



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA KELAS III SD NEGERI 105277**

**Siti Chairunnisa<sup>1</sup>, Sri Mustika Aulia<sup>2</sup>, Dody Feliks Pandimun Ambarita<sup>3</sup>, Putra Afriadi<sup>4</sup>, Try Wahyu Purnomo<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Medan

\*Email: [sitichairunnisa005@gmail.com](mailto:sitichairunnisa005@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3104>

Article info:

Submitted: 18/05/25

Accepted: 24/08/25

Published: 30/08/25

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa kelas III di SD Negeri 105277. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran PjBL. Rata-rata skor kelas eksperimen meningkat dari 57,71 pada saat pretes menjadi 79,79 setelah postes, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 47,50 menjadi 57,12. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang mengindikasikan bahwa penggunaan model PjBL memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru menerapkan model PjBL secara rutin, terutama pada materi yang menuntut keterampilan praktik dan pemahaman mendalam. Sekolah juga diharapkan mendukung melalui pelatihan, penyediaan fasilitas, dan kebijakan yang kondusif. Model PjBL juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain untuk menguji efektivitasnya di berbagai konteks. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan subjek dan variabel penelitian, serta menggunakan pendekatan campuran guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak pembelajaran berbasis proyek.

**Kata Kunci:** Project Based Learning, Hasil Belajar, Seni Rupa, Pembelajaran Inovatif

**1. PENDAHULUAN**

Pendidikan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia baik dari aspek ekonomi, politik, sosial budaya, pertahanan dan keamanan. Pendidikan juga mempengaruhi aspek kesehatan, pertanian, keterampilan, lingkungan dan aspek-aspek lainnya. Terdapat 194 negara di dunia yang termasuk ke dalam keanggotaan UNESCO berupaya untuk mendukung kemajuan dalam pendidikan di dunia. Pendidikan didukung oleh pemerintah dan non pemerintah (UNESCO, 2020). Pendidikan menjadi salah satu kunci dari arah pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM) yaitu membangun SDM tangguh yang dinamis, produktif, terampil, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi didukung dengan kerjasama industri dan talenta global. Arah pembangunan SDM tersebut merupakan satu dari tujuh agenda pembangunan nasional 2020-2024. Agenda tersebut adalah meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Peningkatan kualitas dan daya saing SDM diharapkan dapat mencetak generasi penerus bangsa yang sehat, cerdas, adaptif, inovatif, terampil, serta berkarakter (Badan Pusat Statistik, 2023).

Ada terdapat banyak sekolah di Provinsi Sumatera Utara untuk mendukung kemajuan pendidikan. Sebanyak 8.205 (83,88%) sekolah dasar negeri, 1.577 (16.12%) sekolah dasar swasta terdapat di Provinsi Sumatera Utara (Kemendikbud, 2023). Pendidikan dapat mengembangkan



kemampuan-kemampuan peserta didik melalui gerakan pembelajaran. Maka dari itu siswa sangat dituntut untuk lebih efektif dalam proses belajar mengajar. Sedangkan yang kita lihat pada kegiatan pembelajaran saat ini, disini peserta didik hanya menerima dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Akibatnya hasil belajar siswa pun menjadi rendah jadi proses pembelajaran menjadi pasif (Najmi et al., 2020).

Pendidikan seni budaya memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa dalam mencapai multi kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musical, linguistik, logika matematis, naturalis, dan kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual, moral, serta kecerdasan emosional. Maka dari itu, mata pelajaran seni budaya wajib disampaikan (Mufaidah et al., 2024). Pembelajaran seni rupa adalah pembelajaran seni budaya yang berusaha menggali serta mengembangkan potensi estetika peserta didik serta mempengaruhi siswa agar mempunyai nilai estetik sehingga dapat memperhalus budi pekerti karena dalam seni rupa terdapat unsur-unsur keindahan, keteraturan, kedisiplinan dan dinamika (Purbalaksmi et al., 2023).

Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan mengarahkan pembelajaran di kelas atau tempat lain. Model pembelajaran dapat dipilih sebagai pola pilihan, sehingga guru dapat memilih model pembelajaran yang paling sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan pendidikannya. Kurikulum yaitu pedoman untuk pelaksanaan pembelajaran di setiap jenjang pendidikan dan juga salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum ialah sebuah program yang dibentuk sedemikian rupa untuk diaplikasikan oleh sekolah-sekolah, yang hasilnya terlihat dari perubahan perilaku siswa (Aslan, 2020)

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai merupakan salah satu langkah dari guru untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat ikut berperan aktif dan kreatif dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang optimal. Untuk itu guru dituntut supaya mampu menerapkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran seni rupa yang diterapkan di SD Negeri 105277 saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Dimana pada pembelajarannya menekankan praktik pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa dapat belajar menjadi lebih kreatif. Namun, ketika proses pembelajaran berlangsung siswa kurang didorong untuk mengembangkan bakat dan keterampilan.

Berdasarkan data awal observasi yang diperoleh dari kelas III A menunjukkan bahwa dari 25 siswa terdapat 10 siswa memiliki nilai ujian tengah semester seni rupa T.A 2024/2025 dibawah KKTP (<70) dengan persentase 40%, kemudian terdapat 15 siswa memiliki nilai ujian tengah semester seni rupa T.A 2024/2025 diatas KKTP (>70) dengan persentase 60%. Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa, kelas III A menunjukkan mayoritas hasil belajar Seni Rupa diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sedangkan data awal observasi yang diperoleh dari kelas III B menunjukkan bahwa dari 23 siswa terdapat 13 siswa memiliki nilai ujian tengah semester seni rupa T.A 2024/2025 dibawah KKTP (<70) dengan persentase 57%, kemudian terdapat 10 siswa memiliki nilai ujian tengah semester seni rupa T.A 2024/2025 diatas KKTP (>70) dengan persentase 43%. Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa, kelas III B menunjukkan mayoritas hasil belajar Seni Rupa dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dengan adanya masalah tersebut,dibutuhkan adanya perbaikan didalam proses pembelajaran yang terlaksana didalam kelas yaitu dengan meningkatkan keterampilan, rasa percaya diri siswa, dan guru menggunakan model belajar yang bervariasi mampu meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan hasil belajar yang maksimal dan sasaran pembelajaran yang tercapai. Dengan demikian guru dapat mengaplikasikan model pembelajaran *Project Based Learning*. Penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran seni rupa di kelas III SD diharapkan mampu menumbuhkan hasil belajar siswa, sebab diketahui model ini mendukung pembelajaran aktif di kelas.

Pembelajaran dengan model pembelajaran *Project Based Learning* menjadi salah satu model yang dapat membantu siswa berhasil dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang menggunakan proyek sebagai media tugas utama. Dalam



hal ini tentu melibatkan siswa untuk secara aktif dalam proses pembelajaran dan kegiatan pemecahan masalah, serta siswa dapat menghasilkan produk bersama kelompoknya. Model *Project Based Learning* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa di kelas III SD.

Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami teori seni rupa, tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan proyek kreatif. Sebagai contoh, siswa dapat diminta untuk mengerjakan proyek yang melibatkan pembuatan karya seni dengan berbagai bahan. Kegiatan ini akan melatih siswa untuk bekerja sama, meningkatkan kreativitas, dan problem solving. *Project Based Learning* juga membantu meningkatkan motivasi dan minat siswa karena mereka dapat menyampaikan ide dan perasaan melalui seni. Proses secara teratur memiliki penilaian, oleh karena itu guru bisa memberikan umpan balik untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan mereka. Pada akhir periode, kualitas karya seni siswa akan meningkat dan pemahaman siswa tentang konsep art seni rupa akan bertambah baik. Karena itu, menerapkan model PjBL di III SD dapat menjadi alternatif lain dalam meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa agar lebih menarik. tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa kelas III SD Negeri 105277.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa kelas III SD Negeri 105277 Hamparan Perak Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 105277 yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran PjBL, dan kelas III B sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Jumlah peserta didik dalam penelitian ini adalah 48 orang. Desain Penelitian Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dengan pola kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak. Rancangan yang digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 2 Rancangan Penelitian**

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
K <sub>Eksperimen</sub>	0 <sub>1</sub>	X <sub>PjBL</sub>	0 <sub>2</sub>
K <sub>Kontrol</sub>	0 <sub>1</sub>	X <sub>Konvensional</sub>	0 <sub>2</sub>

Prosedur Penelitian Langkah-langkah dalam penelitian ini dilakukan melalui empat tahap, yaitu Persiapan: Observasi awal, wawancara dengan guru kelas, dan penyusunan perangkat pembelajaran serta instrumen penelitian. Pelaksanaan Pretest: Memberikan soal pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa. Penerapan Model Pembelajaran: Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model PjBL, sementara kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Pelaksanaan Posttest: Setelah perlakuan, diberikan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Instrumen Pengumpulan Data Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: Tes Hasil Belajar: Tes berbentuk pilihan ganda yang digunakan pada pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Lembar Observasi Aktivitas Siswa dan Guru: Digunakan untuk mengamati keterlibatan dan proses pembelajaran selama penerapan model. Angket Respon Siswa dan Guru: Menggunakan skala Likert untuk mengukur kepraktisan dan respon terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Teknik Analisis Data Uji Normalitas (Liliefors) Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan menggunakan metode **Liliefors**, dengan langkah sebagai berikut : Mengubah



data mentah ( $X_1, X_2, \dots, X_n$ ) ( $X_1, X_2, \dots, X_n$ ) menjadi skor baku Z menggunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{X_1 - \bar{X}}{S}$$

Dengan

$$SD = \sqrt{\frac{N \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{N(N-1)}}$$

Tentukan nilai distribusi normal kumulatif teoritis  $F(Z_i)F(Z_{-i})F(Z_i)$  dari tabel Z.

Hitung proporsi kumulatif empiris dari data:

$$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

Hitung selisih absolut:  $F(Z_i) - S(Z_i)$  lalu menetapkan harga mutlak.

Nilai terbesar dari selisih tersebut menjadi nilai  $L_{hitung}$ .

Bandingkan dengan  $L_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%:

Bila  $L_{hitung} < L_{tabel}$  data distribusi normal.

Bila  $L_{hitung} > L_{tabel}$  data tidak distribusi normal. Uji Homogenitas Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) memiliki varians yang sama (homogen). Rumus yang digunakan adalah:

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Keterangan :

$S_1^2$  = Varians dari kelompok besar

$S_2^2$  = Varians dari kelompok kecil

Kriteria Uji:

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka data homogen.

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka data tidak homogen.

Uji Hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Paired Sample T-Test* dan *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor hasil belajar dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif dengan menghitung rata-rata, standar deviasi, dan persentase ketercapaian tujuan pembelajaran. Kriteria Keberhasilan Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan: Terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest di kelas eksperimen. Nilai rata-rata posttest siswa  $\geq$  nilai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yaitu 70. Hasil uji statistik menunjukkan  $p < 0,05$  yang berarti signifikan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 105277 Hamparan Perak dengan subjek siswa kelas III yang dibagi menjadi dua kelompok: kelas eksperimen (menggunakan model Project Based Learning) dan kelas kontrol (menggunakan model pembelajaran konvensional). Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 105277 Hamparan Perak, ditemukan permasalahan pada mata pelajaran Seni Rupa Kurikulum Merdeka yaitu rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Rupa, yang membuat mereka kurang termotivasi untuk menggali kreativitas dan pengetahuan yang lebih dalam. Selain itu, model pembelajaran yang masih Konvensional, guru menggunakan metode ceramah atau Demonstrasi sederhana di mana guru hanya menjelaskan materi secara singkat tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas III SD Negeri 105277 Hamparan Perak ditemukan permasalahan yaitu keterbatasan alat dan bahan yang dimiliki siswa kelas



III SD Negeri 105277 untuk praktik Seni Rupa sehingga mereka tidak bisa mengembangkan kemampuan artistik secara optimal yang dapat membuat hasil belajar siswa tidak mencapai nilai di atas nilai KKTP. Berikut data nilai semester ganjil mata pelajaran seni rupa Kelas III SD Negeri 105277 Hampanan perak:

**Tabel 1 Nilai Hasil Ujian Tengah Semester Seni Rupa Kelas III SD Negeri 105277 Hampanan Perak T.A 2023/2024**

Nilai KKTP	Kelas				Jumlah
	III A		III B		
	Jumlah	%	Jumlah	%	
<70	10	40	13	57	37
>70	15	60	10	43	8
Jumlah	25	100	23	100	45

Sumber: Wali Kelas III A dan B SD Negeri 105277

$$\text{Persentase} = \left( \frac{\text{Jumlah nilai siswa } < 70}{\text{Jumlah total siswa}} \right) \times 100$$

$$\text{Persentase} = \left( \frac{\text{Jumlah nilai siswa } > 70}{\text{Jumlah total siswa}} \right) \times 100$$

Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pada awal pembelajaran, dilakukan pretest guna mengetahui kemampuan awal siswa. Rata-rata nilai pretest siswa di kelas eksperimen adalah 57,71, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 47,50. Nilai ini menunjukkan bahwa kedua kelas belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 70. Setelah perlakuan pembelajaran diterapkan, kelas eksperimen menggunakan model Project Based Learning, dan kelas kontrol tetap menggunakan model pembelajaran konvensional. Posttest dilakukan pada akhir pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest siswa di kelas eksperimen meningkat menjadi 79,79, sedangkan pada kelas kontrol hanya meningkat menjadi 57,12. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel berikut:

**Tabel 2 Tests of Normality**

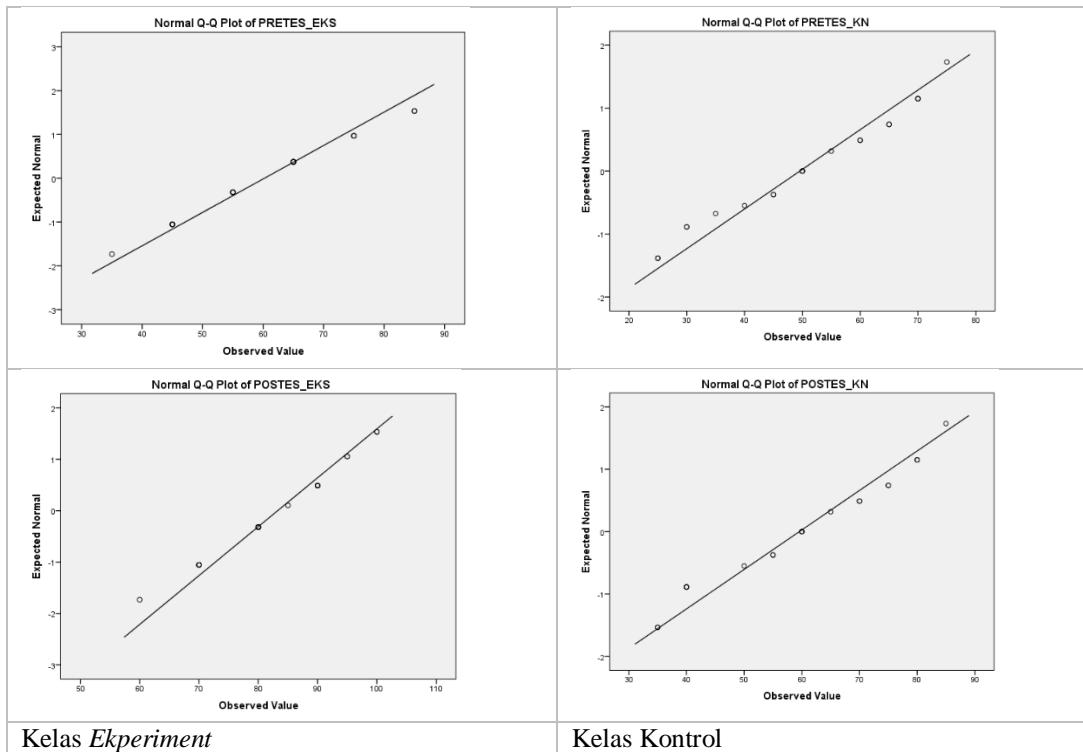
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE-TEST_EKS	.177	23	.061	.944	23	.220
PRE-TEST_KN	.120	23	.200*	.936	23	.149
POST-TEST_EKS	.174	23	.069	.939	23	.168
POST-TEST_KN	.153	23	.174	.931	23	.113

This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, semua nilai signifikansi berada di atas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil ini juga didukung oleh grafik normal Q-Q plot, yang menunjukkan bahwa sebagian besar titik data berada mendekati garis diagonal, menandakan distribusi normal.

**Tabel 3 Uji Shapiro-Wilk**



Uji Homogenitas Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, maka selanjutnya menentukan apakah kedua kelas sampel memiliki varians yang sama dengan melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas data pretes dan postes dapat dilakukan melalui Test of Homogeneity of Variance pada teknik Levene Test. Pengujian homogenitas dilakukan pada data hasil praktik Data dinyatakan memiliki varian yang sama (homogen) jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Berikut hasil uji homogenitas pretes kedua kelas:

**Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PRE-TEST	1.102	1	46	.299
POST-TEST	4.403	1	46	.087

Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk pretest adalah 0,299 dan untuk posttest adalah 0,087. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians antara kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen. Dengan terpenuhinya syarat normalitas dan homogenitas, maka data dalam penelitian ini layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Uji Hipotesis Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

**Tabel 5 Uji Hipotesis***Paired Samples Test*

	Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower			



<i>PRE-TEST</i> <i>Pair 1 – POST-TEST</i>	-16.250	7.544	1.089	-18.441	-14.059	-14.923	47	.000
--	---------	-------	-------	---------	---------	---------	----	------

Uji Paired Sample T-Test menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen, dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ). Rata-rata selisih sebesar -16,250 dengan  $t_{hitung}$  sebesar -14,923 menunjukkan bahwa nilai *posttest* secara signifikan lebih tinggi dari *pretest*. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran terhadap hasil praktik siswa. Penelitian ini membandingkan penerapan Model pembelajaran Project Based Learning pada kelas eksperimen dengan penggunaan model konvensional pada kelas kontrol. Data menunjukkan bahwa kelas eksperimen, yang menggunakan Model pembelajaran Project Based Learning, mengalami peningkatan skor hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini sependapat menurut (Trianto, 2021) bahwa model pembelajaran Project Based Learning merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui penyelesaian permasalahan nyata yang kontekstual.

Melalui PBL, siswa dilatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah secara kolaboratif, serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan manajemen waktu yang baik PBL mendorong terjadinya pembelajaran yang mendalam (deep learning) karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengeksplorasi, menyelidiki, dan membangun pemahaman berdasarkan pengalaman nyata mereka. Efektivitas penerapan model Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan hasil belajar siswa tidak hanya dibuktikan melalui satu studi, tetapi juga diperkuat oleh berbagai penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya. Salah satu penelitian dilakukan oleh Najmi dan Hakim (2020) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Dumai”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai 80,13 sedangkan kelas kontrol hanya 74,80. Uji hipotesis menghasilkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,3039 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,9971 pada taraf signifikansi 0,05. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model PjBL dengan kelas yang menggunakan metode konvensional.

Untuk membuktikan keefektifitasan model PBL, peneliti melakukan uji pretes pada tahap awal, pretes dilakukan untuk menilai kemampuan awal siswa di kedua kelas. Rata-rata skor pretes di kelas eksperimen adalah 57,71 dan standar deviasi 13,097 serta diperoleh skor tertinggi 85, sedangkan di kelas kontrol rata-ratanya adalah 47,50 dan standar deviasi 15,877 dengan skor tertinggi 75. Selanjutnya, setelah penerapan model pembelajaran masing-masing, postes menunjukkan peningkatan signifikan di kelas eksperimen dengan rata-rata skor 79,79 dan standard deviasi sebesar 10,511 dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai rata-rata skor 57,12 dan standar deviasi sebesar 15,805.

Analisis statistik menunjukkan bahwa perbedaan hasil antara kedua kelas signifikan secara statistik. Uji normalitas dan homogenitas memastikan bahwa data memenuhi prasyarat analisis parametrik. Uji hipotesis melalui Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,000, yang jauh lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Model pembelajaran Project Based Learning berkontribusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan model pembelajaran konvensional. Secara khusus, hasil uji Paired Samples T-Test antara nilai pretes dan postes pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata selisih sebesar -16,250 dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar -14,923 dan derajat kebebasan (df) sebesar 47, serta nilai Sig. (2-tailed) = 0,000. Rentang interval kepercayaan 95% terhadap selisih nilai berkisar antara -18,441 hingga -14,059, yang



seluruhnya berada di bawah nol, mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan setelah perlakuan diterapkan. Temuan ini mempertegas bahwa penggunaan model PjBL mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Peningkatan skor postes yang signifikan di kelas eksperimen mengindikasikan bahwa siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui kegiatan berbasis proyek yang menuntut kolaborasi, pemecahan masalah, dan aplikasi konsep dalam situasi nyata. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Trianto (2021, hlm. 45–46), keunggulan PjBL terletak pada kemampuannya mengubah pola pikir siswa menjadi lebih luas, membina integrasi antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta relevan dengan kehidupan nyata dan prinsip-prinsip didaktik yang menekankan kreativitas dan pengalaman langsung. Dengan demikian, model Project Based Learning tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan keterampilan abad 21 yang dibutuhkan siswa dalam kehidupan nyata.

Pembelajaran berbasis masalah seperti PBL sangat relevan dalam pengembangan keterampilan abad ke-21 yang menekankan pada pemikiran kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (dalam Trianto, 2021), model pembelajaran ini juga sejalan dengan prinsip didaktik yang memperhatikan kemampuan individual siswa, keterkaitan pembelajaran dengan kehidupan nyata, dan integrasi antara teori, praktik, serta pengalaman belajar. Oleh karena itu, PBL menjadi alternatif yang tepat untuk diterapkan di berbagai jenjang pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara menyeluruh dan berkelanjutan. Penelitian lain oleh Mufaidah dan Sumadi (2024) yang berjudul “Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas IV SDN Sendangrejo” juga menunjukkan hasil yang sejalan. Hasil analisis dengan independent sample t-test pada taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa nilai  $Sig < 0,05$ , yang menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan model PjBL terhadap hasil belajar seni rupa siswa di sekolah dasar.

Selanjutnya, Purbalaksmi, dkk. (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Seni Rupa” menemukan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek memiliki rata-rata kemampuan berpikir kreatif sebesar 28,00 dan rata-rata hasil belajar sebesar 27,00. Angka ini lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional, yang masing-masing memiliki nilai rata-rata 23,94 dan 23,04. Temuan ini menunjukkan bahwa selain berdampak pada hasil belajar, PjBL juga mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Endang Sri Wardani (2019) dalam judul “Pengaruh penggunaan model Project Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas berpikir siswa pada konsep lingkungan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas berpikir siswa yang menggunakan PjBL dan yang menggunakan pembelajaran konvensional, dengan  $t$  hitung = 4,849 dan  $t$  tabel = 0,681, serta nilai signifikansi 0,000. Selain itu, peningkatan kreativitas berpikir siswa yang belajar dengan PjBL termasuk dalam kategori cukup signifikan ( $0,63 \leq 0,7$ ), sementara pembelajaran konvensional hanya menunjukkan peningkatan pada kategori rendah ( $0,24 \leq 0,3$ ). Menariknya, berdasarkan data kuesioner, seluruh siswa (100%) memberikan respons positif terhadap penggunaan model PjBL dalam pembelajaran.

#### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa kelas III SD Negeri 105277. Hal ini dibuktikan dari peningkatan rata-rata skor kelas eksperimen dari 57,71 (preses) menjadi 79,79 (postes), sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 47,50 menjadi 57,12. Uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang menandakan adanya pengaruh yang signifikan. Dengan demikian, PjBL terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R. (2020). Teknik cetak grafis dalam seni rupa modern. Yogyakarta: Penerbit Seni Nusantara.
- Agus, Suprijono. 2021. Cooperative learning teori & aplikasi paikem. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad, Susanto. (2020). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Andana, I Md.Edi, Gd.Raga, Nyoman Sudana. "Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV." *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesh*.
- Ardipal (2020), kurikulum pendidikan seni budaya yang ideal bagi peserta didik di masa depan <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/komposisi/article/view/69>
- Arifudin. 2020. "pengaruh pelatihan dan motifasi terhadap produktivitas kerja tenaga kependidikan stit rakeyan santang karawang." *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntasi)*, 2(3):209-218.
- Arikunto, S. (2021). Prosedur penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Pusat Statistik. (2023). Statistik pendidikan. 2023.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2020). Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif. Jakarta. Rineka Cipta.
- Hamdani, (2020), strategi belajar mangajar, Pustaka Setia, Medan.
- Hidayat, R. (2023). Metode cetak kolagraf dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Penerbit Kreativa.
- Kemendikbud. (2023). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Setjen Pusdatin), Statistik Persekolahan SD, SMP, SMA, dan SMK 2022/2023.
- Kusuma, R. (2020). Cetak grafis dan media alternatif: eksplorasi teknik dan bahan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.
- Laporan Pemantauan Pendidikan Global. (2020). Rangkuman Laporan Pemantauan Pendidikan Global. UNESCO 2020.
- Mufaidah & Sumadi. (2024). Pengaruh model project based learning terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas iv sdn sendangrejo. *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)* .2(2). H. 2792.
- Najmi & Hakim. (2020). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas xi sekolah menengah atas negeri 1 dumai. Published by program studi pendidikan seni rupa fbs universitas negeri padang, Indonesia. 9(1)h.94-95.
- Nugroho, A. (2020). Pendidikan seni untuk anak: teknik dan metode kreatif. Bandung: Pustaka Edukasi.
- Purbalaksmi, dkk. (2023). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar seni rupa. E-jurnal program pascasarjana universitas pendidikan ganesha program studi administrasi pendidikan.4 (2). h. 2.
- Purwanto., (2020), Evaluasi hasil belajar, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Putri, L. A. (2022). Estetika seni cetak dalam pendidikan seni rupa. Bandung: Pustaka Seni Nusantara.
- Rahmawati, D. (2021). Pembelajaran seni cetak kolagraf di sekolah dasar. Penerbit Edukasi.
- Rini, S. P. (2022). "manfaat finger painting dalam pengembangan motorik anak usia dini". *Jurnal pendidikan anak usia dini*, 7(2), 45-53.
- Rukminingsih, N., Sari, D. P., & Sutrisno, A. (2020). Metode penelitian pendidikan: quasi eksperimen dan teknik analisis data. Jakarta: Penerbit Eduka.
- Sanjaya, Wina. (2020). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta : Prenada Media Group.
- Sari, Erika Manda. 2020. "Pengaruh model Project Based Learning terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS dikelas V." Artikel Penelitian. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Siregar, B. (2020). Teknik cetak grafis dalam seni kontemporer. Yogyakarta Kanisius.
- Siyoto, S., & Sodik, M. (2015). Metodologi penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Yogyakarta: LaksBang Pressindo.
- Sugiyono. (2020). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Statistik untuk penelitian. Bandung: Alfabeta.



Suyanto, A. (2022). Eksplorasi seni cetak untuk anak sekolah dasar. Penerbit Cipta Seni.

Trianto. (2021). Model pembelajaran terpadu. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Suyanto. (2021). Teknik cetak kolagraf untuk pembelajaran seni di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Seni*, 15(2), 45-56.

Wardani, Sri.Endang. 2020. "Pengaruh penggunaan model Project Based Learning (PJBL) terhadap kreativitas berfikir siswa pada konsep lingkungan." *Artikel Penelitian*. Universitas Pendidikan Indonesia.