PENGARUH MODEL PJBL BERBASIS MEDIA *PLAYDOUGH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI SENI RUPA 3D DI KELAS IV SDN 058086

Hilda Rahmayani
Universitas Negeri Medan
hildarahmayanii22@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Project Based Learning model based on playdough media on student learning outcomes in 3D art material in class IV SDN 058086. This study is a study that uses a quantitative approach with an experimental method with a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design, namely a research design that uses 2 groups as research samples with research stages by providing pretest, treatment, and posttest questions. The results showed that the Project Based Learning model had a significant effect on student learning outcomes. This is evidenced by the average posttest score of the experimental class was 82.39 while the average score of the control class was 74.35.

Keywords: Project Based Learning Model, Playdough Media, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* berbasis media *playdough* terhadap hasil belajar siswa materi seni rupa 3D di kelas IV SDN 058086. Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitaif dengan metode eksperimen dengan desain quasi experimental design dengan bentuk nonequivalent control group design, yaitu desain penelitian yang menggunakan 2 kelompok sebagai sampel penelitian dengan tahapan penelitian dengan memberikan soal pretest, perlakuan, dan postest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *playdough* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata rata postest kelas eksperimen adalah 82,39 sedangkan nilai rata rata kelas kontrol adalah 74,35.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Project Based Learning*, Media *Playdough*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Setiap individu memerlukan sebuah pendidikan termasuk anak anak yang sedang berada dalam tahap perkembangan (Citriadin, 2019). Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan belajar dengan cara menambah, memperbaiki, dan mengubah pengetahuan serta tingkah laku seseorang atau sekelompok orang menjadi lebih baik lagi. Hakikatnya pembelajaran merupakan proses ketika seseorang bekerja sama dengan guru untuk meningkatkan perilaku, pengetahuan dan sikapnya sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (sekolah). Upaya yang dilakuan oleh guru untuk membantu siswanya untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan melakukan pembelajaran yang ideal.

Menurut solikah dan Halimah (dalam Sasmita, 2021) salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang ideal adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang cocok. Menurut Helmiati (2022) model pembelajaran merupakan sautu gambaran pembelajaran dimana guru menyampaikan materi dari awal sampai skhir. Sementara itu, Ahdar Djamaluddin (2019 menyatakan bahwa model pembelajaran ialah serangkaian proses pembelajaran yang berurutan. Dan Joyce (dalam Trianti, 2019) mengatakan bahwa model pembelajaran ialah penyusunan atau pola yang digunakan guru sebagai panduan saat mengajarkan pelajaran di kelas dan memilih sumber daya pengajaran, seperti computer, film dan buku. Berdasarkan beberapa hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ialah gambaran dari serangkaian proses pembelajaran yang disusun secara berurut dari awal sampai akhir, yang dimana pada model pembelajaran tersebut juga berisi sumber daya pengajaran yang telah dipilih dan akan digunakan selama proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar menekankan kepada pemberian pengalaman langsung yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa, kemampuan motorik, apresiasi seni serta pemahaman tentang

budaya dan kearifan lokal. Namun hal ini berkebalikan dengan apa yang peneliti temukan di SDN 058086 Namuterasi. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 058086 Namuterasi diketahui bahwa pada saat pembelajaran SBdP guru hanya memberikan tugas menggambar saja tanpa memberikan materi pelajaran, Hal ini berarti pula bahwa pada guru tidak menerapkan model pembelajaran. Hal tersebut tentunya berdampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP.

Tabel 1 Data Nilai Siswa Kelas IV

No	KKM	Kelas		Jumlah Siswa
		IV A	IV B	
1	<70	16	18	34
2	>70	7	5	12
Jumlah		23	23	46

Berdasarkan table diatas, maka dapat diketahui bahwa dari 23 orang siswa di kelas IV A terdapat 16 siswa yang memiliki nilai hasil belajar dibawah KKM. Sedangkan pada kelas IV B dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang siswa, terdapat 18 siswa yang memiliki nilai hasil belajar dibawah KKM. Hal ini berarti bahwa dari total keseluruhan siswa kelas IV A danIV B diketahui 34 dari 46 siswa masih memiliki nilai hasil belajar SBdP di bawah KKM. Untuk mengatasi permasalah tersebut maka diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran pada mata pelajaran SBdP Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) berbasis media *playdough* terhadap hasil belajar siswa materi seni rupa 3D di kelas IV SDN 058086.

Penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) berbasis media *playdough* tentunya dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Hal ini dikarenakan, model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk menghasilkan suatu proyek yang sesuai dengan materi sebagai bagian dari kegiatan belajar serta membangun pengetahuan mereka disaat mereka mengerjakan proyek tersebut. Selain itu, pengalaman langsung yang diberikan melalui model pembelajaran *Project Based Learning* mampu menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pemikiran kritis,

kreativitas, kemandirian dan tanggung jawab, serta rasa percaya diri siswa akan dikembangkan pada tahapan tahapan yang terdapat pada model *Project Based Learning* ini (Mia, 2023).

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Hikmawati (2020) metode eksperimen ialah metode yang dipergunakan guna menunjukkan hubungan antara dua variabel atau lebih atau mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan quasi experimental design dengan bentuk nonequivalent control group design, yaitu desain penelitian yang memberikan pretest sebelum memberikan perlakuan dan menggunakan postest setelah memberikan perlakuan (Hikmawati, 2020).

Adapun variabel pada penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Dimana model *Project Based Learning* berbasis media *playdough* merupakan variabel bebas, sedangkan hasil belajar merupakan variabel terikat. Jumlah populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B yang berjumlah sebanyak 46 siswa. Tekhnik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan sampling jenuh, yaitu menggunakan keseluruhan anggota populasi sebagai sampel (Hikmawati, 2020).

Tekhnik pengumpalan data yang dilakukan adalah observasi, dokumentasi dan instrumen tes berupa soal pilihan berganda. Instrumen tes tersebut terlebih dahulu diuji cobakan kepada yang bukan sampel, lalu dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal. Penelitian ini menggunakan 2 kelompok penelitian, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Masing masing jumlah siswa dikelas tersebut adalah berjumlah 23 siswa. Adapun lokasi penelitian ini adalah di SDN 058086 Namuterasi, Kecamatan Sei Bingai, Kabupaten Langkat.

Tekhnik analisis data yang dilakukan terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji

normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Shapiro wilk, yaitu uji normalitas yang digunakan pada sampel kecil. Uji homogenitas berguna untuk memastikan varians dua kelompok sampel mempunyai varian yang sama atau tidak (Rosalina, 2023). Uji homogenitas yang digunakan adalah dengan menggunakan uji levene. Adapun uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan uji t sampel independent. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahapan penelitian ini meliputi pemberian pretest, pemberian perlakuan, dan postest. Instrumen tes yang akan diberikan sebagai soal pretest dan postest, terlebih dahulu diuji cobakan kepada siswa yang bukan sampel yaitu kelas V B SDN 058086 yang berjumlah sebanyak 22 orang siswa. Soal soal yang diujicobakan tersebut berjumlah sebanyak 30 soal yang berisikan soal dengan materi seni rupa 3D. Kemudian, soal soal yang telah dikerjakan tersebut dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal.

Uji validitas dilakukan untuk mengukur kevalidan ataupun keshahihan suatu instrument (Asdar,2018). Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji korelasi point biserial. Korelasi point biserial digunakan untuk menganalisis soal pilihan berganda atau skor diktonomi (Hajaroh dan Raehanah, 2021). Berdasarkan uji validitas tersebut diperoleh hasil bahwa dari ke 30 soal pilihan berganda, hanya 20 soal yang dinyatakan valid.

Uji reliabilitas ialah uji yang dilakukan guna mengetahui konsistensi suatu instrument apabila dilakukan secara berulang (Selamet Widodo, 2023). Uji reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan rumus cronbanch alpha. Adapun hasil perolehan pengujian uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	R Hit	R Tab	Keterangan
Hasil Belajar	0,857	0,70	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa soal pilihan berganda pada penelitian ini dikatakan reliabel

karena R Hit > R Tab yaitu 0,857 > 0,70. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, selanjutnya adalah melakukan uji tingkat kesukaran soal.

Uji tingkat kesukaran soal dilakukan guna mengetahui tingkat kesukaran soal (Yadnyawati, 2019). Dari hasil uji tingkat kesukaran soal diketahu bahwa dari 20 soal, terdapat 5 soal dengan tingkat kesukaran mudan dan 15 soal memiliki tingkat kesukuran sedang. Selanjutnya ialah melakukan uji daya beda soal. Uji daya beda soal ialah uji yang dilakukan guna mengetahui kesanggupan soal untuk membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong kurang (lemah prestasinya. Adapun perolehan hasil uji daya beda soal, diketahui bahwa terdapat 5 soal dengan kategori cukup dan 15 soal dengan kategori baik. Setelah melakukan serangkaian uji coba instrument, selanjutnya ialah melakukan penelitian yang meliputi pretest, pemberian perlakuan dan postest kepada kedua kelompok sampel.

Pretest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol guna mengetahui kemampuan awal siswa. Soal pretest terdiri dari 20 soal pilihan berganda yang sudah diuji cobakan sebelumnya. Selanjutnya kedua kelas tersebut akan diberikan perlakuan yang berbeda tetapi pada materi yang sama yaitu seni rupa 3D, dimana pada kelas eksperimen yaitu kelas IV A akan diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *playdough*, sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas IV B akan diberikan perlakuan berupa model konvensional.

Selanjutnya postest akan diberikan kepada kedua kelas guna mengetahui kemampuan mereka setelah diberikan perlakuan . Hasil pretest yang diperoleh kedua kelas tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Pretest	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Max	60	60
Min	20	20
Mean	44,78	45,22
Me	50,00	45,00
Mo	50	45
SD	10,60	11,33

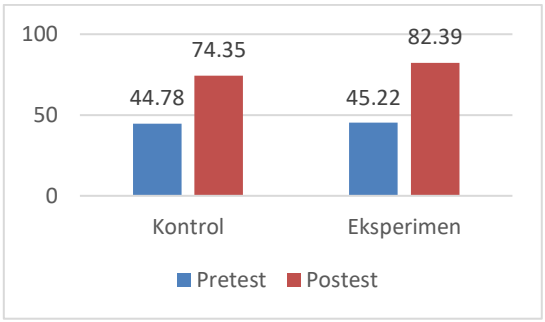
Dari hasil pretest kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi adalah 60 dan

nilai terendah ialah 20 dengan rata rata nilai 44,78, median 50,00, modus 50, dan standar deviasi 10,60. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi adalah 60 dan nilai terendahnya adalah 20 dengan rata rata nilai 45,22, median 45,00, modus 45, dan standar deviasi 11,33. Berikut merupakan table hasil nilai postest pada kelas eksperimen:

Tabel 3 Nilai Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Postest	
	Kelas Kontrol	**Kelas Eksperimen**
Max	**95**	**95**
Min	**50**	**70**
Mean	**74,35**	**82,39**
Me	**75**	**80**
Mo	**80**	**80**
SD	**11,41**	**7,67**

Melalui perolehan hasil postest kelas kontrol diketahui nilai tertingginya adalah 95 dan nilai terendahnya adalah 50 dengan rata rata 74,35, median 75, modus 80, dan standar deviasi 11,41. Sedangkan pada kelas ekspeirmen nilai tertingginya adalah 95 dan nilai terendahnya adalah 70 dengan rata rata 82,39, median 80,dan standar deviasi 7,67. Dari perolehan nilai pretest dan postest kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dapat dilihat perkembangan nilai pretest dan postest kedua kelompok tersebut setelah diberikan perlakuan yang berbeda melalui gambar grafik dibawah ini:



Grafik 1 Rata Rata Hasil Pretest Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar grafik diatas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar kelas kontrol dengan hasil belajar kelas eksperimen. Dimana pada kelas kontrol (menggunakan model pembelajaran konvensional) memiliki nilai rata rata pretest sebesar 44,78 dan mengalami kenaikan menjadi 74,35 pada saat postest. Sedangkan pada kelas eksperimen (menerapkan model pembelajaran PJBL) memiliki nilai rata rata pretest sebesar 45,22 dan mengalami kenaikan menjadi 82,39 pada saat postest. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui bahwa pembelajaran yang

menerapkan model *Project Based Learning* berbasis media *playdough* memberikan pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

Selanjutnya data hasil penelitian akan dilakukan analisis. Hasil analisis data yang dilakukan yaitu meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan guna mengetahui apakah data yang dikumpulkan terdistribusi secara normal atau tidak. Karena sampel pada penelitian ini memiliki ukaran sampel yang kecil, maka uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro wilk. Kriteria pengambilan Keputusan adalah apabila nilai sig >0,05 maka berarti data tersebut berdistribusi normal. Berikut merupakan hasil uji normalitas:

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Test of Normality				
Hasil Belajar	**Kelas**	**Shapiro Wilk**		
		Statistic	**df**	**Sig.**
	Pretest IV B	.916	23	.054
	Pretest IV A	.917	23	.057
	Postest IV B	.951	23	.308
	Postest IV A	.9435	23	.139

Dapat dilihat pada table diatas bahwasannya pretest kelas IV B memiliki nilai sig 0,054>0,05 dan postest kelas IV B memiliki nilai sig 0,308>0,05. Dan pretest kelas IV A memiliki nilai sig 0,057>0,05 dan postest kelas IV A memiliki nilai sig 0,139>0,05. Hal ini berarti bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal karena nilai sig kedua kelas lebih besar dari 0,05.

Uji homogenitas dilakukan guna memastikan apakah varians pada kedua kelompok sampel sama atau tidak. Uji homogenitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji levene. Kriteria pengambilan keputusannya adalah apabila nila sig >0,05 maka data tersebut bersifat homogen. Adapun hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogenity of Service					
Hasil		Levene Statistic	df1	df2	Sig
	Based on mean	2.510	1	44	120
	Based on median	2.209	1	44	144

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang ditampilkan pada table diatas dapat diketahu bahwa nilai sig (based on mean) adalah 0,120>0,05. Hal ini berarti bahwa data hasil akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah suatu hipotesis diterama atau ditolak. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t sampel independent (sampel bebas). Kriteria pengambilan keputusannya adalah apabila nilai sig<0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak. Berikut merupakan hasil uji hipotesis:

Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis

	t-test for Equality of Means		
	t	**df**	**Sig (2-tailed)**
Equal variance assumed	2.2806	44	.007
Equal variance not assumed	2.2806	38,501	.007

Melalui table diatas, dapat diketahui bahwa perolehan analisis uji hipotesis dengan menggunakan uji t sampel independent diperoleh hasil sig (2-tailed) adalah sebesar 0,007. Nilai sig ini lebih kecil dari 0,05, yang berarti bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini juga mengartikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *playdough* terhadap hasil belajar siswa materi seni rupa 3D di kelas IV SDN 058086 Namuterasi.

E. Kesimpulan

Model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *playdough* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa materi seni rupa 3D dikelas IV SDN 058086 Namuterasi. Hal ini dibuktikan dengan hasil postest kedua kelas, dimana pada kelas kontrol hasil postestnya memiliki rata rata nilai 74,35, sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata rata postestnya memperoleh nilai yang lebih besar dari kelas kontrol yaitu 83,39. Model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *playdough* memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui pembuatan proyek. Hal ini tentunya menjadikan pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih bermakna. Selain itu, melalui penggunaan media belajar berupa media *playdough* mampu membangkitkan motivasi serta

semangat siswa. Hal ini dikarenakan media *playdough* merupakan media yang mempunyai banyak warna serta mudah dibentuk. Hal ini juga terlihat dari antusiasme para siswa pada saat pemberian perlakuan berupa penerapan model *Project Based Learning* berbasis media *playdough* pada materi seni rupa. Selain itu, media *playdough* yang digunakan mampu membangun kreativitas siswa. Hal ini dapat terlihat dari hasil proyek siswa yang berupa diorama. Diorama yang dihasilkan memiliki komponen komponen yang berbeda pada setiap kelompok serta menampilkan keindahannya masing masing.

DAFTAR PUSTAKA

Asdar. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Suatu Pendekatan Praktik.* Yogyakarta: Azkiya Publishing.

Citriadin, Y. (2019). *Pengantar Pendidikan.* Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN.

Hajaroh, S. (2021). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik).* Mataran: Sanabil.

Helmiati. (2022). *Model Pembelajaran.* Riau: Aswaja Pressindo.

Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian.* Depok: Rajawali Pers.

Rosalina, L. (2023) *Buku Ajae Statistika.* Padang: CV Muharika Rumah Ilmiah Brabender.

Sasmita, L. (2021). Efektivitas Model *Project Based Learning* (PJBL) Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Al Asma:Journal of Islamic Education, 243.*

Yadnyawati, . A. (2019). *Evaluasi Pembelajaran.* Bali: Unhi Press.