

## **(Penggunaan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa Menggambar Dekoratif)**

**Nitatri Wahyuni<sup>1,\*</sup>, Widya Kusumaningsih<sup>2</sup>, Ganis Suprihatini<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup> SDN Gajahmungkur 04 Kota Semarang

\*email: Wnitatri7@gmail.com

### **ABSTRAK**

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar seni rupa, kurangnya keterlibatan aktif peserta didik, kurang minat pada materi, dan kesulitan dalam menggambar dekoratif. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 04 Kota Semarang. Data yang dikumpulkan meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes dan nontes. Analisis data dilakukan melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) model Project Based Learning (PjBL) diterapkan melalui beberapa langkah: menyajikan masalah, merencanakan proyek, menyusun jadwal, memantau proyek, mempresentasikan hasil proyek, dan mengevaluasi hasil proyek; (2) hasil belajar Seni Rupa peserta didik meningkat secara signifikan, dengan persentase pada ranah psikomotorik dari siklus I = 78,13%, siklus II = 90,63%, hingga siklus III = 100%. Pada ranah kognitif, hasil belajar meningkat dari siklus I = 78,13%, siklus II = 90,63%, hingga siklus III = 100%; dan (3) kendala yang ditemui termasuk peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan kesulitan dalam membagi tugas saat bekerja dalam kelompok. Solusi untuk mengatasi kendala tersebut adalah guru memastikan peserta didik tidak mengobrol dan memperhatikan penjelasan, serta mengatur peserta didik untuk bergiliran dalam kegiatan presentasi. Kesimpulannya, model Project Based Learning (PjBL) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Seni Rupa tentang gambar dekoratif pada peserta didik kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 04 Kota Semarang.

**Kata kunci:** PjBL, Seni Rupa, dekoratif

### **ABSTRACT**

*The research was driven by low art education outcomes, lack of student engagement, limited interest, and difficulties in decorative drawing. This classroom action research was conducted in three cycles. The subjects of the research were teachers and fourth-grade students of SD Negeri Gajahmungkur 04 Kota Semarang. The data collected included both qualitative and quantitative data. Data collection techniques used tests and non-tests. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The research findings show that: (1) the Project Based Learning (PjBL) model is implemented through several steps: presenting problems, planning projects, scheduling, monitoring projects, presenting project results, and evaluating project outcomes; (2) students' learning outcomes in Fine Arts increased significantly, with the psychomotor domain percentages rising from 78.13% in the first cycle, to 90.63% in the second cycle, and 100% in the third cycle. In the cognitive domain, learning outcomes improved from 78.13% in the first cycle, to 90.63% in the second cycle, and 100% in the third cycle; and (3) challenges encountered included students not paying enough attention to the teacher's explanations and difficulties in dividing tasks within groups. Solutions to these challenges involved ensuring students do not chat and pay attention to the teacher's explanations, and organizing students to take turns during presentations. In conclusion, the Project Based Learning (PjBL) model has proven effective in improving learning outcomes in Fine Arts on decorative drawing for fourth-grade students of SD Negeri Gajahmungkur 04 Kota Semarang.*

**Keywords:** PjBL, Fine Arts, decorative

## 1. PENDAHULUAN

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan bertujuan menciptakan lingkungan belajar di mana peserta didik aktif mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan yang diperlukan untuk individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan berkualitas didukung oleh sistem pendidikan yang efektif, termasuk penerapan kurikulum yang tepat seperti Kurikulum Merdeka di SD.

Seni rupa menjadi salah satu mata Pelajaran yang penting dalam perkembangan intelektual dan kreatif para peserta didik, dengan mengembangkan kemampuan kreatifitas, para peserta didik dapat lebih mengekspresikan dirinya sendiri melalui proses berkesenian (Allyce et al., 2024). Materi gambar dekoratif menjadi salah satu topik utama dalam pembelajaran seni rupa kelas IV.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa hasil belajar seni rupa kelas IV di SDN Gajahmungkur 04 masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Masalah yang muncul antara lain kurangnya keterlibatan aktif peserta didik, kurang minat pada materi, dan kesulitan dalam menggambar dekoratif akibat perbedaan kemampuan individu.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengimplementasikan model Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa, khususnya gambar dekoratif, di kelas IV SDN Gajahmungkur 04; (2) mengevaluasi efektivitas penggunaan model Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan hasil belajar seni rupa di kelas IV SDN Gajahmungkur 04; dan (3) mengidentifikasi kendala serta memberikan solusi dalam penggunaan model Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa di kelas IV SDN Gajahmungkur 04.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kelas IV SDN Gajahmungkur 04. Peserta dalam penelitian ini meliputi 16 peserta didik kelas IV SDN Gajahmungkur 04.

Data yang dikumpulkan terdiri dari dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Sumber data mencakup guru, peserta didik kelas IV, serta dokumen. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar peserta didik. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, pedoman wawancara, dan penilaian hasil belajar Seni Rupa. Validitas data diuji melalui triangulasi teknik dan sumber.

Analisis data dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah model analisis data dari Miles dan Huberman (Sugiyono, 2021), yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tujuan kinerja penelitian ini dengan menggunakan model Project Based Learning (PjBL) ditetapkan pada tingkat 85%. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model PTK yang terdiri dari tiga siklus dengan lima pertemuan. Menurut konsep Kurt Lewin (Arikunto, 2013), PTK mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran SBdP tentang gambar dekoratif pada peserta didik kelas IV SDN Gajahmungkur 04 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
	Peserta didik %	Peserta didik %	Peserta didik %	Peserta didik %
Menyajikan masalah	87,50	87,50	87,50	87,50
Menyusun perencanaan proyek	87,50	87,50	83,30	86,10
Menyusun jadwal	79,15	85,40	100	88,18
Monitoring proyek	85,40	87,50	87,50	86,80
Mempresentasikan hasil proyek	100	100	100	100
Mengevaluasi hasil proyek	85,40	87,50	87,50	86,80
Rata-rata	87,49	89,23	90,97	89,23

Berdasarkan tabel 1, menunjukkan bahwa persentase terhadap peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Rata-rata kesungguhan peserta didik pada siklus I sebesar 87,49%, pada siklus II sebesar 89,23%, dan siklus III sebesar 90,97% . Peningkatan persentase rata-rata tingkat kesungguhan peserta didik 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 kesungguhan peserta didik dapat meningkat.

Dalam pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PjBL) peserta didik menjadi lebih aktif karena adanya kegiatan diskusi yang melibatkan peserta didik untuk berpikir kreatif dalam mengerjakan proyek yang mereka buat. Proyek yang dibuat peserta didik dengan teman sekelompoknya membuat peserta didik 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 peserta didik untuk menemukan sebuah konsep baru, memberikan pengalaman baru, meningkatkan hasil belajar, meningkatkan kreativitas peserta didik, dan dapat meningkatkan proses berpikir peserta didik dalam memecahkan masalah.

Data hasil belajar peserta didik 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 peserta didik 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 Peserta didik Tuntas	75,00	81,25	87,50	93,75	100,00
Jumlah Peserta didik 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 peserta didik sebesar 85%, dengan peserta didik tuntas sebesar 75%, dan belum tuntas sebesar 25%. pada pertemuan 2 persentase rata-rata peserta didik sebesar 87,5% dengan peserta didik tuntas sebesar 81,25% dan belum tuntas sebesar 18,75%. Siklus II pertemuan 1 persentase rata-rata peserta didik sebesar 89,38%, dengan peserta didik tuntas sebesar 87,5% dan belum tuntas sebesar 12,5%, pada pertemuan 2 persentase rata-rata peserta didik sebesar 91,88% dengan peserta didik tuntas sebesar 93,75% dan belum tuntas sebesar 6,25%. Siklus III pertemuan 1 persentase rata-rata peserta didik sebesar 93,13%, dengan peserta didik tuntas sebesar 100% dan belum tuntas sebesar 0%.

Adapun Analisis perbandingan peningkatan hasil belajar peserta didik 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 Peserta didik Terampil	75,00	81,25	87,5	93,75	100,00
Jumlah Peserta didik Belum Terampil	25,00	18,75	12,5	6,25	0,00

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotorik mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I pertemuan 1 persentase rata-rata peserta didik sebesar 71,86%, dengan jumlah peserta didik terampil sebesar 75% dan belum terampil sebesar 25%. Pada pertemuan 2 persentase rata-rata peserta didik sebesar 77,05% dengan jumlah peserta didik terampil sebesar 81,25% dan belum terampil sebesar 18,75%. Siklus II pertemuan 1 persentase rata-rata peserta didik sebesar 79,14%, dengan jumlah peserta didik terampil sebesar 87,5% dan belum terampil sebesar 12,5%. Pada pertemuan 2 persentase rata-rata peserta didik sebesar 82,78% dengan jumlah peserta didik terampil sebesar 93,75% dan belum terampil sebesar 6,25%. Siklus III pertemuan 1 persentase rata-rata peserta didik sebesar 83,85%, dengan peserta didik terampil sebesar 100% dan belum terampil sebesar 0%.

Berdasarkan data uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik 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 peserta didik agar lebih fokus dan terarah dalam pembelajaran sehingga hasil belajar akan meningkat secara signifikan.

Penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dilaksanakan selama tiga siklus terdapat lima kali pertemuan, terdapat beberapa kendala yaitu: (1) peserta didik tidak mendengarkan penjelasan guru, dan banyak peserta didik yang masih bingung, (2) guru belum menjelaskan berupa waktu yang diperlukan untuk mengerjakan proyek, sehingga peserta didik melebihi batas pengerjaan proyek, (3) guru masih belum memfasilitasi peserta didik untuk melakukan presentasi, (4) guru belum memberikan umpan balik dan peserta didik belum memberi kesimpulan, (5) peserta didik masih belum memaksimalkan untuk melaksanakan presentasi, (6) peserta didik belum membagi tugas untuk melakukan kegiatan presentasi.

Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu: (1) guru memastikan peserta didik 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 untuk menempelkan proyek gambar di papan tulis agar bisa dilihat peserta didik sekelas, (4) guru memberikan umpan balik atau tanggapan tentang proyek yang sudah dibuat peserta didik dan peserta didik memberi kesimpulan, (5) guru memberikan contoh untuk melaksanakan presentasi yang baik dan benar kepada peserta didik, (6) guru menyuruh peserta didik untuk secara bergantian dalam kegiatan presentasi dengan teman sekelompoknya.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan, kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar Seni Rupa tentang gambar dekoratif pada peserta didik kelas IV SDN Gajahmungkur 04 dilakukan melalui langkah-langkah: (a) menyajikan masalah, (b) merencanakan proyek, (c) menyusun jadwal, (d) memantau proyek, (e) mempresentasikan hasil proyek, dan (f) mengevaluasi hasil proyek.

2. Model *Project Based Learning* (PjBL) efektif meningkatkan hasil belajar Seni Rupa tentang gambar dekoratif pada peserta didik kelas IV SDN Gajahmungkur 04. Ini terlihat dari persentase ketuntasan belajar peserta didik pada ranah psikomotorik yang meningkat dari siklus I sebesar 78,13%, siklus II sebesar 90,63%, hingga siklus III sebesar 100%. Pada ranah kognitif, persentase ketuntasan juga meningkat dari siklus I sebesar 78,13%, siklus II sebesar 90,63%, hingga siklus III sebesar 100%.

3. Kendala dalam pelaksanaan model *Project Based Learning* (PjBL) meliputi: (a) peserta didik tidak mendengarkan penjelasan guru dengan baik, dan (b) peserta didik belum mampu membagi tugas dengan baik saat berkelompok. Solusinya adalah: (a) memastikan peserta didik fokus mendengarkan penjelasan guru selama pembelajaran, dan (b) mengarahkan peserta didik untuk membagi tugas saat berkelompok agar semua peserta didik terlibat aktif.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Guru Pamong, Kepala Sekolah dan Dosen Pembimbing Lapangan dalam bimbingannya menyelesaikan PTK ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Allyce, W. (2024). Pembelajaran Seni Rupa Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar (Studi Kasus Di SDN 1 Sudaji). *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*. Vol. 14(1)
- 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 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Wibowo, A., & Santoso, B. (2019). Peran Kurikulum dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 120-130.
- 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.