

## Penerapan Model *Project Based Learning* dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Pembelajaran SBdP Materi Seni Rupa pada Siswa Kelas V

Hanifah Imannur Fadila, Tri Saptuti Susiani, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret  
hanifadila21@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 1/3/2024

approved 1/4/2024

published 1/5/2024

---

### Abstract

*The study aimed to describe the implementation of Project Based Learning applying concrete media, improve Cultural Arts and Crafts, and describe the constraints and solutions in learning. It was collaborative classroom action research conducted in three cycles and five meetings. The subjects were teacher and students of fifth grade at SD Negeri 1 Ketenger. The data were quantitative and qualitative. Data collection techniques used observation, interviews, and tests. Data validity used triangulation of techniques and triangulation of sources. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The result indicated that Cultural Arts and Crafts about local fine arts improved to fifth grade students of SD Negeri 1 Ketenger in academic year of 2022/2023 since the average percentages of passing grades were 75% in the first cycle, 90.62% in the second cycle, 100% in the third in cycle and the average percentages on skills assessment were 90.63% in the first cycle, 94.79% in the second cycle, and 95.83% in the third in cycle.*

**Keywords:** *Project Based Learning, concrete media, learning, Cultural Arts and Crafts*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning* dengan media konkret, meningkatkan pembelajaran SBdP, mendeskripsikan kendala dan solusi dan pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan subjek guru dan siswa kelas V SDN 1 Ketenger. Data yang digunakan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan pembelajaran SBdP materi seni rupa daerah. Persentase hasil belajar siklus I 75%, siklus II 90,62%, dan siklus III 100%. Persentase pada aspek keterampilan siklus I 90,63%, siklus II 94,79%, dan siklus III 95,83%.

**Kata kunci:** *Project Based Learning, media konkret, pembelajaran, SBdP*

---



## PENDAHULUAN

Generasi muda yang berkualitas adalah generasi yang senantiasa mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan era digitalisasi 4.0 mengharuskan setiap individu berperan secara aktif dalam berbagai aspek kehidupan. Peran yang harus dijalani memerlukan keterampilan yaitu keterampilan untuk berpikir secara kreatif dan inovatif. Keterampilan tersebut dapat dikembangkan generasi muda melalui proses pembelajaran dalam lingkup lembaga pendidikan. Menurut Saputra, Astalini, & Aminoto (2014) Pembelajaran adalah proses pendidik dalam membelajarkan siswa yang dilakukan melalui kegiatan belajar mengajar. Melalui pembelajaran yang bertujuan membelajarkan siswa maka diharapkan siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dapat membuatnya menjadi terampil dalam menjalani kehidupan.

Pembelajaran di sekolah dasar menggabungkan berbagai disiplin ilmu ke dalam satu tema. Hal tersebut didasarkan pada kurikulum 2013 yang diterapkan di Indonesia. Dalam kurikulum 2013, terdapat muatan pelajaran yaitu SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Mata pelajaran SBdP berlandaskan pada pembelajaran budaya yang mempunyai sifat multidimensional, multilingual, dan multikultural. Malik (2020) pendidikan seni berpengaruh dalam menjadikan siswa dapat berpikir secara inovatif, kritis, kreatif, imajinatif, dan menjadikannya peka di lingkungan sosial masyarakat. Keempat cara berpikir tersebut merupakan penunjang keterampilan yang harus dimiliki oleh generasi muda 4.0.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan peneliti pada tanggal 28 November 2022 di kelas V SD Negeri 1 Ketenger, ditemukan beberapa permasalahan saat pembelajaran SBdP berlangsung yaitu: (1) siswa kurang kondusif dalam pembelajaran, (2) siswa masih kesulitan dalam mengembangkan ide kreatif, (3) kurang imajinatif. Guru sudah menerapkan model pembelajaran, seperti *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Role playing*, namun beberapa model pembelajaran belum sesuai sintaksnya. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran masih terfokus pada aspek kognitif saja. Hal tersebut diperkuat oleh hasil belajar beberapa siswa yang masih di bawah KKM dikarenakan siswa belum paham mengenai konsep pembelajaran SBdP.

Berdasarkan uraian permasalahan di SD Negeri 1 Ketenger, maka dibutuhkan perbaikan yang diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran SBdP khususnya mengenai materi Seni Rupa. Peningkatan pembelajaran dinilai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Peningkatan pembelajaran dapat dilakukan melalui kolaborasi dalam berinovasi antara model pembelajaran dengan media pembelajaran. Model pembelajaran yang cocok dipakai pada pembelajaran SBdP adalah model *Project Based Learning (PjBL)*. Model *PjBL* dapat dikolaborasikan dengan media konkret yang menyesuaikan topik pembahasan pembelajaran. Menurut Fitri, Junindra, Desyandri, & Mayar (2022), *PjBL* adalah model pembelajaran *student centered* dengan mengembangkan jiwa kreativitas siswa melalui berbagai fase yang dituangkan dalam pembelajaran. Melalui model *PjBL*, siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena dalam prosesnya, model tersebut mengorientasikan pada proses kreativitas siswa yang kemudian diperkuat dengan laporan atas proyek yang telah siswa kerjakan. Pembelajaran yang bermakna dapat meningkatkan pemahaman siswa yang didukung selain oleh model pembelajaran, termasuk pula didukung oleh adanya media yang digunakan dalam pembelajaran. Untuk SBdP lebih diutamakan dengan media konkret yang berfokus pada media yang berhubungan dengan topik pembelajaran yaitu Seni Rupa. Khairunnisa dan Ilmi (2020) kelebihan media konkret yaitu: (1) meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran, (2) meningkatkan prestasi siswa karena siswa mudah memahami dan mengingat konsep pembelajaran, (3) meningkatkan keterampilan penyelesaian masalah, dan (4) meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Menurut Pradana (2017) *PjBL* merupakan model pembelajaran yang mengorientasikan siswa untuk membuat sebuah produk yang berhubungan dengan materi. Hosnan (2014) menyatakan *PjBL* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang berorientasi pada proyek. Model ini dapat membimbing siswa untuk mengeksplorasi, menilai, menginterpretasikan informasi secara berkelompok, kemudian siswa mempresentasikan hasil proyek yang sudah dikerjakan. Kelebihan model ini menurut Sunita, Mahendra & Lesdyantari (2019) yaitu (1) siswa diberikan kesempatan untuk belajar dan berkembang sesuai kondisinya, (2) melibatkan siswa dalam pengumpulan informasi, penerapan pengetahuan, dan pemecahan masalah di kondisi yang nyata, dan (3) suasana belajar menjadi menyenangkan.

Pembelajaran dapat berjalan efektif jika penerapan model pembelajaran dibarengi dengan media penunjang (Pertiwi, Sumarno & Dwi, 2019). Menurut Suarjana, Riastini & Pustika (2017) media konkret adalah media yang mempunyai wujud yang nyata dan siswa dapat memperhatikan melalui alat indra. Wahyuningsih, Syawaluddin, & Dahlan (2021) menyatakan kelebihan media konkret yaitu: (1) media konkret dapat membangkitkan ide dan gagasan yang bersifat konseptual, sehingga memberikan pemahaman yang jelas bagi siswa, (2) meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran, dan (3) memberikan pengalaman nyata yang dapat merangsang aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan & Wahyuningtyas (2019) bahwa siswa tampak aktif dan antusias pada pembelajaran SBdP yang menerapkan model *Project Based Learning*. Keadaan tersebut terlihat pada kemampuan bertanya dan kepercayaan diri dalam mempresentasikan hasil karya. Reaksi yang baik dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan, sehingga materi mudah terserap oleh siswa. Keadaan tersebut dapat meningkatkan pembelajaran pada siswa. Wirawan (2021) juga mengungkapkan model *PjBL* mendorong keaktifan siswa dalam pengerjaan suatu proyek, dan dalam pengerjaan tersebut membutuhkan kerja sama antar individu dalam kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, model *Project based learning* cocok diterapkan pada pembelajaran SBdP dikarenakan dengan konsep menghasilkan suatu produk atau menjalankan sebuah proyek yang sejalan dengan pembelajaran SBdP. Pada penerapan model *PjBL* siswa dapat berperan aktif dalam sebuah proyek dengan memberikan ide kreatif dan pendapat mereka masing-masing. Insyasiska, Zubaidah & Susilo (2017) menyatakan model *PjBL* dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi siswa menjadi lebih baik karena pengerjaan proyek dilakukan dalam kelompok.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning* dengan media konkret untuk meningkatkan pembelajaran SBdP kelas V di SDN 1 Ketenger tahun ajaran 2022/2023, (2) meningkatkan pembelajaran SBdP tentang seni rupa daerah menggunakan model *Project Based Learning* dengan media konkret pada siswa kelas V di SDN 1 Ketenger tahun ajaran 2022/2023, dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi pada penerapan model *Project Based Learning* dalam peningkatan pembelajaran SBdP kelas V tentang seni rupa di SDN 1 Ketenger tahun ajaran 2022/2023.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan selama tiga siklus dengan lima kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei - Juli 2023. Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas V SD Negeri 1 Ketenger. Siswa kelas V yang berjumlah 16 siswa dengan 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Penelitian ini diperoleh dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif mencakup penilaian sikap, penilaian keterampilan, dan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran SBdP materi seni rupa. Sedangkan data kualitatif berupa penerapan model *Project Based Learning* dengan media konkret. Sumber data penelitian ini yaitu guru, siswa, dan dokumen. Jumlah Teknik pengumpulan data menggunakan teknik nontes dan tes. Teknis non tes melalui wawancara dan observasi, sedangkan teknik tes melalui penilaian sikap, kognitif, dan keterampilan. Penilaian sikap dinilai melalui aspek percaya diri, peduli, dan tanggung jawab. Penilaian keterampilan melalui aspek persiapan, pelaksanaan, dan hasil. Uji validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi data (Sugiyono, 2022). Teknik analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah penerapan langkah-langkah *Project Based Learning* dengan media konkret dan peningkatan pembelajaran SBdP materi seni rupa daerah setelah menerapkan model *Project Based Learning* menggunakan media konkret dengan indikator ketuntasan 85%.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran SBdP menerapkan model *Project Based Learning* berbantuan media konkret yang dilaksanakan dengan langkah-langkah yaitu: (1) mendesain proyek dengan media konkret, (2) penyusunan tahapan penyelesaian proyek dengan media konkret, (3) menyusun jadwal dengan media konkret, (4) penyelesaian proyek dan monitoring dengan media konkret, (5) menyusun laporan dan presentasi dengan media konkret, (6) mengevaluasi proyek dengan media konkret.

**Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Model Project Based Learning dengan Media Konkret**

Subjek Penelitian	Langkah-langkah	Siklus I	Siklus II	Siklus III
		(%)	(%)	(%)
Guru	1. Mendesain proyek dengan media konkret	84,17	88,54	93,75
	2. Penyusunan tahapan penyelesaian proyek dengan media konkret	82,50	88,34	91,67
	3. Menyusun jadwal dengan media konkret	81,27	86,25	95,83
	4. Penyelesaian proyek dan monitoring dengan media konkret	85,84	88,35	91,67
	5. Menyusun laporan dan presentasi dengan media konkret	85,42	91,67	95,00
	6. Mengevaluasi proyek dengan media konkret	89,17	93,33	95,00
<b>Rata-rata</b>		<b>84,72</b>	<b>89,41</b>	<b>93,82</b>
Siswa	1. Mendesain proyek dengan media konkret	78,13	86,46	93,75
	2. Penyusunan tahapan penyelesaian proyek dengan media konkret	81,67	89,17	91,67
	3. Menyusun jadwal dengan media konkret	75,00	83,35	87,50

4. Penyelesaian proyek dan monitoring dengan media konkret	84,17	88,13	90,00
5. Menyusun laporan dan presentasi dengan media konkret	84,38	88,54	93,75
6. Mengevaluasi proyek dengan media konkret	83,34	90,00	93,33
<b>Rata-rata</b>	<b>81,11</b>	<b>87,61</b>	<b>91,67</b>

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa pembelajaran pada siklus I dan II mengalami peningkatan. Hasil pengamatan terhadap guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 4,69% dan siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 4,41%. Pengamatan siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,50% dan siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 4,06%. Pada siklus I, hasil observasi terhadap guru maupun siswa belum mencapai indikator capaian penelitian. Guru maupun siswa mengalami kesulitan pada siklus I diantaranya guru kurang tegas dalam menyampaikan *timeline* penyelesaian proyek, sehingga siswa belum dapat mengatur waktu dengan bijak. Pada siklus II sudah perbaikan dan mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Kendala yang dialami siklus II juga lebih sedikit dibandingkan siklus I. Pada siklus II kendala yang dialami yaitu guru cenderung tidak memperhatikan semua siswa, sehingga beberapa siswa terluka dengan alat yang digunakan pada saat proyek. Kemudian pada siklus III mengalami perbaikan dibandingkan siklus sebelumnya. Kendala yang dialami siklus III yaitu guru cenderung kurang memantau kegiatan siswa karena kegiatan dilaksanakan di luar kelas, sehingga beberapa siswa kurang memperhatikan arahan yang sebelumnya sudah dijelaskan guru.

**Tabel 2. Perbandingan Penilaian Kognitif Siswa Siklus I, II, dan III**

Keterangan	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
Nilai Tertinggi	94	94	94	88	94
Nilai Terendah	58	58	29	44	76
Rata-rata	71.13	76.38	72.56	76.25	85
Tuntas (%)	6 (37,50)	10 (62,50)	10 (62,50)	11 (68,75)	16 (100)
Belum Tuntas (%)	10 (62,50)	6 (37,50)	6 (37,50)	5 (31,25)	-

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa terjadi peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Siklus I pertemuan 1 dan 2 mengalami peningkatan rata-rata sebesar 5,25%. Siklus II pertemuan 1 dan 2 mengalami peningkatan rata-rata sebesar 3,69%. Siklus II pertemuan 2 ke siklus III pertemuan 1 mengalami peningkatan rata-rata sebesar 8,75%.

**Tabel 3. Perbandingan Antarsiklus Penilaian Keterampilan SBdP**

Keterangan	Siklus I		Siklus II		Siklus III	Rata-rata		
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	Jumlah skor proyek	42	45	45	46	46	87	91
Rata-rata skor proyek	87,50	93,75	93,75	95,83	95,83	90,63	94,79	95,83

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa proyek yang dihasilkan siswa pada siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan. Hasil proyek dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 4,16% dan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 1,04%.

**Tabel 3. Perbandingan Antarsiklus Penilaian Sikap**

Keterangan	Siklus I		Siklus II		Siklus III	Rata-rata		
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	Jumlah skor proyek	246,88	262,50	265,63	270,31	279,89	254,69	267,97
Rata-rata skor proyek	82,29	87,50	88,54	90,10	93,23	84,89	89,32	93,23

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat bahwa proyek yang dihasilkan siswa pada siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan. Hasil proyek dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 4,43% dan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 3,91%.

Peningkatan pembelajaran juga dilihat pada aspek keterampilan siswa dalam proyek seni rupa. Pembelajaran dilaksanakan dalam 5 pertemuan yang menghasilkan 5 karya. Karya pertama yaitu melukis, siswa sudah bisa mencampur warna dan melakukan gradasi warna pada karya. Karya kedua yaitu menganyam janur menjadi ketupat, siswa sudah bisa mempelajari teknik tumpang tindih pada anyaman dengan memanfaatkan keterampilan tangan. Karya ketiga yaitu mengukir sabun, siswa sudah bisa mengimajinasikan suatu gambar menjadi bentuk-bentuk ukiran pada sabun. Karya keempat yaitu patung tanah liat, siswa sudah bisa membutsir dan merealisasikannya pada bahan tanah liat dengan bentuk yang bervariasi. Karya kelima yaitu batik jumputan, siswa sudah bisa memahami teknik batik jumputan dengan hasil yang terbaik. Motif pada kain batik dihasilkan dari lipatan yang sudah diinovasikan siswa dan dilengkapi dengan perpaduan warna yang serasi.

Penerapan model *Project based learning* dapat meningkatkan pembelajaran SBdP yang dapat terlihat pada siklus I, II dan III. Menurut Putri & Wrahatnolo (2019) model *PjBL* dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa yang terdiri dari aspek kreativitas, keterampilan, dan kemampuan siswa dalam bekerja sama. Peningkatan yang terjadi pada beberapa aspek dikarenakan proses pembelajaran yang selalu diperbaiki guru melalui observasi pada siklus sebelumnya. Penerapan model *PjBL* juga sangat diperhatikan guru agar saat pembelajaran berikutnya lebih baik dari pembelajaran sebelumnya. Pernyataan tersebut dapat dikuatkan oleh pendapat Sutirman (2013) model *PjBL* mampu membuat siswa menganalisis konsep pembelajaran secara sistematis. Model pembelajaran *PjBL* dapat membiasakan siswa untuk mampu berpikir kritis dalam mengatasi suatu masalah. Selain itu, kemandirian siswa dalam belajar dan bekerja akan tumbuh, sehingga produktivitas siswa akan

meningkat. Penggunaan media konkret dapat membuka peluang bagi siswa agar aktif dalam pembelajaran. Media konkret dapat menjadi alat bantu untuk pemahaman siswa, karena keterlibatannya secara langsung pada proses pembelajaran. Penggunaan media konkret tidak memerlukan modifikasi dan tidak ada perubahan dalam kegiatan belajar (Destrinelli, Hayati, & Sawinty, 2018).

Penerapan model PjBL dengan media konkret dilaksanakan pada tiga siklus. Setiap siklus ditemukan beberapa kendala disertai dengan solusi. Beberapa kendala yang muncul pada pertemuan terakhir yaitu: (1) siswa kurang bekerja sama dalam kelompok, dan (2) siswa belum bisa mengatur waktu dengan bijak. Salah satu kelemahan dari model PjBl yaitu model ini melibatkan langsung siswa dalam kerja kelompok. Keterlibatan siswa secara langsung dalam berkelompok dapat mengakibatkan kesulitan salah satunya siswa kurang bekerja sama dalam kelompok karena berbagai perbedaan karakter siswa (Sunita dkk, 2019). Kendala tersebut juga sesuai dengan pendapat Anggraini&Wulandari (2021) kelemahan model PjBL yaitu: (1) siswa kurang bijak mengatur waktu, (2) suasana kelas tidak kondusif, (3) guru membutuhkan waktu tambahan. Surya, dkk (2018) menyatakan model ini membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaannya.

Adapun solusi dari kendala yang terdapat pada siklus I, siklus II, siklus III yaitu: (1) guru lebih tegas dalam mengondisikan siswa saat pembentukan kelompok, (2) guru memberikan contoh nyata untuk mendorong imajinasi siswa, (3) guru memantau dan mengarahkan agar tugas proyek selesai tepat waktu, (4) guru memberikan motivasi agar siswa lebih aktif dan antusias saat mengerjakan proyek, (5) guru memberikan arahan dan bimbingan agar siswa lebih berhati-hati, (6) guru memantau dan mengarahkan agar tugas proyek selesai tepat waktu, hal ini sesuai dengan Nurmasiyah & Mislinawati (2018), (7) guru memberikan nasihat dan bimbingan agar siswa lebih serius mengerjakan proyek, (8) guru memberikan arahan dan bimbingan agar siswa memperhatikan peran di kelompoknya, (9) guru memantau dan mengarahkan siswa ketika pengerjaan proyek.

### SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan: (1) penerapan model *PjBL* dengan media konkret dilakukan dalam beberapa langkah yaitu: (a) mendesain proyek dengan media konkret, (b) penyusunan tahapan penyelesaian proyek dengan media konkret, (c) menyusun jadwal dengan media konkret, (d) penyelesaian proyek dan monitoring dengan media konkret, (e) menyusun laporan dan presentasi dengan media konkret, (f) mengevaluasi proyek dengan media konkret. Rata-rata skor guru siklus I, II, dan III sebesar 89,32%. Rata-rata skor siswa siklus I, II, dan III sebesar 86,51%.; (2) penerapan model *PjBL* dengan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran SBdP materi seni rupa pada siswa kelas V SD Negeri 1 Ketenger tahun ajaran 2022/2023. Peningkatan dapat dilihat pada hasil belajar dengan persentase ketuntasan siklus I=75%, siklus II=90,62%, dan siklus III=100%. Selain itu, peningkatan pembelajaran dapat dilihat pada aspek keterampilan proses dengan persentase siklus I=87,50%, siklus II=90,63%, dan siklus III=93,23%. Pada penilaian produk juga mengalami peningkatan dengan persentase siklus I=87,50%, siklus II=93,23%, dan siklus III=96,35%. ; (3) kendala penerapan model Project Based Learning dengan media konkret pada siswa kelas V SD Negeri 1 Ketenger salah satunya siswa belum bisa mengatur waktu dengan bijak, solusi yang diterapkan guru yaitu guru memantau, mengingatkan, dan mengarahkan agar tugas proyek selesai tepat waktu.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292-299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Destrinelli, D., Hayati, D.K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan Media Konkret pada Pembelajaran Tema lingkungan Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313-333. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6754>
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2017). Pengaruh Project Based Learning terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 9-21.
- Fitri, H., Junindra, A., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Analisis Pembelajaran SBdP menggunakan Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11082-11088. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4196>
- Khairunnisa, G.F., & Ilmi, Y.I.N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131-140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- 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), 59-82. [10.21043/elementary.v8i1.6727](https://doi.org/10.21043/elementary.v8i1.6727)
- Mislinawati, M., & Nurmasiyah, N. (2018). Kendala Guru dalam Menerapkan Model-Model Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 pada SD Negeri 62 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12194>
- Pertiwi, I. N., Sumarno, S., & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).
- Pradana, D.B.P. (2017). Pengaruh Penerapan Tolls Google Classroom pada Model Pembelajaran *Project Bases Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 2(1), 59-67. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/20527>
- Putri, A.I., & Wrahatnolo, T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMKN 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8(3), 459-463. <https://doi.org/10.26740/jpte.v8n3.p%25p>

- Saputra, A., Astalini, & Aminoto, T. (2014). Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Siswa pada Kelas XD SMA Negeri 8 Kota Jambi. 1-16. [http://www.ecampus.fkip.unja.ac.id/eskripsi/data/pdf/jurnal\\_mhs/artikel/A1C308059.pdf](http://www.ecampus.fkip.unja.ac.id/eskripsi/data/pdf/jurnal_mhs/artikel/A1C308059.pdf)
- Setiawan, D., & Wahyuningtyas, S. (2019). Penerapan Model PjBL (Project Based Learning) pada Mata Pelajaran SBdP Materi Kerajinan Tangan dari Tulang Daun Siswa Kelas IV SDN Jepang 05 Kudus. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 124-134. <https://doi.org/10.15294/kreatif.v9i2.25407>
- Suarjana, I.M., Riastini, N.P.N., & Pustika, I.G.N.Y. (2017). Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 103-114. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11601>
- Sunita, N.W., Mahendra, E., & Lesdyantari, E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 127-145. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/widyadari/article/view/372>
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1). <https://doi.org/10.24815/pear.v6i1.10703>
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyuningsih, N.T., Syawaluddin, A., & Dahlan, M. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pinisi Journal PGSD*, 1(3), 809-820. <http://eprints.unm.ac.id/25440/>
- Wirawan, A. (2021). Penerapan Pembelajaran PjBL untuk Meningkatkan Kualitas dan Hasil Belajar SBdP di Kelas VI SD. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnasp/article/view/10885>