	40
4	Elaborasi	-		-	-	2	13	7	47	6	40
5	Ketepatan Waktu	-		-	-	2	13	7	47	6	40

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

#### **d. Refleksi Siklus II**

Pemahaman mahasiswa mengenai proses perancangan bangunan umum dalam hal pembuatan konsep dan gambar kerja interior bangunan umum dengan pertimbangan aspek pemenuhan fungsi ruang, estetika, kesesuaian tema dan gaya, pemilihan bahan dan warna, pengolahan elemen pembentuk ruang dan tata kondisi ruang telah cukup baik, dilihat dari jumlah mahasiswa yang cukup mampu mengintegrasikan seluruh pertimbangan desain yakni sebanyak 6 mahasiswa, yang mampu dengan baik 7 orang mahasiswa, dan yang telah mampu mengerjakan tugas dengan sangat baik 2 mahasiswa. Nilai rata-rata kelas juga telah meningkat dari 74

pada pra siklus, naik menjadi 77 pada siklus I dan mendapatkan nilai rata-rata 85.3 setelah dilaksanakan tindakan.

Dilihat dari prosesnya, dapat ditemukenal bahwa dalam pembuatan gambar kerja dengan konsep perancangan, 2 orang dinyatakan cukup lancar dalam mengungkapkan gagasannya, 7 orang telah baik pengungkapan gagasannya, dan 6 orang dinyatakan sangat lancar. Dalam hal fleksibilitas desain meliputi 2 orang dinyatakan cukup tepat teknisnya, 7 orang telah baik, dan 6 orang dinyatakan sangat baik. Dalam hal kemampuan mengelaborasi ggasan, 2 orang dinyatakan cukup, 7 orang telah baik, dan 6 orang dinyatakan sangat baik dalam menguraikan gagasan dan ide-ide desainnya. Dalam hal orisinalitas, telah semua mahasiswa menghasilkan karya yang orisinal, dan dalam hal ketepatan waktu, 2 orang dinyatakan cukup tepat waktu, 8 orang dinyatakan baik ketepatan waktunya, dan 7 orang dinyatakan sangat tepat waktu. Dengan demikian tindakan penerapan metode pembelajaran berbasis proyek ini dapat dikatakan berhasil.

## **B. Pembahasan**

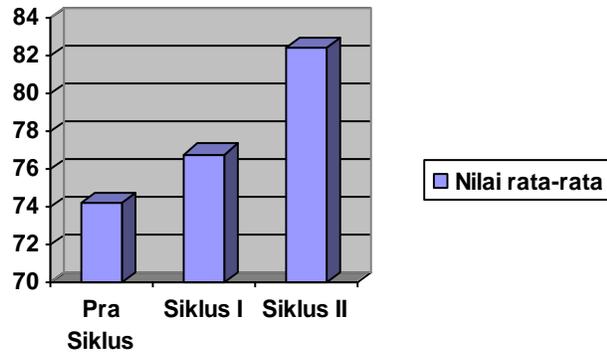
Tindakan kelas yang dilakukan dalam penelitian ini diakhiri pada Siklus II. Hal ini dilakukan karena pada siklus II ini sudah mencapai target yang ditetapkan dalam indikator keberhasilan penelitian, yakni peningkatan pembelajaran mata kuliah Desain Interior I dengan penerapan metode pembelajaran berbasis proyek (*project based Learning*) ini telah mencapai nilai rata-rata di atas 80. Selain itu peningkatan hasil pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk nilai perolehan rata-rata kelas

mencapai 85.3. Dengan demikian pembelajaran Desain Interior I ini dapat dinyatakan baik. Adapun peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 7. Rangkuman Nilai Rata-Rata Tugas pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

NO	NILAI NAMA MAHASISWA	NILAI		
		PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1.	Sherly Fransiska	77,5	80,0	85,0
2.	Dwi Santoso	70,0	80,0	82,5
3.	Habib Muhtarozzi	75,0	70,0	80,0
4.	M. Sofyan Ari Setiawan	72,5	82,5	82,5
5.	Rut Rona Rose	72,5	77,5	77,5
6.	Muhammad Arif	72,5	80,0	85,0
7.	Marsiti	72,5	75,0	82,5
8.	Miskaningsih	77,5	75,0	77,5
9.	Evan Sapentri	72,5	80,0	85,0
10.	Maskhun	72,5	75,0	82,5
11.	Wulandari Puspo Asih	70,0	75,0	80,0
12.	Abi Thoyib Wicaksono	75,0	70,0	82,5
13.	Bangga Dwi Putranto	77,5	80,0	85,0
14.	Desi Wahyuni	75,0	77,5	82,5
15.	Aji Prasetyo N	75,0	77,5	87,5
<b>JUMLAH NILAI</b>		<b>1.557,5</b>	<b>1.612,5</b>	<b>1.730,0</b>
<b>NILAI RATA2</b>		<b>74,2</b>	<b>76,8</b>	<b>82,4</b>

Kenaikan terhadap hasil perolehan nilai nilai rata-rata tugas penyusunan Konsep Perancangan dan Pembuatan Gambar Kerja dari 15 mahasiswa pada tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat dalam grafik di bawah ini:



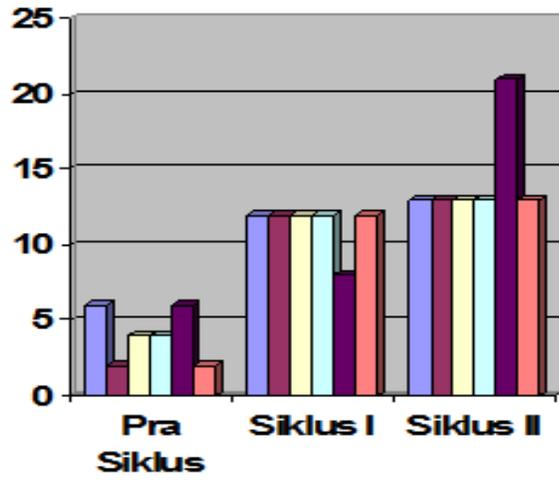
**Gambar 1. Grafik kenaikan nilai rata-rata dari Pra Siklus, Siklus I dan II**

Peningkatan hasil terhadap proses dengan indikator keluwesan, kelancaran, elaborasi, dan ketepatan waktu dari tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II, dari 21 mahasiswa dengan nilai baik dan sangat baik dapat terlihat dari tabel di bawah ini:

**Tabel 8. Rangkuman Penilaian terhadap Proses pada tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dengan nilai Baik dan Sangat Baik**

No	Indikator	JUMLAH MAHASISWA		
		PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Fleksibilitas	6	8	13
2	Kelancaran	2	8	13
3	Elaborasi	4	9	13
4	Ketepatan waktu	4	10	13

Kenaikan perolehan nilai terhadap proses dalam pengerjaan tugas penyusunan Konsep Perancangan dan Pembuatan Gambar Kerja dari 15 mahasiswa yang memperoleh nilai Baik dan Sangat Baik dalam hal kelancaran, keluwesan, ke, kreativitas, orisinalitas, dan ketepatan waktu pada tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat dalam grafik di bawah ini:



**Gambar 2. Grafik Peningkatan Nilai Proses**

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa sebelum tindakan dilakukan, proses pembelajaran Mata Kuliah desain Interior I belum menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran studio, dengan mengintensifkan kerja praktek di studio di bawah pengawasan dosen. Karena metode tersebut masih dianggap kurang bisa memotivasi mahasiswa untuk lebih terikat dengan proyek dan bertanggung jawab terhadap terselesainya proyek yang mereka kerjakan maka perlu diterapkan metode yang tepat, yaitu pembelajaran berbasis proyek.

Setelah metode ini diterapkan terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah tersebut dalam hal.

1. Keluwesan/Fleibilitas, yakni kesesuaian desain dengan konsep meningkat, meliputi: kesesuaian fungsi, kesesuaian dimensi dan standardisasi, kesesuaian pertimbangan keamanan dan kenyamanan, kesesuaian pemilihan bentuk dan gaya, kesesuaian pemilihan material dan warna, kesesuaian pengolahan elemen pembentuk ruang, dan kesesuaian penentuan tata kondisi ruang.

2. Kelancaran/ *Fluency*, yakni kelancaran mahasiswa dalam mengungkapkan gagasannya dalam desain, ketepatan dalam membuat gambar teknik yang baik sesuai dengan standar penggambaran yang benar meningkat.
3. Orisinalitas atau keaslian karya, yaitu kemampuan mahasiswa menyelesaikan tugasnya sendiri dengan kemampuan dan pemikiran sendiri, tanpa meniru hasil pekerjaan mahasiswa lain meningkat tajam karena seluruh proses pengerjaan tugas terpantau oleh dosen di studio.
4. Elaborasi, yaitu kemampuan mahasiswa dalam menguraikan dan melahirkan gagasan-gagasan dan desain baru telah meningkat.
5. Ketepatan waktu penyelesaian tugas telah sesuai dengan target waktu yang telah ditetapkan.

Temuan-temuan penelitian ini memiliki implikasi bahwa eksplorasi aktivitas dan keterampilan mahasiswa dalam pembelajaran berbasis proyek dapat menunjang peningkatan kinerja ilmiah mahasiswa.

## **B. SARAN**

1. Pembelajaran hendaknya tidak hanya memperhatikan pemahaman konsep siswa saja, melainkan juga harus memperhatikan kinerja ilmiah yang dimiliki siswa.
2. Pembelajaran Berbasis Proyek dapat digunakan sebagai salah satu alternatif metode dalam rangka mengoptimalkan kinerja ilmiah siswa dalam pembelajaran Desain Interior maupun mata kuliah lainnya.
3. Metode Pembelajaran Berbasis Proyek sangat tepat diterapkan dapat melatih mahasiswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dalam

kelompoknya karena rasa tanggung jawab dan kerja sama yang dimiliki mahasiswa akan mempengaruhi proses belajar dan pada akhirnya bermuara pada peningkatan kinerja ilmiah mahasiswa.

## Daftar Pustaka

- Filsaime, D. 2008. *Menguak Rahasia Berpikir Kritis Dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- \_\_\_\_\_ 2012. *Project Base Learning*. Kementerian Pendidikan Nasional
- Herminarto Sofyan. 2006. Implementasi pembelajaran Berbasis Proyek Pada Bidang Kejuruan. *Cakrawala Pendidikan*. Yogyakarta: LPM UNY
- Kamdi, W. 2008. Project-Based Learning: Pendekatan Pembelajaran Inovatif. Makalah. Disampaikan Dalam Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Guru SMP Dan SMA Kota Tarakan , 31 Oktober S.D. 2 November 2008. Tersedia Pada [Www.Snapdrive.Net/Files/571708/PBL-TEORETIK-TARAKAN.Doc](http://www.Snapdrive.Net/Files/571708/PBL-TEORETIK-TARAKAN.Doc). Diakses Pada 12 September 2014
- Purwadarminta, 1989. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Suharsimi Arikunto, 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- PBL Guide .2013.
- Sachari, Agus, 2001. Perkembangan Pendidikan Desain di Indonesia dan Proyeksinya. *Jurnal Seni Rupa, Desain dan Kriya*, Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB,
- Suwarsih Madya. 1994. *Seri Metodologi Penelitian. Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfa Beta
- Santyasa, I W. 2006. Pembelajaran Inovatif: Model Kolaboratif, Basis Proyek, Dan Orientasi NOS. Makalah. Disajikan Dalam Seminar Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Di Semarang.

**FOTO-FOTO KEGIATAN**



FOTO-FOTO KEGIATAN



**FOTO-FOTO KEGIATAN**

