

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING
BERBANTU MEDIA GAMBAR PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS 2 MIS MUSLIMAT NU
KOTA PALANGKA RAYA**

Uswatun Hasanah¹, Rahmad², Sri Normuliati³

¹²³PGMI FTIK UIN Palangka Raya

¹uswa0004@gmail.com

²rahmad@uin-palangkaraya.ac.id

³sri.normuliati@uin-palangkaraya.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the visual arts subject, particularly in the material on drawing decorative patterns in Class II at MIS Muslimat NU Palangka Raya City, which is caused by the use of conventional teaching methods that do not actively engage students. Therefore, a more innovative and participatory learning model is needed, such as Project Based Learning (PjBL) assisted by visual media, utilizing simple materials such as turmeric and detergent as coloring media. This study aims to determine the effectiveness of the Project Based Learning model assisted by visual media in improving students' learning outcomes in the visual arts subject. The research method used is quantitative with a pre-experimental type using a one-group pretest-posttest design. The research subjects were 28 students, with data collection techniques including tests, observations, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive statistics, the Shapiro–Wilk normality test, paired sample t-test, and N-Gain test. The results of the study showed that the implementation of learning was very good with teacher performance categorized as very good and student activity categorized as good. The average learning outcomes increased from 43.93 in the pretest to 87.50 in the posttest. The t-test results showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant increase in learning outcomes after the treatment. In addition, the average N-Gain score of 0.7522, categorized as high, and the percentage of 75.22% indicate that the applied learning model is effective in improving students' learning outcomes. Thus, the Project-Based Learning model assisted with visual media is proven to be effective and is recommended as an alternative learning approach to enhance elementary school students' art learning outcomes.

Keywords: Project Based Learning (PjBL), Learning Outcomes, Fine Arts

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa khususnya materi menggambar pola ragam hias di kelas II MIS Muslimat NU Kota Palangka Raya yang disebabkan oleh penggunaan metode

pembelajaran yang masih konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif, seperti *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media gambar dengan pemanfaatan bahan sederhana berupa kunyit dan detergen sebagai media pewarna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *Project Based Learning* berbantu media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimen* menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa, dengan teknik pengumpulan data melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji t sampel berpasangan, serta uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berjalan sangat baik dengan kinerja guru kategori sangat baik dan aktivitas siswa kategori baik. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 43,93 pada *pretest* menjadi 87,50 pada *posttest*. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat peningkatan signifikan hasil belajar setelah perlakuan. Selain itu, nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,7522 dengan kategori tinggi dan persentase 75,22% menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, model *Project Based Learning* berbantu media gambar terbukti efektif dan layak direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Project Based Learning* (PjBL), Hasil Belajar, Seni Rupa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara intelektual, emosional, sosial, dan spiritual, serta membentuk kepribadian dan nilai-nilai yang mendukung kehidupan bermasyarakat. Proses pembelajaran yaitu adanya interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk meraih tujuan pembelajaran yang diinginkan (Maulida et al., 2025). Salah satu bidang pendidikan yang berperan

dalam membentuk generasi kreatif dan berbudaya adalah pendidikan seni. Pendidikan seni di Indonesia berkontribusi dalam membentuk generasi yang kreatif, berbudaya, serta peduli terhadap seni dan budaya lokal maupun global (Awalini et al., 2023). Dalam kurikulum Pendidikan, seni rupa merupakan elemen dari pembelajaran SBdP atau Seni Budaya dan Prakarya yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar (Hasanah et al., 2025). Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar tidak hanya berfungsi sebagai

sarana ekspresi kreatif, tetapi juga sebagai media pengembangan kreativitas, imajinasi, dan kepekaan estetika siswa (Nubakti, 2025).

Seni rupa dipandang sebagai pendekatan berbasis budaya yang mampu membentuk manusia secara utuh serta mengembangkan kemampuan ekspresi visual dan pemahaman estetika siswa (Afifah et al., 2023). Dengan demikian, pembelajaran seni rupa berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas, karakter, serta apresiasi terhadap seni dan budaya. Namun, pembelajaran seni rupa di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Hasil observasi awal di kelas II MIS Muslimat NU Kota Palangka Raya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi menggambar pola ragam hias masih rendah. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga diperlukan model pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Pembelajaran seni seharusnya mampu meningkatkan kreativitas dan potensi siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses berkarya (Aprillia et al., 2020).

Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model ini memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pengerjaan proyek nyata yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan, dan hasil belajar (Miftah et al., 2024). Selain model pembelajaran, penggunaan media gambar sebagai pendukung pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Media gambar dapat membantu siswa memahami konsep seni rupa secara visual dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Wora et al., 2023). Dalam penelitian ini, media gambar yang digunakan berupa pola ragam hias yang sesuai dengan materi seni rupa kelas II. Pola ragam hias merupakan karya seni dua dimensi yang menampilkan pengulangan motif yang terinspirasi dari alam, tumbuhan, hewan, maupun bentuk geometris, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep pola dan komposisi secara konkret.

Pembelajaran seni rupa dalam penelitian ini dilaksanakan melalui

kegiatan menggambar pola ragam hias menggunakan bahan sederhana, yaitu kunyit dan detergen, sebagai media pewarna. Proses menggambar dimulai dengan membuat sketsa pola ragam hias pada kertas gambar berdasarkan media gambar yang disediakan. Selanjutnya, siswa mewarnai pola menggunakan larutan kunyit yang dicampur air sebagai pewarna alami berwarna kuning. Detergen digunakan untuk menghasilkan variasi warna, efek gradasi, dan tekstur pada gambar, sehingga karya menjadi lebih menarik. Penggunaan bahan alami dan sederhana ini bertujuan mengenalkan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai media berkarya sekaligus meningkatkan kreativitas dan pengalaman belajar siswa.

Dengan penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media gambar serta penggunaan kunyit dan detergen sebagai media pewarna, siswa diharapkan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, mengembangkan kreativitas, dan menghasilkan karya seni yang bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model *Project Based Learning* berbantuan media gambar

pada mata pelajaran seni rupa dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 MIS Muslimat NU Kota Palangka Raya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimen* dan desain *one group pretest-posttest*. Penelitian bertujuan mengetahui efektivitas model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 2 pada mata pelajaran Seni Rupa di MIS Muslimat NU Kota Palangka Raya. Subjek penelitian adalah siswa kelas 2 A yang berjumlah 28 orang dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dari total populasi 83 siswa kelas 2. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen utama berupa tes pilihan ganda (*pretest-posttest*) untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model PjBL. Instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dan keterlibatan siswa, sedangkan dokumentasi berupa foto kegiatan, modul ajar, dan Alur Tujuan Pembelajaran sebagai data pendukung. Analisis data dilakukan

secara kuantitatif menggunakan bantuan SPSS 26 meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas (*Shapiro-Wilk*), dan statistik deskriptif. Uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Project Based Learning*. Hipotesis pada penelitian ini yaitu :

H_a : Penggunaan model *Project Based Learning* berbantu media gambar efektif terhadap hasil belajar siswa.

H_0 : Penggunaan model *Project Based Learning* berbantu media gambar tidak efektif terhadap hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pertemuan ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pada mata pelajaran seni rupa dengan mengikuti langkah-langkah pembelajaran di modul ajar. Tujuan observasi ini untuk melihat pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbantu media gambar pada mata pelajaran seni

rupa di kelas 2 MIS Muslimat NU Kota Palangka Raya. Peneliti menggunakan instrumen lembar observasi dan memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi

Pengamatan	Aspek	Skor yang diperoleh	Nilai	Kategori
Observer 1	Guru	27	90	Sangat Baik
	Siswa	26	86,66	Baik
Observer 2	Guru	28	93,33	Sangat Baik
	Siswa	26	86,66	Baik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh dua orang observer terhadap aspek guru dan siswa, diperoleh data sebagaimana disajikan pada Tabel hasil pengamatan. Penilaian dilakukan dengan menghitung skor yang diperoleh, kemudian dikonversi menjadi nilai dan kategori. Pada aspek guru, hasil observasi menunjukkan bahwa Observer 1 memberikan skor 27 dengan nilai 90 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Sementara itu, Observer 2 memberikan skor 28 dengan nilai 93,33 yang juga berada pada kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran

oleh guru telah memenuhi kriteria yang sangat baik dan konsisten menurut kedua observer. Pada aspek siswa, Observer 1 dan Observer 2 sama-sama memberikan skor 26 dengan nilai 86,66 yang termasuk dalam kategori Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berada pada kategori baik dan relatif konsisten berdasarkan penilaian kedua observer. Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berjalan dengan kualitas yang baik hingga sangat baik, baik dari segi kinerja guru maupun aktivitas siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek guru memperoleh kategori Sangat Baik dari kedua observer. Hal ini mengindikasikan bahwa guru mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, seperti penguasaan materi, pengelolaan kelas, penggunaan strategi pembelajaran, serta interaksi dengan siswa. Konsistensi nilai yang diperoleh dari kedua observer juga menunjukkan bahwa kinerja guru dinilai objektif dan stabil. Sementara itu, aspek siswa memperoleh kategori

Baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah terlibat secara aktif dalam pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa indikator yang dapat ditingkatkan, seperti partisipasi dalam diskusi, keberanian bertanya, atau kemandirian dalam menyelesaikan tugas. Oleh sebab itu, diharapkan bahwa pengajar bisa menambahkan strategi pemberian motivasi, seperti menyampaikan sanjungan, atau membagikan cerita yang menginspirasi sehubungan dengan materi, sehingga siswa tetap termotivasi dan aktif berpartisipasi selama proses belajar (Jannah et al., 2025). Nilai yang sama dari kedua observer memperkuat bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berjalan cukup optimal dan konsisten. Perbedaan kategori antara aspek guru dan siswa menunjukkan bahwa meskipun pelaksanaan pembelajaran oleh guru sudah sangat baik, peningkatan pada aktivitas siswa masih perlu dilakukan agar hasil pembelajaran menjadi lebih optimal. Guru dapat memberikan stimulus tambahan berupa variasi metode, media pembelajaran yang lebih menarik, atau pemberian motivasi agar siswa lebih aktif berpartisipasi. Dengan demikian, hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah terlaksana dengan baik, namun masih terdapat ruang untuk perbaikan khususnya pada aspek keaktifan siswa agar kualitas pembelajaran semakin meningkat.

Dokumentasi kegiatan pembelajaran ini disajikan sebagai bukti pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek yang telah dilakukan, mulai dari tahap penyampaian materi, penjelasan alat dan bahan, pemaparan langkah-langkah pembuatan, hingga proses pengerjaan dan pewarnaan karya oleh siswa. Melalui dokumentasi ini, terlihat keterlibatan aktif, kerja sama, serta antusiasme siswa dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan. Hasil akhir proyek yang ditampilkan merupakan wujud pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan sekaligus menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dan terarah.



Gabar 1 Menjelaskan Materi



Gabar 2 Alat dan Bahan



Gabar 3 Pembuatan Pola



Gambar 4 Proses Pewarnaan



Gambar 5 Hasil Tugas Proyek siswa

Penelitian ini berupaya mendeskripsikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa di MIS

Muslimat NU kota Palangka Raya. Hasil belajar siswa diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelas 2A. Untuk mendapatkan gambaran umum mengenai kondisi data dan perubahan skor pada kelas 2A, dilakukan analisis statistik deskriptif terhadap skor-skor yang telah dikumpulkan, sebagaimana disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Deskripsi	Jumlah	Selisih	Minimal	Maksimal	Rata-Rata	Std. Deviasi
Pretest	28	40	20	60	43.93	11.969
Posttest	28	30	70	100	87.50	10.046
Valid N (listwise)	28					

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif pada tabel hasil uji statistik deskriptif, diketahui bahwa jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 28 peserta. Data diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Pada *pretest*, nilai minimum yang diperoleh peserta adalah 20 dan nilai maksimum sebesar 60, dengan selisih nilai sebesar 40. Nilai rata-rata *pretest* menunjukkan angka 43,93 dengan

standar deviasi 11,969, yang mengindikasikan bahwa kemampuan awal peserta masih relatif rendah dan variasi nilai antar peserta cukup besar. Sementara itu, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai minimum meningkat menjadi 70 dan nilai maksimum mencapai 100, dengan selisih nilai sebesar 30. Rata-rata nilai *posttest* tercatat sebesar 87,50 dengan standar deviasi 10,046. Hal ini menunjukkan bahwa setelah perlakuan diberikan, hasil belajar peserta mengalami peningkatan yang cukup tinggi dan penyebaran nilai menjadi lebih homogen dibandingkan dengan *pretest*. Secara keseluruhan, perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta sebesar 43,57 poin, yang mengindikasikan bahwa perlakuan yang diterapkan dalam penelitian ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang jelas antara sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Nilai rata-rata *pretest* yang berada pada kategori rendah mengindikasikan bahwa kemampuan awal peserta didik

masih terbatas. Kondisi ini wajar mengingat peserta belum mendapatkan perlakuan atau intervensi pembelajaran yang dirancang dalam penelitian. Setelah perlakuan diberikan, nilai rata-rata *posttest* meningkat secara signifikan menjadi 87,50. Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi atau model pembelajaran *Project Based Learning* yang diterapkan mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, meningkatnya nilai minimum pada *posttest* menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta mengalami peningkatan kemampuan, tidak hanya peserta dengan kemampuan tinggi saja. Penurunan nilai standar deviasi dari 11,969 pada *pretest* menjadi 10,046 pada *posttest* juga menunjukkan bahwa hasil belajar peserta menjadi lebih merata. Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan tidak hanya efektif bagi sebagian peserta, tetapi dapat diterima dan memberikan manfaat secara menyeluruh. Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diterapkan dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan model atau media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar peserta didik.

Sebelum melakukan uji hipotesis utama menggunakan *paired sample t-test* untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa akibat penerapan model *Project Based Learning*, perlu dilakukan uji prasyarat statistik. Uji prasyarat ini meliputi uji normalitas data untuk memastikan data berdistribusi normal (Supriadi, 2021). Uji ini wajib dipenuhi agar hasil *T-Test* dapat dipertanggung jawabkan secara parametrik.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

<i>Shapiro-Wilk</i>			
	Statistik	df	Sig.
Pretest	960	28	343
Posttest	944	28	143

Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji *Shapiro–Wilk*, mengingat jumlah sampel kurang dari 50 responden. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal sebagai prasyarat

analisis statistik lanjutan. Berdasarkan Tabel hasil uji normalitas, hasil uji *Shapiro–Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk data *pretest* sebesar 0,343 dan untuk data *posttest* sebesar 0,143. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (Sig. > 0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, sehingga memenuhi asumsi normalitas dan layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa distribusi data hasil belajar peserta didik, baik pada *pretest* maupun *posttest*, berada dalam kondisi normal. Hal ini mengindikasikan bahwa data yang diperoleh merepresentasikan populasi secara proporsional dan tidak mengalami penyimpangan distribusi yang signifikan. Distribusi data yang normal merupakan salah satu syarat penting dalam penggunaan uji statistik parametrik, seperti uji *paired sample t-test*. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas ini, maka analisis lanjutan yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan atau peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilakukan secara sah

dan hasilnya dapat dipercaya. Selain itu, normalnya distribusi data *posttest* juga menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menghasilkan capaian yang relatif merata di antara peserta didik. Hal ini mendukung temuan sebelumnya pada analisis deskriptif yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dan penurunan standar deviasi. Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro–Wilk* dapat ditegaskan bahwa data dalam penelitian ini memenuhi prasyarat analisis statistik, sehingga kesimpulan yang dihasilkan dari pengujian hipotesis selanjutnya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Karena data telah memenuhi asumsi prasyarat (normalitas), maka analisis data selanjutnya untuk menguji hipotesis. Hipotesis merupakan sebuah dugaan atau perkiraan tentang suatu hal yang dirancang untuk menjelaskan hal itu, yang biasanya memerlukan verifikasi (Fitri et al., 2023). dapat menggunakan statistik parametrik, yaitu *paired sample t-test*. Jenis uji-t ini dipilih karena penelitian ini membandingkan hasil *pretest* dan

posttest untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas 2A setelah penerapan *Project Based Learning* berbantu media gambar.

Tabel 4. Hasil Uji Sampel Berpasangan

Uji Sampel Berpasangan								
Perbedaan Berpasangan								
	Rata-Rata	Std. Deviasi	Rata-Rata Std. Kesalahan	Interval Kepercayaan 95% dari perbedaan		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lebih Rendah	Lebih Tinggi			
<i>Pretest-Posttest</i>	43.571	18.097	3.420	-50.589	35.544	12.740	27	.000

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Uji ini digunakan karena data *pretest* dan *posttest* berasal dari sampel yang sama serta telah memenuhi asumsi normalitas. Berdasarkan hasil analisis pada Tabel hasil uji sampel berpasangan, diperoleh nilai rata-rata selisih (*mean difference*) antara *pretest* dan *posttest* sebesar -43,571. Nilai negatif tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Standar deviasi selisih sebesar 18,097 dengan standar kesalahan sebesar 3,420. Hasil uji t

menunjukkan nilai t hitung sebesar -12,740 dengan derajat kebebasan (df) 27. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) diperoleh sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($p < 0,05$). Selain itu, interval kepercayaan 95% berada pada rentang -50,589 hingga -35,544, yang tidak melewati angka nol. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil uji t sampel berpasangan menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Perbedaan rata-rata sebesar 43,571 poin menandakan peningkatan yang sangat substansial dari kondisi awal sebelum perlakuan. Nilai t hitung yang cukup besar serta nilai signifikansi yang jauh di bawah 0,05 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan merupakan dampak langsung dari perlakuan pembelajaran yang diterapkan. Interval kepercayaan 95% yang seluruhnya bernilai negatif juga

memperkuat bahwa *posttest* secara konsisten lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Temuan ini selaras dengan hasil analisis deskriptif yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata serta hasil uji normalitas yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal.

Dengan demikian, penggunaan uji parametrik dalam penelitian ini sudah tepat dan hasil pengujian hipotesis dapat dipercaya. Secara pedagogis, peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa strategi, model, atau media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa model *Project Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Ningrum et al., 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan melalui keterlibatan aktif, kerja sama, serta penyelesaian tugas proyek yang terstruktur (Budiningsih, 2023). Selain

meningkatkan nilai rata-rata, perlakuan juga berkontribusi terhadap pemerataan hasil belajar, sebagaimana ditunjukkan oleh penyebaran nilai yang lebih terkendali pada *posttest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* berbantu media gambar yang diterapkan dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan layak untuk direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penerapan *Project Based Learning* berbantu media gambar. Untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa, digunakan uji *N-Gain*. Uji *N-Gain* menghitung perbandingan selisih nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil uji *N-Gain* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji *N-Gain*

Statistik Deskriptif					
	Jumlah sampel	Minimal	Maksimal	Rata-rata	Standar deviasi
NGain_Score	28	.25	1.00	.7522	.22629
NGain_Persen	28	25.00	100.00	75.2211	22.62881
Valid N (listwise)	28				

Analisis peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *N-Gain* untuk mengetahui tingkat efektivitas perlakuan yang diberikan. Statistik deskriptif *N-Gain* disajikan pada Tabel hasil uji *N-Gain*. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh rata-rata *N-Gain* Score sebesar 0,7522 dengan nilai minimum 0,25 dan nilai maksimum 1,00. Standar deviasi *N-Gain* Score sebesar 0,22629, yang menunjukkan bahwa variasi peningkatan hasil belajar antar peserta didik berada pada kategori sedang. Selain itu, rata-rata *N-Gain* dalam bentuk persentase sebesar 75,22%, dengan nilai minimum 25,00% dan maksimum 100,00%. Standar deviasi *N-Gain* Persen sebesar 22,63%. Jumlah sampel yang dianalisis sebanyak 28 peserta didik dan seluruh data dinyatakan valid. Berdasarkan kriteria interpretasi *N-Gain*, nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,7522 termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* berbantu media gambar yang diterapkan dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan

hasil belajar peserta didik setelah penerapan perlakuan berada pada kategori tinggi. Nilai rata-rata *N-Gain* Score sebesar 0,7522 mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik mampu mencapai peningkatan hasil belajar yang optimal dari kondisi awal menuju kondisi akhir pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa kriteria interpretasi *N-Gain* diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu rendah apabila $N-Gain < 0,3$, sedang apabila $0,3 \leq N-Gain < 0,7$, dan tinggi apabila $N-Gain \geq 0,7$ (Santi et al., 2024). Dengan demikian, nilai yang diperoleh dalam penelitian ini termasuk dalam kategori tinggi dan menunjukkan bahwa perlakuan yang diterapkan mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang optimal. Tingginya nilai *N-Gain* Persen yang mencapai rata-rata 75,22% memperkuat temuan bahwa perlakuan pembelajaran yang diterapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara signifikan, tetapi juga efektif secara pedagogis. Hal ini sesuai dengan kriteria persentase keefektifan *N-Gain* yang dikemukakan oleh Hake (1999), bahwa nilai $g > 75\%$ termasuk dalam kategori efektif, $55 \leq g \leq 75$ cukup efektif, $40 < g < 55$ kurang efektif, dan $g \leq 40$ tidak efektif

(Fuadi et al., 2025). Dengan demikian, nilai 75,22% berada pada kategori efektif sehingga menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan dampak peningkatan yang optimal.

Peserta didik tidak sekadar mengalami peningkatan nilai, melainkan juga menunjukkan penguasaan materi yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan berbasis aktivitas mampu meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar peserta didik secara signifikan (Permana et al., 2024). Meskipun terdapat variasi peningkatan hasil belajar antar peserta didik, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai standar deviasi, perbedaan tersebut masih berada dalam batas yang wajar. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan dapat diterima oleh peserta didik dengan tingkat kemampuan yang beragam. Temuan ini sejalan dengan hasil uji t sampel berpasangan yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, analisis *N-Gain* berfungsi sebagai penguat bahwa peningkatan yang terjadi tidak

hanya signifikan secara statistik, tetapi juga bermakna secara praktis dalam konteks pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diterapkan dalam penelitian ini tergolong efektif dan layak digunakan sebagai alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berjalan dengan sangat baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Kinerja guru memperoleh kategori sangat baik, menunjukkan kemampuan guru dalam menguasai materi, mengelola kelas, menggunakan strategi pembelajaran, serta berinteraksi dengan siswa secara efektif, sedangkan aktivitas siswa berada pada kategori baik yang menandakan keterlibatan siswa cukup optimal meskipun masih perlu peningkatan pada partisipasi, keberanian bertanya, dan kemandirian belajar. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, dengan rata-rata *posttest*

mencapai 87,50 dan peningkatan rata-rata sebesar 43,571 poin. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal, sementara uji t sampel berpasangan memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang membuktikan adanya pengaruh signifikan perlakuan terhadap peningkatan hasil belajar. Hasil analisis *N-Gain* sebesar 0,7522 dengan kategori tinggi dan persentase 75,22% semakin memperkuat bahwa Model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu media gambar yang diterapkan efektif secara statistik dan praktis dalam meningkatkan pemahaman serta penguasaan materi peserta didik. Dengan demikian, strategi atau model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan layak direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran, meskipun peningkatan keaktifan siswa tetap perlu diperhatikan agar kualitas pembelajaran semakin optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N. F., Rahayuningtyas, W., & Hartono, H. (2023). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Ansambel Musik dengan Model *Project Based Learning* (PjBL). *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(7), 1081–

1092.

<https://doi.org/10.17977/um064v3i72023p1081-1092>

Aprillia, E., Wulandari, R., & Fahmi. (2020). Pengelolaan Pembelajaran Seni Rupa melalui Kegiatan Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *HYPOTESIS: Multisiplinary Journal of Social Sciences*, 7(2), 809–820.

Awalini, T., Handayani, W., & Suryandoko, W. (2023). Pendidikan Seni Rupa Di Indonesia: Sejarah, Peran Dan Tantangan Masa Depan. *PRASI: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajarannya*, 18(02), 164–178.

Budiningsih, S. E. (2023). Penerapan *Project Based Learning* Berorientasi Peningkatan Hasil Belajar dan Kemampuan Membuat Laporan Keuangan pada Siswa Vokasi. *Journal of Education Action Research*, 7(1), 131–137.

Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Aziz, Pagiling, S. L., Natsir, I., Munfarikhatin, A., Simanjuntak, D. N., HUatgaol, K., & Anugrah, N. E. (2023). *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*. Yayasan Kita Menulis. [https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa %2C Buku Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian.pdf](https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa%20Buku%20Dasar-dasar%20Statistika%20untuk%20Penelitian.pdf)

Fuadi, M. A., Najib, F., & Farikha, R. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran *Argument Driven Inquiry* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif SMA Materi Energi. *Jurnal Pendidikan IPA*, 15(2), 2025. <https://doi.org/10.24929/lensa.v1>

- 5i2.812
- Lor. *Jurnal Sinektik*, 7(1), 67–72.
- Hasanah, U., Fitriyanur, W., & Mahmudah, I. (2025). Edukasi Seni Membatik Ramah Lingkungan Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Kertas dan Pewarna Alami. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(4), 68–73.
- Jannah, R., Jasiah, J., & Normuliati, S. (2025). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Aspek Kognitif pada Siswa Kelas IV MIS NU Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 24(3), 101–107.
<https://doi.org/10.33084/anterior.v24i3.10452>
- Maulida, L., Rahmad, R., & Sulistyowati, S. (2025). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD IT Al-Furqan Palangka Raya. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 3(2), 01–09.
<https://doi.org/10.51903/bersatu.v3i2.922>
- Miftah, N. A., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Project Based Learning pada Tema 3 Benda di Sekitarku untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Kelas III SD Negeri 4 Cindaga. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 219–230.
- Ningrum, E. W., Listyarini, I., Saputra, H. J., & Junaidi, A. (2024). Implementasi Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Panggung
- Nubakti, K. D. A. A. (2025). katkan Kesehatan Mental Siswa Melalui Peran Pendidikan Seni dalam Pengembangan Emosional dan Psikologis. *Jurnal Pendidikan Seeni Dan Budaya*, 03(01), 13–24.
- Permana, R. S. G., Hartiwi, J., & Anti, S. L. (2024). Efektivitas model pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Quantum Edukatif*, 12234(01), 5888.
- Santi, M. N., Rahmawati, N. D., & Isnuryantono, E. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 06(03), 16146–16152.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. UNY Press.
- Wora, T. W., Baunsele, A. B., Sooai, A. G., & Nitsae, M. (2023). Pemanfaatan Media Gambar untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 143–150.
<https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.295>
-