

Penggunaan Model *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar SBdP tentang Gambar Dekoratif pada Siswa Kelas IIIB SD Negeri 5 Panjer Tahun Ajaran 2022/2023

Izzatul Ma'rifah, Rokhmaniyah, Tri Saptuti Susiani

Universitas Sebelas Maret
izzatulmarifah622@student.uns.ac.id

Article History

accepted 19/2/2024

approved 1/3/2024

published 30/4/2024

Abstract

The study aimed to: (1) describe the steps for implementing the Project Based Learning (PjBL), (2) improve cultural arts and crafts learning outcomes about decorative drawing to third grade students, and (3) describing the obstacles and solutions for implementing Project Based Learning (PjBL). It was classroom action research conducted in three cycles. The subjects were teacher and students of third grade at SDN 5 Panjer. The data were quantitative and qualitative. Data collection techniques were non-test and test. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results indicated that: (1) the steps for implementing Project Based Learning (PjBL) were: presenting problems, compiling project plans, compiling schedules, monitoring students, presenting project results, and evaluating project results; (2) cultural arts and crafts learning outcomes improved significantly. The percentages of student's passing grades in the psychomotor domain were 78.13% in the first cycle, 90.63% in the second cycle, and 100% in the third cycle. The percentages in cognitive domain were 78.13% in the first cycle, 90.63% in the second cycle, and 100% in the third cycle; (3) the obstacles were: the students did not pay attention to the teacher's explanation and the students found difficulty in distributing assignments during group discussion. The solutions to the obstacles are: the teacher ensures students not to chat with their friends and listen to the teacher's explanations, and instructs students to take turns in presentation activities. It concludes that the implementation of Project Based Learning (PjBL) improves cultural arts and crafts learning outcomes about decorative drawing to third grade students of SDN 5 Panjer in academic year of 2022/2023.

Keywords: Project Based Learning (PjBL), cultural arts and crafts learning outcomes

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL), (2) meningkatkan hasil belajar SBdP tentang gambar dekoratif pada siswa kelas IIIB, (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IIIB SDN 5 Panjer. Data yang digunakan yakni data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Analisis data yang digunakan yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) model *Project Based Learning* (PjBL) digunakan dengan langkah: menyajikan masalah, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, monitoring proyek, mempresentasikan hasil proyek, dan mengevaluasi hasil proyek; (2) hasil belajar SBdP siswa meningkat secara signifikan, pada ranah psikomotorik siklus I = 78,13%, siklus II = 90,63%, dan siklus III = 100%. Pada ranah kognitif siklus I = 78,13%, siklus II = 90,63%, dan siklus III = 100%.; dan (3) kendala yang ditemui yaitu siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik, belum mampu untuk membagi tugas dengan baik saat berkelompok. Adapun solusi dari kendala yaitu: guru memastikan siswa untuk tidak mengobrol dengan temannya dan mendengarkan penjelasan dari guru, serta menyuruh siswa untuk secara bergantian dalam kegiatan presentasi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar SBdP tentang gambar dekoratif pada siswa kelas IIIB SDN 5 Panjer tahun ajaran 2022/2023.

Kata kunci: Project Based Learning (PjBL), Hasil Belajar SBdP



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar untuk membangun sumber daya manusia yang lebih baik sehingga sumber daya manusia menjadi berkualitas yang diharapkan mampu membangun bangsa Indonesia menjadi lebih maju, sejahtera, serta berakhlak mulia. Pendidikan berkualitas dapat diwujudkan melalui sistem pendidikan yang baik, salah satunya terdapat pada kurikulum. Menurut Salim dan Mujtahidah (2020) kurikulum merupakan instrumen yang strategis dan penting untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 disajikan dalam bentuk tematik, salah satunya pada mata pelajaran SBdP. Malik (2020) menyatakan bahwa Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah pendidikan dasar dicantumkan dalam mata pelajaran di SD.

Mata pelajaran SBdP adalah pelajaran penting yang diajarkan bagi siswa untuk mengetahui pemahaman mengenai seni. Menurut Muin (2017) berpendapat bahwa SBdP adalah salah satu materi pokok yang terdapat dalam kurikulum 2013. meliputi aspek seni keterampilan, seni tari, seni musik, dan seni tari. Wati dan Wahyu (2020) juga berpendapat bahwa Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan pendidikan seni yang meliputi seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni keterampilan. Menurut Fitri, dkk. (2022) pembelajaran SBdP dapat menumbuhkan semangat berkarya, dan kemampuan untuk menghasilkan generasi kreatif dan berpikir kritis di era digital. Pembelajaran SBdP di sekolah dapat mengembangkan bakat siswa dan dapat mengetahui keanekaragaman budaya bangsa (Nurhayati, 2020). Pembelajaran SBdP menyampaikan keanekaragaman karya seni rupa dari berbagai daerah. Menurut Nurhayati, dkk. (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran SBdP bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mental, fisik, dan estetik, serta kemampuan motorik siswa. Tujuan SBdP adalah untuk mengembangkan karakteristik sikap siswa, mengembangkan kemampuan seni yang dimiliki siswa, dan mengembangkan semangat dalam berkarya untuk menciptakan sesuatu yang berharga, agar menciptakan generasi penerus bangsa yang kreatif dan dapat berpikir kritis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 5 Panjer pada hari Selasa, 2 Januari 2023, didapatkan bahwa hasil belajar SBdP PTS 1 siswa kelas IIIA yang dilakukan oleh 19 siswa sudah di atas KKM dengan rata-rata sebesar 77,9%. Sebanyak 13 siswa sudah mencapai KKM dengan persentase 68,4 %, dan 6 siswa lainnya belum mencapai KKM dengan persentase 31,6%. Sedangkan di kelas IIIB yang dilakukan 16 siswa diperoleh bahwa hasil belajar SBdP PTS 1 siswa kelas IIIB masih di bawah KKM, dengan rata-rata sebesar 74,4, hasil PTS diperoleh tingkat pemahaman siswa pada muatan SBdP masih rendah yakni belum dapat mencapai KKM = 75. Hasil PTS 1 dari 16 siswa, terdapat hanya 5 siswa yang sudah mencapai KKM dengan persentase 31,3% sedangkan 11 siswa lainnya dengan persentase 68,7% belum mencapai KKM.

Hasil wawancara pada guru kelas IIIB, peneliti memperoleh bahwa saat pembelajaran muncul permasalahan yaitu: (1) siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, (2) tidak semua siswa tertarik dengan materi yang diajarkan sehingga siswa tidak fokus dan kurang semangat (3) dan siswa yang mengobrol saat proses pembelajaran SBdP terutama mengenai gambar dekoratif, serta (4) siswa yang masih sulit dalam menggambar dekoratif karena keterbatasan kemampuan setiap siswa yang berbeda-beda dan hasil menggambar siswa yang hampir sama. Materi gambar dekoratif memiliki unsur-unsur yaitu titik, garis, bidang, tekstur, bentuk, dan warna. Menggambar dekoratif mempunyai kesulitan tersendiri bagi siswa seperti kesulitan penentuan pola menggambar, membuat sketsa, menentukan warna, sehingga perlu adanya imajinasi dan emosi yang baik agar gambar yang dihasilkan bagus.

Dari hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti, diperoleh informasi bahwa: (1) guru kurang melibatkan siswa saat pembelajaran, sehingga pembelajaran hanya

berpusat kepada guru bukan siswa, (2) guru menggunakan motodel ceramah, yang membuat siswa menjadi pasif, hal ini membuat pembelajaran membosankan dan monoton untuk siswa, siswa menjadi kurang aktif, serta tidak semangat pada saat mengikuti pembelajaran SBdP terutama mengenai gambar dekoratif. Dengan demikian, salah satu kesuksesan proses pembelajaran berlangsung dikelas dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru supaya meningkatkan minat belajar siswa.

Keadaan tersebut menjadikan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal, maka memerlukan penerapan model yang berfokus kepada siswa yaitu dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). Menurut Maryuni, Rati, dan Mahadewi (2019) model *Project Based Learning* (PjBL) adalah model yang memakai suatu proyek untuk menjadikan siswa terlibat langsung pada proses pemecahan masalah, model ini memberi siswa agar berkesempatan untuk bekerja dengan mandiri lalu kemudian siswa akan membuat produk yang bernilai. Dalam model *Project Based Learning* (PjBL) juga dapat melatih siswa untuk bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok untuk membuat dan menghasilkan sesuatu karya yang bermakna sehingga tujuan pembelajaran yang inginkan tercapai. Pendapat lain dari Trianto (Rati, Kusmaryatni, dan Rediani, 2017) model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar. Penggunaan model ini lebih meningkatkan kemampuan siswa karena siswa aktif berkontribusi penuh dalam proses pembelajaran serta berperan penting dalam menciptakan suatu proyek. Melalui model *Project Based Learning* (PjBL) ini menjadikan siswa akan terlibat secara langsung dan mengerti tentang apa yang disampaikan sehingga pembelajaran lebih bermakna. Menurut Langkah model *Project Based Learning* dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (Al-Tabany dan Badar, 2014) yaitu: (1) dimulai dengan menyajikan masalah berupa pertanyaan yang esensial, (2) perencanaan aturan pengerjaan proyek, (3) membuat jadwal aktivitas, (4) monitoring perkembangan proyek siswa, (5) presentasi hasil kerja siswa, (6) Evaluasi pengalaman belajar peserta didik. Menurut Niswara, Muhajir, dan Untari (2019) kelebihan dari model *Project Based Learning* yaitu: (1) meningkatkan motivasi belajar siswa untuk menyusun proyek, (2) meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, (3) meningkatkan kolaborasi dan kekompakan antara siswa, (4) meningkatkan keterampilan siswa. Sedangkan kekurangan model *Project Based Learning* (PjBL) menurut Sakilah, dkk (2020) yaitu: (1) saat pembelajaran waktu yang digunakan terlalu lama, (2) terdapat banyak alat dan bahan yang harus disediakan, (3) memungkinkan beberapa siswa tidak aktif pada kelompoknya, (4) materi kurang dimengerti siswa karena topik yang diberikan berbeda.

Melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) ini menjadikan siswa akan terlibat secara langsung dan mengerti tentang apa yang disampaikan dalam pembelajaran. Penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Wirawan (2021) yang menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar SBdP di Kelas VI SDN 2 Wonokampir, Watumalang, Wonosobo, dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 64.29% pada siklus I, 82.14% pada siklus II, dan 100% pada siklus III. Dengan demikian terjadi peningkatan setiap siklusnya. Hal ini dikarenakan model *Project Based Learning* (PjBL) menuntut keaktifan siswa untuk dapat menyusun dan mengerjakan proyek, dan juga diperlukan kerjasama, serta merancang produk sehingga siswa menjadi aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: ini yaitu: (1) bagaimana langkah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar SBdP tentang gambar dekoratif pada siswa kelas IIIB SD Negeri 5 Panjer tahun ajaran

2022/2023?; (2) apakah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar SBdP tentang gambar dekoratif pada siswa kelas IIIB SD Negeri 5 Panjer tahun ajaran 2022/2023?; (3) apa kendala dan solusi penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar SBdP tentang gambar dekoratif pada siswa kelas IIIB SD Negeri 5 Panjer tahun ajaran 2022/2023?

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan langkah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar SBdP tentang gambar dekoratif pada siswa kelas IIIB SD Negeri 5 Panjer tahun ajaran 2022/2023; (2) Meningkatkan hasil belajar SBdP tentang gambar dekoratif dengan penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) pada siswa kelas IIIB SD Negeri 5 Panjer tahun ajaran 2022/2023, (3) Mendeskripsikan kendala dan solusi penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar SBdP tentang gambar dekoratif pada siswa kelas IIIB SD Negeri 5 Panjer tahun ajaran 2022/2023.

METODE

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan guru kelas IIIB SD Negeri 5 Panjer. Peneliti sebagai perancang tindakan dan guru sebagai pelaksana tindakan. Subjek penelitian ini adalah guru dan 16 siswa kelas IIIB SDN 5 Panjer tahun ajaran 2022/2023.

Data penelitian ini terdiri dari dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Sumber data pada penelitian ini adalah guru, siswa kelas IIIB, dan dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar siswa. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan penilaian hasil belajar SBdP. Uji validitas data dilakukan dengan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang sesuai langkah-langkah model dari Miles dan Huberman (sugiyono, 2021). Indikator kinerja penelitian ini dengan penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) yang ditargetkan sebesar 85%. Prosedur penelitian ini menggunakan model PTK yang dilaksanakan selama tiga siklus dengan lima pertemuan. . PTK menurut Kurt Lewin (Arikunto, 2013) meliputi beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran SBdP tentang gambar dekoratif pada siswa kelas IIIB SDN 5 Panjer tahun ajaran 2022/2023 dilaksanakan dengan baik dan mengalami peningkatan yang dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan dengan langkah-langkah: (1) menyajikan masalah, (2) menyusun perencanaan proyek, (3) menyusun jadwal, (4) monitoring proyek, (5) mempresentasikan hasil proyek, dan (6) mengevaluasi hasil proyek. Langkah-langkah yang digunakan peneliti mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh yang kemudian disimpulkan menjadi langkah yang telah dijelaskan di atas. Berikut hasil observasi siklus I sampai siklus III pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penggunaan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III		Rata-rata	
	Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %
Menyajikan masalah	87,50	87,50	87,50	87,50	87,50	87,50	87,50	87,50
Menyusun perencanaan proyek	100	87,50	87,50	87,50	87,50	83,30	91,67	86,10
Menyusun jadwal	87,50	79,15	83,30	85,40	100	100	90,27	88,18
Monitoring proyek	81,25	85,40	85,40	87,50	87,50	87,50	84,72	86,80
Mempresentasikan hasil proyek	87,50	100	100	100	100	100	95,83	100
Mengevaluasi hasil proyek	75,00	85,40	87,50	87,50	87,50	87,50	83,30	86,80
Rata-rata	86,46	87,49	88,53	89,23	91,67	90,97	88,89	89,23

Berdasarkan tabel 1, menunjukkan bahwa persentase terhadap guru dan siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Rata-rata ketepatan guru pada siklus I sebesar 86,46%, pada siklus II sebesar 88,53%, dan siklus III sebesar 91,67%. Rata-rata kesungguhan siswa pada siklus I sebesar 87,49%, pada siklus II sebesar 89,23%, dan siklus III sebesar 90,97%. Peningkatan persentase rata-rata tingkat ketepatan guru dan kesungguhan siswa terjadi karena pada setiap pertemuan di setiap siklus selalu dilakukan refleksi dengan melakukan diskusi bersama guru dan observer terkait hasil observasi, serta melakukan perbaikan untuk mengatasi kendala yang muncul dengan melakukan perancangan tindakan selanjutnya dengan baik. Hasil refleksi pada setiap pertemuan digunakan sebagai evaluasi untuk melaksanakan tindakan selanjutnya agar pembelajaran menjadi lebih optimal dan persentase ketepatan guru dan kesungguhan siswa dapat meningkat.

Dalam pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PjBL) siswa menjadi lebih aktif karena adanya kegiatan diskusi yang melibatkan siswa untuk berpikir kreatif dalam mengerjakan proyek yang mereka buat. Proyek yang dibuat siswa dengan teman sekelompoknya membuat siswa berani dalam mengambil resiko dan keputusan. Hal ini sejalan dengan pendapat Surya, dkk (2018, 45) yang menyatakan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) dapat membantu siswa untuk menemukan sebuah konsep baru, memberikan pengalaman baru, meningkatkan hasil belajar, meningkatkan kreativitas siswa, dan dapat meningkatkan proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah.

Data hasil belajar siswa berupa hasil belajar pada ranah kognitif dan psikomotorik yang diperoleh dari hasil evaluasi yang dilaksanakan di akhir pembelajaran dan hasil keterampilan menggambar saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Analisis perbandingan peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Belajar SBdP Ranah Kognitif

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
	%	%	%	%	%
100	25,00	31,25	31,25	56,25	56,25
90	43,75	31,25	43,75	12,50	18,75
80	25,00	18,75	12,50	25,00	25,00
70	25,00	18,75	12,50	6,25	-
60	-	-	-	-	-
50	-	-	-	-	-
Nilai Tertinggi	100	100	90	100	100
Nilai Terendah	70	70	70	70	80
Rata-rata	85	87,50	89,38	91,88	93,13
Jumlah Siswa Tuntas	75,00	81,25	87,50	93,75	100,00
Jumlah Siswa Belum Tuntas	25,00	18,75	12,50	6,25	0,00

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar pada ranah kognitif mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Siklus I pertemuan 1 persentase rata-rata siswa sebesar 85%, dengan siswa tuntas sebesar 75%, dan belum tuntas sebesar 25%. pada pertemuan 2 persentase rata-rata siswa sebesar 87,5% dengan siswa tuntas sebesar 81,25% dan belum tuntas sebesar 18,75%. Siklus II pertemuan 1 persentase rata-rata siswa sebesar 89,38%, dengan siswa tuntas sebesar 87,5% dan belum tuntas sebesar 12,5%, pada pertemuan 2 persentase rata-rata siswa sebesar 91,88% dengan siswa tuntas sebesar 93,75% dan belum tuntas sebesar 6,25%. Siklus III pertemuan 1 persentase rata-rata siswa sebesar 93,13%, dengan siswa tuntas sebesar 100% dan belum tuntas sebesar 0%.

Adapun Analisis perbandingan peningkatan hasil belajar siswa ranah psikomotorik dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Perbandingan Antarsiklus Hasil Belajar SBdP Ranah Psikomotorik

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
	%	%	%	%	%
95-100	-	-	-	-	-
90-94	-	-	12,50	37,50	50,00
85-89	-	-	-	-	-
80-84	12,50	50,00	37,50	25,00	50,00
75-79	62,50	25,00	37,50	31,25	-
70-74	-	-	-	-	-
65-69	12,50	25,00	12,50	6,25	-
<65	12,50	-	-	-	-
Nilai Tertinggi	83,3	83,3	91,6	91,6	91,6
Nilai Terendah	50	66,6	66,6	66,6	75
Rata-rata	71,86	77,05	79,14	82,78	83,85
Jumlah Siswa Terampil	75,00	81,25	87,5	93,75	100,00
Jumlah Siswa Belum Terampil	25,00	18,75	12,5	6,25	0,00

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I pertemuan 1 persentase rata-rata siswa sebesar 71,86%, dengan jumlah siswa terampil sebesar 75% dan belum terampil sebesar 25%. Pada pertemuan 2

persentase rata-rata siswa sebesar 77,05% dengan jumlah siswa terampil sebesar 81,25% dan belum terampil sebesar 18,75%. Siklus II pertemuan 1 persentase rata-rata siswa sebesar 79,14%, dengan jumlah siswa terampil sebesar 87,5% dan belum terampil sebesar 12,5%. Pada pertemuan 2 persentase rata-rata siswa sebesar 82,78% dengan jumlah siswa terampil sebesar 93,75% dan belum terampil sebesar 6,25%. Siklus III pertemuan 1 persentase rata-rata siswa sebesar 83,85%, dengan siswa terampil sebesar 100% dan belum terampil sebesar 0%.

Berdasarkan data uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa ranah kognitif dan ranah psikomotorik mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dikarenakan pada setiap pertemuan selalu dilaksanakan refleksi bersama guru tentang solusi solusi meningkatkan semangat siswa agar lebih fokus dan terarah dalam pembelajaran sehingga hasil belajar akan meningkat secara signifikan. Hal ini membuktikan pendapat Wirawan (2021) bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar SBdP. Hal ini juga model *Project Based Learning* mempunyai beberapa kelebihan menurut Niswara, Muhajir, dan Untari (2019) yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa untuk menyusun proyek, meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, meningkatkan kolaborasi dan kekompakan antara siswa, meningkatkan keterampilan siswa karena siswa aktif saat kegiatan pembelajaran. Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang orientasinya kepada siswa agar bisa belajar mandiri dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi yang akhirnya untuk menghasilkan suatu proyek. Pendapat lain dari Trianto (Rati, Kusmaryatni, dan Rediani, 2017) model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar. Penggunaan model pembelajaran ini lebih meningkatkan kemampuan siswa karena siswa berkontribusi penuh dalam proses pembelajaran serta berperan penting dalam menciptakan suatu proyek. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rini (Fahrurrozi, dkk, 2022) menemukan hasil bahwa pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar dan Keterampilan pada mata pelajaran seni budaya.

Penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dilaksanakan selama tiga siklus terdapat lima kali pertemuan, terdapat beberapa kendala yaitu: (1) siswa tidak mendengarkan penjelasan guru, dan banyak siswa yang masih bingung, (2) guru belum menjelaskan berupa waktu yang diperlukan untuk mengerjakan proyek, sehingga siswa melebihi batas pengerjaan proyek, (3) guru masih belum memfasilitasi siswa untuk melakukan presentasi, (4) guru belum memberikan umpan balik dan siswa belum memberi kesimpulan, (5) siswa masih belum memaksimalkan untuk melaksanakan presentasi, (6) siswa belum membagi tugas untuk melakukan kegiatan presentasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sakilah, dkk (2020, hlm. 135) bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) mempunyai kekurangan yaitu waktu yang digunakan terlalu lama sehingga pada pelaksanaannya menjadi tidak kondusif, memungkinkan beberapa siswa tidak aktif pada kelompoknya sehingga melebihi batas pengerjaan proyek. Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu: (1) guru memastikan siswa untuk tidak mengobrol dengan temannya dan mendengarkan penjelasan dari guru, (2) guru memberikan waktu untuk mengerjakan proyek agar tugas bisa selesai dengan tepat waktu, (3) guru memberi fasilitas berupa double tip untuk menempelkan proyek gambar di papan tulis agar bisa dilihat siswa sekelas, (4) guru memberikan umpan balik atau tanggapan tentang proyek yang sudah dibuat siswa dan siswa memberi kesimpulan, (5) guru memberikan contoh untuk melaksanakan presentasi yang baik dan benar kepada siswa, (6) guru menyuruh siswa untuk secara bergantian dalam kegiatan presentasi dengan teman sekelompoknya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis tindakan dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar SBdP tentang gambar dekoratif pada siswa kelas IIIB SD Negeri 5 Panjer tahun ajaran 2022/2023, dilaksanakan dengan langkah yaitu: (a) menyajikan masalah, (b) menyusun perencanaan proyek, (c) menyusun jadwal, (d) monitoring proyek, (e) mempresentasikan hasil proyek, dan (f) mengevaluasi hasil proyek. (2) Penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar SBdP tentang gambar dekoratif pada siswa kelas IIIB SD Negeri 5 Panjer tahun ajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dari persentase ketuntasan belajar siswa pada ranah psikomotorik siklus I sebesar 78,13%, siklus II sebesar 90,63%, dan siklus III sebesar 100%. Pada ranah kognitif memperoleh persentase siklus I sebesar 78,13%, siklus II sebesar 90,63%, dan siklus III sebesar 100%. (3) Kendala pelaksanaan penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar SBdP tentang gambar dekoratif pada siswa kelas IIIB SD Negeri 5 Panjer tahun ajaran 2022/2023 yaitu: (a) siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik, (b) siswa belum mampu untuk membagi tugas dengan baik saat berkelompok. Adapun solusi untuk mengatasi kendala yaitu: (a) siswa fokus mendengarkan penjelasan dari guru saat pembelajaran, (b) siswa membagi tugas saat berkelompok agar semua siswa ikut aktif. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan perbaikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SBdP. Peneliti berharap pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, dan terdapat penelitian yang lebih mendalam mengenai penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif dan menyenangkan, serta memudahkan kegiatan siswa dan guru dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany., & Badar, T. I. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahrurrozi, dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sbdp Materi Kerajinan Ikat Celup Di Sekolah Dasar. *Jurnal Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 11(3), 876.
- Fitri, H., dkk. (2022). Analisis Pembelajaran SBdP Menggunakan Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6 (2), 11082-11088.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 SD Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Malik, M.S. (2020). Analisis HOTS, 4C, Literasi, dan Pendidikan Karakter dalam Seni Budaya dan Prakarya MI/SD Kurikulum 2013. *Elementary Islamic Teacher Journal*, 8 (1), 60 - 64.
- Maryuni, K, L., Rati, N, W., & Mahadewi, L, P, P. (2019) Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(2), 183.
- Muhibba dan Hendrifiana, Y. (2018). *Tema 7 Perkembangan Teknologi: Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas III. Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muin, A. (2017). Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2), 133– 135.
- Niswara. R., Muhajir., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar

- di SMK Muhammadiyah 1 Padang. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 5(1), 20-24.
- Nurhayati, A., dkk. (2020). Peran Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa di SDS Islam Harapan Ibu School. *Jurnal Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(3), 426-434.
- Rati, W., Kusmaryatni., & Rediani. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 62.
- Sakilah., dkk. (2020). Pengaruh Project Based Learning terhadap Motivasi Belajar Sekolah Dasar Negeri 167 pekanbaru. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*. 4(1), 127-142.
- Salim, M. & Muhtahidah, M. (2020). Penerapan Kurikulum 2013 Revisi 2018 Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Studi Multi Situs Di Smp Raden Fatah Batu Dan Mts. Ihyaul Ulum Dukun Gresik. Al-Idaroh: *Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 88.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Harnidi, A. T. A. (2018) Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kretivitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41-54.
- Utami, T., Kritin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 3 SD, *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(6), 541-552.
- Wati, R., & Iskandar, W. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) kelas IV MI/SD. Samarinda: *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran*, 142-159.
- Wirawan, A. (2021). Penerapan Pembelajaran PjBL untuk Meningkatkan Kualitas dan Hasil Belajar SBdP di Kelas VI SD. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Pendidikan*, 2(1), 1357-1358.