

Penerapan Model *Project Based Learning* dengan Media *Flipchart* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial IPAS Materi Bentuk Indonesiaku pada Siswa Kelas VB SD Negeri Munggu Tahun Ajaran 2023/2024

Ilham Insani Firdos, Rokhmaniyah, Ngatman

Universitas Sebelas Maret
ilhaminsani1@student.uns.ac.id

Article History

accepted 2/1/2025

approved 1/2/2025

published 1/3/2025

Abstract

The objectives of this study are (1) to describe the steps of applying the *Project Based Learning* model with *Flipchart* media, (2) to improve the social skills of IPAS in the form of my Indonesia, (3) to describe the obstacles and solutions in applying the *Project Based Learning* model with *Flipchart* media. This collaborative classroom action research was conducted over three cycles. The subjects of this study were teachers and students of class VB SDN Munggu. The data used were quantitative and qualitative. Data collection techniques using observation and interviews. Data validity used triangulation of techniques and sources. Data analysis was done by data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of this study are (1) the application of the *Project Based Learning* model with *Flipchart* media is carried out through the steps of (a) designing projects with *Flipchart* media, (b) designing project completion steps with *Flipchart* media, (c) preparing a project implementation schedule, (d) completing the project with teacher facilitation and monitoring, (e) preparing reports and presentations of project results, and (f) evaluating the project process and results; (2) students' social skills observed during the learning process from cycle I to cycle III have increased, namely with an average percentage in cycle I of 78.65%, cycle II of 83.56%, and in cycle III of 89.12%; and (3) the obstacle in this study is that students do not actively discuss to convey their ideas in making projects, while the solution provided by the teacher is that the teacher provides guidance and motivation to students so that they can discuss and convey ideas with their groups.

Keywords: *Project Based Learning*, *flipchart* media, social skills

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Project Based Learning* dengan media *Flipchart*, (2) meningkatkan keterampilan sosial IPAS materi Bentuk Indonesiaku, (3) menguraikan kendala dan solusi dalam penerapan model *Project Based Learning* dengan media *Flipchart*. Penelitian tindakan kelas kolaboratif ini dilaksanakan selama tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VB SDN Munggu. Data yang digunakan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil pada penelitian ini yaitu (1) penerapan model *Project Based Learning* dengan media *Flipchart* dilaksanakan melalui langkah-langkah (a) merancang proyek dengan media *Flipchart*, (b) merancang langkah-langkah penyelesaian proyek dengan media *Flipchart*, (c) menyusun jadwal pelaksanaan proyek, (d) menyelesaikan proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru, (e) menyusun laporan dan presentasi hasil proyek, dan (f) mengevaluasi proses dan hasil proyek; (2) keterampilan sosial siswa yang diamati saat proses pembelajaran siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan yaitu dengan rata-rata persentase pada siklus I sebesar 78,65%, siklus II sebesar 83,56%, dan pada siklus III sebesar 89,12%; dan (3) kendala pada penelitian ini yaitu siswa tidak berdiskusi secara aktif untuk menyampaikan idenya dalam pembuatan proyek, sedangkan solusi yang diberikan guru yaitu guru memberikan bimbingan dan motivasi terhadap siswa agar dapat berdiskusi dan menyampaikan ide dengan kelompoknya.

Kata kunci: *Project Based Learning*, *Media Flipchart*, *Keterampilan Sosial*



PENDAHULUAN

Kurikulum memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Kurikulum harus bisa mengikuti perkembangan zaman agar mudah diterima oleh guru dan siswa. Kurikulum harus dievaluasi secara inovatif, dinamis, dan berkala sehingga mampu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tantangan yang saat ini dihadapi guru dalam pengembangan kurikulum di era Industri 4.0 adalah menghasilkan lulusan yang unggul, memiliki keterampilan, dan mampu bersaing. Salah satu upaya untuk menjawab tantangan tersebut adalah dengan diterapkannya kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka diharapkan mampu mewujudkan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kurikulum yang baik diharapkan mampu mengantarkan siswa dalam menguasai ilmu pengetahuan dan keterampilan sosial serta membentuk budi pekerti yang luhur, sehingga bisa berperan untuk menjaga rasa nasionalisme bangsa Indonesia. Kurikulum yang bermutu harus mampu mendorong rasa ingin tahu dan dapat memotivasi. Kurikulum adalah seperangkat rencana yang berisi tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam rangka meningkatkan mutu guru, pada tahun 2005 pemerintah mengeluarkan Peraturan RI nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Guru, Peraturan ini merupakan usaha pemerintah untuk meningkatkan mutu guru di Indonesia. Kemendikbudristek mengeluarkan kebijakan dalam pengembangan kurikulum merdeka yang diberikan pada satuan guru sebagai upaya untuk melakukan pemulihan dan meningkatkan mutu guru. Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel sekaligus berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter dan kompetensi siswa. Karakteristik utama dari kurikulum ini yang mendukung pemulihan pembelajaran adalah (1) Pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan soft skills dan karakter sesuai profil pelajar Pancasila (2) Fokus pada materi esensial sehingga ada waktu cukup untuk pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi (Barlian, dkk., 2022).

Selain kurikulum juga dibutuhkan model dan media pembelajaran yang menarik. Model memiliki fungsi sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dengan digunakannya model pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sekarang ini terdapat banyak model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru. Setiap model pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing. Guru bisa memilih model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media dalam pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Proses pembelajaran akan efektif apabila menggunakan media pembelajaran. Secara terperinci media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk berkomunikasi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan di sekolah. Sekarang ini banyak terdapat media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang mempunyai daya tarik siswa untuk bisa memahami materi yang dipelajari.

Siswa berkedudukan sebagai makhluk sosial yang selalu berinteraksi satu sama lain dalam berkelompok. Kehidupan berkelompok adalah kebutuhan mutlak siswa karena tanpa berkelompok individu tidak dapat hidup secara alamiah (Fajriyah, 2015). Dalam pembelajaran, siswa yang memiliki keterampilan sosial yang baik mampu bekerja sama, mudah berempati satu sama lain, dan berusaha saling membantu. Keterampilan sosial adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui usaha yang disengaja, sistematis, dan berkelanjutan melaksanakan aktivitas kompleks yang melibatkan keterampilan kognitif, keterampilan teknis, dan keterampilan interpersonal.

Keterampilan sosial dapat dibentuk melalui belajar, dari kehidupan sehari-hari (Monica & Hadiwinarto, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas VB SD Negeri Munggu pada hari Selasa, 24 Oktober 2023, diperoleh bahwa kegiatan pembelajaran kurang menarik dikarenakan guru belum memaksimalkan model pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran masih berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah dan belum adanya media pembelajaran yang menarik. Hal tersebut membuat siswa kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran dan siswa mudah merasa bosan. Siswa kurang menguasai dalam menyampaikan ide atau gagasannya di dalam kelas dan belum berani mengambil keputusan yang menyangkut perilaku asertif. Hal ini disebabkan karena siswa belum diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya sehingga membuat keterampilan sosial siswa masih kurang berkembang. Perilaku asertif adalah kemampuan untuk menyampaikan apa yang diinginkan dan dirasakan, tetapi tetap menjaga hak-hak perasaan dalam pembelajaran. Perilaku asertif memiliki aspek-aspek seperti: (1) siswa berani mengajukan tanggapan; (2) siswa berani bertanya; dan (3) siswa interaktif saat pembelajaran.

Pada kenyataannya masalah-masalah tersebut dapat terjadi disebabkan oleh beberapa hal diantaranya penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif, kurangnya pemberian pertanyaan stimulus pada siswa, belum digunakannya media pembelajaran, serta kondisi pembelajaran belum dilaksanakan secara berkelompok sehingga keterampilan sosial pada siswa belum terlihat secara maksimal. Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan adalah penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *Flipchart*. Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang dapat membuat siswa berpartisipasi dalam penyelesaian masalah dan memberi kesempatan untuk bekerja sesuai keinginan siswa (Lion, dkk., 2022). Darmuki, dkk., (2023) juga berpendapat bahwa *PjBL* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok untuk merancang atau menyelesaikan suatu proyek, kemudian mempresentasikan hasil proyek yang telah dibuat. Pembelajaran ini menekankan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, dan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman langsung. Model pembelajaran *Project Based Learning* mempunyai ciri khas adanya kegiatan ciri khas merancang dan melakukan suatu proyek untuk menghasilkan sebuah produk/karya. Guru mempunyai kesempatan untuk mengelola pembelajaran dengan menghasilkan produk (Fatnah, dkk., 2021). Hal ini memungkinkan siswa untuk berpikir kritis dan menumbuhkan kreativitasnya dengan memunculkan ide-ide kreatif dan inisiatif untuk menghasilkan suatu produk (Krisnawati & Martha, 2023)

Media *Flipchart* merupakan media pembelajaran yang dibuat menarik dengan memadukan konsep gambar berseri ke dalam rancangan *Flipchart* yang berbentuk seperti kalender meja (Anggraeni & Rukmi, 2021). Menurut Hosnan dalam Yulianto, dkk., (2022) media *flipchart* adalah kumpulan materi pembelajaran yang disusun dalam lembaran kertas yang besar. *Flipchart* memiliki bentuk menyerupai kalender, bisa dibolak-balik, dan dipindah kemana-mana. Media *Flipchart* merupakan media cetak yang sangat sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya yang relatif mudah (Rifai, dkk., 2023). Selanjutnya, Bupu, dkk., (2023) menyatakan bahwa media *flipchart* adalah salah satu media pembelajaran yang sederhana dan cukup efektif digunakan karena mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas. Model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *Flipchart* dipilih karena dapat membuat siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Model dan media ini digunakan untuk mengatasi permasalahan yang sesuai dengan masalah yang ada pada siswa kelas VB SD Negeri Munggu. Melalui model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *Flipchart* keaktifan siswa dapat dikembangkan secara

optimal sehingga membantu siswa dalam memahami materi dan suasana pembelajaran dapat berjalan kondusif. Penerapan model *Project Based Learning* dengan media *Flipchart* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial pada siswa kelas VB SD Negeri Munggu Tahun Ajaran 2023/2024.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Project Based Learning* dengan media *Flipchart* untuk meningkatkan keterampilan sosial IPAS materi Bentuk Indonesiaku pada siswa kelas VB SD Negeri Munggu tahun ajaran 2023/2024, (2) meningkatkan keterampilan sosial IPAS materi Bentuk Indonesiaku dengan penerapan model *Project Based Learning* dengan media *Flipchart* pada siswa kelas VB SD Negeri Munggu 2023/2024, dan (3) menguraikan kendala dan solusi penerapan model *Project Based Learning* dengan Media *Flipchart* untuk meningkatkan keterampilan sosial IPAS materi Bentuk Indonesiaku pada siswa kelas VB SDN Munggu 2023/2024.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penerapan tindakan di dalam kelas yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati yang dilakukan dalam beberapa siklus untuk memecahkan masalah yang muncul dan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas (Ramadhan & Nadhira, 2022). Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VB SDN Munggu yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa penilaian hasil keterampilan sosial siswa. Data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini berupa informasi/data hasil observasi penerapan model *Project Based Learning* dengan media *Flipchart* dan wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran IPAS Topik Bentuk Indonesiaku. Sumber data pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VB SDN Munggu serta dokumen. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi dan wawancara. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan model analisis data dari Miles dan Huberman (Nursela, dkk., 2021) yang meliputi tiga alur yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *Project Based Learning* dengan Media *Flipchart*

Model memiliki fungsi sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Menurut Darmuki, dkk., (2023) *PjBL* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok untuk merancang atau menyelesaikan suatu proyek, kemudian mempresentasikan hasil proyek yang telah dibuat. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan menerapkan *Project Based Learning* dengan media *Flipchart* yaitu: (1) merancang proyek dengan media *flipchart*, (2) merancang langkah-langkah penyelesaian proyek dengan media *flipchart*, (3) menyusun jadwal pelaksanaan proyek, (4) menyelesaikan proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru, (5) menyusun laporan dan presentasi hasil proyek, dan (6) mengevaluasi proses dan hasil proyek. Langkah ini sesuai dengan pendapat Anggraini & Wulandari (2021), serta Yani (2021).

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran PjBL dengan Media Flipchart antar Siklus

No	Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)
1	Merancang proyek dengan media <i>flipchart</i>	81,25	78,13	93,75	93,75	93,75	87,50
2	Merancang langkah-langkah penyelesaian proyek dengan media <i>flipchart</i>	81,25	81,25	84,38	78,13	81,25	81,25
3	Menyusun jadwal pelaksanaan proyek	87,50	84,38	93,75	90,63	100	100
4	Menyelesaikan proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru	84,38	78,13	87,50	87,50	87,50	87,5
5	Menyusun laporan dan presentasi hasil proyek	78,13	75	81,25	78,13	93,75	93,75
6	Mengevaluasi proses dan hasil proyek	85	85	87,50	85	95	95
	Rata-rata	82,91	80,32	88,02	85,53	91,88	90,83

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa proses pembelajaran dari siklus I sampai siklus III selalu mengalami peningkatan. Peningkatan terjadi karena penerapan model *Project Based Learning* dengan media *Flipchart* dilaksanakan secara tepat sesuai langkah-langkahnya yaitu:

a. Merancang proyek dengan media *flipchart*

Pada langkah ini, guru menyampaikan materi dengan berbantuan media *flipchart* yang disusul dengan penyampaian suatu permasalahan yang nantinya akan dipecahkan oleh siswa. Permasalahan yang didapatkan di awal pembelajaran akan diselesaikan melalui pembuatan proyek yang bermakna agar siswa lebih mudah memahami suatu konsep yang diharapkan (Solekhah, Slameto, dan Radia, 2018).

b. Merancang langkah-langkah penyelesaian proyek dengan media *flipchart*

Pada langkah ini, siswa berdiskusi bersama teman kelompoknya mengenai rencana pembuatan proyek. Kegiatan ini mengharuskan siswa untuk melakukan komunikasi dan kolaborasi dalam penyelesaian masalah. Zubaidah dalam Fitri, Dasna, dan Suharjo (2018) mengatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)* merupakan model yang melibatkan 4C, dua diantaranya adalah komunikasi dan kolaborasi. Sehingga siswa dapat melatih kemampuan tersebut melalui kegiatan diskusi dalam penentuan rencana pembuatan proyek.

c. Menyusun jadwal pelaksanaan proyek

Pada langkah ini, guru dan siswa menyusun aktivitas jadwal yang harus diselesaikan. Guru memberi arahan waktu penyelesaian proyek. Hal ini penting dilakukan agar siswa dapat merealisasikan rancangannya. Wadji (2017) menyatakan bahwa tujuan kegiatan penyusunan jadwal proyek yaitu memberikan pemahaman kepada siswa agar melakukan perencanaan dengan tepat. Selain itu, hal ini

dilakukan agar siswa tidak terburu-buru dengan waktu yang singkat dan dapat memunculkan kreativitas dalam diri siswa.

d. Menyelesaikan proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru

Pada langkah ini, guru bertanggung jawab membantu siswa menyelesaikan proyek dengan cara memantau perkembangan setiap kelompok. Guru juga memfasilitasi alat dan bahan yang digunakan untuk penyelesaian proyek. Guru perlu memonitor kemajuan siswa dalam mengerjakan proyek (Sani, 2014). Diharapkan dengan adanya monitoring pada setiap kelompok dapat menghasilkan proyek sesuai dengan standar yang telah ditentukan bersama

e. Menyusun laporan dan presentasi hasil proyek

Pada langkah ini, siswa tidak hanya menunjukkan hasil pekerjaannya di depan, namun siswa juga menyampaikan kekurangan proyeknya bersama guru, menyampaikan persepsinya, dan saling mengevaluasi satu sama lain. Hal ini sesuai pendapat yang disampaikan oleh Jalinus, Nabawi, dan Mardin (2017) yaitu *students presented the project results, discuss with teacher about lack in the process and results that have been implemented. Student communicate their own perception and drawback of the project. They also recommended to improve their own presentation and convey about the mistakes.*

f. Mengevaluasi proses dan hasil proyek

Pada langkah ini, guru dan siswa membahas pembelajaran yang telah dilaksanakan, kemudian melakukan refleksi dan membuat kesimpulan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Anggraini dan Wulandari (2021) bahwa pada tahap evaluasi proyek guru mengarahkan pada proses pemaparan proyek, merefleksikan, dan menarik kesimpulan secara umum terhadap apa yang telah diperoleh.

2. Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan memerlukan orang lain. Setiap manusia harus memiliki keterampilan sosial yang baik agar tercipta hubungan yang efektif dengan lingkungan masyarakat. Menurut Aulia, dkk. (2023) keterampilan sosial adalah keterampilan yang didapatkan dari proses belajar oleh manusia dengan lingkungannya, baik verbal maupun nonverbal. Manusia yang memiliki keterampilan sosial yang baik dapat berkomunikasi dan menempatkan dirinya sesuai situasi dan kondisi yang dihadapi. Indikator yang digunakan menurut Caldarella dan Merrell dalam Amala, dkk. (2021) yaitu: a) hubungan teman sebaya, b) perilaku asertif, dan c) kepatuhan.

Tabel 2. Perbandingan Antar Siklus Keterampilan Sosial Siswa

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Hubungan teman sebaya	78,77	85,52	91,67
2	Perilaku asertif	77,19	82,54	86,11
3	Kepatuhan	78,88	83,19	89,58
	Rata-rata	78,40	83,69	89,17
	Keterangan	Cukup	Baik	Baik

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa keterampilan sosial siswa selalu mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I, keterampilan sosial mencapai 78,65% yang berarti tergolong cukup. Pada indikator hubungan teman sebaya masih sedikit siswa yang sudah bisa bertukar ide, serta siswa kurang memperhatikan saat orang lain berbicara. Pada indikator perilaku asertif, siswa belum berani bertanya, menanggapi, dan interaktif dalam pembelajaran, hanya beberapa siswa yang dapat berinteraksi dengan baik dalam pembelajaran. Pada indikator

kepatuhan, sebagian besar siswa masih belum bisa mematuhi aturan saat berkelompok, siswa masih sering berisik dan juga meninggalkan kelompoknya.

Pada siklus II, keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan dengan persentase yang mencapai 83,56% yang tergolong baik. Pada indikator hubungan teman sebaya, sebagian besar siswa sudah bisa bertukar ide, meskipun masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan saat orang lain berbicara. Pada indikator perilaku asertif, siswa sudah mulai berani bertanya, menanggapi, dan interaktif dalam pembelajaran. Pada indikator kepatuhan, sebagian besar siswa sudah bisa mematuhi aturan saat berkelompok, namun masih ada beberapa siswa yang sering berisik dan juga meninggalkan kelompoknya.

Pada siklus III, keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan dengan persentase yang mencapai 89,12% yang tergolong baik. Pada indikator hubungan teman sebaya, sebagian besar siswa sudah bisa bertukar ide, serta siswa sudah memperhatikan saat orang lain berbicara. Pada indikator perilaku asertif, sebagian besar siswa sudah mulai berani bertanya, menanggapi, dan interaktif dalam pembelajaran. Pada indikator kepatuhan, sebagian besar siswa sudah bisa mematuhi aturan saat berkelompok.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Kusadi, dkk., (2020); Fahreza & Rahmi (2018); serta Krisnamurti dan Rahayu (2024) yang menyatakan bahwa penerapan model *PjBL* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

3. Kendala dan Solusi Penerapan Model *Project Based Learning* dengan Media *Flipchart*

Penerapan model *PjBL* yang telah dilaksanakan selama tiga siklus mengalami kendala yaitu: (1) siswa cukup sulit saat pembentukan kelompok, (2) siswa kesulitan dalam mengikuti ketentuan proyek yang akan dibuat, (3) siswa tidak berdiskusi secara aktif untuk menyampaikan idenya dalam pembuatan proyek, (4) siswa belum mampu memanfaatkan waktu dengan bijak saat pembuatan proyek, (5) beberapa siswa belum berani menyampaikan dan menanggapi hasil proyek, dan (6) siswa terburu-buru dalam menyelesaikan proyek sehingga proyek kurang maksimal. Kendala tersebut sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Sudrajat dan Hernawati (2020) menjelaskan kekurangan model *PjBL* yaitu adanya kecenderungan beberapa siswa kurang aktif dalam kelompok. Selain itu, kendala yang dihadapi pada penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Prasetyo, dkk. (2023) yang mengemukakan kekurangan penggunaan model *PjBL* yaitu (a) membuat siswa merasa kesulitan untuk berkolaborasi dalam mengerjakan proyek, terutama dalam pemecahan masalah yang kompleks, dan (b) siswa kurang bertukar pengetahuan dengan teman sebaya.

Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu: (1) guru mengondisikan siswa dengan menentukan tempat duduk masing-masing kelompok, (2) siswa terus diarahkan untuk berdiskusi dan bertanya kepada guru jika ada kendala yang dihadapi, (3) guru memberikan bimbingan dan motivasi terhadap siswa agar dapat berdiskusi dan menyampaikan ide dengan kelompoknya, (4) guru memberikan bimbingan yang lebih agar siswa lebih sistematis dalam menyelesaikan proyek dengan tepat waktu, (5) anggota kelompok membagi tugas pada tiap siswa dan saling memotivasi untuk berani tampil di depan kelas serta menanggapi hasil presentasi kelompok lain, dan (6) guru memberikan bimbingan terhadap siswa agar membuat proyek dengan hati-hati, sehingga proyek lebih maksimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Indahwati & Abdullah, (2019) yaitu guru memberikan motivasi agar siswa lebih aktif dalam mengerjakan tugas bersama dengan kelompoknya dan memberikan bimbingan supaya siswa lebih serius dalam mengerjakan proyek.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa (1) langkah penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan media *flipchart* yang diterapkan pada siswa kelas VB SD Negeri Munggu tahun ajaran 2023/2024 tentang Bentuk Indonesiaku yaitu: (a) merancang proyek dengan media *flipchart*, (b) merancang langkah-langkah penyelesaian proyek dengan media *flipchart*, (c) menyusun jadwal pelaksanaan proyek, (d) menyelesaikan proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru, (e) menyusun laporan dan presentasi hasil proyek, dan (f) mengevaluasi proses dan hasil proyek; (2) penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan media *flipchart* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 78,65%, siklus II sebesar 83,56% dan siklus III sebesar 89,12%; (3) kendala penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan media *flipchart* yaitu: (a) Siswa sulit membentuk kelompok, (b) siswa kesulitan mengikuti ketentuan proyek, (c) siswa kurang aktif berdiskusi, (d) siswa tidak bijak memanfaatkan waktu, (e) siswa belum berani menyampaikan dan menanggapi proyek, (f) siswa terburu-buru sehingga hasil kurang maksimal. Adapun solusi untuk mengatasi kendala tersebut yaitu: (a) guru menentukan tempat duduk kelompok, (b) siswa diarahkan untuk berdiskusi dan bertanya jika ada kendala, (c) guru membimbing dan memotivasi siswa untuk berdiskusi dan menyampaikan ide, (d) guru membantu siswa menyelesaikan proyek secara sistematis dan tepat waktu, (e) anggota kelompok membagi tugas dan saling memotivasi untuk tampil dan menanggapi presentasi, (f) guru membimbing siswa agar membuat proyek dengan hati-hati untuk hasil maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amala, D. N., Setiawan, F. & Faradita, M. N. (2021). Analisis Pembelajaran Online Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars*. 9(1). 261-262. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v9i1.1036>
- Anggraeni, R. D., & Rukmi, A. S. (2021). Pengembangan Media Flipchart Gambar Berseri untuk Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(9), 3358-3368.
- 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://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/9902>
- Aulia, L. R., Pebriani, Y. N., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2023). Mengembangkan Keterampilan Sosial dalam Kehidupan melalui Model Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(1), 66-74. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i1.6742>
- Barlian, U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 2105-2118. <https://doi.org/10.53625/joel.v1i12.3015>
- Darmuki, A., Nugrahani, F., Fathurohman, I., Kanzunudin, M., & Hidayati, N. A. (2023). The Impact of Inquiry Collaboration *Project Based Learning* Model of Indonesian Language Course Achievement. *International Journal of Instruction*, 16(2), 247-266. <https://eprints.umk.ac.id/18362/1/1.%20The%20Impact%20of%20Inquiry%20Collaboration%20Project%20Based%20Learning%20Model.pdf>
- Fajriyah, K. (2015). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa SD. *Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v4i2.542>
- Fatnah, N., Azizah, D., & Cahyani, M. D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kegiatan Fun Chemistry Untuk Meningkatkan

- Keterampilan Proses Sains Di SMK Application of *Project Based Learning Model Trough Fun Chemistry Activities To Improve Science Process Skill in SMK*. *Jurnal Zarah*, 9(1), 15–21. <https://ojs.umrah.ac.id/index.php/zarah/article/view/2461%0Ahttps://ojs.umrah.ac.id/index.php/zarah/article/download/2461/1296>
- Fitri, H., Dasna, I. W., dan Suharjo. (2018). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(2), 202. <https://jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant/article/view/187>
- Indahwati, D. S., & Abdullah, M. H. (2019). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(6), 3542-3556.
- Jalinus, N., Nabawi, R. A., dan Mardin, A. (2017). The Seven Steps of Project Based Learning Model to Enhance Productive Competences of Vocational Students. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 2. 253-254. https://www.researchgate.net/publication/320470314_The_Seven_Steps_of_Project_Based_Learning_Model_to_Enhance_Productive_Competences_of_Vocational_Students
- Krisnamurti, C. N., & Rahayu, S. R. (2024). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 175-183.
- Krisnawati, V., & Martha, N. U. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah melalui Project Based Learning. *Open Multidisciplinary Journal*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.57251/multiverse.v2i1.906>
- Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model pembelajaran project based learning terhadap keterampilan sosial dan berpikir kreatif. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 18-27.
- Lion, E., Ludang, Y., & Jaya, H. P. (2022). Edukasi Penerapan Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Masa Pandemi COVID-19 Desa Telangkah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3635–3642.
- Monica, S., & Hadiwinarto. (2020). Pengaruh Keterampilan Membuka dan Menutup Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMKN 1 Lubuklinggau. *Jurnal Administrasi Manajemen Pendidikan*, 3(2), 12–23. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/jaeducation/article/view/3054>
- Nursela, N., Suwangsih, E., & Kasmad, M. (2021). Analisis Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Berdasarkan Media Gambar pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 838–847. <https://doi.org/http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk/article/view/1947>
- Prasetyo, M. M., Amanda, P. S., Haliza, J. N., & Fathani, A. H. (2023). Pengembangan Model *Project Based Learning* Skema Weekly Project Problem sebagai Pendukung Merdeka Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Bululawang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 289-299. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v15i2.2946>
- Ramadhan, A., & Nadhira, A. (2022). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran dengan Berbasis Kearifan Lokal dan Penulisan Artikel Ilmiah Sesuai dengan Kurikulum Tahun 2013 Di Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Medan, *Jurnal Ilmiah dan Ilmu Pendidikan*, 8(1), 121–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.37755/sijp.v8i1.632>
- Rifai, F., Sri, S. P., Nasution, D. K., Nasution, I. S., & Syamsuyunita. (2023). Penggunaan Media Flip Chart pada Minat Belajar Siswa Kelas II Sangar Bimbingan Gombok

- Utara. *Journal of Social Science Research*, 3(4), 1683-1691.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v3i4.3672>
- Sani, A. (2014). *Pembelajaran Saimtific untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Solekhah, I., Slameto, dan Radia, E. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SD. *Jurnal FKIP UNS*. 6(2), 2.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/11866>
- Wadji, F. (2017). Implementasi Project Based Learning (PjBL) dan Penelitian Autentik dalam Pembelajaran Drama Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(1), 81-87.
<https://www.neliti.com/publications/119875/implementasi-project-based-learning-pbl-dan-penilaian-autentik-dalam-pembelajara>
- Yani, A. (2021). *Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. Malang: Ahlimedia Press.