

## **Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Makrame Kelas 5 SDN 18 Kampung Durian Kota Padang**

**Finta Septia Apela<sup>1</sup>, Desyandri<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang  
Email: [finta.septia@gmail.com](mailto:finta.septia@gmail.com)

### **Abstrak**

Pendidikan seni rupa memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan siswa. Namun, pembelajaran seni rupa sering kali masih menggunakan metode konvensional yang kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa makrame kelas V SDN 18 Kampung Durian, Kota Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model PjBL (23 siswa) dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (25 siswa). Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang telah diuji validitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji statistik deskriptif, uji Wilcoxon, dan uji Mann-Whitney menggunakan aplikasi SPSS versi 16. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model PjBL dibandingkan dengan metode konvensional. Uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen. Selain itu, uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang mengindikasikan pengaruh signifikan antara hasil post-test kelas eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, model PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar seni rupa makrame kelas V SDN 18 Kampung Durian, Kota Padang.

**Kata Kunci:** *Project Based Learning*, Seni Rupa Makrame, Hasil Belajar, Pendidikan Dasar

### **Abstract**

Fine arts education has an important role in developing students' creativity and skills. However, fine arts learning often still uses conventional methods that are less effective in improving learning outcomes. This study aims to examine the effect of the Project Based Learning (PjBL) model on student learning outcomes in the subject of fine arts macrame class V SDN 18 Kampung Durian, Padang City. This research uses a

quantitative approach with a quasi-experimental design. The research sample consisted of two classes, namely the experimental class using the PjBL model (23 students) and the control class using conventional methods (25 students). The research instrument included a multiple-choice learning outcome test that had been tested for validity. Data analysis was carried out through descriptive statistical tests, Wilcoxon tests, and Mann-Whitney tests using the SPSS version 16 application. The results showed a significant increase in the learning outcomes of students taught using the PjBL model compared to the conventional method. The Wilcoxon test shows a significance value of  $0.000 < 0.05$ , which means there is a significant influence between the pre-test and post-test results of the experimental class. In addition, the Mann-Whitney test showed a significance value of  $0.000 < 0.05$ , which indicated a significant influence between the experimental and control class post-test results. Thus, the PjBL model is proven to be effective in improving the learning outcomes of macrame fine arts in class V SDN 18 Kampung Durian, Padang City.

**Keywords:** *Project Based Learning, Macrame Fine Arts, Learning Outcomes, Primary Education*

## PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka adalah suatu kerangka pembelajaran yang mengutamakan variasi dalam kurikulum intrakurikuler, memungkinkan peserta didik memiliki waktu yang memadai untuk memahami konsep dan memperkuat keterampilan mereka. Dalam kurikulum ini, guru diberikan kebebasan untuk memilih berbagai alat bantu pembelajaran sehingga pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Keleluasaan ini memberi kesempatan kepada pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks peserta didik (Sari dan Andaryani, 2024).

Kurikulum Merdeka di tingkat Sekolah Dasar memiliki tiga tahap perkembangan, yaitu Fase A (Kelas I-II), Fase B (Kelas III-IV), dan Fase C (Kelas V-VI), yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan peserta didik (Raindriati, 2022). Dalam hal ini, mata pelajaran Seni Rupa membantu mengembangkan kreativitas dan ekspresi seni peserta didik kelas V SD melalui memberikan kebebasan bagi mereka untuk mengekspresikan ide-ide mereka dalam berkarya, yang kemudian dibimbing dan dihargai atas kreativitas yang mereka hasilkan.

Pembelajaran seni rupa bertujuan menjadi wahana yang menyenangkan bagi peserta didik untuk mengalami bagaimana kreativitas dapat membantu meningkatkan kualitas hidupnya. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan, dan dekat secara emosional dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, Pendidikan Seni Rupa bertujuan menghasilkan peserta didik yang antusias untuk terus belajar (*life long learner*), kreatif, mampu berani mengekspresikan diri, gigih berusaha, reflektif, bernalar kritis, berkontribusi aktif bagi lingkungannya dan selalu membuat keputusan dengan tanggung jawab (Raindriati, 2022).

Penelitian ini berfokus pada Fase C, khususnya pada Kelas V, dalam konteks pengembangan mata pelajaran seni rupa Makrame. Menurut Krisnawati (2021), makrame adalah karya seni tangan (*handmade*) untuk menggabungkan simpul yang terdiri atas beberapa tali atau benang. Karya seni makrame dapat berupa hiasan atau barang siap pakai. Sementara itu, simpul adalah bentuk ikatan pada tali atau benang. Ikatan ini dapat digunakan untuk barang-barang sesuai kebutuhan ataupun hanya untuk estetika.

Menurut Yulianto (2022), terdapat beberapa jenis simpul makrame yang umum digunakan, yaitu: simpul gordin yang menghasilkan deretan simpul menyerupai garis dan sering digunakan untuk membuat gordin atau partisi ruang; simpul tunggal yang sederhana dan mudah dipraktikkan dengan hasil seperti tangga; simpul ganda yang melibatkan dua utas tali berbeda warna untuk memperjelas jalinan; simpul mati yang sangat kuat dan sulit dibuka kembali; simpul rantai yang menghasilkan jalinan tak beraturan dengan proses bergantian menggunakan tali; serta simpul kepala yang digunakan berulang kali sesuai kebutuhan.

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase C (Kelas 5-6 Sekolah Dasar) diharapkan peserta didik mampu bekerja mandiri atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetika karya yang didukung oleh medium, teknik, dan prosedur berkarya. Fase C masuk pada masa Realisme Awal (*early realism/dawning realism*). Peserta didik diharapkan mulai menyadari konsep ruang dan garis horizon. Di samping itu, peserta didik juga mulai menyadari pemahaman warna, keseimbangan (*balance*) dan irama/ritme (*rhythm*) dalam melakukan proses kreatif (Raindriati, 2022).

Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran seni rupa, khususnya pada mata pelajaran Seni Rupa Makrame di kelas 5 SDN 18 Kampung Durian Padang, adalah rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran seni rupa, kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dari Tabel 1, kelas V-B menunjukkan tingkat ketuntasan dan nilai rata-rata pembelajaran Seni Rupa yang paling rendah. Analisis dari data nilai ulangan tersebut menyimpulkan bahwa mayoritas nilai peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah, yakni 80. Hal ini mengindikasikan bahwa kualitas pendidikan yang diberikan pada kelas tersebut masih memerlukan peningkatan agar dapat mencapai standar yang diharapkan.

**Tabel 1. Data Nilai Ulangan Seni Rupa Kelas V SDN 18 Kampung Durian Padang**

Kelas	Jumlah Peserta didik	Hasil Ulangan Seni Rupa					
		Nilai Rata-rata	Tuntas		Tidak Tuntas		
			<i>F<sub>i</sub></i>	%	<i>F<sub>i</sub></i>	%	
V-A	23	79,35	1	6	8	3	

			5	5,21%	8,78%
V-B	25	77,63	1	6	9
			6	4,00%	6,00%

Sumber: SDN 18 Kampung Durian, Jl. Air Camar No.104 C, Kota Padang, 2024.

Dari Tabel 1, terdapat dua kelas yang diamati, yaitu kelas V-A dan kelas V-B di SDN 18 Kampung Durian. Untuk kelas V-A, terdapat 23 peserta didik dengan nilai ulangan rata-rata Seni Rupa sebesar 79,35. Dari jumlah itu, 15 peserta didik (atau 65,21%) telah mencapai atau melebihi standar ketuntasan yang telah ditetapkan, sementara 8 peserta didik (atau 38,78%) belum mencapai standar tersebut. Sementara itu, untuk kelas V-B, terdapat 25 peserta didik dengan nilai ulangan rata-rata Seni Rupa sebesar 77,63. Dari jumlah tersebut, terdapat 16 peserta didik (atau 64,00%) yang telah mencapai atau melebihi standar ketuntasan, sedangkan 9 peserta didik (atau 36,00%) masih belum mencapai standar tersebut. Analisis ini menunjukkan bahwa kelas V-B memiliki tingkat ketuntasan yang lebih rendah daripada kelas V-A dalam mata pelajaran Seni Rupa.

Dengan permasalahan rendahnya hasil belajar Seni Rupa ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran seni rupa dapat dicapai dengan lebih baik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah Model *Project Based Learning* (PBL), yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan kehidupan nyata dan memberikan peserta didik kesempatan untuk aktif dalam menciptakan karya seni.

Menurut Namira, Doyan, Zuhdi, dan Wahyudi (2024), model *Project-Based Learning* (PjBL) memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh pendapat Rahmi, Fauzi, dan Sulaiman (2023) yang juga mengemukakan bahwa model PjBL berdampak positif dan signifikan pada hasil belajar siswa. Lebih lanjut, Artayasa, Parwata, dan Ratnaya (2023) mengungkapkan bahwa model PjBL lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks kerajinan.

Beberapa catatan tentang faktor-faktor yang diduga menjadi penyebab utama rendahnya hasil belajar peserta didik. Selama observasi selama 5 hari yang dimulai pada hari Senin 8 hingga Jumat 12 Agustus 2024, peserta didik kelas 5 SDN 18 Kampung Durian Jl. Air Camar No.104 C, Kec. Padang Timur, Kota Padang, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik kelas 5 mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan menerapkan konsep-konsep dasar makrame.

Beberapa peserta didik kesulitan dalam menjalankan teknik simpul tertentu atau memahami pola dasar dalam pembuatan makrame sederhana. Peserta didik terlihat kurang antusias dan kurang terlibat secara aktif selama proses pembelajaran Seni Rupa Makrame. Beberapa peserta didik cenderung pasif, hanya mengikuti petunjuk guru tanpa menunjukkan inisiatif dalam mengeksplorasi kreativitas mereka sendiri. Partisipasi peserta didik terbatas pada tugas-tugas yang bersifat rutin. Implementasi metode PjBL pada mata pelajaran Seni Rupa Makrame masih terbatas. Tidak terlihat adanya proyek-proyek makrame yang lebih kompleks yang mendorong peserta didik

untuk berkolaborasi, menyelesaikan masalah, dan mengaplikasikan konsep makrame secara lebih kreatif. Fasilitas untuk pembelajaran Seni Rupa Makrame masih terbatas.

Penelitian dalam bidang seni rupa juga menunjukkan adanya permasalahan serupa terkait rendahnya hasil belajar peserta didik. Penelitian Rahmadani dan Wikarya (2023), masalah utama adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada kelas IX-8 dalam pembelajaran Seni Rupa di MTsN 3 Padang. Penelitian Rosalina dan Sanoto (2023), permasalahan yang diungkap adalah kurangnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Seni Rupa di SD Negeri Pulutan 02 Salatiga akibat dominasi pembelajaran yang konvensional. Penelitian Pasinggi, Muslimin, dan Cinta (2023), masalah utama adalah hasil belajar peserta didik kelas V UPT SDN 214 Pinrang yang belum mencapai Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) dalam mata pelajaran Seni Rupa.

Penelitian yang akan dilakukan memiliki beberapa perbedaan yang mencerminkan keunikan atau kebaruan (*novelty*) dibandingkan dengan beberapa penelitian sebelumnya. Dalam penelitian ini, akan mengkaji Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* pada mata pelajaran Seni Rupa Makrame di kelas 5 SDN 18 Kampung Durian Padang. Penelitian ini akan menambahkan kontribusi baru dalam pemahaman tentang pembelajaran seni rupa di tingkat SD. Perbedaan utama penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penerapan Model *Project Based Learning* yang ditujukan secara khusus untuk mata pelajaran Seni Rupa Makrame. Sebagian besar penelitian sebelumnya fokus pada permasalahan umum dalam pembelajaran seni rupa, seperti rendahnya hasil belajar peserta didik, kurangnya keterlibatan peserta didik, atau keterbatasan dalam model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Namun, penelitian ini mengambil pendekatan yang spesifik dengan menerapkan Model PjBL, yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan kehidupan nyata.

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Makrame Kelas 5 SDN 18 Kampung Durian Kota Padang."

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen (eksperimen semu) menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 5 SDN 18 Kampung Durian, Kota Padang, yang terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen sebanyak 23 peserta didik dan kelompok kontrol sebanyak 25 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan selama satu semester akademik, dari bulan November hingga Desember 2024. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling, di mana seluruh populasi dijadikan sampel. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model Project Based Learning (PjBL), sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Seni Rupa Makrame. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes tertulis (pretest dan posttest), serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Instrumen penelitian divalidasi melalui validasi ahli, uji indeks kesukaran, daya pembeda, dan efektivitas pengecoh. Analisis data dilakukan dengan uji prasyarat berupa uji normalitas (menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas varians (menggunakan Bartlett's Test). Karena sebagian besar data tidak berdistribusi normal, analisis statistik menggunakan uji non-parametrik yaitu Mann-Whitney U Test dan Wilcoxon Signed Ranks Test, dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS. Interpretasi hasil analisis didasarkan pada nilai signifikansi 0,05 untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh model PjBL terhadap hasil belajar peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Uji Mann-Whitney (Perbandingan Post-Test Eksperimen dan Kontrol)

Uji Mann-Whitney dilakukan untuk membandingkan hasil post-test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat pengaruh signifikan dalam hasil belajar antara kedua kelompok setelah implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) pada kelompok eksperimen, dibandingkan dengan metode konvensional pada kelompok kontrol.

**Tabel 2. Test Statistic Uji Mann-Whitney**

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Nilai Skor Post Test
Mann-Whitney U	8.000
Wilcoxon W	333.000
Z	-5.856
<b>Asymp. Sig. (2-tailed)</b>	<b>.000</b>

a. Grouping Variable: Kelompok Eksperimen/Kontrol

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, Tahun 2024, Lampiran 12.

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah 0.000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari tingkat (0.000 < 0.05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) pada kelompok eksperimen memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelompok kontrol. Kesimpulan ini **mendukung hipotesis penelitian** bahwa model PjBL efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa Makrame di kelas 5 SDN 18 Kampung Durian.

#### Uji Wilcoxon (Nilai Pre- Post Test Kelas Eksperimen)

Uji Wilcoxon digunakan untuk menganalisis perbedaan hasil pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen (kelas 5A) yang diberikan perlakuan berupa

pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). Interpretasi lebih lanjut terkait signifikansi statistik dari hasil ini akan dijelaskan berdasarkan output uji asymp. sig. pada tabel berikut:

**Tabel 3. Test Statistic Uji Wilcoxon  
Test Statistics<sup>b</sup>**

	Nilai Skor Post-Test - Nilai Skor Pre-Test
Z	-4.228 <sup>a</sup>
<b>Asymp. Sig. (2-tailed)</b>	<b>.000</b>

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, Tahun 2024, Lampiran 12.

Berdasarkan hasil Test Statistic Wilcoxon diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig.) sebesar 0.000. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari alpha 0.05 ( $p < 0.05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test pada kelas eksperimen. Dengan demikian, hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak. Sebaliknya, **hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima**, yang berarti bahwa penerapan model PjBL secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi Seni Rupa Makrame di kelas eksperimen (Kelas 5A) SDN 18 Kampung Durian Padang.

### **Pembahasan**

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik karena berbasis pada prinsip konstruktivisme dan pembelajaran berbasis proyek (Dinda dan Sukma, 2021). Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran yang bermakna terjadi ketika peserta didik secara aktif membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Setiawan (2019) menjelaskan bahwa PjBL memungkinkan peserta didik untuk mengalami langsung proses eksplorasi, perencanaan, hingga eksekusi proyek, sehingga meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis. Selain itu, model pembelajaran ini mendorong berpikir kritis, *problem-solving*, serta kreativitas. Oleh karena itu, penerapan PjBL dalam pembelajaran seni rupa makrame memberikan peluang bagi peserta didik untuk lebih aktif dalam merancang dan menciptakan karya seni secara inovatif.

Pemetaan Capaian Pembelajaran (CP) ke dalam Tujuan Pembelajaran (TP) dilakukan secara sistematis berdasarkan Taksonomi Bloom (Anderson & Krathwohl dalam Nafiati, 2021). Dalam pembelajaran seni rupa makrame, pemetaan ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta didik melalui tahapan pembelajaran dari tingkat kognitif rendah ke tinggi secara bertahap. Capaian Pembelajaran (CP) dalam penelitian ini mencakup empat aspek utama: Mengalami (C1), di mana peserta didik mengamati dan menuangkan pengalaman visual dengan memahami konsep seni rupa; Menciptakan (C2), yang mendorong eksplorasi dan penggabungan elemen seni dalam karya mereka; Berpikir dan

Bekerja Artistik (C3), yang menekankan penggunaan prosedur sederhana secara mandiri; serta Berdampak (C4), di mana peserta didik menghasilkan karya yang mencerminkan perasaan, minat, dan lingkungannya. Struktur CP ini memastikan pembelajaran yang bertahap dan bermakna dalam seni rupa.

Penggunaan media dalam pembelajaran berbasis proyek sangat berperan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu media utama yang digunakan dalam kelas eksperimen adalah video tutorial interaktif, yang memvisualisasikan teknik dasar pembuatan makrame secara detail. Hal ini sejalan dengan pandangan Desyandri et al. (2019) yang menekankan bahwa integrasi IPTEKS dalam pendidikan memungkinkan siswa memperoleh kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Berdasarkan perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS) serta tuntutan kecakapan abad ke-21, pembelajaran harus disesuaikan agar mampu membekali peserta didik dengan keterampilan yang relevan di era Revolusi Industri 4.0. Pesatnya perkembangan IPTEKS menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif agar siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Dalam hal ini, penggunaan model pembelajaran inovatif yang mensinergikan teknologi dan seni menjadi penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran dalam model PjBL membantu peserta didik dalam memahami teknik seni rupa makrame secara lebih interaktif dan aplikatif.

Sistem penilaian dalam model PjBL (*Project-Based Learning*) tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga menekankan proses pembelajaran. Penilaian dilakukan melalui tiga jenis asesmen, yaitu diagnostik, formatif, dan sumatif. Asesmen diagnostik dilakukan sebelum proyek dimulai melalui pre-test yang mengukur pemahaman awal peserta didik mengenai unsur seni rupa makrame, teknik dasar, serta istilah yang relevan. Asesmen formatif dilakukan selama proses pembelajaran dengan mengamati keterlibatan peserta didik dalam diskusi, pemahaman terhadap konsep yang diajarkan, serta respons mereka terhadap umpan balik yang diberikan oleh guru. Sementara itu, asesmen sumatif menilai hasil akhir proyek makrame dengan mempertimbangkan kreativitas, penerapan unsur seni rupa, dan kemampuan peserta didik dalam mempresentasikan karya mereka.

Rubrik penilaian mencakup empat aspek utama. Pertama, aspek Mengalami, yaitu kemampuan peserta didik dalam mengamati dan merekam pengalaman visual sehari-hari dengan menerapkan konsep ruang, garis horison, pemahaman warna, keseimbangan, serta irama atau ritme. Kedua, aspek Menciptakan, di mana peserta didik mampu menghasilkan karya makrame dengan menggabungkan elemen seni rupa secara kreatif, menggunakan garis horison, serta menerapkan pemahaman warna, keseimbangan, dan ritme dalam karya mereka. Ketiga, aspek Berpikir dan Bekerja Artistik, yang menilai kemandirian peserta didik dalam menggunakan prosedur dasar serta berbagai media yang tersedia, termasuk pemahaman terhadap faktor keselamatan dalam berkarya. Keempat, aspek Berdampak, yang mencerminkan kemampuan peserta didik

dalam menciptakan karya yang sesuai dengan perasaan, minat, atau konteks lingkungan mereka, serta memberikan dampak yang signifikan terhadap identitas dan ekspresi diri (Setiawan, 2019).

Instrumen penilaian yang digunakan adalah rubrik penilaian berbasis proyek, yang mencakup indikator dari tiap aspek di atas. Pendekatan ini memastikan bahwa peserta didik tidak hanya dinilai dari aspek teknis, tetapi juga dari keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi, yang merupakan elemen penting dalam pembelajaran berbasis proyek.

Penerapan *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran seni rupa makrame memberikan berbagai keunggulan, seperti meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, memperkuat keterampilan berpikir kritis, dan memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih bermakna. Keberhasilan implementasi PjBL sangat dipengaruhi oleh beberapa aspek utama, yaitu pemetaan CP ke TP yang sistematis berdasarkan Taksonomi Bloom, penggunaan media pembelajaran yang inovatif berbasis IPTEKS, serta penerapan sistem penilaian yang berorientasi pada proses dan hasil belajar. Dengan demikian, model pembelajaran ini tidak hanya membantu peserta didik dalam mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, tetapi juga membentuk pola pikir kreatif dan inovatif yang berguna dalam kehidupan mereka di masa depan.

Secara keseluruhan, temuan ini memperlihatkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran seni rupa makrame. Hal ini memberikan kontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran di SDN 18 Kampung Durian, yang diukur melalui peningkatan skor post-test pada kelompok eksperimen.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran seni rupa makrame di kelas 5 SDN 18 Kampung Durian, dapat disimpulkan hal-hal berikut: Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran seni rupa makrame di kelas 5 SDN 18 Kampung Durian. Hal ini terlihat dari perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen, di mana rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen mencapai 84,13%, lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mencapai 67,20%. Berdasarkan hasil uji statistik, khususnya *Wilcoxon Signed Ranks Test* dan *Mann-Whitney Test*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PjBL memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen. Nilai signifikansi asimtotik sebesar  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol sangat signifikan, dengan kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Artayasa, I., K., Parwata, I., G., L., A., dan Ratnaya, I., G. (2023). The Influence of Project-Based Learning on Entrepreneurial Crafts Learning Outcomes through Learning Independence. *Interdisciplinary Social Studies*, 2(10), Jul 2023P-ISSN: 2808-0467, E-ISSN: 2808-5051, <https://iss.internationaljournallabs.com/index.php/iss>
- Desyandri dan Maulani, P. (2019). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Volume 3, Nomor 2, Desember 2019, P-ISSN. 2622-5069, E-ISSN. 2579-3403
- Krisnawati, E. (2021). *Apa Itu Makrame: Pengertian dan Cara Pembuatannya*. tirto.id - tirto.id – Pendidikan. <https://tirto.id/apa-itu-makrame-pengertian-dan-cara-pembuatannya-gj66>
- Namira, H., Doyan, A., Zuhdi, M., dan Wahyudi, W. (2024). The Influence of the Project Based Learning (PjBL) Model on Student Learning Outcomes. *Amplitudo: Journal of Science and Technology Innovation*, 3(1), 50–54. <https://doi.org/10.56566/amplitudo.v3i1.123>.
- Rahmi, U., Fauzi, dan Sulaiman. (2023). The Influence of the Project Based Learning Model on Student Learning Outcomes in Combined Constructed Volume Material for Class V of Lam Ujong State Elementary School, Aceh Besar. *Journal of Multidisciplinary Global*, V(1) N(1), 2023, 48-55.
- Raindriati, R. (2022). *Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas III*. Penerbit: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi: Jakarta Selatan.
- Sari, B., P., dan Andaryani, E., T. (2024). Perkembangan Mata Pelajaran Seni Rupa dalam Kurikulum Merdeka di kelas 4 SD 14 Kecamatan Penarik, Kabupaten Mukomuko. <https://www.kilas.co.id/>.
- Setiawan, D dan Wahyuningtyas, S. (2019). Penerapan Model Pjbl (Project Based Learning) Pada Mata Pelajaran Sbdp Materi Kerajinan Tangan Dari Tulang Daun Peserta didik Kelas Iv Sdn Jepang 05 Kudus. *Jurnal Kreatif* 9 (2) 2019
- Yulianto, H., S. (2022). *Pengertian Makrame beserta Sejarah dan Cara Membuatnya*. Bola.com, Jakarta, <https://www.bola.com/>.