

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SBdP MATERI MEMBUAT
SOUVENIR DENGAN TEKNIK ANYAMAN SISWA KELAS V
SDN 013 MARANGKAYU**

Muhammad Ari Sulianto¹, Muhlis², Usfandy³, Muh Ramli⁴, Sukriadi⁵
^{1,2,3,4,5} PGSD FKIP Universitas Mulawarman

¹muhammadari070902@gmail.com, ²muhlis@fkip.unmul.ac.id,

³usfandi.haryaka@fkip.unmul.ac.id, ⁴m.ramli@fkip.unmul.ac.id,

⁵sukriadi@fkip.unmul.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the decline in learning outcomes of 5th-grade students at SD Negeri 013 Marangkayu in SBdP learning. Based on the problem formulation above, the objective of this research is "to determine the effect of the project-based learning model on students' learning outcomes in the SBdP subject, specifically in making souvenirs using weaving techniques for 5th-grade students at SDN 013 Marangkayu." This type of research is descriptive with a quantitative approach. The subjects of the research consist of 40 students from classes V-A and V-B at SDN 013 Marangkayu. Data collection techniques include observation, interviews, tests, and documentation. The research instruments include a test sheet to measure students' knowledge and an interview sheet. Instrument testing includes validity and reliability tests. Data analysis techniques include normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The results of this research include: (1) The pretest was conducted over 2 days at SDN 013 Marangkayu, (2) The posttest was conducted in 1 day in both the experimental and conventional classes, (3) The pretest and posttest results in the control and experimental classes showed that the average score was higher in the experimental class, which was 57-60 compared to the control class, which was 51-75.

Keywords: *learning outcomes, arts and crafts (SBdP), project based learning*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh menurunnya hasil belajar dari peserta didik kelas V SD Negeri 013 Marangkayu dalam pembelajaran SBdP. Berdasarkan rumus masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah "untuk mengetahui Pengaruh Model *project based learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata Pelajaran SBdP Materi Membuat Souvenir dengan teknik anyaman pada Siswa Kelas V SDN 013 Marangkayu". Jenis penelitian penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian terdiri dari dari 40 peserta didik kelas V- A dan B di SDN 013 Marangkayu. Teknik

pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, Teknik tes, serta dokumentasi. Instrumen penelitian mencakup lembar tes mengukur pengetahuan siswa, serta instrumen lembar wawancara. Uji Instrumen meliputi uji validitas serta uji realibilitas. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Hasil penelitian ini meliputi: (1) Pelaksanaan *pretest* dilakukan selama 2 hari di SDN 013 Marangkayu, (2) Pelaksanaan *Posttest* dilakukan selama 1 hari di dalam kelas eksperimen dan kelas konvensional, (3) Pelaksanaan *pretest* dan *posttes* di kelas kontrol dan eksperimen di ketahui bahwa rata-rata nilai lebih unggul di kelas eksperimen yaitu 51-75 dan eksperimen 57- 60.

Kata Kunci : hasil belajar, seni budaya dan prakarya (SBdP), *project based learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 adalah usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri secara optimal. Pendidikan bukan hanya bertujuan mencetak individu yang memiliki kemampuan akademik tinggi, tetapi juga mengembangkan aspek emosional dan keterampilan sosial, terutama di tingkat Sekolah Dasar. Di sisi lain, pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) telah menjadi bagian integral dalam kurikulum merdeka, yang tidak hanya mendidik dari sisi pengetahuan tetapi juga membantu siswa mengembangkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, serta keterampilan kolaborasi. Namun di SDN 013 Marangkayu,

masih ditemukan siswa dengan daya imajinasi rendah serta minat yang kurang pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Pengamatan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa pasif dalam kegiatan belajar dan kurang termotivasi untuk berkarya.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) diyakini dapat mengatasi kendala tersebut. Model *Project Based Learning* adalah pendekatan yang melibatkan siswa dalam proyek nyata dan terstruktur, menuntut kerja sama tim, serta memungkinkan siswa untuk menciptakan produk-produk kreatif, seperti proyek seni yang relevan dengan kehidupan mereka. Penggunaan model *Project Based*

Learning pada pembelajaran SBdP di SD memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Melalui , siswa dapat mengalami proses belajar secara langsung dan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan. Sejalan dengan tujuan pendidikan yang dinyatakan oleh Ki Hajar Dewantara, yaitu pendidikan yang mendorong kebebasan secara belajar mandiri dan kreatif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBdP, khususnya dalam materi membuat souvenir dengan teknik anyaman. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi siswa, model *Project Based Learning* dapat membantu mereka mengembangkan kreativitas dan antusiasme dalam belajar. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam memilih metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Sekolah dapat menggunakan hasil penelitian sebagai bahan evaluasi dan

kebijakan pengembangan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka yang adaptif. Sedangkan bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan studi lanjutan terkait penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam berbagai konteks pembelajar.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini fokus pada efektivitas model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP. Mengingat bahwa model *Project Based Learning* menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, penelitian ini bertujuan untuk menjawab apakah pendekatan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek keterampilan dan pemahaman materi seni budaya, serta mendorong minat mereka terhadap pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan pelaksanaan model pembelajaran

Project Based Learning dalam pembelajaran SBdP di sekolah dasar. Sugiyono, (2022:9-10) memaparkan metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau enterpretif, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan membuat hipotesis.

Abdussamad, (2021:30) memaparkan penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami. Penelitian kualitatif sifatnya mendasar dan naturalistis atau bersifat kealamian, serta tidak bisa dilakukan di laboratorium, melainkan di lapangan. Setelah mempertimbangkan berbagai pandangan dari para ahli tentang penelitian kualitatif, penulis dapat menyimpulkan bahwa penelitian

kuantitatif dapat dilakukan untuk mendeskripsikan kegiatan pembelajaran model *Project Based Learning* teknik pada pembelajaran SBdPdi kelas V SDN 013 Samarinda Ulu.

Penelitian ini dilakukan di SDN 013 Marangkayu dengan subjek penelitian sebanyak 20 peserta didik kelas V-A dan 20 peserta didik kelas V-B. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen berupa Teknik observasi peserta didik, lembar wawancara, Teknik tes, dan dokumentasi.

Untuk mengetahui bagaimana perencanaan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar. Dilakukan observasi, tes dan wawancara untuk mengetahui hasil pembelajaran didalam kelas. Setelah tahap perencanaan selesai, dilakukan tahap pelaksanaan pembelajaran model *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada tahap ini, observasi dilakukan terhadap hasil karya peserta didik. saat tahap pelaksanaan. Tahap ini berlangsung selama dua hari, yaitu pada tanggal 22 Agustus 2024 hingga 23 Agustus 2024.

Setelah melaksanakan model pembelajaran *Project Based Learning*, tahap berikutnya adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini, dilakukan penilaian terhadap hasil karya peserta didik serta evaluasi terhadap media yang digunakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

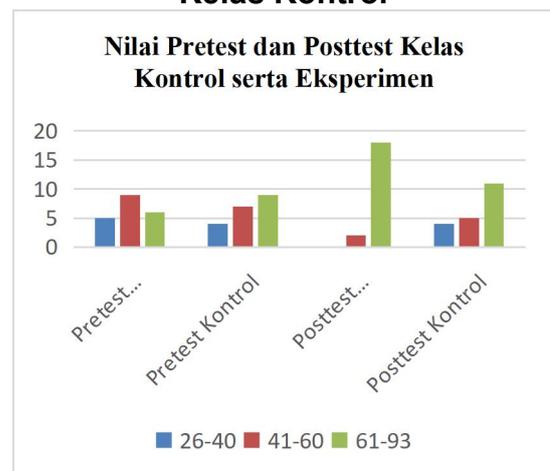
Penelitian ini dilakukan di kelas V Negeri 013 Marangkayu dengan jumlah sampel 40 orang. Sampel ini terbagi atas dua kelas V A sebanyak 20 orang dan Kelas V B sebanyak 20 orang. Data utama yang digunakan sebagai bahan penelitian di sekolah ini diambil dari hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* yang diberikan materi muatan SBdP, yaitu Membuat Souvenir dengan Teknik Anyaman. Sebelum *pretest* dan *posttest* ini diberikan, peneliti telah menguji kelayakan instrumen pembelajaran. Uji yang dilakukan yaitu uji validitas, uji reliabilitas.

Uji validitas dalam penelitian ini digunakan untuk memvalidasi instrumen soal pilihan ganda keterampilan berpikir kreatif siswa dengan jumlah 20 soal *pretest* dan *posttest*. Teknik uji validitas instrument dalam penelitian ini

menggunakan *korelasi Product moment*. Berdasarkan hasil uji validitas, terdapat 15 soal yang dinyatakan memenuhi kriteria, sehingga dikatakan valid. Pada uji reliabilitas, nilai *Alpha Cronbach* pada soal esai menyentuh angka 0.740 yang menunjukkan bahwa reliabilitas instrumen tes pilihan ganda tersebut memiliki kriteria tinggi.

1. Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen Serta kelas Kontrol

Tabel 1 Hasil Nilai *Pretes* dan *Postes* kelas Eksperimen serta Kelas Kontrol



Grafik 1 Nilai Pretest dan Posttest kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Berdasarkan gambar grafik di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal materi Membuat Souvenir dengan teknik anyaman masih tergolong sedang. Hal ini dibuktikan dengan nilai akhir siswa yang dominan pada interval 41-60,

artinya siswa masih belum dapat menjawab beberapa soal yang diberikan dengan tepat. Pada kelas eksperimen, banyak siswa yang mendapatkan nilai *Pretest* pada interval 27-40 sebanyak orang 5, sedangkan untuk kelas kontrol sebanyak 4 orang. Siswa kelas eksperimen yang mendapatkan nilai pada interval 41-60 sebanyak 9 orang dan pada kelas kontrol sebanyak 7 orang. Untuk interval nilai *Pretest* 61-93 pada kelas eksperimen terdapat sebanyak 6 orang, sedangkan kelas kontrol sebanyak 9 orang. Pada *Pretest* ini, kelas kontrol lebih unggul dibandingkan dengan kelas eksperimen dengan rata-rata nilai kelas kontrol 57 dan rata-rata nilai kelas eksperimen 51.

Pada *Posttest* dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang mencolok antara nilai *Posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan jumlah siswa yang meraih nilai di interval 61-93. Hal ini artinya, mereka dapat mengerjakan soal SBdP materi Membuat Souvenir dengan teknik anyaman dengan lebih baik dari pada sebelumnya. Dari data yang diperoleh, terdapat 4 siswa dari kelas kontrol yang mendapat nilai posttes

pada interval 26-40. Lalu, pada interval nilai 41-60 terdapat 2 siswa dari kelas eksperimen dan 5 siswa kelas kontrol, Sedangkan pada interval 61-93 terdapat 18 siswa kelas eksperimen dan 11 siswa kelas kontrol. Pada hasil *Posttest* ini kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 75 dan rata-rata kelas kontrol adalah 60.

2. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Shapiro-Wilk*, dimana jika nilai signifikansi > 0.05, maka data terdistribusi normal dan jika nilai signifikansi < 0.05, maka data tidak terdistribusi normal. Berdasarkan hasil nilai *pretest* serta *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diuji menggunakan SPSS, didapatkanlah data sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Sig.	0,156	0,523	0,256	0,194
Keputusan	Data terdistribusi normal	Data terdistribusi normal	Data terdistribusi normal	Data terdistribusi normal
Uji <i>Shapir</i>	Sig. > 0,05 maka data dikatakan normal			

o-Wilk
 (Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2024)

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, dapat diketahui bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal dengan dibuktikan nilai signifikansi > 0.05. Sedangkan untuk kelas kontrol, data hasil *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi > 0.05. Karena terdapat data yang memenuhi kriteria, maka hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas kontrol serta kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal.

3. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Levene, dimana jika nilai signifikansi > 0.05, maka data homogen dan jika nilai signifikansi < 0.05, maka data tidak homogen. Berdasarkan hasil nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkanlah data sebagai berikut:

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	<i>Pretest dan Posttest</i>
Sig.	0,052
<i>Uji Levene's</i>	Sig. > 0,05 maka H_0 diterima
Keputusan	Data homogen

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2024)

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas di atas, dapat diketahui bahwa data hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi > 0.05. Karena data memenuhi kriteria, maka hasil uji homogenitas *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol serta kelas eksperimen dinyatakan homogen.

4. Hasil Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah menguji hipotesis atau dugaan sementara yang telah dibuat. Karena pada hasil penelitian ini data berdistribusi normal dan bersifat tidak homogen, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji parametrik yakni Uji *independent t-test*. Berdasarkan hasil nilai *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diuji menggunakan SPSS, didapatkanlah data sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis

No	Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	N	20	20
2	Rata-Rata Nilai PostTest	60	75
3	Nilai.Sig. (2-tailed)	0,000	
Kesimpulan		H_a diterima H_0 ditolak	

Keputusan	Terdapat pengaruh model <i>Project Based Learning</i> pada materi Membuat Souvenir dengan Teknik Anyaman terhadap hasil belajar siswa
------------------	---

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2024)

Tabel 4 menunjukkan bahwa data *posttest* memiliki Sig. (2- tailed) yang lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,000 maka H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh model *Project Based Learning* pada materi Membuat Souvenir dengan Teknik Anyaman terhadap hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

5. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dalam penelitian ini menggunakan uji n-gain score, digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen dengan nilai *posttest* kelompok kontrol melalui uji *independent sample t-test*. Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat diketahui dengan mencari besar n-gain. Rata-rata n-gain pada kedua kelompok tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Rata-rata N-Gain

	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
N-gain	0,05	0,37
Keterangan	Rendah	Sedang

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2024)

Berdasarkan hasil perhitungan uji n-gain score menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) n-gain score untuk kelas eksperimen adalah 0,37 termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan hasil perhitungan uji n-gain score menunjukkan nilai rata-rata (mean) n-gain untuk kelas kontrol adalah 0,05 dalam kategori rendah. Maka disimpulkan bahwa penggunaan model *project based learning* masih sedang dalam meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran SBdP materi membuat souvenir dengan teknik anyaman pada siswa kelas V SDN 013 Marangkayu tahun pembelajaran 2024/2025, sementara penggunaan metode konvensional learning masuk dalam kategori rendah untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran SBdP materi membuat souvenir dengan teknik anyaman pada siswa kelas V SDN 013 Marangkayu tahun pembelajaran 2024/2025.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian dari pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent t-Test*, menunjukkan bahwa nilai signifikannya kurang dari 0,05 yaitu $\text{Sig.}(0,000) < 0,05$ sehingga H_0 ditolak, maka H_1 di terima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *project based learning* pada materi membuat Souvenir dengan teknik anyaman terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 013 Marangkayu tahun pembelajaran 2024/2025. Model pembelajaran *project based learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran Project Based Learning terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan n-gain 0,37 dan masuk dalam kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Khaleda, I., & Maula, L. H. (2021). Analisis Peran Guru Dalam Pembelajaran Daring Sbdp Di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1490. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8440>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Hadi, S., Nurbayani, E., & Iranti, R. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning pada mata pelajaran SBdp. *Borneo Journal of Islamic Education*, 259.
- Magdalena, R., & Krisanti, M. A. (2019). Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode. 16(April), 35–48.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Mayar. (2022). Analisis Pembelajaran SBdP menggunakan Model *project based learning* terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11082–11088.
- Mira Shodiqoh. M Mansyur. (2022). Reaktualisasi Model *project based learning* Model Dalam Pembelajaran Pembelajaran Bahasa Arab. *Tanfidziya: Journal of Arabic Education*, 1(03), 144–155. <https://doi.org/10.36420/tanfidziya.v1i03.134>
- Mukaddas, A. B. (2021). Unsur-unsur Seni Rupa dalam Pertunjukan Wayang Kulit Purwa. *Balo Lipa:*

- Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1–9.
- Ovartadara, M., Firman, & Desyandri. (2023). Penerapan Model *project based learning* Dalam Meningkatkan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2667–2678. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.579>
- Rasyd, M. A., Nurhasanah, A., & Sari, M. Z. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *project based learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 67–75. <https://doi.org/10.56393/melior.v3i2.1829>
- Shilfia Iraqi, H., Sri Lena, M., & Febriyasni, S. (n.d.). *Analisis Faktor Penghambat Guru Dalam Pembelajaran SBdP Pada Kelas 5 SD*. 157–163.
- SRI Wahyuningtyas. (2017). Pengaruh model PJBL (*project based learning*) terhadap hasil belajar SBdP materi kerajinan tangan dari tulang daun Siswa Kelas IV SDN Jepang 05 Kudus. *Jurnal Pendidikan*, 1(3), 75.
- Usman, H., Raihan, S., Arisya, W., & Abstrak, A. I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *project based learning* Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif. *NSJ: Nubin Smart Journal*, 2(3), 215–228.
- Yulia Marni, Desyandri, & Farida Mayar. (2023). Mengoptimalkan Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar: Strategi Dan Praktek Terbaik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2658–2667. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.950>