



**Keefektifan Metode Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sebagai  
Pemantik Hasil Belajar Peserta Didik MTs Dalam Materi Menggambar  
Komik Berupa Cerita Fabel**

Monica Ayu Rayindra

Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

[monicayurayindra@gmail.com](mailto:monicayurayindra@gmail.com)

**ARTICLE HISTORY**

**Submitted:**  
Tanggal Submitted  
10 September 2024

**Accepted:**  
Tanggal Accepted  
25 November 2024

**Published:**  
Tanggal Published  
28 Desember 2024

**ABSTRACT**

**Abstract:** The results of the preliminary study conducted at MTsN 10 Banyuwangi, along with interviews conducted with several art and culture teachers in the MGMP group in the Banyuwangi region, revealed that there are still issues with the teaching methods being used. The interview results also indicated that teachers are unable to implement effective learning approaches due to limitations in their creativity and a lack of teaching media. The problem statement in this study is how effective the Project-Based Learning (PjBL) method is in improving the learning outcomes of MTs students in comic drawing material in the form of fable stories. This study was conducted at Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi, located in Rogojampi District, Banyuwangi Regency. The study was conducted between March and May 2024. The subjects of this study were eighth-grade students at MTsN 10 Banyuwangi. This research is a mixed-methods study, using qualitative as the primary method and quantitative as the secondary method. The results of this study showed that in the small group test, large group test, and the distribution of N-Gain scores at each meeting, there was an increase. This increase is evidenced by the N-Gain score, which in the last meeting of the small group test was 0.68 (moderate category) and increased to 0.78 (high category) in the last meeting of the large group test. This indicates that the Project-Based Learning (PjBL) method is effective in improving students' learning outcomes in understanding comic drawing material.

**Keywords:** PjBL, Comic Drawing, Learning Outcomes

**Abstrak:** Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di MTsN 10 Banyuwangi, hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru seni budaya dalam kelompok MGMP di wilayah Banyuwangi, ditemukan bahwa masih terdapat permasalahan tentang metode pembelajaran yang digunakan. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru tidak dapat menerapkan pendekatan pembelajaran yang efektif karena keterbatasan kreatifitas mereka dan kekurangan media untuk mengajar. Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana keefektifan metode *project based learning* (PjBL) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik MTs dalam materi menggambar komik berupa cerita fabel. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi yang terletak di kecamatan Rogojampi kabupaten Banyuwangi. Penelitian dilakukan antara bulan Maret hingga bulan Mei 2024. Subjek penelitian ini diperuntukan pada peserta didik kelas VIII di MTsN 10 Banyuwangi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian (*mix methods*) kualitatif sebagai metode primer dan kuantitatif sebagai metode sekundernya. Hasil dari penelitian ini ialah pada uji kelompok kecil, uji kelompok besar, dan penyebaran nilai *N-Gain* pada setiap pertemuan, mengalami kenaikan. Kenaikan ini dibuktikan dengan perolehan nilai *N-Gain* yang pada pertemuan terakhir dalam uji kelompok kecil sebesar 0,68 dengan kategori sedang menjadi 0,78 dengan kategori tinggi pada pertemuan terakhir uji coba kelompok besar. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran *project based learning* (PjBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi menggambar komik.

**Kata Kunci:** PjBL, Menggambar Komik, Hasil Belajar.

**CITATION**

Rayindra, Monica Ayu., Rudi Irawanto., & Ike Ratnawati. (2024). (Keefektifan Metode Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Sebagai Pemantik Hasil Belajar Peserta Didik MTs Dalam Materi Menggambar Komik Berupa Cerita Fabel). *Jurnal Nyadassana: Jurnal Penelitian, Pendidikan, Sosial, dan Keagamaan*, 3(2), 141-149. DOI: <http://dx.doi.org/10.59291/jnd.v3i2.75>.



## **PENDAHULUAN**

Pemberian bekal keterampilan yang dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, kreatif, inovatif, komunikatif serta kolaboratif menjadi tuntutan bagi para guru di Indonesia saat ini (Ahmad *et al.*, 2024). Pembekalan tersebut bertujuan membina peserta didik dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan masyarakat di masa depan dan mampu menghadapi dunia nyata yang kompleks secara wajar telah menjadi misi penting dalam reformasi dan pembangunan pendidikan saat ini di seluruh dunia (Ma & Yang, 2021). Oleh karenanya, terobosan yang memuat berbagai keterampilan tersebut dalam versi yang lebih baru sehingga lebih mudah dipahami dan dijalankan oleh lembaga pendidikan maupun peserta didik itu sendiri sangatlah diperlukan. Hal ini termuat dalam peningkatan perkembangan kurikulum terutama kurikulum merdeka belajar (Ahmad *et al.*, 2023). Dalam kurikulum merdeka, guru memiliki peran sebagai fasilitator sehingga keterlibatannya sangat dibutuhkan. Guru masa kini harus kreatif dan inovatif dalam memilih, memilah, sekaligus mengembangkan metode pembelajaran (Sartika *et al.*, 2023).

Guru merupakan eksekutor proses belajar mengajar, sehingga mutu pengajarannya menjadi penentu keberhasilan pendidikan. Salah satu peran esensial guru dalam kegiatan belajar mengajar adalah memastikan bahwa pengetahuan yang mereka berikan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik (Zulfatunnisa, 2022). Peranan pendidikan sangat besar dan juga merupakan sumber daya yang penting dalam kehidupan. Pendidikan yang baik diperlukan guru yang berkualitas dan berprofesional dalam bidangnya, karena dalam dunia pendidikan khususnya dalam bidang pengajaran, guru menjadi ujung tombak bagi keberhasilan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses belajar mengajar, guru harus mampu menggunakan penilaian profesionalnya untuk meninjau dan memutuskan strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang tepat dan menyenangkan yang memenuhi kebutuhan peserta didik (Mustika & Wardah, 2021), yang mana pada masa ini guru harus mampu memilih pembelajaran-pembelajaran yang diharapkan dalam pembelajaran abad 21.

Pembelajaran abad 21 memiliki perbedaan yang cukup signifikan dibandingkan pembelajaran di masa lalu, dan pendidikan mengalami perkembangan yang pesat. Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) menerbitkan Paradigma Pendidikan Nasional Abad 21, menetapkan prinsip pembelajaran yang harus dipenuhi setiap pembelajarannya. Paradigma ini menekankan kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan masalah, berpikir analitis, dan mencari tahu dari berbagai sumber (Mashudi, 2021; Putra *et al.*, 2021). Kemampuan peserta didik abad 21 dapat diterapkan di sekolah salah satunya melalui pembelajaran seni budaya.

Unesco (2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran seni budaya memainkan peran penting dalam menghargai dan melestarikan budaya, warisan, dan tradisi seseorang sekaligus merefleksikannya di dunia modern, di era digital, memahami kontribusi dan keunikan setiap orang. Pembelajaran seni budaya dapat dianggap sebagai pembelajaran yang baik dan efektif jika memiliki kemampuan untuk menstimulasi peserta didik untuk menjadi aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses belajar mereka serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Mata pelajaran seni budaya bertujuan untuk membangun pengetahuan, landasan kecerdasan, akhlak mulia, budi pekerti, keterampilan untuk hidup mandiri dan pendidikan lanjut. Topik pembahasan dalam mata pelajaran seni budaya salah satunya ialah menggambar komik yang harus dipelajari oleh peserta didik.



# JURNAL NYADASSANA: JURNAL PENELITIAN, PENDIDIKAN, SOSIAL, DAN KEAGAMAAN

VOLUME 3 NOMOR 2 DESEMBER 2024

ISSN : 2964-3562 | DOI : 10.59291/jnd.v3i2.75

<https://journal.stabkertarajasa.ac.id/jnd/>

Pengamatan dan observasi peneliti menemukan bahwa peserta didik MTs kelas VIII memiliki ketertarikan yang besar terhadap materi menggambar komik, namun pada praktik di lapangan, keterbatasan pengetahuan dan wawasan terhadap teknik, cara dan langkah-langkah menggambar komik secara efisien menjadi kendala bagi peserta didik dalam menyelesaikan tugas praktik menggambar komik. Pada akhirnya menyebabkan peserta didik menganggap materi menggambar komik sangat sulit dikerjakan. Hal ini menjadi tugas pengajar untuk memberikan pembelajaran yang inovatif dan solutif agar peserta didik memenuhi capaian belajar sesuai kurikulum yang saat ini digunakan.

Menurut Agustang (2021) mengatakan bahwa setiap negara harus memprioritaskan pendidikan jika mereka ingin berkembang pesat. Solusi untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi adalah pendidikan. Oleh karena itu, untuk membuat negara maju di masa depan, sistem pendidikan harus diperbarui dan menjadi lebih modern. Dalam upaya untuk mencapai tingkat pengetahuan dan kemampuan manusia yang paling tinggi, sistem pendidikan yang berkualitas tinggi diperlukan. Hal ini dapat diupayakan dengan pemilihan strategi pendidikan yang memaksimalkan kegiatan pendidikan saat ini (Waluyo, 2021).

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di MTsN 10 Banyuwangi, hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru seni budaya dalam kelompok MGMP di wilayah Banyuwangi, ditemukan bahwa masih terdapat permasalahan tentang metode pembelajaran yang digunakan. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa guru harus dapat memimpin kegiatan pembelajaran dan menggunakan media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran modern. Keterbatasan kreatif guru dan keterbatasan media menyebabkan guru tidak dapat menggunakan pendekatan pembelajaran yang efektif.

Mayoritas guru tetap menggunakan pendekatan ceramah dan hafalan karena guru meyakini dan percaya bahwa materi seni budaya adalah materi yang bersifat hafalan konsep-konsep. Akibatnya, jika pembelajaran dilakukan secara pasif, peserta didik akan cepat bosan dan jenuh. Guru sepatutnya mengaplikasikan metode pembelajaran yang memacu peserta didik untuk menerapkan prinsip, pengetahuan dan keyakinan yang dipelajari selama proses pembelajaran (Wulansari & Sunarya, 2023). Pembelajaran seni budaya di sekolah sangat penting; demi mewujudkan tujuan pembelajaran modern, guru harus mendesain dan memanifestasikan pembelajaran seni budaya dengan baik. Berbagai metode dan pendekatan pembelajaran dapat diimplementasikan untuk memenuhi perkembangan dan karakteristik peserta didik (Nuryana et al., 2021).

Sebuah solusi harus dibuat untuk memecahkan permasalahan di atas dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) adalah salah satu metode pendidikan modern yang diyakini dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Metode pembelajaran ini menggunakan produk sebagai dasar kegiatan belajar dan memungkinkan peserta didik untuk menyelidiki dan memahami hasil belajar. PjBL adalah cara yang baik untuk membantu peserta didik mempelajari hal-hal yang sukar untuk dipahami dengan mengintegrasikan kegiatan atau proyek (Elisabet et al., 2019). PjBL dimulai dengan suatu permasalahan yang dapat menggiring peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan baru melalui aktivitas nyata. PjBL sebagai metode pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif dan efisien identik dengan menekankan pada pemecahan dan penyelesaian masalah melalui proyek kolaboratif peserta didik dalam mencapai studi materi tertentu. Temuan penelitian yang



dilakukan oleh Zhang (2021) terhadap 21 mahasiswa universitas swasta sebelum dan sesudah mereka menerima pembelajaran berbasis proyek, menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam minat, otonomi, dan kompetensi mahasiswa yang secara positif memengaruhi motivasi intrinsik siswa untuk belajar (Zhang, 2021).

Terkait pernyataan-pernyataan di atas, peneliti menemukan strategi yang efektif dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan metode Project Based Learning (PjBL) pada materi menggambar komik dengan sebuah cerita fabel sebagai tema yang diminati peserta didik untuk menjadi inspirasi ide atau pemantik dalam pelaksanaan pembelajaran proyek. Dalam penelitian ini peserta didik diberi gambaran, wawasan dan pemahaman yang jelas dan sistematis sesuai metode pembelajaran project based learning mengenai menggambar komik menggunakan cerita fabel sebagai sumber inspirasi guna membangkitkan kreatifitas serta imajinasi peserta didik dalam membuat karya menggambar komik pada mata pelajaran seni rupa secara efektif dan efisien.

Uraian permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, menarik minat peneliti untuk melakukan sebuah penelitian berjudul “Metode Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Sebagai Pemantik Hasil Belajar Peserta Didik MTs dalam Materi Menggambar Komik Berupa Cerita Fabel”. Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah mengetahui keefektifan metode project based learning (PjBL) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik MTs dalam materi menggambar komik berupa cerita fabel.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di MTsN 10 Banyuwangi yang terletak di kecamatan Rogojampi kabupaten Banyuwangi. Penelitian dilakukan antara bulan Maret hingga bulan Mei 2024. Penelitian berlangsung selama Delapan minggu, dari 1 Maret 2024 hingga 2 Mei 2024. Subjek penelitian ini diperuntukan pada peserta didik kelas VIII di MTsN 10 Banyuwangi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian (*mix methods*) kualitatif sebagai metode primer dan metode sekundernya adalah kuantitatif. Cerita fabel sebagai pemantik *Project Based Learning* (PjBL) dideskripsikan secara kualitatif melalui gambar binatang, tumbuhan, fabel dibagi menjadi dua jenis yaitu Fabel alami dan Fabel adaptasi. Kemudian secara kuantitatif dengan metode menganalisis data dari hasil belajar (ketuntasan klasikal), respon peserta didik menggunakan angket, *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik digunakan rumus:

$N-Gain =$

$$\frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

$N-Gain$  = Nilai gain

$S_{pre}$  = Skor *Pre-test*

$S_{post}$  = Skor *post-test*

$S_{max}$  = Skor maksimum

$$N - Gain = \frac{S. Cerita Fabel - S. PjBL}{S. Hasil Akhir - S. PjBL}$$

Dengan kategori perolehan skor sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kategori perolehan skor *N-Gain*

No	Rentang	Kategori
1	$N-Gain \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq N-Gain < 0,7$	Sedang
3	$N-Gain < 0,3$	Rendah

Nilai *pretest* dan *posttest* akan diperoleh melalui tes setelah perlakuan pada kelompok. Nilai-nilai ini akan dianalisis dan ditafsirkan sesuai klasifikasi konservasi nilai indikator ketercapaian hasil belajar yang tersaji dalam Tabel 2.

**Tabel 2.** Indikator ketercapaian hasil belajar

Konservasi Nilai (0-100)	Klasifikasi
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
0 – 40	Perlu bimbingan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan akan membahas deskripsi metode pembelajaran project based learning (PjBL) yang praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada bulan 1 Maret 2024 – 2 Mei 2024 di MTsN 10 Banyuwangi. Uji pertama yang dilakukan adalah uji coba kelompok kecil.

Uji coba kelompok kecil dilakukan di MTsN 10 Banyuwangi dengan melibatkan sembilan orang peserta didik kelas VIII. Peserta didik yang terlibat dalam uji coba kelompok kecil memiliki rincian: tiga orang peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi, tiga orang peserta didik dengan kemampuan akademik sedang, dan tiga orang peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi. Penilaian hasil belajar uji kelompok kecil dilihat dari rerata *pre-test* dan *post-test*, termuat dalam Tabel 3.

**Tabel 3.** Penilaian hasil belajar uji kelompok kecil

Pertemuan	Hasil Belajar	Rerata Nilai	<i>N-Gain</i>	Kriteria <i>N-Gain</i>
1	Pre-test	28,33	0,48	Sedang
	Post-test	63,33		
2	Pre-test	44,44	0,59	Sedang
	Post-test	78,33		
3	Pre-test	38,89	0,68	Sedang
	Post-test	80,56		

Hasil belajar peserta didik meningkat setiap pertemuan, sebagaimana termuat dalam Tabel 3. Pada pertemuan pertama nilai *N-Gain* menunjukkan nilai 0,48. Perolehan ini terus mengalami peningkatan pada pertemuan kedua dan ketiga yang masing-masing menunjukkan

nilai N-Gain 0,59 dan 0,68. Nilai N-Gain dari ketiga pertemuan tersebut berada dalam kategori sedang. Perolehan tersebut memperlihatkan bahwa prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan PjBL.

Uji coba kelompok besar dilakukan di MTsN 1 Banyuwangi dengan melibatkan 32 orang peserta didik kelas VIII-C. Uji coba kelompok besar dilakukan bilamana perbaikan metode PjBL telah dilakukan sesuai dengan masukan ataupun saran yang dikemukakan oleh observer. Penilaian hasil belajar uji kelompok besar. Penilaian hasil belajar dilihat dari rerata pre-test dan post-test, termuat dalam Tabel 4.

**Tabel 4.** Penilaian hasil belajar uji coba kelompok besar

Pertemuan	Hasil Belajar	Rerata Nilai	N-Gain	Kriteria N-Gain
1	Pre-test	41,67	0,71	Tinggi
	Post-test	82,95		
2	Pre-test	48,85	0,74	Tinggi
	Post-test	86,79		
3	Pre-test	52,05	0,78	Tinggi
	Post-test	88,85		

Hasil belajar peserta didik pada uji coba kelompok besar meningkat dalam setiap pertemuan, seperti yang ditunjukkan dalam data Tabel 4. Pada pertemuan pertama nilai N-Gain menunjukkan nilai 0,71. Perolehan ini terus mengalami peningkatan pada pertemuan kedua dan ketiga yang masing-masing menunjukkan nilai N-Gain 0,74 dan 0,78. Nilai N-Gain dari ketiga pertemuan tersebut berada dalam kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa PjBL berhasil meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik.

Keefektifan metode pembelajaran project based learning (PjBL) dinilai menggunakan hasil N-Gain pretest-posttest hasil belajar. Produk diuji nilai keefektifannya untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu produk yaitu metode pembelajaran project based learning (PjBL) setelah digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian hasil belajar diukur menggunakan N-Gain untuk mengukur keefektifan metode PjBL dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada uji kelompok kecil, uji kelompok besar, dan penyebaran nilai N-Gain pada setiap pertemuan, mengalami kenaikan.

Pada uji kelompok kecil, pertemuan pertama mendapatkan nilai N-Gain 0,48, pertemuan kedua mendapatkan nilai N-Gain 0,59 dan pertemuan ketiga mendapatkan nilai N-Gain 0,68 dengan kategori sedang. Nilai N-Gain ketiga pertemuan tersebut berada dalam kategori sedang. Pada uji kelompok besar, pertemuan pertama mendapatkan nilai N-Gain 0,71, pertemuan kedua mendapatkan nilai N-Gain 0,74 dan pertemuan ketiga mendapatkan nilai N-Gain 0,78; yang mana nilai N-Gain ketiga pertemuan tersebut berada dalam kategori tinggi. Kenaikan ini terlihat melalui perolehan nilai N-Gain pada Tabel 3 dan 4. Pada pertemuan terakhir dalam uji kelompok kecil sebesar 0,68 dengan kategori sedang menjadi 0,78 dengan kategori tinggi pada pertemuan terakhir uji coba kelompok besar.

Kenaikan yang terjadi menunjukkan bahwa metode pembelajaran PjBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi menggambar komik. Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Ozkan (2023) yang mengungkapkan bahwa



# JURNAL NYADASSANA: JURNAL PENELITIAN, PENDIDIKAN, SOSIAL, DAN KEAGAMAAN

VOLUME 3 NOMOR 2 DESEMBER 2024

ISSN : 2964-3562 | DOI : 10.59291/jnd.v3i2.75

<https://journal.stabkertarajasa.ac.id/jnd/>

ketika hasil post-test antara kelompok yang menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dan kelompok yang menerapkan metode tradisional diperiksa, ditemukan perbedaan signifikan yang menguntungkan kelompok eksperimen yang menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek. PjBL memiliki efek positif pada prestasi dan sikap peserta didik kelas 7 SMP dalam pelajaran seni visual. Soylu (2019), dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa penerapan proyek dalam pembelajaran seni visual memiliki dampak positif terhadap prestasi peserta didik.

Menurut Yalçın (2020) mengungkapkan PjBL meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran seni visual. Sikap maupun perilaku peserta didik yang mampu belajar dengan melihat, berdiskusi, meneliti, dan mengamati sangat berbeda dengan peserta didik yang dibesarkan dengan metode tradisional. Peserta didik yang mampu belajar dengan melihat, berdiskusi, meneliti, dan mengamati cukup berhasil dalam hubungan sebab akibat. Temuan penelitian oleh Fitra et al. (2024) juga mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa peserta dalam kelompok eksperimen memperoleh skor rata-rata yang jauh lebih tinggi daripada kelompok kontrol, yang menunjukkan pengaruh substansial dari PjBL terhadap hasil belajar dalam gambar teknik manufaktur. Pembelajaran berbasis proyek ini meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam bidang studi.

Selain disebabkan oleh pemilihan PjBL sebagai metode pembelajaran dalam penelitian ini, pemilihan materi menggambar komik juga diduga menjadi faktor kenaikan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan komik sendiri memang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kusumaningrum et al, (2021) bahwa fitur ilustrasi gambar menarik, video, dan kegiatan pada media pembelajaran dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Sebab dapat membuat peserta didik senang membaca buku, motivasi dan semangat belajar meningkat, sehingga materi dapat diterima dan diingat oleh otak siswa dalam jangka waktu yang lama. Peneliti lain juga menemukan bahwa komik dapat membuat peserta didik antusias mengikuti langkah pembelajaran dan memperhatikan saat guru membagikan komik (Kassaie et al., 2021; Singh et al., 2019). Media komik juga dapat menghidupkan suasana kelas, dimana situasi kelas menjadi hidup dan siswa berlomba-lomba untuk bertanya lebih lanjut mengenai materi yang ada dalam komik (Wernicke, 2020).

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penilaian hasil belajar diukur menggunakan N-Gain untuk mengukur keefektifan metode pembelajaran project based learning (PjBL) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada uji kelompok kecil, uji kelompok besar, dan penyebaran nilai N-Gain pada setiap pertemuan, mengalami kenaikan. Kenaikan ini dibuktikan dengan perolehan nilai N-Gain yang pada pertemuan terakhir dalam uji kelompok kecil sebesar 0,68 dengan kategori sedang menjadi 0,78 dengan kategori tinggi pada pertemuan terakhir uji coba kelompok besar. Hal tersebut menyiratkan bahwa metode pembelajaran project based learning (PjBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi menggambar komik. Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar metode Project Based Learning (PjBL) diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran lainnya, terutama pada materi yang membutuhkan keterampilan praktis. Selain itu, penting untuk terus melakukan evaluasi berkala terhadap penerapan metode ini untuk memastikan konsistensi dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar.



# JURNAL NYADASSANA: JURNAL PENELITIAN, PENDIDIKAN, SOSIAL, DAN KEAGAMAAN

VOLUME 3 NOMOR 2 DESEMBER 2024

ISSN : 2964-3562 | DOI : 10.59291/jnd.v3i2.75

<https://journal.stabkertarajasa.ac.id/jnd/>

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustang, A. (2021). Masalah Pendidikan Di Indonesia. *Melianikasim Ordpress*, 1, 0–19. <https://Meilianikasim.Wordpress.Com/2009/03/08/Makalah-Masalah-Pendidikan-Di-Indonesia/>
- Ahmad, Harits, A., Hermasnyah, & Mulyadi, W. (2024). Peningkatan Literasi Melalui Program Study Tour Di Sekolah Dasar. *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 151–163.
- Ahmad, Umar, Ramadhan, S., & Jatanti, M. I. (2023). Menumbuhkan Karakter Positif Siswa Melalui Tayangan Inspiratif di SDN Inpres Nanga Ni'u Desa Karampi. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 7(1), 119–131.
- Ariyani et al. (2021). “Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD.” *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5(3):353. doi: 10.23887/jipp.v5i3.36230.
- Bhakti Prima Findiga Hermutaqqien, A. R. (2022). *Global Journal Teaching Professional. Pengaruh Penerapan Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd St.*, 1(2019), 24–29.
- Elisabet, E., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl). *Journal Of Education Action Research*, 3(3), 285.
- Fitra, R., Prasetya, F., & Adri, J. (2024). Exploration of the implementation of project-based learning in technical drawing courses toward. *Journal of Engineering Researcher and Lecturer*, 3(1), 46–55. <https://doi.org/10.58712/jerel.v3i1.128>
- Kassaie, L., Shairi, H. R., & Gashmardi, M. R. (2021). Integrating mall into the classroom: The cultural and pedagogical impact of authentic podcasts on FFL learners' listening and speaking skills. *International Journal of Society, Culture and Language*, 9(1), 69–85.
- Kusumaningrum et al, (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*. Vol. 2 No. 11.
- Ma S., Yang X. (2021). Cooperative reasoning learning to promote the development of higher-order thinking. *Journal of Education and Development Research*. 24, 64–73. doi: 10.14121/j.cnki.1008-3855.2021.24.011.
- Mustika, U. & Wardah. (2021). An analysis of teacher's strategies in teaching English. *Journal of English Education Program*, 2(1), 21-29. <http://dx.doi.org/10.26418/jEEP.v2i1.43003>
- Mashudi. (2021). Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. *Al-Mudarris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 4(1), 93–114.
- Noviyanti, L. A., Rachmawati, D. A., & Sutejo, I. R. (2017). *Digital Repository Universitas Jember. Efektifitas Penyuluhan Gizi Pada Kelompok 1000 Hpk Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Kesadaran Gizi*, 3(3), 69–70.
- Nuryana, S., Syifa, L., Farah, A. I., & Hanik, E. U. (2021). Implementasi Metode Pembelajaran Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Vi Materi Tata Surya Di Mi Nu Tamrinus Shibyan Pladen. *Yasin: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 1(2), 285. <https://Ejournal.YasinAlsys.Org/Index.Php/Yasin/Article/View/134>



# JURNAL NYANADASSANA: JURNAL PENELITIAN, PENDIDIKAN, SOSIAL, DAN KEAGAMAAN

VOLUME 3 NOMOR 2 DESEMBER 2024

ISSN : 2964-3562 | DOI : 10.59291/jnd.v3i2.75

<https://journal.stabkertaajasa.ac.id/jnd/>

- Ozkan, Z. C., (2023). The effect of project-based learning in visual arts lesson on lesson outcomes and attitudes. *International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES)*, 5(2), 367-380. <https://doi.org/10.46328/ijonses.565>
- Putra, I. Gd. D. D., Saputra, I. M. G. N., & Wardana, K. A. (2021). Paradigma Pendidikan Abad 21 di Masa Pandemi Covid-19 (Tantangan dan Solusi). *PINTU: Pusat Penjamin Mutu*, 2(2).
- Sartika, D., Syarifuddin, Silvia, R., & ... (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *EL-Muhbib Jurnal Pemikiran & Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(2), 292–303.
- Singh, K., Bharatha, A., Sa, B., Adams, O. P., & Majumder, M. A. A. (2019). Teaching anatomy using an active and engaging learning strategy. *BMC Medical Education*, 19(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s12909-019-1590-2>
- Soylu, A. (2019). The Effects of Project Applications in Visual Arts Classes on Student Achievement. *Journal of New Approaches in Education Research*, 8(2), 100-110. <https://doi.org/10.7821/naer.2019.6.377>
- Unesco. (2024). What you need to know about culture and arts education. Diakses pada 7 Oktober 2024. <https://www.unesco.org/en/articles/what-you-need-know-about-culture-and-arts-education>
- Waluyo, B. (2021). Media Pembelajaran Dan Strategi Sebagai Penunjang Keberhasilan Pendidikan. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 45–63.
- Wernicke, M. (2020). Language teachers on study abroad: A discourse analytic approach to teacher identity. *International Journal of Society, Culture and Language*, 8(2), 1–16.
- Wulansari, K., & Sunarya, Y. (2023). Keterampilan 4c (*Critical Thinking, Creativity, Communication, Dan Collaborative*) Guru Bahasa Indonesia Sma Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Era Industri 4.0. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1667–1674. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5360>
- Yalçın, B. (2020). The Effect of Project-Based Learning Approach on Student Motivation in Visual Arts Classes. *Journal of Education and Practice*, 11(2), 60-70. <https://doi.org/10.7176/JEP/11-2-07>
- Zhang, Y. (2021). Action Research on Impact of Project-based Learning on Intrinsic Motivation of Private College Students Learning English in China. *Advances in Educational Technology and Psychology*, 5, 133-140. DOI: <http://dx.doi.org/10.23977/aetp.2021.53019>
- Zulfatunnisa, S. (2022). The Importance Of The Teacher's Role In The Learning Process. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 7(2), 199-213. <https://doi.org/10.22437/gentala.v7i2.16603>