

## ABSTRAK

Debby Indah Tarigan NIM. 2103351004. **Penerapan Strategi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Desain Batik Ornamen Karo Di Kelas X KT-1 SMK N 1 Berastagi Tahun ajaran 2014/2015.** Skripsi, Progra Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, 2013.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran Seni Rupa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan desain batik ornamen karo dengan menggunakan strategi *Problem Based Learning*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan pada siswa kelas XI-KT 1 SMK N 1 Berastagi Kabupaten Karo. Penelitian dilaksanakan dengan tiga siklus. Tiap siklus dilakukan dengan 4 (empat) tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan (tindakan), tahap observasi, dan tahap refleksi.

Hasil observasi dari 34 orang siswa pada pertemuan ke satu hanya 14 orang siswa (41,18 %) yang mendapatkan kategori baik. Hasil siklus I, 26 orang siswa (76,48%) sudah mendapatkan kategori baik. Namun belum mencapai target yang diharapkan. Selanjutnya pada siklus II terdapat 29 siswa (80,55%) mendapatkan kategori baik. Kemudian pada Siklus III, 31 orang (86,11%) mendapatkan kategori baik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Seni Rupa materi desain batik ornamen karo pada siswa kelas XI KT-1 di SMK N 1 Berastagi kecamatan Berastagi kabupaten Karo Tahun Ajaran 2014/2015.

Dari fakta tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Problem Based Learning* sangat baik sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran desain batik ornamen Karo di kelas XI KT-1 SMK N 1 Berastagi Kabupaten Karo. Selanjutnya dengan demikian hipotesis penelitian yang berbunyi: **Penerapan Strategi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Desain Batik Ornamen Karo Di Kelas XI KT-1 SMK N 1 Berastagi** telah terbukti dan dapat diterima keberlakuannya dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Seni Rupa khususnya pada Desain Batik Ornamen Karo.

Kata Kunci : Problem Based Learning, Desain Batik, Karo