



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT-BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI RAGAM HIAS DALAM SENI RUPA KELAS V SD

**Diandra Nazwa Aulia Ruswandi¹, Sri Mustika Aulia², Halimatussakdiah³,
 Putra Afriadi⁴, Try Wahyu Purnomo⁵**

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Medan

*Email: auliadiandra13@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3163>

Article info:

Submitted: 27/05/25 Accepted: 15/11/25 Published: 30/11/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap (PBL) hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa, khususnya ragam hias di kelas V SDN 105855 Tanjung Morawa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan model PBL dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih rendah dengan rata-rata skor di bawah Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP). Setelah penerapan model PBL, Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen adalah 46,8 dan meningkat menjadi 78,8 pada posttest, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan dari 37,2 menjadi 47,6. Selisih peningkatan hasil belajar yang jauh lebih besar pada kelas eksperimen menunjukkan efektivitas penerapan model PBL. Hal ini juga diperkuat oleh hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa model PBL tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, dan kemampuan kolaboratif siswa selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Hasil Belajar, Seni Rupa, Ragam Hias

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang sengaja dilakukan untuk mentransfer dan mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Hal ini tercermin melalui suasana dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, meliputi kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan pribadi dan sosial. Menurut Surpayanto (2020, h. 16), konsep pendidikan berarti suatu proses pengalaman, karena kehidupan merupakan pertumbuhan, dan pendidikan berfungsi untuk membantu pertumbuhan batin tanpa batasan usia. Proses pertumbuhan adalah penyesuaian diri pada setiap fase dan peningkatan keterampilan dalam perkembangan seseorang. Ia menekankan bahwa pendidikan sejatinya adalah proses pengalaman yang mengarahkan peserta didik pada pertumbuhan batin, agar mereka mampu bertahan hidup di tengah lingkungan dengan berbagai tantangan dan permasalahan tanpa selalu bergantung pada orang lain.

Pendidikan yang dapat mendukung pembangunan di masa depan adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mereka dapat menghadapi dan menyelesaikan masalah kehidupan yang dihadapi. Di era modern ini, kerusakan lingkungan menjadi



masalah baru yang dihadapi oleh generasi muda saat ini dan di masa depan, sehingga mereka perlu dipersiapkan dengan keterampilan untuk mengatasi masalah lingkungan tersebut, menurut Al-Tabany (2014, h. 1). Dalam konteks pendidikan, belajar adalah kegiatan yang sangat mendasar. Belajar adalah salah satu cara untuk merubah perilaku, serta merupakan proses perubahan yang dialami peserta didik untuk memperoleh pengetahuan baru, dari tidak mengetahui menjadi mengetahui.

Pendidikan memainkan peran vital dalam membentuk generasi yang kreatif dan inovatif. Dalam pembelajaran seni rupa, khususnya pada materi Ragam Hias, dibutuhkan pendekatan yang dapat merangsang kreativitas, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran seni rupa di sekolah dasar seringkali masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas individu, yang membuat siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara mendalam dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi di kelas V SD, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada materi Ragam Hias masih tergolong rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi ide, bekerja secara kolaboratif, dan menerapkan konsep yang dipelajari dalam proyek nyata. Selain itu, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep ragam hias karena kurangnya pengalaman langsung dalam membuat karya seni yang bermakna.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model Project-Based Learning (PjBL). Model pembelajaran ini menekankan pada keterlibatan siswa dalam proyek nyata yang mendorong mereka untuk merancang, menciptakan, dan mengevaluasi hasil karya mereka sendiri. PjBL tidak hanya memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan kemandirian dalam proses pembelajaran.

Tantangan lain yang dihadapi adalah kesejahteraan guru yang sering kali belum memadai, baik dari segi gaji maupun kesempatan pelatihan. Guru yang kurang mendapatkan perhatian dalam hal profesionalisme dan kesejahteraannya akan mengalami kesulitan dalam memberikan pendidikan berkualitas. Semua masalah ini memerlukan perhatian yang serius dari pemerintah, masyarakat, dan seluruh pihak terkait untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih inklusif, relevan, dan berkualitas.

Menurut Rosnawati (2020, h. 6), belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh setiap individu, baik secara sadar maupun tidak sadar, yang menyebabkan terjadinya perubahan, seperti dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, dan dari tidak bisa membaca menjadi bisa membaca. Proses ini menunjukkan bahwa belajar bukan sekadar mengingat informasi atau mempelajari keterampilan baru, melainkan juga mencakup perubahan mental dan fisik yang mengarah pada pengetahuan dan kemampuan baru yang sebelumnya tidak dimiliki. Dengan kata lain, setiap individu yang belajar mengalami transformasi dalam kapasitasnya, baik dalam pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Proses belajar juga membentuk cara seseorang berinteraksi dengan dunia di sekitarnya, memperdalam pemahaman mereka tentang kehidupan, dan memperluas pandangan mereka terhadap lingkungan sosial dan budaya. Oleh karena itu, belajar adalah proses yang mendalam dan terus berlanjut, bukan hanya terbatas pada waktu tertentu, tetapi merupakan bagian dari perjalanan hidup yang berlangsung seiring berjalannya waktu.

Pendidikan abad ke-21 mengharuskan adanya inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mereka. Salah satu model pembelajaran yang memenuhi kebutuhan tersebut adalah Project-Based Learning (PjBL), yang fokus pada pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman langsung dalam memahami konsep yang diajarkan (Bell, 2010).

Dalam pembelajaran seni rupa, terutama pada materi Ragam Hias, pendekatan yang praktis dan eksploratif sangat penting agar siswa dapat lebih memahami unsur dan prinsip seni dengan baik. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga terlibat langsung dalam proses penciptaan karya seni. Menurut Thomas (2000), model PjBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berarti.



Selain itu, penelitian ini memiliki relevansi dalam mendukung kebijakan pendidikan nasional, seperti Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berbasis proyek dan eksplorasi siswa dalam memahami materi pelajaran (Kemendikbud, 2022). Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman. Harmer (2007) menyatakan bahwa pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dapat memperdalam pemahaman mereka serta membantu guru untuk mengidentifikasi potensi dan tantangan dalam mengajarkan materi tertentu. Oleh karena itu, penerapan PjBL dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar merupakan langkah yang relevan dan penting untuk diteliti lebih lanjut.

Dengan memperhatikan berbagai faktor tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai efektivitas model Project-Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Ragam Hias dalam Seni Rupa, serta menjadi acuan bagi guru dan praktisi pendidikan dalam merancang metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien.

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar menghadapi berbagai tantangan yang memengaruhi kualitas dan efektivitasnya. Salah satu masalah utama adalah kurangnya pemahaman tentang pentingnya seni rupa dalam kurikulum. Banyak pihak, termasuk guru dan orang tua, yang menganggap seni rupa kurang penting dibandingkan dengan pelajaran lain seperti matematika dan bahasa. Akibatnya, waktu yang dialokasikan untuk seni rupa sering kali terbatas, dan kegiatan seni kurang mendapat perhatian. Selain itu, keterbatasan fasilitas dan sumber daya juga menjadi hambatan. Banyak sekolah dasar, terutama di daerah terpencil, yang tidak memiliki fasilitas atau peralatan yang memadai untuk mendukung pembelajaran seni rupa, seperti ruang seni, alat gambar, cat, dan bahan seni lainnya. Guru seni rupa pun sering kali tidak mendapatkan pelatihan yang cukup, sehingga kesulitan dalam menyampaikan materi secara menarik dan efektif. Selain itu, kurikulum yang terlalu berfokus pada teori dan tugas yang terstruktur sering kali membatasi kebebasan siswa untuk berkreasi. Pembelajaran seni rupa seharusnya memberi kesempatan bagi siswa untuk bereksperimen dan mengembangkan imajinasi mereka, namun sering kali dibatasi oleh tugas-tugas yang kaku. Terakhir, perbedaan minat siswa juga menjadi kendala, karena beberapa siswa mungkin kurang tertarik pada seni rupa, yang dapat menghalangi perkembangan kreativitas mereka.

Pada penelitian ini penulis sendiri memfokuskan kepada seni rupa, khususnya pada materi ragam hias. Karya seni dan kerajinan selalu menjadi cermin budaya dan identitas suatu masyarakat. Dalam konteks ini, ragam hias memiliki peran yang sangat penting, karena motif-motif yang digunakan sering kali mencerminkan nilai-nilai budaya dan sejarah yang melekat pada suatu komunitas. Menurut Suparyanto (2020, h. 1), ragam hias adalah motif dasar yang sering kali diulang dalam suatu karya seni atau kerajinan. Motif ini dapat ditemukan dalam berbagai bentuk, mulai dari tenunan, tulisan pada kain (seperti batik), songket, hingga ukiran atau pahatan pada kayu atau batu. Melalui proses stilisasi, motif-motif tersebut mengalami variasi bentuk yang tak hanya memperkaya estetika, tetapi juga mencerminkan ciri khas budaya tertentu pada masa tertentu. Oleh karena itu, ragam hias bukan hanya menjadi elemen dekoratif, melainkan juga menjadi petunjuk penting yang dapat memberikan wawasan mengenai kehidupan budaya dan sejarah suatu peradaban.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran berfokus pada siswa (*student-centered learning*), yang artinya proses pembelajaran dirancang untuk mengutamakan kebutuhan, minat, dan potensi setiap peserta didik. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kecepatan, gaya belajar, dan minat mereka masing-masing. Siswa diberi kebebasan untuk memilih materi atau topik yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka, sehingga mereka bisa lebih fokus pada bidang yang mereka sukai. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggali pengetahuan lebih mendalam. Sebagai contoh, siswa dapat memilih proyek atau mata pelajaran tertentu yang relevan dengan kehidupan mereka, menjadikan pembelajaran lebih berarti.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 105855 PTPN II Tanjung Morawa yang



dilakukan peneliti kepada guru kelas terdapat masalah peserta didik yang dihadapi pada proses pembelajaran dalam mempelajari materi Ragam Hias. Sebagian peserta didik memiliki hasil belajar yang rendah, artinya nilai yang mereka dapatkan belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Setelah melakukan wawancara kepada guru kelas pada materi ragam hias diketahui bahwa dalam proses pembelajaran ragam hias di kelas V SD Negeri 105855 PTPN II Tanjung Morawa guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran, mereka mengatakan belum pernah menggunakan model pembelajaran Project Based Learning.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 105855 PTPN II Tanjung Morawa pada materi Ragam Hias, proses pembelajaran kelas V belum maksimal, kurang efektif, dan kondusif, banyak peserta didik yang berbicara pada saat guru sedang menjelaskan, peserta didik cenderung pasif saat kegiatan berlangsung, peserta didik dalam menyampaikan pendapatnya, apabila guru tidak menunjuk peserta didik secara langsung maka peserta didik malu bahkan tidak mau bertanya walaupun sebenarnya peserta didik belum memahami materi yang dijelaskan kepada guru.

Sehingga perolehan nilai hasil belajar yang peserta didik dapatkan pun masih tergolong rendah dan belum mencapai kriteria kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang dapat dilihat dari hasil dengan harian peserta didik kelas V SD Negeri 105855 PTPN II Tanjung Morawa sebagai berikut :

Tabel 1 Data Hasil Ulangan Siswa Kelas V SDN 105855 PTPN II Tanjung Morawa, Medan TA 2024/2025

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai KKTP	Jumlah Ketuntasan	Persentase Ketuntasan	Keterangan
VB	24	70	8	40%	Tuntas
		70	16	60%	Tidak Tuntas
VC	25	70	10	45%	Tuntas
		70	15	55%	Tidak Tuntas

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) untuk mata pelajaran Seni Rupa adalah 70. Berdasarkan hasil ujian sumatif yang ada, terlihat bahwa di kelas VB, 8 siswa berhasil mencapai nilai KKTP dengan persentase 40%, sementara 16 siswa belum tuntas dengan persentase 60%. Di kelas VC, 10 siswa mencapai nilai KKTP dengan persentase 45%, dan 15 siswa belum tuntas dengan persentase 55%. Hal ini menunjukkan rendahnya tingkat ketuntasan belajar peserta didik dalam pembelajaran Ragam Hias, yang menjadi masalah bagi guru dalam mengajar Seni Rupa. Dalam konteks ini, pembelajaran masih terpusat pada guru, dan model pembelajaran yang bervariasi belum diterapkan, sehingga siswa menjadi cepat bosan. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berdampak pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih efektif untuk menyampaikan materi Seni Rupa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, perlu diterapkan model yang dapat meningkatkan keaktifan dan efektivitas dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu model yang dapat digunakan adalah Project Based Learning (PjBL), yang terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, keterampilan pemecahan masalah, dan kemampuan mereka dalam mengelola berbagai sumber daya. Model ini juga melatih siswa untuk lebih aktif dalam belajar, mengorganisasi proyek, dan mengelola waktu dengan efektif. Dengan PjBL, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat lebih memahami dan menguasai materi yang diajarkan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen menggunakan desain pretest-posttest control group design. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar siswa pada materi Ragam Hias dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas V SD Negeri 105855 PTPN II Tahun Ajaran 2024/2025.



Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 105855 yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V-B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Project Based Learning, dan kelas V-C sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Jumlah total peserta didik dalam penelitian ini adalah 50 orang.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan Nonequivalent Control Group Design, di mana kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara acak. Rancangan desain ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
K_{Eksperimen}	O₁	X_{Pjbl}	O₂
K_{Kontrol}	O₁	X_{saintifik}	O₂

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini dilakukan melalui empat tahap, yaitu:

1. Persiapan:

Meliputi observasi awal di sekolah, wawancara dengan guru kelas, penyusunan perangkat pembelajaran seperti RPP dan media, serta uji coba dan validasi instrumen penelitian.

2. Pelaksanaan Pretest:

Memberikan tes awal kepada kedua kelompok untuk mengukur pengetahuan awal siswa mengenai materi *Ragam Hias*.

3. Penerapan Model Pembelajaran:

Kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan model *Project Based Learning*, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional.

4. Pelaksanaan Posttest:

Setelah pembelajaran, kedua kelompok diberikan posttest untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi:

Untuk menilai keterlibatan siswa secara afektif dan psikomotorik selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Tes:

Soal pilihan ganda digunakan untuk pretest dan posttest guna mengukur ranah kognitif. Instrumen ini telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda.

3. Wawancara dan Dokumentasi:

Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk mendapatkan tanggapan terhadap pelaksanaan model PjBL. Dokumentasi seperti foto kegiatan dan hasil karya siswa digunakan untuk memperkuat data penelitian.

Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas :

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa terdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan terhadap data pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05.

2. Uji Homogenitas :

Digunakan untuk mengetahui apakah varians antar kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen. Analisis dilakukan menggunakan SPSS 27.

3. Uji Hipotesis:

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project-Based*



Learning dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 105855 PTPN II Tanjung Morawa dengan dua kelas, yaitu kelas V-B sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*, dan kelas V-C sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa materi ragam hias di kelas V.

a. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Sebelum pembelajaran dimulai, diberikan *pretest* guna mengetahui kemampuan awal siswa pada kedua kelas. Hasil rata-rata nilai *pretest* di kelas eksperimen adalah 46,8, sedangkan di kelas kontrol adalah 37,2. Nilai ini menunjukkan bahwa kedua kelas belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70.

Setelah diberikan perlakuan pembelajaran, kelas eksperimen dengan model *Project Based Learning*, dan kelas kontrol tetap menggunakan model pembelajaran konvensional, dilakukan *posttest* untuk mengukur hasil belajar akhir. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen meningkat menjadi 78,8, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 47,6. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih signifikan dibanding kelas kontrol.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan **Shapiro-Wilk Test** melalui aplikasi SPSS versi 22. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan adalah:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data berdistribusi normal,
- Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETES_EKS	.156	25	.118	.947	25	.209
PRETES_KON	.147	25	.169	.942	25	.163

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
POSTES_EKS	.151	25	.147	.941	25	.156
POSTES_KON	.147	25	.169	.942	25	.163

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil di atas, semua nilai signifikansi > 0,05, sehingga data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan **Levene's Test** dengan bantuan SPSS versi 22, untuk mengetahui apakah variansi antar kelompok adalah homogen.. Berikut hasil pengujian:



Statistik	Pretest	Posttest
Levene Statistic	0,115	0,334
Sig.	0,736	0,566
Kesimpulan	Homogen	Homogen

Karena nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variansi data kedua kelompok adalah homogen, baik pada pretest maupun posttest.

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan **Independent Sample T-Test** untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan.

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
HASIL_BELAJAR	.334	.566	8.184	48	.000	31.20000	3.81226	23.53494	38.86506	
Equal variances assumed			8.184	47.780	.000	31.20000	3.81226	23.53402	38.86598	
	Equal variances not assumed									

Interpretasi:

- Nilai signifikansi Levene's Test sebesar $0,566 > 0,05$, maka digunakan baris equal variances assumed.
- Nilai Sig. (2-tailed) pada uji t sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- Mean Difference sebesar 31,20, menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi 31,2 poin dibanding kelas kontrol.
- Selang kepercayaan 95% terhadap perbedaan rata-rata hasil belajar berada antara 23,53494 hingga 38,86506, dan tidak mencakup angka nol, yang semakin menguatkan bahwa perbedaan ini signifikan

Berdasarkan hasil uji t , diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti $< 0,05$. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa materi ragam hias di kelas V SD Negeri 105855 PTPN II Tanjung Morawa.

Pembahasan

Model pembelajaran adalah suatu pendekatan atau rancangan umum yang digunakan dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Pendekatan ini melibatkan serangkaian langkah, strategi, dan metode yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, serta mengembangkan keterampilan dan kompetensi yang diinginkan. Fokus utama model



pembelajaran adalah pada cara-cara yang digunakan oleh guru untuk mengatur pengalaman belajar yang efektif dan efisien bagi siswa.

Model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar, karena dapat menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, serta mendukung perkembangan sosial dan kreativitas mereka. Jika model pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan materi yang diajarkan, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran Project-Based Learning (PBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi ragam hias kelas V SD. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 46,8, yang meningkat menjadi 78,8 pada posttest. Sementara itu, nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 37,2 dan hanya meningkat menjadi 47,6 pada posttest. Peningkatan yang jauh lebih besar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan model PBL mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi secara signifikan dibandingkan model pembelajaran konvensional.

Untuk menguji perbedaan tersebut secara statistik, digunakan uji independent sample t-test. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000, lebih kecil dari 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Nilai mean difference sebesar 31,2 dengan interval kepercayaan 95% berada pada rentang 23,53 hingga 38,86, memperkuat kesimpulan bahwa model PBL memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Secara teoritis, temuan ini mendukung pandangan Strobel dan van Barneveld (2012), serta Thomas dan Mergendoller (2015), yang menyatakan bahwa PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui keterlibatan aktif dalam proyek nyata. Dalam konteks materi ragam hias, siswa tidak hanya belajar mengenali dan memahami jenis-jenis motif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses penciptaan karya seni. Ini menjadikan pembelajaran lebih aplikatif, bermakna, dan menyenangkan.

Selain peningkatan dari segi kognitif, penerapan PBL juga terlihat berdampak positif terhadap aspek afektif dan psikomotorik siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam diskusi kelompok, pengambilan keputusan, serta pengerjaan proyek secara kolaboratif. Kurinasih dan Sani (2014) menyebutkan bahwa PBL mendorong siswa untuk mengembangkan sikap tanggung jawab, kemampuan komunikasi, serta kerjasama tim, yang merupakan bagian dari kompetensi abad ke-21.

Namun, penerapan PBL juga tidak lepas dari tantangan. Kegiatan proyek memerlukan alokasi waktu yang cukup panjang, perencanaan matang, serta ketersediaan media dan bahan yang memadai. Peran guru sebagai fasilitator menjadi sangat penting untuk mengarahkan siswa tanpa terlalu mendominasi proses pembelajaran. Abidin (2016) menegaskan bahwa keberhasilan model ini sangat bergantung pada kesiapan guru dan lingkungan belajar yang mendukung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Project-Based Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD pada materi ragam hias. Efektivitas ini tercermin dari peningkatan nilai posttest yang signifikan secara statistik serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, model ini layak untuk dijadikan strategi pembelajaran alternatif dalam mata pelajaran seni rupa, karena tidak hanya menumbuhkan pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan praktis, sosial, dan kreatif yang penting dalam pembelajaran abad ke-21.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project-Based Learning* (PBL) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD pada materi ragam hias dalam seni rupa. Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen adalah 46,8 dan meningkat menjadi 78,8 pada posttest, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan dari 37,2 menjadi 47,6.



Selisih peningkatan hasil belajar yang jauh lebih besar pada kelas eksperimen menunjukkan efektivitas penerapan model PBL. Hal ini juga diperkuat oleh hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa model PBL tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, dan kemampuan kolaboratif siswa selama proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ersandy, M. E. K. B., Maryani, A., Chotimah, S., Theodoridis, T., Kraemer, J., \ Kholiyah, A. S., Maryani, K., & Atikah, C. (2023). Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Program Studi PGRA*, 9(1), 141–149.
- Hakiki, F. N., Pambudi, D. S., Kurniati, D., Saputri, A., Hariyani, S., Rahaju, R., Nahdiya, N. A., Usodo, B., Prodi, M., Matematika, P., Prodi, D., Matematika, P., Pamungkas, I., Zubaidah, ... Harnila. (2018). Analisis tipe keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika ditinjau dari big five personality. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(3), 2579
- Minat Mahasiswa Menjadi Guru (Studi Pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Angkatan 2010 FPEB UPI). *Implementation Science*.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Rusmono. (2017). Hasil belajar Bab II. Paper Knowledge . *Toward a Media History of Documents*, 6–24.
- Santosa, T. (2020). *Seni Rupa dan Estetika: Perspektif Sosial dan Budaya*. Surabaya: Penerbit Sumber Ilmu.
- Septiani, D. H. (2014). Pengaruh Program Pengalaman Lapangan (PPL) Terhadap
- Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2), 48–70.
- Wahid, A. (2015). *Seni Rupa dan Perkembangannya di Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Andi.