

Project Based Learning In SBdP Learning

Rulita Supriyatin

SD Negeri Karangkandri 01
rulithaddict@gmail.com

Article History

accepted 01/08/2021

approved 17/08/2021

published 01/09/2021

Abstract

Education is a means for humans to improve the quality of Human Resources. One effort to improve the quality of human resources is through teaching and learning activities. The process of teaching and learning activities is a reciprocal process between teachers and students. As a teacher we must have creativity and innovation, especially in determining learning models that can help students to understand the material presented properly. The purpose of this study is to describe 1. The Project Based Learning Learning Model 2. The Implementation of the Project Based Learning Model in SBdP Learning. The results of this study are that the Project Based Learning (PjBL) Learning Model is a constructive learning model that has the potential to empower high-level cognitive abilities so that students can think critically in solving problems.

Keywords: *Project Based Learning, PjBL, SBdP*

Abstrak

Pendidikan adalah sarana bagi manusia untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia . Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu melalui kegiatan belajar-mengajar. Proses kegiatan belajar mengajar adalah proses timbal balik antar guru dan peserta didik. Sebagai seorang guru kita harus memiliki kreatifitas dan inovasi terutama dalam menentukan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan dengan baik. Tujuan dari kajian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang 1. Model Pembelajaran Project Based Learning 2. Implementasi Model Project Based Learning dalam Pembelajaran SBdP. Hasil Penelitian ini yaitu Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran konstruktif yang berpotensi memberdayakan kemampuan kognisi tingkat tinggi sehingga peserta didik dapat berpikir secara kritis dalam menyelesaikan masalahnya.

Kata kunci: *Project Based Learning, PjBL, SBdP*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana bagi manusia untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan melalui proses belajar mengajar. Belajar mengajar merupakan proses timbal balik antara guru dan peserta didik. Sebagai seorang guru kita harus memiliki kreatifitas dan inovasi terutama dalam menentukan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan dengan baik, terutama pada mata pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Seni Budaya dan Prakarya adalah salah satu mata pelajaran yang ada dalam daftar mata pelajaran yang diajarkan dalam kurikulum. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya atau SBdP merupakan mata pelajaran yang menyenangkan saat dipraktikkan namun materi pembelajarannya cukup sulit dipahami terutama bagi peserta didik jenjang sekolah dasar. Salah satu masalah yang sering dijumpai oleh peserta didik dalam pembelajaran SBdP adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional sehingga materi kurang tersampaikan dengan baik.

Seni Budaya dan Prakarya merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman dalam berkreasi untuk menghasilkan suatu karya berupa benda nyata yang bermanfaat bagi kehidupannya. Dalam mata pelajaran ini, siswa melakukan interaksi terhadap benda-benda karya kerajinan dan teknologi yang ada di sekitar siswa, sehingga secara tidak langsung siswa memperoleh pengalaman kreatif dalam hidupnya (Puskur Balitbang, 2007:2). Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian siswa secara positif, sehingga individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan dari pendidikan (Permen No. 57 Tahun 2014). Kaitannya dengan penyampaian materi yaitu sebagai guru harus mampu menentukan metode yang tepat sesuai dengan kondisi peserta didik, sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Selain itu sebagai seorang guru, kita harus menguasai model pembelajaran yang akan dipakai, sehingga dalam pembelajaran proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pada Penelitian Tindakan kelas ini, model pembelajaran Project Based Learning dipilih sebagai model pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran seni budaya dan Prakarya. Model Pembelajaran Project Based Learning merupakan salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran, karena Model Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas peserta didik untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran.

Disini, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran Project Based Learning dalam mata pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya. Karena model Project Based Learning dapat menciptakan pembelajaran yang aktif kreatif dan menyenangkan serta melatih kerja sama antar peserta didik sekaligus mengembangkan kreativitas peserta didik. Oleh sebab itu, penelitian ini berjudul "Project Based Learning dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya" pada peserta didik kelas II SD Negeri Karangandri 01 tahun 2020/2021".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi Project Based Learning

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran (permendikbud, 2014:20). PjBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir secara kritis, dan mengasah ketrampilan peserta didik untuk memecahkan masalah serta mengaplikasikan pengetahuannya kedalam sebuah proyek.

Menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2009:30). Model pembelajaran PjBL merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata . Oleh sebab itu model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan kemampuan kreativitas individual peserta didik.

Menurut Buck Institute for Education, model pembelajaran Project Based Learning adalah suatu metode pengajaran sistematis yang melibatkan para siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata dan teliti yang dirancang untuk menghasilkan produk (Sutirman, 2013). Model Pembelajaran PjBL dapat meningkatkan keaktifan peserta didik karena pembelajaran PjBL melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajarannya sehingga peserta didik dapat mengembangkan kreatifitasnya untuk menghasilkan sebuah produk.

Menurut Warsono dan Hariyanto (2012: 152) Project Based Learning didefinisikan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan proyek sekolah. Oleh karena itu Model PjBL dapat diterapkan kepada peserta didik untuk belajar membuat proyek yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari (2012: 122) pembelajaran berbasis proyek/Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Melalui pembelajaran kerja proyek, peserta didik dapat belajar bekerja sama, mengembangkan kreatifitas dan meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

Berdasarkan pendapat diatas, bahwa Project Based Learning adalah model pembelajaran berbasis proyek yang dapat melatih peserta didik untuk belajar bekerja sama, mengembangkan ketrampilan dan kreativitas peserta didik untuk menyelesaikan sebuah proyek individu maupun kelompok .

Kelebihan Model Project Based Learning

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu kita ketahui agar berhasil dalam menerapkannya. Berdasarkan Sumarni (2015) mengungkapkan beberapa kelebihan dalam model pembelajaran PjBL seperti:

1. PjBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chiang & Lee (2016) bahwa model pembelajaran PjBL memberikan efek positif terhadap motivasi belajar.
2. PjBL meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar secara kooperatif maupun kolaboratif.
3. PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa.
4. PjBL dapat meningkatkan kemampuan akademik siswa.
5. PjBL meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik. Karena peserta didik dituntut untuk bekerja bersama orang lain.
6. PjBL dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kemampuan manajemen dan kemampuan mengkoordinasi sumber belajar.

7. PjBL juga menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan sesuai pembelajaran PAKEM.

Berdasarkan pendapat di atas, kelebihan model Pembelajaran Project Based Learning adalah dengan menerapkan kegiatan proyek yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari maka siswa dapat belajar berpikir kritis sehingga cocok digunakan untuk memahami materi pelajaran. Kegiatan pembuatan proyek juga dapat meningkatkan kerjasama, komunikasi serta tanggung jawab peserta didik dalam menyelesaikan proyeknya. Peserta didik juga dapat mengembangkan kreativitas dan ketrampilannya dengan cara menuangkan ide-ide baru dalam proyek nya. Kegiatan ini tentu saja dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan kelemahan dari Pembelajaran Project Based Learning adalah untuk peserta didik yang pendiam atau kurang antusias dalam pembelajaran, maka peserta didik akan merasa kesulitan dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah Model Pembelajaran Project Based Learning

Wajidi (2017), memaparkan langkah-langkah sistematis dalam pelaksanaan model pembelajaran Project-based learning (PjBL) ke dalam enam tahapan, yaitu:

1. Memberikan Pertanyaan di Awal
Guru memberikan pertanyaan pematik berisi pengetahuan untuk menggali pengetahuan awal peserta didik dengan tujuan merangsang pengetahuan, tanggapan, kritik, dan pemikiran siswa tentang topik proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik.
2. Merencanakan Proyek
Kegiatan ini berisi menyusun rencana pembuatan proyek yang akan dilakukan oleh peserta didik dengan bimbingan guru. Perencanaan ini memuat kegiatan awal sampai kegiatan akhir serta memuat aturan-aturan yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran seperti pembagian tugas, memilih alat dan bahan yang digunakan.
3. Menentukan Jadwal Kegiatan
Peserta didik menyusun jadwal kegiatan secara mandiri didampingi oleh guru, dengan tujuan peserta didik dapat belajar merencanakan kegiatan yang akan dilakukan sendiri secara sistematis sehingga peserta didik dapat memahami bahwa penjadwalan yang sistematis dapat membuat pelaksanaan proyek berjalan dengan lancar.
4. Mengawasi Proses Pelaksanaan Proyek
Guru bertugas mengawasi dan membimbing proses pembuatan proyek peserta didik sehingga pembuatan proyek peserta didik dapat berjalan dengan lancar.
5. Assesment
Guru memberikan penilaian terhadap proyek yang sudah diselesaikan oleh peserta didik
6. Evaluasi proyek
Guru bersama peserta didik melakukan refleski pembelajaran sebagai acuan pembelajaran selanjutnya.

Seni Budaya dan Prakarya

Seni Budaya dan Prakarya merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman dalam berkreasi untuk menghasilkan suatu karya berupa benda nyata yang bermanfaat bagi kehidupannya. Dalam mata pelajaran ini, siswa melakukan interaksi terhadap benda-benda karya kerajinan dan teknologi yang ada di sekitar siswa, sehingga secara tidak langsung siswa memperoleh pengalaman kreatif dalam hidupnya (Puskur Balitbang, 2007:2).

Menurut Kristanto (2013:41) secara umum, Seni Budaya dan Prakarya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai untuk dirinya sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dan budaya. Selain itu, menurut

Puskur Balitbang (2007:9) pendidikan seni juga berfungsi membangun 11 jiwa anak menuju perkembangan yang sesuai dengan situasi dan tingkat usia anak. Inti pendidikan lewat seni adalah menarik seni sebagai alat untuk mengembangkan fungsi-fungsi jiwa seperti cipta, rasa dan karsa (istilah Ki Hajar Dewantara).

Berdasarkan pernyataan diatas, Seni Budaya dan Prakarya tidak dapat diarkan dengan model konvensional saja. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya sebaiknya menggunakan model yang berpusat pada siswa dan membimbing peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan model pembelajaran Project Based Learning untuk menerapkan kegiatan proyek yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari maka siswa dapat belajar berpikir kritis sehingga cocok digunakan untuk memahami materi pelajaran. Kegiatan pembuatan proyek juga dapat meningkatkan kerjasama, komunikasi serta tanggung jawab peserta didik dalam menyelesaikan proyeknya. Peserta didik juga dapat mengembangkan kreativitas dan ketrampilannya dengan cara menuangkan ide-ide baru dalam proyek nya. Kegiatan ini tentu saja dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Project Based Learning (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, mengembangkan kreatifitas ,dan meningkatkan ketrampilan dan skill peserta didik di era globalisasi. Melalui pembelajaran Project Based Learning peserta didik diharapkan dapat meningkatkan erjasama, keaktifan, kemandirian, berpikir kritis dan kreatif melalui kegiatan proyek berbasis kehidupan sehari-hari terutama pada pembelajaran SBdP.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardipal (2010), Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang ideal bagi peserta didik di masa depan <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/komposisi/article/view/69>
- Chiang & Lee. (2016). "The Effect of Project Based Learning on Learning Motivation and Problem Solving Ability of Vocational High School Students". *International Journal of Information and Education Technology*, 6(9), 709-712. <http://www.ijiet.org/vol6/779-EP00028.pdf>
- Hardini, Isriani dan Dewi Puspitasari (2012). Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi). Yogyakarta: Familia
- Novita Anggie (2017), Analisis Seni Budaya dan Prakarya dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas II SDN Sawojajar Malang <https://eprints.umm.ac.id/35639/>
- Sutirman (2013), dalam Kesiapan Pembelajaran berbasis Proyek dalam jaringan antisipasi covid-19 <https://lpmp-sumut.kemdikbud.go.id/kesiapan-pembelajaran-metode-berbasis-proyek-dalam-jaringan-daring-antisipasi-covid-19-2/>
- Sudjana, Nana (2013), Dasar-dasar proses Belajar mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo. http://repository.upi.edu/19739/4/s_pgdsd_kelas_1105962_chapter2.pdf
- Sumarni, W. (2015). The Strengths and Weaknesses of the Implementation of Project based Learning: A Review. *International Journal of Science and Research*, 4(3), 478–484. <https://www.ijsr.net/archive/v4i3/SUB152023.pdf>
- Wadji fatullah (2017) **IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING (PBL) DAN PENILAIAN AUTENTIK DALAM PEMBELAJARAN DRAMA INDONESIA** https://ejournal.upi.edu/index.php/BS_JPBSP/article/view/6960
- Warsono dan Hariyanto (2012) dalam Model PjBL mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Watuagung 01, Kec. Tuntang, Kab. Semarang pada tema 3 Sakanan Sehat subtema 3 Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat. https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/20531/2/T1_292014066_BAB%20II.pdf