

# PENERAPAN MODEL PjBL (*PROJECT BASED LEARNING*) PADA MATA PELAJARAN SBdP MATERI KERAJINAN TANGAN DARI TULANG DAUN SISWA KELAS IV SDN JEPANG 05 KUDUS

Deni Setiawan, Sri Wahyuningtyas

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang

## Abstrak

Materi ajar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di kelas IV SDN Jepang 05 Kudus untuk kompetensi dasar 3.4 dan 4.14 selama ini belum pernah diaktualisasikan oleh guru kelas, salah satunya materi membuat kerajinan tangan dari tulang daun. Materi pembelajaran SBdP di Kelas IV selama ini baru sebatas aktivitas menggambar dan menyanyi, belum menyentuh pada aspek pembelajaran kriya/prakarya dengan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang memanfaatkan ketersediaan benda alam yang terdapat di lingkungan sekitar sebagai media pengembangan kreativitas siswa di kelas. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen semu dengan bentuk desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV SDN Jepang 05 Kudus 2016/2017. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dengan teknik *sampling* jenuh menurut klasifikasi jumlah sampel untuk kelas kontrol sebanyak 23 siswa dan 25 siswa untuk kelas eksperimen. Teknik pengambilan data dengan menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi: uji normalitas, homogenitas, uji perbedaan rata-rata dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian melalui uji t didapatkan hasil t hitung sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Model *PjBL* memiliki perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran SBdP untuk materi ajar membuat kerajinan tangan dari tulang daun yang telah pula dibuktikan melalui hasil indeks gain kelas kontrol sebesar 0,399 (Sedang), dan indeks gain kelas eksperimen sebesar 0,701 (Tinggi). Aktivitas belajar siswa kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Simpulan penelitian menyatakan bahwa, model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi membuat kerajinan tangan dari tulang daun dalam pembelajaran SBdP.

**Kata Kunci:** Model *Project Based Learning* (PjBL); Mata Pelajaran SBdP; Kerajinan Tangan dari Tulang Daun; Sekolah Dasar.

# APPLICATION OF PjBL MODEL (PROJECT BASED LEARNING) TOWARD SBdP SUBJECT IN MATERIAL OF SKELETONIZING LEAF HANDICRAFT FOR THE FOURTH GRADE STUDENTS IN SDN JEPANG 05 KUDUS

Sri Wahyuningtyas , Deni Setiawan

Elementary School Teacher Education Department , Science Education Faculty, Semarang State University

## *Abstract*

*The teaching material of Art Culture and Workshop (SBdP) at the fourth grade students of SDN Jepang 05 Kudus for basic competence of 3.4 and 4.14 has never been actualized by the class teacher, one of them is skeletonizing leaf crafts material. SBdP learning materials at the fourth grade still limited on drawing and singing activities during the time, and has not touched on the aspects of learning craft/workshops with the application of model Project Based Learning (PjBL) that utilized by natural objects which available in surrounding environment as a medium for developing student's creativity in the class. The type of research is a quasi-experimental research with nonquivalent control group design. The population of the research is all fourth grade students of SDN Jepang 05 Kudus 2016/2017. The sampling is using Nonprobability Sampling technique with saturated sampling technique according to the classification of 23 students as control class and 25 students as the experimental class. The techniques of collecting data by using test, observation, and documentation. Techniques of data analysis involve: normality test, homogeneity, average difference test and N-Gain test. The result of research through t test obtained t result  $0.000 < 0,05$  hence  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. It is indicated that the application of PjBL Model has a significant different influence on activity and learning outcomes toward student's SBdP learning for teaching materials of making skeletonizing leaf crafts which have also been proven by the control class gain index at amount of 0.399 (Medium), and the experimental class gain index at amount of 0.701 (Height). The learning activities on experimental class has much higher than control class. The conclusion of the research stated that, the model of Project Based Learning (PjBL) gave a significant effect on the activities and the student's learning outcomes to the material of making skeletonizing leaf crafts in SBdP learning.*

**Keywords:** *Model of Project Based Learning (PjBL); SBdP Subject; Skeletonizing Leaf Handicraft; Elementary School.*

## I. PENDAHULUAN

Pembelajaran Kurikulum 2013 untuk semua jenjang pendidikan dasar dan menengah dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) yang meliputi 5M, yaitu: (1) mengamati; (2) menanya; (3) mengumpulkan informasi; (4) mengasosiasi; dan (5) mengkomunikasikan. Hal ini tercantum dalam Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 Lampiran IV.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab X Pasal 37 menyebutkan, salah satu kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah wajib memuat mata pelajaran seni dan budaya. Muatan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 sebagai perubahan dari PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Kependidikan menjelaskan secara jelas tentang perubahan muatan seni budaya dan prakarya yang tidak hanya mencakup satu mata pelajaran saja, karena budaya itu sendiri pada hakekatnya mencakup berbagai aspek dalam segi kehidupan. Mata pelajaran seni budaya di tingkat pendidikan dasar secara kontekstual diajarkan secara konkret, utuh, serta menyeluruh dengan mencakup semua aspek perkembangan peserta didik yang meliputi seni rupa, seni musik, seni tari dan prakarya melalui pendekatan tematik.

Pelajaran Seni Budaya merupakan aktivitas pembelajaran yang menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Mata pelajaran ini bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, serta peran seni dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat lokal, nasional, regional, maupun global. Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar dan menengah bertujuan

mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian peserta didik secara positif. Pendidikan Seni Budaya di sekolah dasar tidak semata-mata dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman, namun lebih menitikberatkan pada sikap konatif dan perilaku kreatif, etis dan estetis.

Kondisi faktual yang banyak terjadi di sejumlah sekolah dasar, pembelajaran seni masih dilakukan secara vertikal. Pendekatan semacam ini mengakibatkan proses komunikasi berjalan secara searah, yakni dari guru mengalir ke murid. Tentunya proses pembelajaran semacam ini mengakibatkan kreativitas dan kemandirian anak kurang dapat tumbuh secara wajar.

Berdasarkan hasil kajian lapangan seputar implementasi standar isi mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) didapati kenyataan bahwa, SD pada umumnya tidak memiliki guru khusus untuk mata pelajaran SBdP, termasuk SDN Jepang 05 Kudus. Guru pengajar untuk mata pelajaran SBdP di SDN Jepang 05 Kudus selama ini masih diampu oleh guru kelas sendiri, sehingga pelaksanaan pembelajaran SBdP kurang memenuhi tuntutan mutu standar isi seperti yang diharapkan karena kompetensi pedagogik guru pengampu masih kurang. Hal ini tentunya akan sangat berpengaruh terhadap nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP. Indikasi atas hal ini tergambar jelas melalui nilai Ujian Tengah Semester I siswa Kelas IVA dan IVB SDN Jepang 05 Kudus Tahun 2016-2017, di mana hasil nilai rata-rata siswa Kelas IVA yang paling kecil terdapat pada mata pelajaran Matematika dan SBdP, yakni sebesar 76,5. Tak berbeda halnya dengan Kelas IVB di mana hasil nilai rata-rata UTS I siswa Kelas IVB yang paling kecil terdapat pada mata pelajaran IPS dan SBdP, yakni sebesar

77,6. Kedua kelas IV tersebut pada kategori mata pelajaran SBdP sama-sama memiliki nilai yang paling rendah dibandingkan dengan nilai hasil mata pelajaran yang lain.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui kegiatan wawancara terhadap guru kelas IV, ditemui pula kenyataan bahwa pembelajaran SBdP di SDN Jepang 05 Kudus masih berjalan kurang optimal. Beberapa alasan yang didapatkan selain ketiadaan guru khusus untuk mata pelajaran SBdP, kurangnya waktu tatap muka dalam pembelajaran SBdP serta tiadanya fungsi kolaboratif antara guru dan siswa lantaran pemberian materi pelajaran SBdP masih dilakukan secara satu arah (dari guru ke murid), menyebabkan ketidakefektifan akan fungsi pembelajaran SBdP di Kelas IV. Jadwal kegiatan pembelajaran untuk muatan SBdP Kelas IV SDN Jepang 05 Kudus sebagaimana dinyatakan oleh guru kelas masihlah sebatas aktivitas menggambar dan menyanyi. Salah satu materi yang belum tersampaikan dalam aktivitas pembelajaran SBdP adalah membuat kerajinan tangan. Seni rupa membuat kerajinan tangan seyogyanya perlu juga diajarkan kepada siswa sebagai pengayaan materi ajar bidang seni, karena seni rupa yang satu ini dapat merangsang kemampuan kreativitas siswa dalam segi estetika sehingga dapat mengembangkan aspek konatif yang dimilikinya. Apalagi guru pendidik belum memanfaatkan ketersediaan benda alam yang terdapat di lingkungan sekitar sebagai media pengembangan bagi kreativitas siswa di kelas. Indikasi lanjutan atas hal ini adalah, tingkat antusiasme siswa seputar keterlibatan secara aktif dalam pembelajaran SBdP di kelas akan cenderung meningkat, karena siswa dapat mempraktekkan dan menerapkan secara langsung pelajaran prakarya yang telah diperoleh di kelas untuk dapat diaplikasikan dalam kehidupannya sehari-hari.

Pengembangan dan pengayaan materi ajar dalam bidang seni sudah sepatutnya dilakukan oleh guru kelas guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBdP. Oleh itu, perlunya diupayakan pula suatu metode pembelajaran yang tepat, menarik dan inovatif sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan guru, bekerjasama dengan teman, bertukar pendapat, serta mampu mengingat konsep yang telah dipelajari. Guru berperan sebagai fasilitas belajar, pembimbing belajar, dan pemberi balikan (*feedback*) belajar. Pembelajaran tematik terintegratif pada mata pelajaran SBdP di kelas IV salah satunya dapat diwujudkan dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL).

Model PjBL (*Project Based Learning*) merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Siswa dilatih untuk menjadi *problem solver* dengan melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji. Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Pembelajaran berbasis proyek didasarkan pada teori konstruktivisme dan merupakan pembelajaran siswa aktif (*student centered learning*). Proses pembelajaran melalui *Project Based Learning* memungkinkan guru untuk “belajar dari siswa” dan “belajar bersama siswa” (Sani, 2015:172).

Selain penerapan model yang cocok untuk metode pembelajaran SBdP, penggunaan media juga penting sebagai media layanan komunikasi dalam penyampaian materi ajar kepada peserta didik. Isi Kompetensi Dasar 4.14 adalah *Membuat karya kerajinan aksesoris*

dengan berbagai bahan dan teknik. Untuk itu, Peneliti akan membuat kerajinan tangan dari tulang daun (*skeletonizing* daun). Kerajinan tulang daun nantinya dapat diaplikasikan menjadi bentuk gantungan kunci yang berbahan dasar daun sirsak atau srikaya yang direbus dengan larutan soda api (NaOH). Penggunaan material yang berbeda dari pembuatan gantungan kunci pada umumnya, diharapkan dapat menarik perhatian/minat siswa, meningkatkan kreativitas, dan memperbaiki hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP.

Berdasarkan berbagai uraian di atas, pada akhirnya menggugah peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen lebih lanjut seputar penerapan Model PjBL (*Project Based Learning*) pada mata pelajaran SBdP melalui materi kerajinan tangan dari tulang daun siswa Kelas IV SDN Jepang 05 Kudus.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Jepang 05 Kudus. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV SDN Jepang 05 Kudus, kelas IVA terdapat sejumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas IVB terdapat sejumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Project Based Learning (PjBL)*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pembelajaran SBdP materi membuat kerajinan tangan dari tulang daun yang meliputi aktivitas dan hasil belajar SBdP siswa. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu: tes, observasi dan dokumentasi. Tes tertulis digunakan

sebagai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan juga hasil dari perlakuan yang dilakukan dalam pembelajaran SBdP. Kegiatan observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran SBdP materi membuat kerajinan tangan dari tulang daun dengan menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)*. Dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan foto dan video sebagai data untuk mendukung data observasi penelitian.

Tes uji coba instrumen digunakan sebelum melakukan penelitian. Hasil data uji coba tersebut kemudian dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji taraf kesukaran, dan uji daya beda. Dari uji coba instrumen tes, soal dikatakan valid apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, dengan  $r$  tabel = 0,396. Rumus untuk menuguji reliabilitas soal pilihan ganda yaitu rumus *KR 20 (Kuder Richadson)* dengan bantuan program *SPSS 16.0* kemudian koefisien reliabilitas dikonsultasikan dengan klasifikasi guilford. Taraf kesukaran dapat diketahui dengan rumus indeks kesukaran. Indeks kesukaran di atas dapat diartikan bahwa, soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan soal tersebut terlalu sukar, sedangkan indeks 1,0 menunjukkan soal tersebut terlalu mudah. Daya pembeda soal disebut indeks diskriminasi dengan kisaran 0,0 sampai 1,00. Jumlah soal yang dapat digunakan untuk evaluasi penelitian terdapat sebanyak 25 soal setelah berbagai uji yang dilakukan.

Teknik analisis data terdapat analisis data awal menggunakan data nilai *pretest* dan analisis data akhir menggunakan data nilai *posttest*. Analisis data meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, menggunakan program *SPSS 16.0*. Data dikatakan normal apabila taraf sigifikansi  $>$  0,05 dan jika  $<$  0,05 maka data dikatakan tidak normal. Data dikatakan homogen apabila mempunyai taraf signifikansi  $>$  0,05 dan data tidak homogen apabila taraf signifikansi  $<$  0,05. Analisis data akhir disertai dengan uji hipotesis, uji *N-gain*

dan uji t. Uji *N-gain* dapat diketahui menggunakan rumus:

$$N-gain = \frac{x_{posttest} - x_{pretest}}{skor\ maksimal - x_{pretest}} -$$

Kriteria tingkat pencapaian *N-gain*: 0,00-0,29 kategori rendah, 0,30-0,69 kategori sedang, 0,70-1,00 kategori tinggi. Uji t dapat diketahui menggunakan rumus

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

(Sudjana, 2005:239)

Dengan varians totalnya yaitu  $s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$

Pengujian secara lebih cepat dapat dilakukan dengan menggunakan *Independent Sampel Tes* dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar SBdP materi membuat kerajinan tangan dari tulang daun menggunakan model *project based learning (PjBL)*. Uji dua pihak atau uji t dilakukan dengan menggunakan *SPSS Versi 16.0*. Kriteria pengujiannya  $H_0$  diterima jika nilai signifikansi  $> 0,05$  dan  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi  $< 0,05$ . Hasil output yang diperoleh adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Independent Sample Test

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Posttest									
Equal									
varian									
tes	1.770	.190	4.561	46	.000	4.503	.987	2.516	6.490
assu									
med									
l									
nces			4.509	40.938	.000	4.503	.999	2.486	6.519
ned									

Nilai Sig.(2-tailed) adalah 0,000. Kriteria pengujian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dalam penerapan model *project based learning (PjBL)* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi ajar SBdP membuat kerajinan tangan dari tulang daun antara hasil belajar kelas eksperimen (model *Project Based Learning*) dan kelas kontrol (metode ceramah).

### III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### Data Pretest

Peneliti terlebih dahulu melakukan *pretest* sebelum diberikan *treatment* apapun pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa. *Pretest* terdiri dari 25 soal tentang materi membuat kerajinan tangan dari tulang daun, berikut

data hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen:

**Tabel 2.** Data Nilai *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Interval	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		
	F	Persentase	Interval	F	Persentase
3 – 6	2	8,70%	5 – 8	5	20%
7 – 10	7	30,44%	9 – 12	8	32%
11 – 14	12	52,16%	13 – 16	10	40%
15 – 18	2	8,70%	17 – 20	2	8%
Tertinggi	16		Tertinggi	18	
Terendah	3		Terendah	5	
Rata-rata	10,91		Rata-rata	11,92	

Berdasarkan Tabel 2 di atas, nilai tertinggi untuk kelas kontrol sebesar 16 dan nilai terendah 3 serta rata-rata skor sebesar 10,91. Sedangkan nilai tertinggi untuk kelas eksperimen sebesar 18 dan nilai terendah 5 serta rata-rata skor sebesar 11,92.

### Data Aktivitas Siswa

*Treatment* diberikan sebanyak empat kali pertemuan baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Berikut data hasil observasi aktivitas siswa:

**Tabel 3.** Perbandingan Skor Aktivitas Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Pertemuan I-IV

Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol												
Nilai Skor Mean	Ketelitian				Kepatuhan				Keaktifan			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
	14	14,25	14,5	14,75	14,25	14,5	14,75	20,75	13,75	14,75	15	20,25
	14.375				16.0625				15.9375			
Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen												
Nilai Skor Mean	Ketelitian				Kepatuhan				Keaktifan			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
	16	16	22	22,5	15,75	15,75	22,5	22,25	16,25	16,25	16	22
	19.125				19.0625				17.625			

Berdasarkan tabel 3, aktivitas belajar siswa kelas eksperimen semuanya menunjukkan hasil yang lebih besar dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa kelas kontrol. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil observasi yang menunjukkan bahwa perbandingan nilai skor aktivitas belajar siswa kelas kontrol (IVA) dan kelas eksperimen (IVB) pada pertemuan I-IV memiliki peningkatan yang cukup signifikan. Bila aspek ketelitian pada siswa kelas kontrol (IVA) untuk pertemuan I-IV memiliki rata-rata nilai skor sebesar 14,375, sementara perolehan rata-rata nilai skor di kelas eksperimen sebesar 19,125. Begitupun untuk aspek kepatuhan dan kerjasama antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata nilai skor kelas kontrol untuk pertemuan I-IV mendapatkan mean sebesar 16,0625 namun perolehan mean

kelas eksperimen jauh lebih besar, yakni sebesar 19,0625. Adapun untuk aspek tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas kontrol untuk pertemuan I-IV, diperoleh rata-rata nilai skor sebesar 15,9375 sedang nilai mean yang diperoleh kelas eksperimen adalah 17,625. Dengan demikian, simpulan data observasi yang diperoleh, ternyata peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen jauh lebih baik bila dibandingkan dengan kelas kontrol meskipun kedua kelas memiliki sejumlah peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran SBdP di kelas.

### Data Posttest

*Posttest* dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang diberikan baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen setelah empat kali diberikan *treatment*.

**Tabel 4.** Data Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
Interval	F	Persentas e	Interval	F	Persentas e
8 – 11	2	8.70%	14 – 16	3	12%
12 – 15	7	30.43%	17 – 19	4	16%
16 – 19	9	39.13%	20 – 22	1	40%
				0	
20 – 23	5	21.74%	23 – 25	8	32%
Tertingg i		23	Tertingg i		25
Terenda h		8	Terenda h		14
Rata- rata		16,22	Rata- rata		20,72

Berdasarkan tabel 4, dapat disimpulkan kelas kontrol mendapatkan nilai terendah 8 dan nilai tertinggi 23 dengan skor rata-rata sebesar 16,22. Kelas eksperimen mendapatkan nilai terendah 14 dan nilai tertinggi 25 dengan skor rata-rata 20,72.

Data nilai *pretest* dilakukan uji normalitas dan homogenitas, hasilnya nilai signifikansi kelas eksperimen untuk Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,062 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,521. Nilai signifikansi kelas kontrol untuk Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,200 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,446. Nilai signifikansi kedua kelas menunjukkan angka > 0,05 sehingga data nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Sedangkan hasil uji homogenitas *Pretest* sebesar 0,399 dengan taraf signifikansi lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan data bersifat homogen. Dapat disimpulkan bahwa kedua kelas berada dalam kondisi yang hampir sama, sehingga kelas kontrol dapat diberikan perlakuan

dengan metode ceramah dan kelas eksperimen dengan model *Project Based Learning* sebanyak 4 kali pertemuan.

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		Shapiro-Wilk			
Kelompok yang diteliti		Statistic	df	Si g.	Stati stic	df	Sig.
Pretest	Kelompok Eksperimen	.170	25	.062	.965	25	.521
	Kelompok Kontrol	.140	23	.200*	.959	23	.446

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

**Tabel 6.** Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest*

Test of Homogeneity of Variances

Pretest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.725	1	46	.399

Uji normalitas data hasil belajar *posttest* kelas kontrol didapatkan nilai signifikansi kelas eksperimen untuk Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,161 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,106. Nilai signifikansi kelas kontrol untuk Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,200 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,898. Nilai signifikansi kedua kelas menunjukkan angka > 0,05 sehingga data nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dinyatakan berdistribusi normal.

**Tabel 7.** Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelompok yang diteliti		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	Kelompok Eksperimen	.149	25	.161	.934	25	.106
	Kelompok Kontrol	.108	23	.200*	.980	23	.898

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.



Pengujian homogenitas data nilai *posttest* didapatkan hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah bersifat homogen. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar  $0,190 > 0,05$

**Tabel 8.** Uji Homogenitas Data *Posttest*

Test of Homogeneity of Variances			
Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.770	1	46	.190

Berdasarkan penghitungan hasil uji *N-Gain* dapat diketahui indeks gain kelas kontrol sebesar 0,399 dengan kategori gain Sedang. Indeks gain kelas eksperimen sebesar 0,701 dengan kategori Tinggi.

**Tabel 9.** Hasil Uji *N-Gain*

No	Kelas	Skor Nilai Rata-Rata		<i>N-Gain</i>	Kategori
		Pretest	Posttest		
1.	Kontrol	10,91	16,22	0,399	Sedang
2.	Eksperimen	11,92	20,72	0,701	Tinggi

#### IV. SIMPULAN

Model *PjBL* dalam kelas eksperimen memiliki enam tahapan/fase dalam pelaksanaannya, yaitu: a). penentuan proyek, b). perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, c). penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, d). penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru, e). penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek, serta f). evaluasi proses dan hasil proyek.

Penerapan Model *PjBL* pada mata pelajaran SBdP di Kelas IVB SDN Jepang 05 Kudus sebagai kelas eksperimen menekankan adanya kegiatan praktik. Praktik yang dilakukan yaitu membuat kerajinan tangan dari tulang daun berupa gantungan kunci. Pada tahap penentuan

proyek, peneliti menggunakan materi ajar pembuatan kerajinan tangan dari tulang daun (*skeletonizing*) daun. Pada tahap perancangan, tujuan dan prosedur pembelajaran peneliti menyusunnya dalam bentuk RPP. Selain RPP, jadwal kegiatan penelitian juga ikut disusun. Pada tahap fasilitasi dan monitoring, penyampaian materi ajar terbagi dalam empat pertemuan. Guru menjelaskan materi tentang pengertian, fungsi, alat, bahan dan bentuk kerajinan tangan dari tulang daun beserta cara pembuatannya. Guru juga mendemonstrasikan cara pembuatan kerajinan tangan dari tulang daun baik melalui tutorial video maupun secara praktik langsung, mulai dari proses perebusan, pendinginan, penggosokan, pewarnaan dan memberikan koreksi praktik yang dilakukan siswa. Tahap bimbingan, siswa bersama kelompoknya melakukan praktik sesuai kreativitas masing-masing dengan pengawasan dan bimbingan dari guru. Setelah produk berhasil dibuat, selanjutnya produk tersebut dipresentasikan di depan kelas untuk dipublikasikan. Sembari itu, guru juga melakukan evaluasi proses atas hasil proyek yang telah dilaksanakan siswa.

Pembelajaran di kelas IVA sebagai kelas kontrol berjalan sebaliknya dengan terpusat pada guru yang menjelaskan materi dan didengarkan oleh siswa. Siswa tidak melakukan praktik membuat aneka kerajinan tangan dari tulang daun. Pembelajaran berlangsung secara verbal dan visual semata tanpa pemberian praktik secara langsung.

Berdasarkan pada hasil observasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran SBdP melalui penerapan Model Project Based Learning (*PjBL*) pada kelas eksperimen, didapatkan fakta bahwa: a). siswa terlihat lebih antusias dan lebih siap mengikuti pembelajaran SBdP, b). siswa memiliki kemampuan bertanya dan lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat serta berani mempresentasikan karyanya di depan kelas, c). diskusi berjalan secara dua arah, d). siswa

memiliki sikap kerjasama yang baik dalam kelompoknya, dan e). siswa mampu merencanakan ragam hias dengan baik dan mampu menghasilkan kerajinan tangan dari tulang daun. Selain itu, keuntungan lain yang didapatkan dengan menggunakan Model Project Based Learning dalam kelas eksperimen adalah: 1). mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah; 2). membuat siswa lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks; 3). memberikan pengalaman kepada siswa dalam mengorganisasi proyek, mengalokasikan waktu, dan mengelola sumber daya seperti peralatan dan bahan untuk menyelesaikan tugas; serta 4). melibatkan siswa untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.

Pembelajaran SBdP dengan materi ajar membuat kerajinan tangan dari tulang daun juga ternyata mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Namun berdasarkan data observasi yang diperoleh, ternyata peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik bila dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil penelitian eksperimen dengan penerapan Model Project Based Learning (PjBL) seputar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 05 Jepang dengan kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran SBdP materi membuat kerajinan tangan dari tulang daun Kelas IV SDN Jepang 05 Kudus.

Peningkatan hasil belajar SBdP didasarkan pada hasil analisis uji t dan uji gain yang membuktikan adanya pengaruh dan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran SBdP materi membuat kerajinan tangan dari tulang daun dengan rata-rata nilai kelas kontrol

sebesar 16,22 dan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 20,72 dari 25 soal yang diujikan.

## V. UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua dan nenek tercinta yang selalu memberikan dukungan material, moral, serta doa yang tiada hentinya kepada peneliti. Dosen pembimbing utama, Dr. Deni Setiawan, S.Sn. M. Hum, dosen pembimbing pendamping, Atip Nurharini, S.Pd. M.Pd. yang telah memberikan atensi besar dalam bimbingan dan koreksi pada artikel ini.

## VI. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fauzan, A. & Djunaidi, G. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Ghozali, I. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Nurharini, Atip. 2013. "Application the Investigation Group Method to Improve Students Competence Standard in Arts Appreciation on the Subject of Visual Arts for Students of PGSD Unnes". Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 30 Nomor 2 tahun 2013*
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 sebagai perubahan atas peraturan pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Kependidikan*. Jakarta: Presiden Republik Indonesia
- Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 Lampiran IV

- Setiawan, D., Purwanti, E., Sumilah., Sutaryono. 2017. *Pengetahuan Seni dan Gambar Ekspresi di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: AG PUBLISHER
- Subarnas, N. 2006. *Terampil Berkreasi*. <http://books.google.co.id> (diakses 28 Desember 2016)
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group
- Suwaji, Bastomi. 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Sani, R.A. 2015. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.