

# Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa

## The Influence of the Project Based Learning (PjBL) Learning Model on Student Learning Outcomes in Fine Arts Subjects

Lisna Sulistiana <sup>a,1,\*</sup>, Ayi Abdurahman <sup>b,2</sup>

<sup>a</sup> Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Indonesia

<sup>1</sup> [lisna.sulitjan\\_sd22@nusaputra.ac.id](mailto:lisna.sulitjan_sd22@nusaputra.ac.id); <sup>2</sup> [ayi.abdurahman@nusaputra.ac.id](mailto:ayi.abdurahman@nusaputra.ac.id)

\* Corresponding Author

Diterima : 18 September 2025

Direvisi : 28 September 2025

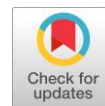
Diterima : 5 Oktober 2025

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana model Project Based Learning (PjBL) mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V pada pelajaran Seni Rupa di SDN 02 Karang Tengah. Penelitian ini menggunakan pendekatan quasi-eksperiment kuantitatif, yang mencakup pre-test post-test. Terdapat dua kelompok dalam penelitian ini: kelompok dalam penelitian ini satu kelompok menggunakan model Project Based Learning (PjBL) dan kelompok lainnya menggunakan metode pengajaran konvensional. Kinerja siswa diukur menggunakan tes pilihan ganda, dan data dianalisis dengan metode statistik seperti Uji t (independent sample t test), uji normalitas, dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan PjBL memiliki skor rata-rata 87,77 sedangkan kelompok yang menggunakan metode konvensional memiliki skor rata-rata 65,64. Ini berarti kelompok yang menggunakan model PjBL berprestasi lebih baik. Hasil uji t menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model Project best learning (PjBL) memiliki hasil yang jauh lebih baik daripada siswa yang belajar melalui metode ceramah hal ini ditunjukkan dengan nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model Project based Learning membantu meningkatkan prestasi akademik siswa kelas V Seni Rupa di SDN 2 Karang Tengah.

### ABSTRACT

The purpose of this study is to see how the Project Based Learning (PjBL) model affects the learning outcomes of grade V students in Fine Arts lessons at SDN 02 Karang Tengah. This study uses a quantitative quasi-experimental approach, which includes pre-test post-test. There are two groups in this study: one group in this study uses the Project Based Learning (PjBL) model and the other group uses conventional teaching methods. Student performance was measured using multiple-choice tests, and data were analyzed using statistical methods such as the t test (independent sample t test), normality test, and homogeneity test. The results showed that the group that used PjBL had an average score of 87.77 while the group that used conventional methods had an average score of 65.64. This means that the group that uses the PjBL model performs better. The results of the t-test showed that students who learned using the Project best learning (PjBL) model had much better results than students who learned through the lecture method, this was shown by a Sig (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$ . Thus, it can be said that the Project Baselani model helps improve the academic achievement of Fine Arts grade V students at SDN 2 Karang Tengah



### KATA KUNCI

Model Project Based Learning (PjBL)  
Hasil Belajar  
Seni Rupa

### KEYWORDS

Project Based Learning (PjBL)  
Learning Outcomes  
Fine Arts



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## 1. Pendahuluan

Belajar merupakan proses krusial di mana manusia berinteraksi dengan lingkungannya untuk memperoleh informasi, kemampuan, moral, dan sikap yang membangun. Belajar ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku secara berkesinambungan, fungsional, positif,

berperan, dan [1]. Menurut Ainurrahman, belajar adalah usaha yang disengaja. Kegiatan ini menunjukkan bahwa seseorang aktif terutama dalam segi intelektual sehingga dapat memberikan peluang dalam perkembangan dirinya. Oleh karena itu, proses belajar dianggap efektif jika seseorang aktif, secara fisik dan mental' pada 2013 [1]. Belajar tidak hanya untuk mendapatkan pengetahuan formal melainkan pengembangan keterampilan, sikap, dan kemampuan yang dapat mendukung pengembangan individu.

Penerapan model pembelajaran yang tepat untuk mendorong perubahan perilaku positif pada siswa merupakan komponen kunci dari pendekatan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran didefinisikan sebagai kegiatan interaktif yang berlangsung dengan melibatkan siswa, guru, dan sumber belajar didalam kela. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, diperlukan suatu sistem yang mencakup beberapa bagian yang saling terhubung. Penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk mendorong perubahan perilaku positif pada siswa merupakan bagian penting dari metode ini.[2].

Model pembelajaran yang dipilih oleh guru memiliki dampak besar terhadap keberhasilan pembelajaran siswa. Model pembelajaran, menurut Joyce dan Weil [3], adalah suatu rancangan teknik yang digunakan untuk menciptakan sumber daya, menetapkan kurikulum, dan memandu belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan bantuan model pembelajaran yang tepat. Menurut (Asyafah dalam Albina et al., 2022) penggunaan beragam model pembelajaran sangat penting karena dapat mengakomodasi kreativitas siswa, menghasilkan kegiatan belajar yang menarik, dan meningkatkan efikasi belajar.

Di sekolah dasar, pengajaran seni rupa sangat penting untuk mendorong perkembangan siswa secara keseluruhan. Siswa dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan keterampilan berekspresi diri melalui seni rupa. Pembelajaran seni rupa memberi peluang dalam mengeksplorasi berbagai media dan teknik artistik, meningkatkan keterampilan visual dan spasial, serta memahami unsur-unsur seni. Seni rupa juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengamati, dengan seksama dan menghargai keindahan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian seni rupa dalam pendidikan dasar tidak hanya sebagai sarana ekspresi, melainkan sebagai warna pendidikan yang menyeimbangkan antara pengetahuan, keterampilan dan sikap [5].

Kurangnya inovatif metode pengajaran merupakan salah satu kendala terbesar dalam pembelajaran, dan dapat menyebabkan siswa kehilangan minat dan bosan. Hal ini memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran, menjadikannya sulit atau hanya mungkin dicapai melalui sejumlah hambatan. Kendala semacam ini umumnya dialami oleh semua jenis sekolah baik yang dikelola pemerintah maupun swasta [6]. Tantangan-tantangan tersebut secara langsung berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar. Untuk mendorong partisipasi aktif siswa saat pembelajaran para pendidik perlu menentukan pendekatan pengajaran yang menarik dan inovatif.

Berdasarkan observasi di kelas V SDN 02 Karangtengah, pembelajaran seni rupa masih belum optimal. Informasi ini disampaikan oleh wali kelas, yang diperkuat oleh beberapa gejala yang muncul selama kegiatan pembelajaran. Pertama, model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) belum digunakan dengan maksimal dalam menmajukan tingkat hasil belajar siswa karena pendekatan pembelajaran yang cukup terbatas. Kedua, ceramah merupakan teknik mengajar yang paling umum. Karena ceramah seringkali pasif, siswa hanya mendengarkan, yang dapat berdampak pada hasil belajar mereka.

Model pembelajaran yang efektif, dengan fokus utama pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran,, mampu menyelesaikan permasalahan. Pendekatan Project learning (PjBL)

dapat berfungsi sebagai metode pengajaran yang memotivasi siswa untuk secara proaktif mengembangkan dan memperkuat kemampuan mereka khususnya dalam hal pengetahuan sumber daya atau bahan untuk menuntaskan proyek. melalui model ini, siswa dapat lebih intens terlibat dalam kegiatan belajar, dengan melibatkan peran guru sebagai pembimbing dan penilai proses tersebut.[7].

Pendekatan model Project Based Learning (PjBL) didefinisikan selaku metode pengajaran dengan menekankan Gagasan dan konsep dalam suatu disiplin ilmu sebagaimana dikemukakan oleh Bie pada tahun 2013 (dalam Mulyono & Agustin, 2020). Siswa berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah dan kegiatan yang bermakna ketika model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) digunakan. Model ini mendorong pembelajaran mandiri, meningkatkan pembelajaran mereka dan menghasilkan karya yang nyata dan bermakna. Hasilnya adalah pengalaman pendidikan yang lebih menyeluruh di mana siswa memahami materi dan menyadari materi tersebut berkaitan dengan kehidupan mereka sendiri dan masyarakat luas.

Pendekatan Project-Based Learning (PjBL) fokus penelitian sebelumnya [9]. Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) terbukti sangat membantu siswa belajar lebih baik. Hal ini dikarenakan kelas yang menggunakan metode ini memperoleh nilai tes yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak. Oleh karena itu, penggunaan model Project Based Learning (PjBL) merupakan cara baik dan bermanfaat untuk membantu siswa belajar lebih efektif.

Sebuah studi tahun 2024 menemukan bahwa ketika siswa kelas empat berprestasi lebih baik dalam seni rupa, prestasi seni mereka meningkat [10] Hal ini menyatakan bahwa pendekatan model Project Based Learning (PjBL) mendukung siswa kelas IV SD Sendangrejop berprestasi lebih baik dalam seni visual. Kelompok eksperimen yang menggunakan metode ini memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan Project Based Learning (PjBL) dapat membantu siswa berprestasi lebih baik. Oleh karena itu, peneliti memutuskan melaksanakan penelitian untuk mengkaji beberapa permasalahan yang telah diketahui. Penelitian ini berjudul “ Pengaruh Model Project Based Learning(PjBL) Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa.” Judul ini mencerminkan inti dari penelitian ini.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian dengan pendekatan kuantitatif, membandingkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol digunakan dalam penelitian kuasi-eksperimental yang dilakukan di SDN 02 Karangtengah. Kelas V A dan V B menjadi sampel; kelas eksperimen menjalani perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak. Siswa SDN 02 Karangtengah menjadi populasi. Desain Non-Equivalent Control-Group Design membutuhkan dua kelompok sample. Data di kumpulkan melalui tes, dokumentasi, dan observasi. Soal-soal ujian hasil belajar yang telah disetujui para ahli digunakan sebagai instrumen. Untuk menganalisis data, metode statistik seperti uji-t sample independent, uji homogenitas, dan uji normalitas diterapkan.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Pada penelitian kelompok eksperimen yang menggunakan metode Project Based Learning (PjBL) sebagai bagian dari pengajaran, dan kelompok kontrol yang diajarkan hanya menggunakan ceramah satu arah tanpa intervensi lebih lanjut, penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi

eksperimen. Untuk mengukur kinerja awal siswa kelas lima dalam mata pelajaran seni rupa, peneliti memberikan pretest dengan pertanyaan pilihan ganda kepada kedua kelompok sebelum intervensi. Berdasarkan hasil uji-t sample independent, yang merupakan bagian dari analisis uji statistik, kesimpulan akhir menunjukkan bahwa model Project Based Learning (PjBL) mempengaruhi hasil belajar siswa, Nilai Sig (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$ . Ini berarti terdapat perbedaan skor rata-rata yang signifikan antara kelompok eksperimen menggunakan model PjBL dan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah. Kelompok eksperimen memperoleh skor rata-rata 87,77 pada post-test, sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata 65,64. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan pendekatan PjBL berprestasi lebih baik secara rata-rata daripada mereka yang mengikuti metode pengajaran ceramah. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H1) didukung, dan hipotesis nol (H0) ditolak. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan PjBL di kelas membawa perubahan positif pada hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Karang Tengah. Berikut hasil dari uji analisis statistik.

### 3.1. Hasil Analisis Data Statistik Inferensial

Data tersebut kemudian dianalisis secara statistik inferensial menggunakan SPSS for Windows versi 23. Teknik analisis statistik inferensial meliputi uji homogenitas, uji normalitas, dan uji hipotesis dengan uji-t sample independent.

### 3.2. Uji Normalitas

Setiap variabel diuji kenormalannya menggunakan algoritma Shapiro-Wilk untuk memastikan distribusinya teratur. Data dianggap normal jika nilai signifikansi (Sig) 0,05 lebih tinggi. Table di bawah ini menunjukkan hasil uji normalitas perhitungan data.

**Table 1.** Hasil Uji Normalitas

Hasil Belajar	Signifikansi		Keterangan
	Eksperimen	Kontrol	
Pre-Test	0,282	0,622	Normal
Post-Test	0,322	0,569	Normal

Tabel uji Shapiro-Wilk menunjukkan semua data kedua kelompok sample bersifat normal, menunjukkan nilai Sig  $> 0,05$ .

### 3.3. Uji Homogenitas

Berdasarkan mean (Sig)  $> 0,05$ , maka hasilnya dianggap homogen. Sebaliknya, hasil dianggap tidak homogen apabila signifikansi  $< 0,05$ . Hasil perhitungan daya untuk uji homogenitas ditampilkan dalam table di bawah ini.

**Table 2.** Hasil Uji Homogenitas

		Lavene Statistik	df1	df2	Sig
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	0,137	1	66	0,713

Berdasarkan tabel yang disajikan, nilai signifikansi (Sig) yang dihitung dari rata-rata (Mean) mencapai 0,713, angka yang melebihi 0,05, menunjukkan data pascates untuk kelompok eksperimen

dan kontrol bersifat homogen. Hasil ini dapat disimpulkan karena kondisi ini memenuhi salah satu syarat untuk uji-t sampel independen. Varians data pasca-tes kelompok eksperimen dan kontrol sama atau serupa. Karena kondisi ini memenuhi salah satu syarat uji-t sampel independen, kesimpulan ini dapat dibuat.

### 3.4. Uji Hipotesis

Hipotesis adanya ketidaksamaan rata-rata yang tidak berpasangan diuji menggunakan independent sample t-test. Data harus homogen dan terdistribusi secara teratur agar lolos uji-t sampel independen. Uji homogenitas dan normalitas menunjukkan bahwa data konsisten dan menyebar secara teratur.

**Table 3.** Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji Independent Sample T-test

Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol			
Variabel	T	df	Sig. (2-tailed)
Pre-test dan Post-test	42,012	66	0,000

Table membuktikan nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  bahwa adanya ketidaksamaan mean capaian hasil belajar siswa untuk model *Project Berbasis Proyek* (PjBL) dan metode ceramah satu arah.

**Table 3.** Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji Independent Sample T-test

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Post-test Kelas Eksperimen (PjBL)	35	87,77	2.365	0,400
	Post-test Kelas Kontrol (Konvensional)	33	65,64	2.195	0,382

Table menunjukkan hasil uji-t statistic deskriptif. Skor rata-rata posttest kelas eksperimen 87,77, sementara kelas kontrol 65,64. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh skor yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat rata-rata prestasi belajar siswa antara yang menggunakan model Project Based Learning (PjBL) dengan yang mengikuti metode ceramah. Kelas eksperimen memiliki skor rata-rata skor posttest sebesar 87,77 sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata 65,64. Ini berarti kelas eksperimen memiliki kinerja lebih baik, Hipotesis alternatif (H1) di terima, dan hipotesis nol (H0) ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran Project Based Learning (PjBL) bermanfaat bagi siswa kelas V di SDN 02 Karangtengah. Partisipasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 02 Karangtengah. Sebanyak 58 siswa diikutsertakan dalam penelitian ini dengan 33 siswa dari kelas VB pada kelompok kontrol dan 35 siswa dari kelas VA menjadi kelompok eksperimen. Penggunaan pendekatan model Project Based Learning (PjBL) dalam pendidikan telah membantu siswa berprestasi lebih baik dalam pelajaran Seni Rupa, menurut analisis data pra-tes dan pasca-tes. Berdasarkan skor pretest pada kedua kelompok sampel belum mencapai standar Kompetensi Minimal (KKM), yang menandakan capaian belajar mereka masih rendah. Sebelum diberikan



intervensi pendekatan model PjBL, capaian belajar siswa di kelas eksperimen juga masih tergolong rendah.

Menurut studi[11] model *Project based learning* (PjBL) telah terbukti lebih berhasil daripada metode ceramah untuk mengembangkan hasil belajar siswa di bidang seni rupa. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan model *Project based learning* (PjBL) membantu siswa menghadapi tantangan, mengambil bagian dalam pembelajaran, bekerja sama dengan teman seklesanya, dan membentuk hubungan yang baik saat mereka menyelesaikan proyek.

Siswa terlibat langsung dalam pembuatan proyek, melalui implementasi proyek yang berpuncak pada sebuah produk, dalam penerapannya siswa diberi kebebasan yang luas untuk menentukan topik, melakukan riset, dan penyelesaian proyek yang dipilih. Metode ini menjadikan proyek sebagai sarana belajar, dimana siswa terlibat langsung dalam situasi nyata seperti di dunia sesungguhnya untuk sehingga menghasilkan produk yang bersifat realistik[12].

Mekanisme pembelajaran yang berbeda digunakan dalam dua kelompok sample. Peneliti memakai model PjBL dalam menggapai tujuan belajar pada kelas eksperimen, sementara kelas kontrol, peneliti menerapkan pendekatan ceramah satu arah. Kegiatan pembelajaran siswa harus mampu bekerja sama dengan siswa lain, berpikir kritis dan kreatif, serta terlibat penuh di kelas. Lima kelompok siswa dibentuk, dan masing-masing kelompok ditugaskan untuk mengintegrasikan aspek-aspek seni rupa, termasuk titik, garis, bentuk, warna, tekstur, gelap terang dan ruang menciptakan sebuah karya seni. Dengan menggunakan media kertas yang di desain agar siswa dapat menciptakan sebuah karya yang kreatif sesuai dengan imajinasi dengan menerapkan unsur-unsur seni rupa.

Pada langkah selanjutnya, guru membantu mengarahkan siswa dalam menghasilkan sebuah karya seni dengan menerapkan unsur-unsur seni rupa ke dalam setiap karya yang akan di buat. Penyusunan jadwal bertujuan untuk membantu pengorganisasian dan memastikan siswa dapat menyelesaikan proyek sesuai jadwal. Agar proyek selesai, setiap kelompok harus berpartisipasi aktif dan bekerja sama. Peneliti membantu dalam mengawasi, mengarahkan, dan berkontribusi pada proyek yang akan dikerjakan siswa.

Setelah selesainya proyek dan pembelajaran proyek siswa secara menyeluruh, tahap evaluasi dilaksanakan. Untuk memberikan pembelajaran yang bermakna, siswa mendiskusikan ide-ide yang belum sepenuhnya mereka pahami dan berbagi pengalaman mereka dari kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Oleh karena itu, meningkatkan keterampilan belajar seni visual siswa pendekatan pembelajaran berbasis proyek ini dapat digunakan. Hasil dari nilai posttest meningkat sebanyak 100% telah mencapai KKM pada keals eksperimen. Meningkatkan hasil belajar siswa setelah di beri perlakuan, dengan ini siswa lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajarn berlangsung.

Berdasarkan keberhasilan model *Project Based Learning* (PjBL) di kelas, para peneliti menghadapi berbagai kendala saat menerapkannya, termasuk keterbatasan waktu dan kondisi kelas yang cukup menantang saat membuat sebuah proyek dalam hal ini, sebuah karya seni. Adanya kekurangan dan kelebihan di setiap model pembelajaran, memberikan siswa pengalaman belajar yang bermakna merupakan salah satu keuntungan dari penerapan strategi pembelajaran berbasis proyek. Dengan menyusun prediksi sederhana dalam kelompok, siswa dapat memperoleh pengalaman dalam pemecahan masalah dan kolaborasi. Siswa lebih terlibat dan bersemangat belajar ketika menggunakan metode ini. Kekurangan model *Project beserta learning* (PjBL) juga memiliki

beberapa kekurangan seperti membutuhkan biaya yang relatif tinggi karena memerlukan alat dan bahan untuk membuat proyek serta keterbatasan waktu cukup saat pelaksanaannya. Selain itu, siswa yang kesulitan memahami materi dapat kesulitan berpartisipasi dalam kegiatan, dan beberapa mungkin tidak lagi aktif.[13].

Dalam kegiatan pembelajaran siswa memecahkan masalah, mengembangkan proyek, dan menciptakan karya yang menggabungkan unsur-unsur seni rupa, selain belajar secara kontekstual, Pencapaian hasil pembelajaran yang diharapkan dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran ini. Agar bisa mengerjakan proyek, siswa harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang komponen-komponen seni rupa.

#### 4. Simpulan

Simpulan penelitian ini menekankan dampak model Project Based Learning (PjBL) memiliki efek besar seberapa baik hasil belajar siswa di mapel seni rupa. Hal ini didukung oleh hasil uji statistik yang disebut uji-t sample independent. Nilai Signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  menunjukkan adanya perbedaan signifikan secara statistik skor rata-rata siswa yang menggunakan model PjBL mencapai skor rata-rata 87,77 pada post-test, sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah memiliki skor rata-rata 65,64. Hasil ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen menunjukkan kinerja yang jauh lebih baik. Akibatnya, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Sektor seni rupa menggunakan model Project Based Learning secara berbeda dari metode tradisional, model ini bisa jadi lebih rendah. Temuan-temuan ini menunjukkan bagaimana pencapaian tujuan pembelajaran siswa kelas lima dalam komponen mata pelajaran Seni Rupa dipengaruhi oleh paradigma Project Based Learning (PjBL).

#### Daftar Pustaka

- [1] A. Pane and M. Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *FITRAH J. Kaji. Ilmu-ilmu Keislaman*, vol. 3, no. 2, pp. 333–352, 2017, doi: 10.24952/fitrah.v3i2.945.
- [2] M. I. S and A. Amal, "Implementasi Model Project Based Learning Berbasis Teori Belajar Kolaboratif dalam Pembelajaran Konsep Dasar IPA SD," vol. 2, no. 2, pp. 172–180, 2023.
- [3] P. Khoerunnisa and S. M. Aqwal, "Analisis Model-model Pembelajaran," *Fondatia*, vol. 4, no. 1, pp. 1–27, 2020, doi: 10.36088/fondatia.v4i1.441.
- [4] M. Albina, A. Safi'i, M. A. Gunawan, M. T. Wibowo, N. A. S. Sitepu, and R. Ardiyanti, "Model Pembelajaran Di Abad Ke 21," *War. Dharmawangsa*, vol. 16, no. 4, pp. 939–955, 2022, doi: 10.46576/wdw.v16i4.2446.
- [5] C. Study, I. N. Family, B. Of, L. Patisserie, and O. T. Jaya, "3. 1,2,3," vol. 7, no. 2, pp. 2141–2154, 2020.
- [6] Dewi Anggelia, Ika Puspitasari, and Shokhibul Arifin, "Penerapan Model Project-based Learning ditinjau dari Kurikulum Merdeka dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam," *J. Pendidik. Agama Islam Al-Thariqah*, vol. 7, no. 2, pp. 398–408, 2022, doi: 10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).11377.
- [7] A. Alhayat, M. Mukhidin, T. Utami, and R. Yustikarini, "The Relevance of the Project-Based Learning (PjBL) Learning Model with 'Kurikulum Merdeka Belajar,'" *DWIJA CENDEKIA J. Ris. Pedagog.*, vol. 7, no. 1, p. 105, 2023, doi: 10.20961/jdc.v7i1.69363.
- [8] H. Mulyono and E. E. Agustin, "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap

- Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Muhammadiyah 1 Padang," *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 5, no. 1, p. 20, 2020, doi: 10.29100/jipi.v5i1.1518.
- [9] H. Nurhayati and N. W., Langlang Handayani, "Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3(2), 524–532, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- [10] S. Mufaidah and C. Sumadi, "Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas IV SDN Sendangrejo," *J. Media Akad.*, vol. 2, no. 2, pp. 3031–5220, 2024.
- [11] S. Chairunnisa, S. M. Aulia, D. Feliks, P. Ambarita, P. Afriadi, and T. W. Purnomo, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA KELAS III SD NEGERI 105277," vol. 5, no. 3, pp. 3156–3165, 2025.
- [12] R. T. Sari and S. Angreni, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa," *J. VARIDIKA*, vol. 30, no. 1, pp. 79–83, 2018, doi: 10.23917/varidika.v30i1.6548.
- [13] N. Sari, "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SDN 24 Batangase," *Int. J. Elem. Sch. Teach.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–16, 2023, doi: 10.26858/ijest.v2i2.30983.