

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN SBdP SISWA KELAS V  
MIS AL-MA'RIF RIYADUSSHALIHIN  
PUDUN JAE KOTA PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**MARDIANTI**

**NIM. 2120500044**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN SBdP SISWA KELAS V  
MIS AL-MA'RIF RIYADUSSHALIHIN  
PUDUN JAE KOTA PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**MARDIANTI**

**NIM. 2120500044**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY**

**PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN SBdP UNTUK SISWA  
KELAS V MIS AL-MA'RIF RIYADUSSHALIHIN  
PUDUN JAE KOTA PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**MARDIANTI  
NIM. 2120500044**

Pembimbing I

Dr. Hj. Nahriyah Fatah, S.Ag., M.Pd  
NIP. 197007031996032001

Pembimbing II

Rahmadani Tanjung, M.Pd  
NIP. 199106292019032008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi  
a.n. Mardianti

Padangsidempuan, Mei 2025  
Kepada Yth:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad  
Addary Padangsidempuan di-  
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Mardianti yang berjudul "**Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadussalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan**" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

**PEMBIMBING I**



**Dr. Hj. Nahriyah Fata, S.Ag., M.Pd.**  
**NIP. 197007031996032001**

**PEMBIMBING II**



**Rahmadani Tanjung, M.Pd.**  
**NIP. 199106292019032008**

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mardianti  
Nim : 2120500044  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran SBdP Siswa Kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadusshalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan.

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 28 Mei 2025

Saya yang Menyatakan,



Mardianti  
NIM. 2120500044

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mardianti  
NIM : 2120500044  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Nonekklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul "**Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran SBdP Kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadushshalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan**" bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 28 Mei 2025

Pembuat Pernyataan



Mardianti

NIM. 2120500044



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Mardianti  
NIM : 2120500044  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadusshalihin Pudum Jae Kota Padangsidempuan

**Ketua**

**Rahmadani Tanjung, M. Pd.**  
NIP. 19910629 201903 2 008

**Sekretaris**

**Wilda Rizkiyahnur Nasution, M. Pd**  
NIP. 19910610 202203 2 002

**Anggota**

**Rahmadani Tanjung, M. Pd.**  
NIP. 19910629 201903 2 008

**Wilda Rizkiyahnur Nasution, M. Pd**  
NIP. 19910610 202203 2 002

**Dr. Hj. Nahriyah Fata, S.Ag. M. Pd.**  
NIP. 19700703 199603 2 001

**A. Naashit M. Tuah Lubis, M. Pd.**  
NIP. 19931010 20232 1 1031

**Pelaksanaan Sidang Munaqasyah**

Di : Ruang Sidang FTIK Lantai 2 Ruang F  
Tanggal : 04 Juni 2025  
Pukul : 15.30 WIB s/d Selesai  
Hasil/Nilai : Lulus / 84 (A)  
Indesk Prediksi Kumulatif : 3.81  
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadushshalihin Pudun Jac Kota Padangsidempuan

Nama : Mardianti

NIM : 2120500044

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Padangsidempuan, 22 Mei 2025  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan



Dr. Lely Hilda, M.Si  
NIP. 197209202000032002

## ABSTRAK

Nama : Mardianti  
NIM : 2120500044  
Judul skripsi : Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sbdp Untuk Siswa Kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadusshalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di kelas V MIS Al-Ma'rif Riyadusshalihin masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan belum mampu mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP melalui penerapan model PjBL. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V, dan teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Sebelum tindakan, nilai rata-rata siswa sebesar 37 dengan ketuntasan 14,28%. Pada siklus I pertemuan kedua meningkat menjadi 47,14 dengan ketuntasan 28,57%. Pada siklus II pertemuan kedua, nilai rata-rata mencapai 87,14 dengan ketuntasan 92,85%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP. Model ini mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa melalui pembelajaran yang berbasis proyek dan kontekstual.

**Kata kunci:** *Project Based Learning, hasil belajar, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), keterlibatan siswa, pembelajaran kontekstual.*

## **ABSTRACT**

Name: : Mardianti

Reg number : 2120500044

Thesis title : *Implementation of Project Based Learning Model in Improving Student Learning Outcomes in SBdP Subjects for Grade V Students of Mis Al-Ma'rif Riyadusshalihin Pudun Jae, Padangsidempuan City*

*The learning outcomes of students in the subject of Cultural Arts and Crafts (SBdP) in Grade V at MIS Al-Ma'rif Riyadusshalihin were still considered low. This was due to the learning methods used not being able to encourage students to be active, creative, and directly involved in the learning process. To overcome this problem, the Project Based Learning (PjBL) model was implemented as an effort to improve student learning outcomes. This study aims to determine the improvement of student learning outcomes in SBdP through the implementation of the PjBL model. The research used a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles. Each cycle consisted of two meetings with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were fifth-grade students, and data were collected through learning outcome tests, observation sheets, and documentation. The results showed an increase in average scores and the percentage of student learning mastery. Before the implementation, the average score was 37 with a mastery level of 14.28%. In the second meeting of Cycle I, the average increased to 47.14 with 28.57% mastery. In the second meeting of Cycle II, the average score reached 87.14 with a mastery level of 92.85%. The conclusion of this study is that the implementation of the Project Based Learning model is proven effective in improving student learning outcomes in SBdP. This model enhances student engagement, motivation, and understanding through project-based and contextual learning activities.*

---

**Keywords:** *Project Based Learning, learning outcomes, Cultural Arts and Crafts (SBdP), student engagement, contextual learning.*

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah, kesehatan, dan kesempatan kepada peneliti dalam menyusun skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa petunjuk dan hidayah untuk umat manusia.

Skripsi yang berjudul “ Penerapan Model *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Untuk Siswa Kelas V Mis Al-Ma’rif Riyadusshalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan” ini disusun untuk memenuhi persyaratan dan melengkapi tugas-tugas untuk menyelesaikan perkuliahan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Selama penulisan skripsi ini,peneliti banyak menemukan kesulitan dan kendala karena keterbatasan kemampuan peneliti. Akan tetapi, berkat bimbingan dan doa orang tua dan arahan dosen pembimbing, serta kerja keras dan bantuan dan motivasi dari semua pihak, skripsi ini dapat diselesaikan. Maka peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Nahriyah Fata, S.Ag.,M.Pd. Pembimbing I dan Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd. Pembimbing II, yang telah banyak memberikan arahan, dukungan, dan bimbingan dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan pada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini, semoga Bapak/Ibu selalu diberi kesehatan dan dalam lindungan Allah.
2. Bapak Prof.Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag, Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN

Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

4. Ibu Nursyaidah M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
6. Ibu Evi Sukma Wijaya Yanti, S.Pd., selaku Kepala Madrasah MIS AL-MA'RIF RIYADUS SHALIHIN dan seluruh staf dewan guru yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
7. Ibu Marni Siregar, S.Pd., Wali Kelas V MIS AL-MA'RIF RIYADUS SHALIHIN yang telah banyak membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Teristimewa kepada Ayahanda tercinta "Poniran" dan Ibunda tercinta "Nur hikmah Tanjung ." Sebagai inspirator dan motivator terbaik dalam hidup peneliti yang telah bekerja keras dalam memberikan kebutuhan baik doa maupun material kepada penulis, serta telah memberikan banyak cinta dan kasih sayang yang tak terhingga. Tetes keringat dan air mata serta doa ayahanda dan ibunda tidak terlupakan. Semoga Ayahanda dan Ibunda mendapat balasan yang baik, selalu diberi kesehatan dan umur panjang.
9. Keluarga tercinta Kakak "Eni Eviana, S.Keb", serta Adik pertama "Syarifah Aini" dan Adik Kedua "Asyfa Nazwa" beserta keluarga besar yang senantiasa memotivasi peneliti dan memberikan doa, kasih sayang, pengorbanan, dan perjuangan demi keberhasilan dan kesuksesan peneliti.
10. Teruntuk teman-teman terdekat saya, terkhusus nim 2120400025, Indah Maya Sari, Ray Khairani Siregar, Ardiana Putri Br. Rambe, Teman-teman Satu Kos dan Rekan-rekan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2021

dan perjuangan demi keberhasilan dan kesuksesan peneliti.

10. Teruntuk teman-teman terdekat saya, terkhusus nim 2120400025, Indah Maya Sari, Ray Khairani Siregar, Ardiana Putri Br. Rambe, Teman-teman Satu Kos dan Rekan-rekan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2021 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah berjuang bersama-sama meraih gelar S.Pd., semoga kita semua sukses dalam meraih cita-cita.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan studi dan melakukan penelitian sejak awal hingga selesainya skripsi ini.

Dengan penuh harap semoga jasa kebaikan mereka diterima Allah SWT, dan tercatat dengan amal shalih. Namun demikian, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan perubahan kearah yang ebih baik di masa yang akan datang. Semoga penulisan skripsi ini dpaat bermanfaat bagi kita semua. Aaaminn Ya Rabbal A'alamiin.

Padangsidempuan, 16 Mei 2025

Peneliti



Mardianti

NIM. 2120500044

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAAHAN PEMBIMBING

ABSTRAK

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Batasan Istilah.....	8
E. Perumusan Masalah .....	10
F. Tujuan Penelitian .....	10
G. Manfaat Penelitian .....	11
H. Indikator Tindakan.....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>13</b>
A. Landasan Teori.....	13
1. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	13
a. Pengertian model pembelajaran .....	13
b. <i>Project Based Learning</i> .....	14
c. Prinsip-Prinsip <i>Project Based Learning</i> .....	16
1) Proyek Sebagai Inti Pembelajaran .....	16
2) Kolaborasi.....	17
3) Berbasis Masalah Dunia Nyata.....	19
4) Penilaian Berbasis Proses .....	21
d. Implementasi <i>Project Based Learning</i> dalam pembelajaran .....	24
1) Pemilihan Topik Proyek .....	24
2) Perencanaan Proyek.....	26
e. Tantangan dalam <i>Project Based Learning</i> .....	27
2. Hasil Pembelajaran .....	29
a. Pengertian Belajar .....	29
b. Pengertian Hasil Belajar.....	31
c. Hasil Belajar Kognitif .....	32
3. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).....	34
a. Pengertian Seni Budaya dan Prakarya .....	34
b. Pengertian Seni Rupa Dua Dimensi dan Tiga Dimensi .....	35
B. Penelitian Terdahulu .....	37
C. Hipotesis Tindakan.....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	39
B. Jenis dan Metode Penelitian .....	40
C. Latar dan Subjek Penelitian .....	40
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	41
E. Langkah-langkah prosedur penelitian .....	45
F. Teknik Analisis penelitian .....	59
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>53</b>

A. Analisi Data Prasiklus .....	53
B. Pelaksanaan Siklus I .....	54
C. Pelaksanaan Siklus II.....	64
D. Analisis Data.....	72
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	84
F. Keterbatasan.....	89
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>89</b>
A. Kesimpulan .....	89
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	90
C. Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>92</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel III. 1 Waktu Penyusunan Skripsi .....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel III. 2 Kriteria Penilaian Hasil Tes .....</b>	<b>52</b>
<b>Tabel IV. 1 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I .....</b>	<b>81</b>
<b>Tabel IV. 2 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II .....</b>	<b>81</b>
<b>Tabel IV. 3 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I .....</b>	<b>82</b>
<b>Tabel IV. 4 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II ...</b>	<b>82</b>
<b>Tabel IV. 5 Peningkatan Hasil Belajar .....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar III. 1 Proses Penelitian PTK Oleh Kurt Lewin.....</b>	<b>46</b>
<b>Gambar IV. 1 Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus.....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar IV. 2 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I... </b>	<b>74</b>
<b>Gambar IV. 3 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II .</b>	<b>76</b>
<b>Gambar IV. 4 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I .</b>	<b>78</b>
<b>Gambar IV. 5 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II Pertemuan II</b>	<b>80</b>
<b>Gambar IV. 6 Peningkatan Hasil Belajar.....</b>	<b>88</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, pendidikan tidak hanya dituntut untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan akademik tinggi, tetapi juga memiliki keterampilan abad 21 yang mencakup keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Salah satu cara untuk mencapai tujuan ini adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa.<sup>1</sup> Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) menjadi salah satu model yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya pada mata pelajaran SBdP, penerapan PJBL sangat relevan karena memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan kreativitas.<sup>2</sup>

Seni Budaya dan Prakarya di sekolah dasar sering kali dianggap sebagai pelajaran yang tidak penting pelajaran lainnya, seperti Matematika atau Bahasa Indonesia. Akibatnya, banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar mata pelajaran ini. Hal ini berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa, yang ditandai dengan kurangnya kemampuan apresiasi seni, rendahnya kreativitas, serta minimnya keterampilan berkarya seni. Padahal, Seni Budaya dan Prakarya memiliki peran penting dalam mengembangkan keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Oleh karena itu,

---

<sup>1</sup> Ilmatus Sa'diyah, *Metode Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Ruang Literasi* (Gresik: Thalibul Ilmi Publishing dan Education, 2022) hlm 74.

<sup>2</sup> Rian Vebrianto, *Bahan Ajar Ipa Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Versi Daring* (Bengkalis: CV DOTPLUS Publisher, 2021) hlm 80.

diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran agar mata pelajaran ini menjadi lebih menarik dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa.<sup>3</sup>

Model PJBL dapat digunakan untuk mendorong siswa menghasilkan karya seni berdasarkan tema tertentu. Proses belajar yang berbasis proyek ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, karena mereka tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga langsung mempraktikkan apa yang mereka pelajari melalui proyek yang dikerjakan. Penerapan PJBL dalam pembelajaran SBdP juga dapat meningkatkan berbagai keterampilan lain yang penting bagi siswa, seperti keterampilan kolaborasi dan komunikasi. Dalam bekerja sama untuk menyelesaikan proyek, siswa belajar bagaimana bekerja dalam tim, berbagi tugas, dan berkomunikasi dengan efektif untuk mencapai tujuan bersama. Ini menjadi nilai tambah bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan interpersonal yang sangat dibutuhkan di kehidupan nyata. Oleh karena itu, penerapan PJBL tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara akademis, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan hidup yang lebih luas.<sup>4</sup>

Secara khusus, penerapan PJBL dalam pembelajaran SBdP di kelas V MIS Al-Ma'rif Riyadus Shalihin Pudun Jae Kota Padangsidimpuan diharapkan dapat mengatasi berbagai masalah yang ada. Berdasarkan observasi awal, siswa di sekolah ini cenderung pasif dalam pembelajaran SBdP. Mereka kurang

---

<sup>3</sup> Eli Nurliza, *Menulis Narasi Dengan Model Project Learning* (Aceh: Cv Naskah Aceh, 2022) hlm 5.

<sup>4</sup> Asep andri Asriyadi, *Pendekatan Inquiry Tipe Project Based Learning dan Group Investigation Dalam Konsep Pelestarian Lingkungan Hidup* (Indramayu: Penerbit Adap, 2021) hlm 95.

antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga hasil belajar yang dicapai pun kurang memuaskan. Pembelajaran yang selama ini digunakan masih berpusat pada guru, dengan metode ceramah dan penugasan yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Dengan penerapan PJBL, diharapkan siswa akan lebih aktif dan termotivasi untuk belajar, karena mereka terlibat langsung dalam proses pembuatan karya seni.<sup>5</sup>

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan model PjBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBdP, terdapat perbedaan hasil yang signifikan antar studi. Beberapa penelitian melaporkan peningkatan yang tinggi, sementara yang lain menunjukkan peningkatan yang lebih moderat. Perbedaan ini dapat disebabkan oleh variasi dalam implementasi model PjBL, karakteristik siswa, serta konteks lingkungan belajar.

Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya difokuskan pada siswa kelas II hingga IV, dengan sedikit studi yang meneliti efektivitas PjBL pada siswa kelas V. Khususnya, belum ada penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan model PjBL dalam pembelajaran SBdP di kelas V MIS Al-Ma'rif Riyadusshalihin Pudun Jae, Kota Padangsidempuan. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengeksplorasi efektivitas model PjBL dalam konteks dan populasi yang berbeda.

Penerapan PJBL diharapkan dapat memberikan solusi yang tepat. Melalui proyek-proyek seni yang relevan dengan kehidupan siswa, mereka

---

<sup>5</sup> Hasil Observasi Awal di MIS Al-Ma'rif Riyadusshalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan, tanggal 13 juni 2024.

akan lebih terdorong untuk belajar dan mengembangkan keterampilan seni mereka. Dengan berfokus pada proyek, siswa akan diajak untuk berpikir kritis, mencari solusi atas masalah yang dihadapi, serta bekerja sama dengan teman-teman sekelas. Selain itu, PJBL juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena siswa tidak hanya belajar dari teori, tetapi juga dari praktik langsung melalui proyek yang mereka kerjakan.<sup>6</sup>

Siswa kelas V di MIS Al-Ma'rif Riyadusshalihin merupakan siswa yang berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret-operasional menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Ini berarti mereka sudah mampu berpikir logis tentang hal-hal konkret, tetapi masih memiliki keterbatasan dalam berpikir abstrak. Oleh karena itu, proyek-proyek yang diberikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka. Proyek yang diberikan harus dapat dihubungkan dengan pengalaman nyata siswa, sehingga mereka dapat memahami dan mengerjakannya dengan baik.<sup>7</sup>

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) juga memberikan dampak positif lainnya dalam proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterampilan non-akademik siswa. Selain mendorong kreativitas dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, model ini juga melatih siswa dalam aspek tanggung jawab, manajemen waktu, serta kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Pada pelajaran SBdP, siswa tidak hanya

---

<sup>6</sup> Eko Puji Dianawati, *Project based Learning (PJBL) Solusi Ampu Pembelajaran masa kini* (Lombok Tengah: Penerbit P4I, 2022) hlm 72.

<sup>7</sup> Eko Widayani, *Project Based Learning (PJBL) Dengan Metode Demonstrasi Mata Pelajaran Seni* (Gowa: Cv Ruang tentor, 2023)hlm 79.

dituntut untuk menyelesaikan proyek seni, tetapi juga mempresentasikan hasil karya mereka di hadapan teman-teman sekelas dan guru. Kegiatan ini akan mengasah kemampuan komunikasi mereka, baik dalam hal menyampaikan ide maupun dalam merespons kritik dan saran dari orang lain.<sup>8</sup>

Pembelajaran berbasis proyek memberikan siswa kesempatan untuk belajar mandiri dan bertanggung jawab atas hasil pekerjaan mereka. Dalam konteks pembelajaran konvensional, siswa sering kali hanya menerima informasi dari guru tanpa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi sendiri pengetahuan mereka. Dengan menggunakan PJBL, siswa terlibat langsung dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek mereka, sehingga mereka belajar untuk lebih mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran mereka sendiri. Hal ini sangat penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan, di mana keterampilan problem-solving dan manajemen diri akan sangat dibutuhkan.<sup>9</sup>

Pada konteks pembelajaran SBdP, PJBL memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri dan menunjukkan bakat artistik mereka. SBdP tidak hanya tentang menghasilkan karya seni, tetapi juga tentang bagaimana siswa dapat mengekspresikan perasaan dan ide mereka melalui media seni. Proyek seni yang dilakukan melalui PJBL dapat berupa pembuatan lukisan, patung, atau karya seni lain yang mencerminkan ekspresi dan kreativitas siswa. Dengan demikian, PJBL memberikan siswa kebebasan untuk mengeksplorasi

---

<sup>8</sup> Dwi Agus Sudjimat, *Implementasi Project based Learning dan Perkembangan Karakter Pekerja Abad XXI* (Malang: Madia Nusa Kreatif ( MNC Publishing), 2022)hlm 110.

<sup>9</sup> Nazriani lubis, *Project Based Learning Untuk peningkatan Keterampilan Komunikasi Daerah Digital* (Surabaya, 2021)hlm 8.

kemampuan artistik mereka secara lebih mendalam, yang mungkin tidak bisa mereka dapatkan dalam pembelajaran yang bersifat teoritis saja.<sup>10</sup>

Selain hasil belajar akademis, penerapan PJBL juga memberikan dampak positif terhadap sikap siswa terhadap mata pelajaran SBdP. Siswa yang sebelumnya kurang tertarik dengan mata pelajaran ini menjadi lebih antusias, karena mereka merasa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Mereka tidak lagi merasa bosan dengan metode ceramah yang bersifat satu arah, tetapi lebih termotivasi untuk belajar karena mereka diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri. Proyek seni yang mereka kerjakan juga memberikan kepuasan tersendiri, karena mereka dapat melihat hasil konkret dari usaha mereka berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.<sup>11</sup>

Tidak hanya itu, dampak positif PJBL juga terlihat pada perubahan peran guru dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, tetapi lebih berfungsi sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam proses belajar. Guru membantu siswa dalam merancang proyek, memberikan arahan ketika mereka menghadapi kesulitan, serta memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap hasil karya mereka. Dengan demikian, terjadi perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi yang berpusat pada siswa, di mana siswa menjadi

---

<sup>10</sup> Alimul Muniroh, *Academic Engagement : Penerapan Model Problem Based Learning di Madrasah* (Yogyakarta: Lkis, 2020).

<sup>11</sup> Nofvia De Vega, *Metode dan Model Pembelajaran Inovatif: teori dan Penerapan ragam Metode dan Model Pembelajaran Inovatif era Digital* (Jambi: PT.Sonpedia Publishing Indonesia, 2024)hlm 60.

subjek aktif dalam proses belajar mereka sendiri.<sup>12</sup>

Dengan berbagai dampak positif yang dihasilkan dari penerapan PJBL ini, diharapkan model pembelajaran ini dapat terus dikembangkan dan diterapkan di sekolah-sekolah, khususnya dalam mata pelajaran Seni Budaya. Meskipun penerapan PJBL memerlukan perencanaan yang matang dan sumber daya yang memadai, hasil yang dicapai menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi akademis maupun non-akademis. PJBL memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih bermakna, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi mengembangkan berbagai keterampilan penting untuk kehidupan mereka di masa depan.

Dari uraian latar belakang di atas maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai **Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Untuk Siswa Kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadusshalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut:

1. Rendahnya Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran SBdP.
2. Pembelajaran yang Masih Berpusat pada Guru (Teacher-Centered).

---

<sup>12</sup> Desak Putu Parmiti, *Mengajar Menyenangkan di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2022)Hlm 69.

3. Kurangnya Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif siswa.
4. Minimnya Kolaborasi dan Kerja Tim Antar Siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada aspek penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran SBdP materi seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi di kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadusshalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan.

### **D. Batasan Istilah**

Batasan istilah penelitian ini Adalah:

1. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning* / PJBL)

PJBL adalah model pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah nyata melalui proyek yang dirancang secara kolaboratif. Dalam penelitian ini, PJBL mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Seni Budaya di mana siswa akan merancang, mengerjakan, dan menyelesaikan proyek seni sebagai bagian dari proses pembelajaran.<sup>13</sup>

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada perubahan atau pencapaian yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam

---

<sup>13</sup> Asti Febrina, *Model-Model Pembelajaran* (Serang: Sada Kurnia Pustaka, 2022)Hlm 54.

penelitian ini, hasil belajar diukur melalui tiga aspek:

- a. Kognitif: Pemahaman dan pengetahuan siswa mengenai teori atau konsep Seni Budaya dan Prakarya.
- b. Afektif: Sikap, minat, dan apresiasi siswa terhadap karya seni.
- c. Psikomotor: Keterampilan siswa dalam menghasilkan karya seni dengan menggunakan teknik yang tepat.<sup>14</sup>

### 3. Seni Budaya dan Prakarya

Seni Budaya dan Prakarya dalam penelitian ini mengacu pada mata pelajaran yang diajarkan di kelas V yang mencakup berbagai bentuk seni, seperti seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni drama. Fokus pembelajaran adalah mengembangkan kreativitas, apresiasi, dan keterampilan teknis dalam bidang seni di kalangan siswa.<sup>15</sup>

### 4. Siswa Kelas V

Siswa kelas V yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa yang sedang menempuh pendidikan di kelas V di MIS Al-Ma'rif Riyadusshalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan. Batasan ini merujuk pada kelompok siswa yang menjadi subjek penelitian dan rentang usia mereka yang biasanya berkisar antara 10-11 tahun.<sup>16</sup>

### 5. Kreativitas

Kreativitas dalam konteks penelitian ini didefinisikan sebagai

---

<sup>14</sup> Dirga Purnama, *Handbook Best Practice Strategi Belajar Mengajar* (Banten: Pustaka Media Guru, 2019)Hlm 9.

<sup>15</sup> Arlinta Ulfa Auvisena, *Model-Model Pembelajaran di Era Merdeka* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2024)Hlm 256.

<sup>16</sup> Ani Rusilowati, *Pengembangan Instrumen Karakter Dalam Pembelajaran IPA* (Magelang: Pustaka Rumah Cinta, 2021) Hlm 134.

kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, inovatif, dan orisinal dalam menciptakan karya seni. Aspek kreativitas siswa akan dievaluasi berdasarkan kualitas dan keunikan karya seni yang dihasilkan melalui proyek yang mereka kerjakan.

#### 6. Kolaborasi

Kolaborasi mengacu pada kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan proyek seni. Dalam penelitian ini, kolaborasi melibatkan kegiatan saling berbagi tugas, berdiskusi, dan membantu satu sama lain dalam proses penciptaan karya seni dalam kelompok.

#### 7. Proyek Seni

Proyek seni yang dimaksud adalah tugas atau aktivitas yang diberikan kepada siswa, di mana mereka diminta untuk menciptakan karya seni tertentu, seperti lukisan, patung, atau bentuk seni lainnya, berdasarkan tema yang telah ditentukan dalam pembelajaran SBdP.<sup>17</sup>

### **E. Perumusan Masalah**

Apakah penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadusshalihin?

### **F. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui apakah penerapan model *Project Based Learning*

---

<sup>17</sup> Agus Setiawan, *Model Project Based Learning Pengendalian Terbuka (Open Loop) Secara Digital* (Bekasi: Mikro Media Teknologi, 2022)Hlm 62.

dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran SBdP di kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadusshalihin.

## G. Manfaat Penelitian

### 1 Kegunaan Teoritis

Kegunaan Teoritis dalam penelitian ini adalah untuk menambah perbendaharaan peneliti dalam Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Untuk Siswa Kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadusshalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan.

### 2 Kegunaan Praktis

#### a. Bagi siswa

Penelitian ini ada baiknya memberikan peserta didik energi yang positif untuk Meningkatkan Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Untuk Siswa Kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadusshalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan.

#### b. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi suatu pertimbangan bagi pihak sekolah dalam melaksanakan pembelajaran untuk siswa.

#### c. Bagi Pendidik

Dengan diterapkannya Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* ini diharapkan terjadinya hubungan baik antar siswa yang berasal dari latar belakang yang berbeda, membuat siswa

terpancing dalam pembelajaran, menggunakan kemampuan berpikir kritis dan dapat bekerjasama dalam kelompok.

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan peneliti tentang masalah- masalah yang dihadapi siswa saat proses pembelajaran serta bekal sebagai calon guru dan merupakan salah satu upaya untuk mendapatkan gelar sarjana.

## H. Indikator Tindakan

Penelitian ini memiliki indikator keberhasilan yaitu meningkatkan hasil belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan menggunakan model *Project Based Learning* dilihat dari tercapainya kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KTTP) yaitu sebesar 75. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila 75% dari siswa mencapai nilai tersebut.

Untuk menilai ketercapaian tersebut, digunakan asesmen formatif dan sumatif yang terdiri dari beberapa instrumen, antara lain: Tes hasil belajar (berupa soal pilihan ganda), serta observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh guru mata pelajaran SBdP yang sekaligus sebagai peneliti, dengan mempertimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Model Pembelajaran *Project Based Learning***

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Joyce dan Weil, berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana ataupun pola yang digunakan untuk membangun kurikulum, merancang bahan pembelajaran yang diperlukan, serta untuk memadukan pengajaran di dalam kelas atau situasi pembelajaran lain. Model pembelajaran memiliki banyak kegunaan, mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perencanaan bahan-bahan pembelajaran termasuk program-program multimedia. Menurut Arends, model pembelajaran adalah kerangka kerja teoritis, berorientasi, terhadap tujuan pembelajaran, prosedur pembelajaran, dan system pengelolannya.<sup>18</sup>

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar

---

<sup>18</sup> Syafrilianto And Arafat Fauzan, *Microteaching di SD/MI*, Hlm 47.

pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana sesuai dengan baik, menarik, dan sesuai dengan urutan yang jelas.<sup>19</sup>

Berdasarkan pengertian model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau prosedur kegiatan yang sudah dirancang sedemikian rupa mulai dari awal sampai akhir pembelajaran, sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman guru untuk merencanakan pembelajaran di kelas dalam rangka mencapai suatu tujuan.

b. ***Project Based Learning (PJBL)***

*Project Based Learning* (PJBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan melibatkan mereka dalam penyelesaian proyek yang kompleks, berbasis masalah nyata, dan memerlukan penyelidikan mendalam. Dalam PJBL, siswa belajar melalui pengalaman langsung dengan merancang, merencanakan, dan menyelesaikan proyek yang menuntut pemikiran kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Proyek-proyek ini biasanya memerlukan waktu yang cukup lama dan mendorong siswa untuk mengeksplorasi konsep-konsep yang lebih mendalam daripada sekadar mengikuti instruksi guru.

Model pembelajaran PJBL dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Alih-alih hanya mendengar penjelasan guru, siswa berperan sebagai aktor utama yang

---

<sup>19</sup> Shilphy A. Octavia, *model-model pembelajaran* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020) hlm 13.

mengembangkan solusi atas masalah yang dihadapi dalam proyek. Proyek yang dilaksanakan biasanya berkaitan dengan masalah dunia nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memberikan konteks yang lebih aplikatif terhadap pengetahuan yang mereka pelajari. Hal ini memungkinkan siswa untuk menghubungkan konsep teoretis dengan praktik nyata, membuat mereka lebih memahami dan mengingat materi dengan baik.<sup>20</sup>

Salah satu ciri khas PJBL adalah penekanannya pada keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, dan inovasi. Siswa dilibatkan secara aktif dalam mencari solusi, mengumpulkan data, dan menyusun laporan yang nantinya dipresentasikan di hadapan rekan-rekan atau bahkan publik. Proses ini melatih mereka untuk berkomunikasi secara efektif dan bekerja sama dalam tim, sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan.

Model pembelajaran PJBL juga menawarkan fleksibilitas dalam metode penilaian. Tidak hanya hasil akhir proyek yang dinilai, tetapi juga proses pembelajaran yang ditempuh oleh siswa. Ini mencakup aspek seperti perencanaan, manajemen waktu, dan kolaborasi. Dengan demikian, PJBL memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik dan mengembangkan berbagai aspek kemampuan

---

<sup>20</sup> Imatus Sa'diyah, *Metode Pembelajaran Project based Learning (PJBL) ruang Literasi* (Gresik: Thalibul Ilmi Publishing dan Education, 2022)Hlm 74.

siswa, baik akademik maupun keterampilan sosial.<sup>21</sup>

### c. Prinsip-Prinsip PJBL

#### 1) Proyek Sebagai Inti Pembelajaran

Dalam model *Project Based Learning* (PJBL), proyek menjadi inti dari seluruh proses pembelajaran. Proyek tersebut berfungsi sebagai kerangka utama yang mengarahkan kegiatan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui proyek, siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga langsung menerapkannya dalam konteks nyata yang menantang, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka.<sup>22</sup>

Proyek yang diberikan biasanya dirancang untuk memecahkan masalah dunia nyata, yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, serta kemampuan problem-solving. Proses pengerjaan proyek ini melibatkan berbagai tahapan, seperti perencanaan, pengumpulan informasi, analisis data, hingga penyajian hasil akhir.<sup>23</sup> Dengan demikian, siswa diajak untuk menjalani proses pembelajaran yang lebih mendalam dan terstruktur, karena mereka harus berpikir bagaimana menyelesaikan proyek dengan

---

<sup>21</sup> Ellyana Iisan Eka Putri, *Model Pembelajaran Cooperative Project based Learning Dalam Menurunkan Demotivasi* (Banyuwangi: Lppm Ibrahimy Genteng banyuwangi, 2023)Hlm 17.

<sup>22</sup> Antonius Malem Barus, *Panduan dan Praktik baik Project based learning: Menginspirasi , Menciptakan dan Mendedikasikan karya* (Yogyakarta: PT Kanisius, 2022)Hlm 46.

<sup>23</sup> Lise Asnur, *Implikasi Project Based Learning Terhadap Kompetensi Pengolahan Rimpang Jahe* (Yogyakarta: CV Mitra Edukasi Negeri, 2024)Hlm 62.

pendekatan yang logis dan kreatif.

Sebagai inti pembelajaran, proyek dalam PJBL juga mendorong siswa untuk belajar secara kolaboratif. Mereka sering kali bekerja dalam kelompok, yang membantu mereka belajar cara berkomunikasi, bernegosiasi, dan berkoordinasi. Selain itu, proyek yang dirancang sesuai dengan permasalahan yang ada di dunia nyata membantu siswa merasakan relevansi materi pelajaran dengan kehidupan mereka sehari-hari, sehingga meningkatkan motivasi belajar.<sup>24</sup>

Dengan menempatkan proyek sebagai pusat pembelajaran, model ini berbeda dari metode tradisional di mana guru hanya memberikan instruksi dan siswa mendengarkan.

## 2) Kolaborasi

Kolaborasi merupakan salah satu aspek kunci dalam model *Project Based Learning* (PJBL). Dalam PJBL, siswa tidak bekerja secara individu, tetapi justru didorong untuk bekerja dalam kelompok. Melalui kolaborasi, siswa belajar untuk bekerja sama, berbagi ide, mendiskusikan solusi, dan menghadapi tantangan bersama-sama selama proses penyelesaian proyek. Dengan bekerja secara kolaboratif, mereka dapat memanfaatkan kekuatan dan keunikan masing-

---

<sup>24</sup> Nenah Sunarsih, *PBL di Era Digital: Meningkatkan Prestasi Belajar Melalui Daring* (Kota Waringin: Asedel Liamsindo Teknologi, 2023)Hlm 37.

masing anggota kelompok untuk mencapai tujuan proyek yang telah ditentukan.<sup>25</sup>

Proses kolaborasi dalam PJBL mengajarkan keterampilan komunikasi yang efektif. Siswa harus saling berinteraksi, memberikan pendapat, mendengarkan ide orang lain, serta merespon dan mengkritisi gagasan-gagasan secara konstruktif. Keterampilan ini sangat penting karena mereka tidak hanya belajar untuk mengekspresikan pendapat mereka tetapi juga belajar menghargai perspektif yang berbeda. Melalui diskusi kelompok, siswa akan terbiasa berpikir terbuka dan lebih kritis, yang akan meningkatkan kualitas kerja mereka secara keseluruhan.

Selain itu, kolaborasi juga mendorong pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Ketika bekerja dalam tim, siswa harus belajar bagaimana menyelesaikan konflik, membagi tanggung jawab, dan mencapai kesepakatan. Semua ini penting untuk memupuk rasa kepemimpinan, tanggung jawab, dan kerja sama dalam menyelesaikan proyek. Kolaborasi yang efektif dalam PBL membantu siswa untuk memahami pentingnya kontribusi setiap anggota kelompok, yang juga menumbuhkan rasa solidaritas dan kerja tim.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Warsini, *Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Sejarah* (Gowa: CV Ruang Tentor, 2024) Hlm 36.

<sup>26</sup> Eko Widayani, *Project Based LEarning (PBL) Dengan Metode Demonstrasi Mata Pelajaran Seni* (Gowa: CV Ruangn Tentor, 2023)Hlm 21.

Dalam konteks PJBL, kolaborasi tidak hanya meningkatkan hasil proyek, tetapi juga menyiapkan siswa untuk dunia kerja dan kehidupan sosial di masa depan, di mana kerja sama tim dan komunikasi menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan. Dengan demikian, kolaborasi di dalam PJBL bukan hanya tentang menyelesaikan tugas proyek, tetapi juga melatih siswa untuk menjadi individu yang mampu bekerja secara produktif dalam tim di lingkungan yang lebih luas.

### 3) Berbasis Masalah Dunia Nyata

Salah satu karakteristik utama dari *Project Based Learning* (PJBL) adalah fokusnya pada penyelesaian masalah dunia nyata. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan aplikatif. Dengan memusatkan perhatian pada masalah nyata, siswa tidak hanya belajar konsep teoretis, tetapi juga bagaimana menerapkannya dalam situasi yang sebenarnya.

Masalah dunia nyata yang diangkat dalam PJBL biasanya berkaitan dengan isu-isu sosial, lingkungan, atau tantangan yang dihadapi masyarakat. Misalnya, proyek bisa berkisar pada isu pengurangan sampah plastik di lingkungan sekolah, penciptaan karya seni yang mencerminkan budaya

lokal, atau pengembangan solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di komunitas mereka. Dengan menghadapi masalah yang relevan, siswa diberi kesempatan untuk memahami dampak dari isu tersebut dan merasakan pentingnya kontribusi mereka terhadap penyelesaian masalah tersebut.<sup>27</sup>

Pendekatan berbasis masalah dunia nyata ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga merangsang rasa ingin tahu dan motivasi mereka untuk belajar. Siswa menjadi lebih bersemangat untuk menemukan solusi kreatif dan inovatif ketika mereka melihat relevansi proyek dengan kehidupan mereka. Mereka berusaha mencari informasi, melakukan penelitian, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka untuk merumuskan solusi yang efektif.

Selain itu, menghadapi masalah dunia nyata juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan analisis. Mereka harus menganalisis informasi, mempertimbangkan berbagai perspektif, dan mengevaluasi hasil dari solusi yang mereka usulkan. Proses ini tidak hanya mengajarkan mereka untuk menyelesaikan masalah, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia yang kompleks dan terus

---

<sup>27</sup> M. Taufiq Amir, *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning* (Jakarta: Prenada Media, 2016)Hlm 13.

berubah.<sup>28</sup>

Dengan demikian, PJBL yang berbasis pada masalah dunia nyata memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna bagi siswa. Mereka tidak hanya belajar untuk menyelesaikan proyek, tetapi juga mengembangkan kesadaran sosial, empati, dan tanggung jawab terhadap komunitas mereka, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk berkontribusi secara positif di masyarakat.

#### 4) Penilaian Berbasis Proses

Dalam model *Project Based Learning* (PJBL), penilaian berbasis proses menjadi salah satu komponen penting yang mendukung pemahaman mendalam tentang kemajuan siswa. Berbeda dengan penilaian tradisional yang umumnya fokus pada hasil akhir, penilaian berbasis proses menekankan evaluasi terhadap seluruh perjalanan belajar siswa sepanjang proyek. Ini mencakup aspek seperti perencanaan, kolaborasi, keterlibatan, serta strategi pemecahan masalah yang mereka gunakan selama proses pengerjaan proyek.

Penilaian berbasis proses memberikan kesempatan bagi guru untuk mengamati dan menilai keterampilan siswa dalam situasi yang nyata. Siswa dapat dinilai berdasarkan

---

<sup>28</sup> Erna Budiarti, *Kreativitas dan Inovasi, Model Pembelajaran Anmitsunake* (Bandung: Kaizen Media Publishing, 2024)Hlm 137.

keterlibatan mereka dalam diskusi kelompok, kontribusi mereka dalam menyelesaikan tugas, kemampuan mereka untuk mengambil inisiatif, serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Dengan demikian, guru dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang kemampuan siswa, bukan hanya dari hasil akhir proyek, tetapi juga dari bagaimana mereka berinteraksi dan berkontribusi dalam kelompok.

Keuntungan dari penilaian berbasis proses adalah memberikan umpan balik yang berharga kepada siswa. Umpan balik ini membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka dalam konteks pembelajaran. Dengan mengetahui aspek-aspek yang perlu ditingkatkan, siswa dapat melakukan refleksi diri dan memperbaiki keterampilan mereka di masa depan. Selain itu, proses penilaian yang berkelanjutan juga mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka, karena mereka menyadari bahwa proses yang mereka lalui sama pentingnya dengan hasil akhir.<sup>29</sup>

Penilaian berbasis proses juga mengedepankan penggunaan rubrik atau kriteria penilaian yang jelas dan transparan. Rubrik ini membantu siswa memahami apa yang

---

<sup>29</sup> Fediana Astutik, *Integrasi Model Problem Based Learning Pada Pelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Untuk Mewujudkan School Well Being di Era Merdeka Belajar* (Pekalongan: NEM, 2023)Hlm 116.

diharapkan dari mereka dan bagaimana mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan adanya rubrik, siswa dapat mengevaluasi diri mereka sendiri dan teman-teman mereka, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan mendukung.

Penilaian berbasis proses juga mengedepankan penggunaan rubrik atau kriteria penilaian yang jelas dan transparan. Rubrik ini membantu siswa memahami apa yang diharapkan dari mereka dan bagaimana mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan adanya rubrik, siswa dapat mengevaluasi diri mereka sendiri dan teman-teman mereka, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan mendukung.

Secara keseluruhan, penilaian berbasis proses dalam PJBL memungkinkan pembelajaran yang lebih holistik. Siswa tidak hanya dinilai berdasarkan produk akhir, tetapi juga pada keterampilan dan usaha yang mereka tunjukkan sepanjang perjalanan belajar. Pendekatan ini mendukung pengembangan keterampilan yang relevan untuk kehidupan nyata, sertamempersiapkan siswa untuk menjadi pembelajar seumur hidup yang mampu beradaptasi dengan berbagai situasi dan tantangan di masa depan.

**d. Implementasi PJBL dalam Pembelajaran**

### 1) Pemilihan Topik Proyek

Pemilihan topik proyek adalah langkah krusial dalam *Project Based Learning* (PJBL) yang dapat mempengaruhi keseluruhan pengalaman belajar siswa. Topik yang dipilih harus relevan, menarik, dan memiliki hubungan yang jelas dengan materi pelajaran serta kehidupan sehari-hari siswa. Proyek yang baik tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik, tetapi juga membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Dalam memilih topik proyek, penting untuk mempertimbangkan minat dan kebutuhan siswa. Melibatkan siswa dalam proses pemilihan topik dapat memberikan mereka rasa kepemilikan atas proyek, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan komitmen mereka. Siswa cenderung lebih termotivasi ketika mereka dapat mengeksplorasi topik yang mereka sukai atau yang berkaitan dengan pengalaman pribadi mereka. Oleh karena itu, diskusi kelompok untuk brainstorming ide-ide proyek bisa menjadi langkah yang efektif untuk menghasilkan topik yang sesuai dengan minat siswa.<sup>30</sup>

Selain itu, topik proyek harus memiliki dimensi yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan

---

<sup>30</sup> Munir Yusuf, *Inovasi Pendidikan Bahasa Abad-21 Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini* (Yogyakarta: Selat Media, 2023) Hlm 79.

menyelesaikan masalah secara mendalam. Proyek yang kompleks dan menantang akan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Misalnya, proyek tentang pengurangan sampah plastik di sekolah dapat mencakup berbagai aspek, seperti analisis dampak lingkungan, desain kampanye kesadaran, dan pengembangan solusi praktis. Dengan memilih topik yang kaya, siswa dapat berkolaborasi dan mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam penyelesaian proyek.

Aspek relevansi dengan konteks sosial dan budaya juga harus dipertimbangkan dalam pemilihan topik proyek. Topik yang berkaitan dengan isu-isu yang dihadapi oleh komunitas lokal, seperti pengelolaan sumber daya alam atau masalah sosial, akan memberikan siswa kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih berarti. Mereka tidak hanya akan mempelajari teori, tetapi juga akan memahami dampak nyata dari proyek mereka pada masyarakat dan lingkungan di sekitar mereka.

Terakhir, penting untuk memastikan bahwa topik proyek memiliki keterkaitan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Topik yang dipilih harus mendukung penguasaan kompetensi dan keterampilan yang diharapkan dari siswa. Dengan demikian, pemilihan topik proyek yang

tepat dalam PJBL tidak hanya akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga memastikan bahwa mereka memperoleh pengalaman belajar yang menyeluruh dan relevan untuk perkembangan akademik dan sosial mereka.<sup>31</sup>

## 2) Perencanaan Proyek

Perencanaan proyek adalah tahap penting dalam *Project Based Learning* (PJBL) yang menentukan arah dan keberhasilan proyek. Tahap ini melibatkan pengembangan rencana yang jelas dan terstruktur yang mencakup tujuan, langkah-langkah yang akan diambil, sumber daya yang dibutuhkan, serta timeline untuk menyelesaikan proyek. Proses perencanaan yang baik membantu siswa memahami apa yang diharapkan dari mereka dan bagaimana mereka dapat mencapai hasil yang diinginkan. Langkah pertama dalam perencanaan proyek dalam *Project Based Learning* (PJBL) adalah menetapkan tujuan yang jelas dan spesifik.

Tujuan proyek harus mencerminkan kompetensi dan keterampilan yang ingin dicapai siswa, memberikan mereka arahan yang tepat sepanjang proses pembelajaran. Misalnya, jika proyek berkaitan dengan pembuatan kampanye lingkungan, tujuan dapat mencakup peningkatan kesadaran

---

<sup>31</sup> Riyan Hidayat, *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/Mi* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021)Hlm 77.

siswa tentang isu lingkungan serta pengembangan keterampilan komunikasi mereka. Dengan menetapkan tujuan yang terukur, evaluasi di akhir proyek akan menjadi lebih mudah dan objektif. Hal ini memungkinkan guru untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai tujuan yang ditetapkan.

**e. Tantangan dalam Penerapan PJBL**

Meskipun *Project Based Learning* (PJBL) menawarkan berbagai manfaat bagi siswa, implementasinya di dalam kelas juga menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diatasi. Salah satu tantangan utama adalah persiapan dan pelatihan guru.

Banyak guru mungkin tidak memiliki pengalaman atau pelatihan yang cukup dalam menerapkan pendekatan PJBL. Mereka perlu memahami bagaimana merancang proyek yang efektif, mengelola dinamika kelompok, dan menilai proses serta hasil kerja siswa. Tanpa dukungan dan pelatihan yang memadai, guru mungkin merasa kesulitan untuk mengimplementasikan PJBL secara optimal, yang dapat mengakibatkan pembelajaran yang tidak efektif.<sup>32</sup>

Selain itu, tantangan lain adalah waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek. PJBL biasanya memerlukan lebih banyak waktu dibandingkan dengan pendekatan pengajaran

---

<sup>32</sup> JE Siswanto Pangarso, *Jurus Jitu Mendampingi Belajar Anak di Usia Emas* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017)Hlm 136.

tradisional. Guru harus menyiapkan rencana yang lebih mendetail dan mungkin perlu mengalokasikan lebih banyak waktu dalam jadwal kelas untuk kegiatan proyek. Hal ini bisa menjadi masalah jika kurikulum yang sudah ada sangat padat atau jika ada tekanan untuk menyelesaikan materi dalam jangka waktu tertentu. Keterbatasan waktu ini dapat membatasi ruang gerak guru dan siswa dalam mengeksplorasi proyek secara mendalam.<sup>33</sup>

Sumber daya juga menjadi tantangan signifikan dalam penerapan PJBL. Proyek sering kali memerlukan bahan, alat, atau akses ke informasi yang mungkin tidak tersedia di sekolah. Keterbatasan sumber daya dapat menghambat kreativitas siswa dan mengurangi kualitas proyek yang dihasilkan. Selain itu, jika siswa bekerja dalam kelompok, perlu adanya fasilitas yang memadai untuk mendukung kolaborasi, seperti ruang yang cukup untuk diskusi dan kerja kelompok. Tanpa infrastruktur yang mendukung, siswa mungkin tidak dapat bekerja dengan efektif dalam tim.

Terakhir, tantangan dalam penilaian dan evaluasi juga perlu diperhatikan. Penilaian dalam PJBL tidak hanya mencakup hasil akhir proyek, tetapi juga proses yang dilalui siswa. Menciptakan rubrik penilaian yang komprehensif dan objektif bisa menjadi sulit, terutama ketika melibatkan berbagai

---

<sup>33</sup> Tuti Fatma Rahmawati, *Pembelajaran Untuk MENjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Biologi* (Yogyakarta: UAD Press, 2021)Hlm 271.

keterampilan dan kompetensi. Selain itu, siswa mungkin merasa kurang nyaman dengan penilaian berbasis proses, karena mereka terbiasa dengan sistem penilaian yang lebih tradisional. Oleh karena itu, guru perlu mengedukasi siswa tentang pentingnya penilaian berbasis proses dan bagaimana mereka dapat menggunakan umpan balik untuk meningkatkan pembelajaran mereka.<sup>34</sup>

Menghadapi tantangan-tantangan ini memerlukan komitmen dari pihak sekolah, guru, dan siswa. Dengan dukungan yang tepat, pemahaman yang mendalam tentang PBL, dan pendekatan yang terencana, tantangan-tantangan tersebut dapat diatasi, sehingga siswa dapat merasakan manfaat penuh dari pengalaman belajar berbasis proyek ini.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu proses upaya seseorang untuk mencapai perubahan tingkah laku secara umum, melalui pengalaman pribadi ketika berinteraksi dengan lingkungan. Zain berpendapat bahwa belajar adalah proses mengubah perilaku melalui pengalaman dan latihan. Artinya tujuan dari kegiatan tersebut adalah untuk mengubah perilaku, baik itu pengetahuan, keterampilan, atau sikap dan bahkan seluruh aspek organisme atau pribadi.

---

<sup>34</sup> Idris Thaha, *Bangkitnya Kelas Menengah Santri* (Jakarta: Kencana, 2018)Hlm 228.

Belajar merupakan suatu proses interaksi antara manusia dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku manusia. Lingkungan yang dimaksud meliputi teman, keluarga, guru, media, situasi, dan kondisi, lingkungan alam, dan sebagainya yang dapat dijadikan sumber belajar.<sup>35</sup>

Skinner mengemukakan bahwa belajar adalah menciptakan kondisi peluang dengan penguatan bagi siswa untuk belajar lebih giat dan aktif dengan adanya hukuman dan pujian dari guru atas belajarnya. Menurut skinner, siswa akan lebih aktif belajar ketika menerima hadiah sehingga responsnya akan semakin kuat.<sup>36</sup>Ernes menyatakan bahwa belajar itu memerlukan latihan-latihan untuk mendapat suatu pengetahuan. Dengan adanya latihan-latihan tersebut, manusia akan mendapatkan suatu perubahan pengetahuan yang awalnya sedikit menjadi lebih utuh dan kompleks.

Dari bebarapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses interaksi manusia dengan lingkungannya sehingga dapat menimbulkan suatu perubahan perilaku, baik itu pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Dan perubahan tingkah laku ini dapat diperoleh berkat pengalaman dan latihan.

---

<sup>35</sup> Fendika Prasetyo, *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan di Kelas V SD Sepanjang 2* (Surakarta: CV Kekata Group, 2019)Hlm 3.

<sup>36</sup> Fauzan, *Microteaching di SD/MI* Hlm 29.

Teori belajar konstruktivisme ini memiliki tokoh- tokoh seperti Jean piaget dan Lev Vygotsky. Tejar ini menekankan bahwa teori pengetahuan tidak di dapatkan melalui penerimaan pasif, melainkan melalui proses kontruksi aktif oleh peserta didik sendiri. Oleh karna itu PJBL sangat sejalan dengan konstruktivisme karena keduanya memiliki prinsip dasar yang sama pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa.

**b. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti pembelajaran akibat lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru melalui model pembelajaran yang di pilih dan digunakan dalam suatu pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik akan menghasilkan sesuatu sebagai hasil dari pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui proses pembelajaran.<sup>37</sup>

Hasil belajar merupakan perolehan kemampuan berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan Keterampilan (psikomotorik), yang diwujudkan dalam perubahan perilaku setelah mencapai aktivitas atau proses belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajar. Menurut Gegne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar yang dapat

---

<sup>37</sup> Fathurahman And Anwar Setyo, *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*, Hlm 18-19.

diamati melalui penampilan atau *Leaner's performance*. Hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai, diperoleh, atau dikuasai sebagai hasil suatu proses belajar, biasanya dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai.

c. **Hasil Belajar Kognitif**

Bloom menjelaskan bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap, dan ranah psikomotorik yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ketiga ranah tersebut menjadi dasar dalam merumuskan tujuan pengajaran dan dalam penilaian hasil belajar. Dari ketiga ranah tersebut, penelitian ini hanya menggunakan ranah kognitif dalam hasil belajar. Berikut Taksonomi Bloom ranah kognitif hasil revisi Lorin Anderson.<sup>38</sup>

1) Pengetahuan (C1)

Mengingat kembali data atau informasi, fakta, dan pengetahuan dari yang sudah dipelajari. Sub kategori dari pengetahuan adalah mengingat, mendefinisikan, mengetahui, mendeskripsikan, menemukan.

2) Memahami (C2)

Menjelaskan aneka gagasan atau konsep. Memahami makna, terjemahan, perluasan atau penjabaran, dan penafsiran

---

<sup>38</sup> A. Supraktiknya, *Penilaian Hasil Belajar Dengan Teknis Nontes* (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2012)Hlm 8-9.

dari aneka perintah atau masalah. Merumuskan sebuah masalah dengan kata-kata sendiri. Sub kategori dari memahami adalah menjelaskan, menyimpulkan, membedakan, dan mencontohkan.

3) Mengaplikasikan (C3)

Menggunakan informasi dalam situasi lain dalam kehidupan sehari-hari (*Familiar situation*). Menerapkan hasil belajar di kelas dalam situasi baru di luar kelas. Sub Kategori mengaplikasikan yaitu melaksanakan, menerapkan, menghitung, menyusun, dan mendemonstrasikan.

4) Menganalisis (C4)

Menguraikan Informasi ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur untuk menemukan pemahaman dan hubungan-hubungan, memilah materi atau konsep ke dalam bagian-bagian sehingga struktur organisasinya dapat dipahami, membedakan antara fakta dan pendapat. Sub kategori menganalisis adalah membandingkan, mengintrogasi, menorganisasikan, menggolongkan, dan mendeteksi.

5) Mengevaluasi (C5)

Memberikan Pembeneran terhadap sebuah keputusan atau rangkaian tindakan tertentu, membuat penilaian tentang nilai dari sebuah gagasan atau benda. Sub kategori mengevaluasi adalah menguji, memberikan kritik, menarik kesimpulan, memvalidasi, mereview, dan membuktikan.

#### 6) Menciptakan (C6)

Menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Sub kategori menciptakan adalah merancang, merencanakan, membuat penemuan baru, menghasilkan dan membangun. Keenam ranah kognitif tersebut menjadi tolak ukur pencapaian tujuan pembelajaran. Peserta didik tidak hanya sampai pada tahap C1 atau tahap hafalan, tetapi sampai pada tahap C6 atau menciptakan. Ranah kognitif Taksonomi Bloom dapat dikembangkan melalui kata kerja Operasional (KKO).<sup>39</sup>

### 3. Seni Budaya dan Prakarya(SBdP)

#### a. Pengertian Seni Budaya dan Prakarya

SBdP atau sering disebut dengan Seni Budaya dan Prakarya adalah suatu istilah dan termasuk kepada satu diantara mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Seni adalah suatu yang indah dari ungkapan ataupun ekspresi hati dan bias disalurkan dengan karya yang mampu membuat perasaan orang lain bangkit. Pendapat lain juga mendukung bahwa seni adalah suatu ekspresi yang ditunjukkan oleh manusia yang memiliki unsur keindahan kemudian diungkapkan dalam sebuah media yang nyata dan bias dinikmati oleh seluruh panca indra manusia.

---

<sup>39</sup> Fauzan, *Microteaching di SD/MI* Hlm 32-33.

Pembelajaran SBdP merupakan proses interaksi dalam dunia pendidikan antara pendidik dengan peserta didik yang menggunakan media pendidikan sebagai tujuan edukasi yang sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik. Salah satu upaya dalam melestarikan kebudayaan adalah dengan menjadikan seni sebagai pelajaran di sekolah dasar. Karena pembelajaran seni dalam dunia pendidikan dan berfungsi sebagai pemelihara dan penerus kebudayaan, alat transformasi kebudayaan, dan alat pengembang individu peserta didik.<sup>40</sup>

Pembelajaran SBdP akan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan motorik, agar dapat menciptakan karya seni baru, tidak hanya difokuskan pada satu kemampuan kognitif. Pembelajaran SBdP dapat melatih kemampuan Motorik. Pembelajaran SBdP itu melatih motorik kasar dan motoric halus, kemampuan gerak dasar motoric peserta didik pada usia 7-10 tahun.<sup>41</sup>

#### **b. Pengertian Seni Rupa Dua Dimensi dan Tiga Dimensi**

Seni rupa merupakan cabang seni yang mengolah unsur-unsur rupa seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan bidang menjadi sebuah karya visual yang dapat dinikmati melalui indra penglihatan dan peraba. Berdasarkan dimensinya, seni rupa dibedakan menjadi dua,

---

<sup>40</sup> Hasanatul Fitri, "Analisis Pembelajaran SBdP Menggunakan Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022)Hlm 84.

<sup>41</sup> Atik Nurhayati, "Peran Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Siswa di SDS Islam Harapan Ibu School," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 3 (2020): Hlm 428.

yaitu seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi.

Seni rupa dua dimensi adalah karya seni yang hanya memiliki dua ukuran, yaitu panjang dan lebar. Karya seni ini hanya dapat dilihat dari satu arah dan biasanya dibuat di atas bidang datar seperti kertas, kanvas, atau tembok. Contoh seni rupa dua dimensi antara lain lukisan, gambar, ilustrasi, dan mozaik. Menurut Soemardjo dan Somadi (1997:15), seni rupa dua dimensi merupakan karya seni yang unsur bentuknya hanya memiliki dimensi panjang dan lebar tanpa kedalaman.

seni rupa tiga dimensi adalah karya seni yang memiliki tiga ukuran: panjang, lebar, dan tinggi (atau kedalaman), sehingga dapat dilihat dari berbagai arah dan memiliki volume. Karya seni ini bersifat nyata dan dapat diraba, karena memiliki bentuk ruang. Contohnya adalah patung, kerajinan tanah liat, seni instalasi, dan seni kriya. Menurut Djelantik (2019:25), seni rupa tiga dimensi adalah bentuk karya seni yang memiliki struktur ruang dan dapat dinikmati secara langsung dari berbagai sudut pandang.<sup>42</sup>

## **B. Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian oleh Harun, N.F. (2014): "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama" Temuan Utama: Studi ini menemukan bahwa siswa yang belajar dengan PJBL menunjukkan

---

<sup>42</sup> A.A.M Djelantik, *Estetika Sebuah Pengantar* (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2019) Hlm 25.

peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Peningkatan terjadi terutama pada aspek keterampilan dan pemahaman mendalam. Relevansi: Penelitian ini relevan karena menyoroti dampak positif PJBL pada hasil belajar siswa sekolah menengah. Namun, perbedaan yang mendasar dalam penelitian ini peneliti terfokus pada hasil produk.

2. Penelitian oleh Kurniawati, I., & Musdalifah, F. (2020): "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Menengah Pertama pada Mata Pelajaran Seni Budaya" Temuan Utama: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan PJBL meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran Seni Budaya. Siswa menjadi lebih antusias dalam menyelesaikan proyek yang diberikan dan hasil evaluasi belajar mereka meningkat. Relevansi: Penelitian ini sangat relevan dengan penelitian ini karena secara spesifik meneliti mata pelajaran Seni Budaya dan menunjukkan efektivitas PJBL dalam meningkatkan hasil belajar. Tentu saja terdapat perbedaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada tingkatan sekolah sebagai subjek penelitian.
3. Penelitian oleh Saputra, A. (2021): "Efektivitas Project Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Rupa" Temuan Utama: Penelitian ini menyimpulkan bahwa PBL secara efektif meningkatkan pemahaman siswa dalam materi seni rupa. Siswa lebih memahami konsep seni melalui proyek yang bersifat praktis, yang

membantu mereka menghubungkan teori dengan aplikasi nyata.  
Relevansi: Studi ini relevan dengan fokus pada Seni Budaya, menunjukkan bagaimana PBL mampu meningkatkan hasil belajar dalam aspek seni. Terdapat perbedaan yang mendasar dengan penelitian ini yaitu penelitian ini meneliti PJBL bukan PBL

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka teori yang telah ditetapkan, adapun hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* pada pelajaran SBdP di kelas V Mis Al-ma'rif Riyadus Shalihin.

### BAB III

#### METODOLOGI PENELITIAN

##### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadusshalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada Juli 2024 sampai Selesai.

**Tabel III.1 Waktu Penyusunan Skripsi**

Kegiatan	Tahun 2024						Tahun 2025			
	7	10	10	11	12	12	1	2	3	4
Pengajuan judul ke PA	■									
Pengesahan judul		■								
Penyusunan proposal			■	■	■					
Bimbingan proposal			■	■	■					
Seminar proposal						■				
Penelitian							■	■	■	
Penulisan laporan								■	■	
Bimbingan skripsi								■	■	
Seminar hasil								■	■	■
Sidang								■	■	■

## B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu rancangan penelitian yang dirancang khusus untuk meningkatkan kualitas praktek pembelajaran di kelas, dengan mencoba suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan melakukan refleksi kegiatan terhadap proses serta hasil yang bertujuan untuk memperbaiki mutu serta kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.<sup>43</sup> PTK juga dapat dikatakan sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik terhadap kurikulum pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya.

## C. Latar dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MIS Al-Ma'rif Riyadusshalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan, yang terdiri dari 14 siswa dengan rentang usia sekitar 10-11 tahun. Pemilihan siswa kelas V sebagai subjek penelitian didasarkan pada perkembangan kognitif mereka yang sudah mampu berpikir logis dan kreatif, serta potensi yang lebih besar dalam mengembangkan keterampilan seni melalui penerapan model *Project Based Learning* (PJBL). Subjek penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penerapan PJBL dalam meningkatkan hasil belajar pada

---

<sup>43</sup> And Melda Juniati Syafrilianto, Mariam NASution, "Peningkatan Hasil Belajar siswa Melalui Model Quantum Teaching di SD NEgeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal," *Forum Paedagogik* 13, no. 1 (2022): Hlm 42.

mata pelajaran SBdP.

Adapun tahap-tahap perkembangan anak menurut teori piaget,yaitu:

1. Tahap sensorimotorik (usia 0-2 tahun)

Pada tahap ini perkembangan mental ditandai oleh kemajuan yang pesat dalam kemampuan bayi mengorganisasikan & mengkoordinasikan sensasi melalui gerakan-gerakan dan tindakan fisik.

2. Tahap praoperasional (usia 2-7 tahun)

Pada tahap ini anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya,walaupun masih sangat sederhana.

3. Tahap operasional konkret ( usia 7-11 tahun)

Pada tahap ini anak sudah mengembangkan pikiran logis dengan upaya memahami lingkungan sekitarnya: anak tidak terlalu menggantungkan diri pada informasi yang datangnya dari pancaindra.

4. Tahap operasional formal (usia 11 atau 15 tahun)

Pada tahap ini sudah mampu berpikir abstrak yaitu berpikir mengenai gagasan.melalui operasional fermal ini, anak sudah dapatmemikirkan bebrapa alternative cara memecahkan suatu masalah.<sup>44</sup>

#### **D. Instrumen Pengumpulan Data**

1. Lembar Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran dan keterlibatan siswa selama penerapan model Project

---

<sup>44</sup> Fauzan, *Microteachingdi SD/MI* Hlm 28.

Based Learning (PJBL) pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Menurut Arikunto (2010), observasi adalah suatu pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti untuk mencatat berbagai gejala atau aktivitas yang muncul secara sistematis. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dalam memfasilitasi pembelajaran serta aktivitas siswa dalam berpartisipasi aktif selama proses berlangsung. Terdapat dua jenis lembar observasi yang digunakan, yaitu (1) lembar observasi aktivitas guru dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, dan (2) lembar observasi aktivitas siswa dalam penggunaan model PJBL. Kedua lembar ini diisi oleh dua orang observer secara sistematis selama kegiatan belajar mengajar secara langsung.<sup>45</sup>

Observasi merupakan metode atau cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan mengamati individu atau kelompok secara langsung.

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan pembelajaran. Peneliti juga mengamati keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal di atas, lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu:

- a. Lembar observasi aktivitas guru dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadusshalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan.

---

<sup>45</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)Hlm 133.

b. Lembar observasi aktivitas siswa dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Siswa Kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadusshalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan. Kedua lembar observasi tersebut di isi oleh kedua *observer* (pengamat) selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati kualitas pembelajaran.

## 2. Butir Soal Tes

Item Rensponse Teory meggunakan model matematis untuk menghubungkan karakteristik butir soal dengan kemampuan peserta tes, model ini menghubungkan kurva karakteristik butir yang menggambarkan hubungan antara peluang menjawab benar dengan tingkat kemampuan peserta.<sup>46</sup>

Soal tes adalah latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, sikap, intelengensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>47</sup> Soal tes diujikan setelah siswa memperoleh sejumlah materi sebelumnya dan pengujian dilakukan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis dan penguasaan siswa atas materi tersebut. Soal tes yang digunakan peneliti adalah berupa tes tertulis berpikir kritis siswa dalam bentuk *Pilgan*. Instrumen soal tes terdiri dari

---

<sup>46</sup> Ida Mariati, "Analisis Butir Soal Dengan Teori Klasik (Classical Test Theory) dan Teori Respons Butir (Item Response Theory)(Studi Kasus: Soal Ujian Olimpide Sains Provinsi Bidang Informatika" 5, no. 2 (2009): Hlm 9.

<sup>47</sup> Ardhia Rizeki Afiah And Iqbal Ahnaf Fi Faruq, *Instrumen Penilaian Berbagai Kompetensi atau Indikator Dalam Pencapaian Hasil Belajar SD/MI* (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018).

15 butir soal yang mencakup indikator kemampuan berpikir kritis siswa.

a. Langkah-Langkah Penyusunan Butir Soal Tes

a) Menentukan Tujuan Pengukuran

Tes dibuat untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa terhadap materi tertentu.

b) Merumuskan Indikator Berpikir Kritis

Gunakan indikator dari teori seperti Ennis atau Facione. Misalnya: menyimpulkan, mengevaluasi argumen, mengidentifikasi asumsi, dsb.

c) Menyusun Kisi-Kisi Soal

Kisi-kisi mencakup: Kompetensi dasar, materi pokok, indikator berpikir kritis, nomor soal, dan bentuk soal (pilihan ganda).

d) Menyusun Butir Soal

Setiap soal dibuat berdasarkan indikator berpikir kritis. Soal harus berupa stimulus (bacaan, grafik, gambar, data), lalu diikuti pertanyaan yang menuntut analisis atau evaluasi.

e) Mereview dan Validasi

Lakukan penelaahan soal oleh ahli (expert judgment) untuk memastikan kualitas dan kesesuaian dengan indikator.

f) Melakukan Uji Coba

Soal diujikan secara terbatas untuk mengetahui daya pembeda, tingkat kesulitan, dan validitasnya.

g) Melakukan Analisis Butir Soal

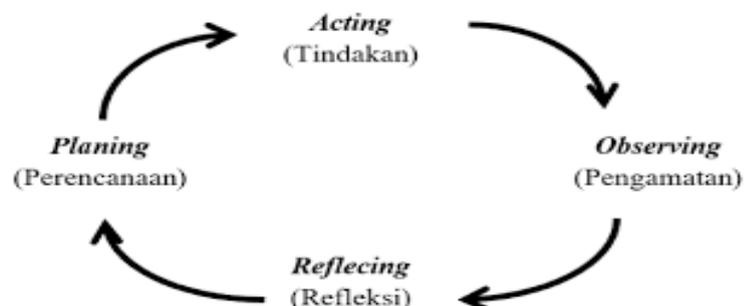
Gunakan analisis kuantitatif: indeks kesukaran (p), daya pembeda (D), dan analisis distraktor.

h) Finalisasi Instrumen

Perbaiki soal berdasarkan hasil uji coba dan analisis, kemudian siap digunakan dalam penelitian.

### E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian

Model penelitian yang digunakan peneliti adalah model PTK oleh Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian tindakan adalah proses yang terjadi dalam suatu lingkaran yang terus – menerus. Berikut ini merupakan gambar proses penelitian PTK oleh Kurt Lewin. Peneliti menggunakan teori ini sebab sangat relevan dalam penggunaannya misalnya karna terdapat dua siklus atau lebih sehingga jika dalam satu siklus tidak berhasil maka dapat dilanjutkan dengan siklus selanjutnya dengan berbagai macam perbaikan yang diambil dari proses refleksi pada siklus sebelumnya.



**Gambar III.1 Gambar Proses Penelitian PTK oleh Kurt Lewin.**

Berikut penjelasan tentang proses penelitian tindakan kelas

Model Kurt Lewin:

1. Perencanaan

Menyusun rancangan tindakan (perencanaan) yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan. Perencanaan merupakan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* yang menjunjung terlaksananya pembelajaran Seni budaya. Perencanaan dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. Guru menetapkan materi yang akan disajikan yaitu Seni rupa membuat kerajinan tangan.
- b. Guru menyusun RPP dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*.
- c. Guru menyiapkan sumber belajar (Buku Seni Budaya kelas V) dengan materi karya seni rupa.
- d. Guru menyiapkan soal tes kemampuan berpikir kritis siswa yang disesuaikan dengan buku dan materi siswa.
- e. Guru menyusun dan menyiapkan instrumen pengumpulan data, lembar observasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Guru merencanakan kriteria keberhasilan perbaikan pembelajaran (dalam penelitian ini ditetapkan 75% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai minimal 70). Dengan

adanya kriteria ketuntasan ini, diharapkan hasil belajar yang diperoleh siswa dapat melebihi dari kriteria yang ditetapkan.

## 2. Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan guru berdasarkan perencanaan yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru adalah perlakuan yang dilaksanakan dan diarahkan sesuai dengan perencanaan. Tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan oleh guru sesuai dengan fokus masalah. Tindakan dilakukan dalam program pembelajaran apa adanya. Artinya tindakan itu tidak direkayasa untuk kepentingan penelitian, akan tetapi dilaksanakan sesuai dengan program pembelajaran keseharian. Berikut tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:

### a. Pendahuluan

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan peserta didik yang tidak masuk
- 2) Guru menanyakan kesiapan siswa untuk belajar dan memotivasi siswa
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

### b. Kegiatan Inti

- 1) Guru memberikan pertanyaan dasar dan menugaskan siswa untuk melakukan aktivitas dan memilih topik sesuai dengan dunia nyata.
- 2) Guru dan siswa merancang rencana pengerjaan proyek yang

akan dibuat.

- 3) Guru membagi siswa dalam 5 kelompok
- 4) Guru membuat jadwal kapan proyek akan dimulai dan kapan akan berakhir
- 5) Guru membimbing siswa untuk melakukan pengerjaan proyek tentang karya seni rupa.
- 6) Guru menilai hasil dengan meminta siswa maju kedepan mempresentasikan proyek yang telah dibuat
- 7) Guru meminta siswa untuk menceritakan pengalamannya selama pembuatan proyek.

c. Penutup

- 1) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperlihatkan karya seni rupa nya kepada teman sekelasnya.
- 2) Guru meminta agar foto bersama kepada peserta didik dengan menunjukkan hasil karya seni rupa yang telah mereka buat.
- 3) Guru mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.
- 4) Guru mengucapkan salam.

3. Observasi atau pengamatan

Pada tahap ini yang harus dilakukan peneliti yaitu mengamati perilaku siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, memantau kegiatan diskusi antar siswa dalam kelompok,

mengikuti pemahaman setiap siswa terhadap penguasaan proyek yang telah dirancang.

#### 4. Refleksi

Refleksi dilaksanakan berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, yang bertujuan untuk mengkaji kekurangan dan kendala dari tindakan yang dilakukan pada siklus I, selain itu hasil refleksi dijadikan sebagai dasar atau pedoman untuk penyempurnaan terhadap perencanaan tindakan pada siklus berikutnya, sehingga kelemahan-kelemahan tersebut bisa diperbaiki.

### **F. Teknik Analisis Penelitian**

Pada tahap ini dilakukan analisis data dari penelitian terhadap lembar kerja siswa. Adapun yang akan dianalisis adalah keberhasilan siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menjawab soal-soal bentuk pilihan berganda. Hasil belajar dianalisis dengan teknik analisis hasil evaluasi untuk mengetahui ketuntasan belajar dengan cara menganalisis data hasil tes dengan kriteria ketuntasan belajar, presentase hasil belajar yang diperoleh peserta didik tersebut kemudian dibandingkan dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditentukan. Seorang peserta didik disebut tuntas belajar jika telah mencapai KKM yaitu 70.

Adapun analisis yang dapat dilakukan untuk menghitung tingkat keberhasilan siswa dan nilai-nilai rata-rata siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Analisis data tes kemampuan berpikir kritis.

Analisis data hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa terkait dengan ketuntasan belajar siswa secara klasikal digunakan rumus sebagai berikut:

a. Ketuntasan Individual

Ketuntasan belajar individu dihitung dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu:

$$Skor = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B = Banyaknya skor yang diperoleh

N = jumlah skor.<sup>48</sup>

b. Nilai rata-rata kelas

Untuk menghitung nilai rata-rata kelas dihitung dengan menggunakan rumus.<sup>49</sup>

$$M = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata

$\sum x$  = jumlah seluruh nilai yang diperoleh

$\sum n$  = jumlah siswa

c. Persentase Ketuntasan Belajar

---

<sup>48</sup> Asep Jihad and Abdul Hasil, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Oressindo, 2012).

<sup>49</sup> Falla, "Evaluasi Pembelajaran Tematik Subtema Keberagaman Suka dan Bangsa Agama di Negeri Menggunakan Berbasis Masalah di Kelas IV MI Membaul Ulum Mengaluh Jombang," *Jurnal Pendidika*,, Hlm 48-49.

$$P = \frac{zf}{zn} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase yang akan dicari

zf = Jumlah siswa yang tuntas

zn = Jumlah seluruh siswa

## 2. Analisis data lembar observasi

Untuk menghitung persentase observasi aktivitas belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Presentasi} = \frac{\text{Jumlah Total Nilai}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterlaksanaan aktivitas dapat dipresentasikan menggunakan interpretasi skor sebagai berikut:<sup>50</sup>

**Tabel III.2**  
**Kriteria Penilaian Hasil Tes**

Rentang Skor	Kategori
81- 100	Sangat Baik
70 – 79	Baik
60 – 69	Cukup Baik

<sup>50</sup> Ayutin, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Praktikum Penentuan Sifat Sistem Penyangga Dalam Minuman Berdasarkan Model Inquiri Terbimbing* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2015)Hlm 64.

$\leq 60$	Kurang Baik
-----------	-------------

Dari hasil presentase tersebut, maka dapat diketahui kemampuan siswa pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan melihat aspek penilaian

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Analisis Data Prasiklus

Langkah awal sebelum dilakukannya tindakan terlebih dahulu memberikan tes awal kepada siswa berupa soal pilihan berganda sebanyak 15 soal terkait materi seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi. Tes ini berfungsi untuk melihat kemampuan siswa sebelum dilakukan tindakan.

Berdasarkan tes awal yang dilaksanakan peneliti, ditemukan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk menjawab soal dengan tepat. Hal ini dilihat dari hasil tes yang telah dilaksanakan dari 14 siswa, tidak ada siswa yang tuntas mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran untuk mata pelajaran SBdP di Mis Al-Ma'rif Riyadus Shalihin yaitu 75. Adapun nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan sebagai berikut:

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL														JUMLAH SKOR	NILAI	KETERANGAN	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				15
1	Irsyad	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	11	77	Tuntas
2	Aryan	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	35	Tidak Tuntas
3	Hamzah	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	4	28	Tidak Tuntas
4	Tagor	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	5	35	Tidak Tuntas
5	Ahmad	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	7	49	Tidak Tuntas
6	Fauzan	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	28	Tidak Tuntas
7	Nabila	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	21	Tidak Tuntas
8	Dingin	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	6	42	Tidak Tuntas
9	Aray	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	7	49	Tidak Tuntas
10	Zaky	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	4	28	Tidak Tuntas
11	Dinda	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	11	77	Tuntas
12	Hasnah	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	5	35	Tidak Tuntas
13	Azzam	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	6	42	Tidak Tuntas
14	Sakila	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	28	Tidak Tuntas
<b>JUMLAH TOTAL NILAI</b>																518			
<b>JUMLAH RATA-RATA KELAS</b>																37%			
<b>JUMLAH SISWA YANG TUNTAS</b>																2			
<b>PERSENTASE KETUNTASAN</b>																26,66%		Tidak Tuntas	

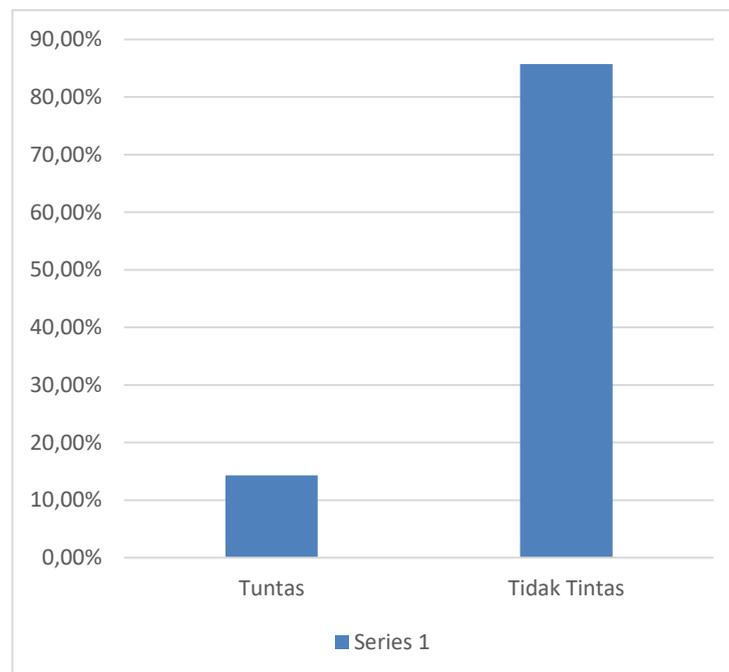
$$M = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$= \frac{518}{14} = 37$$

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang berhasil dalam belajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{2}{14} \times 100\% = 14,28\%$$

Berdasarkan data tes awal tersebut, dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang mencapai nilai KKTP hanya 2 orang dan jumlah siswa yang tidak mencapai KKTP sebanyak 12 orang. Sehingga persentase ketuntasan untuk siswa kelas V pada materi Seni rupa 2 dimensi dan seni rupa 3 dimensi sebesar 14,28 %. Dan persentase jumlah siswa yang belum tuntas adalah 85,71%. Data hasil belajar siswa pada pra siklus dapat dilihat sebagai berikut



**Gambar IV.1**  
**Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus**

Dari gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, peneliti melakukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi seni rupa di kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadusshalihin dengan penerapan model *Project Based Learning*.

## **B. Pelaksanaan Siklus I**

### **1. Pertemuan I**

#### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan dilakukan persiapan untuk melakukan penelitian, dimana peneliti mempersiapkan segala perangkat penelitian seperti modul ajar yang mengacu pada model *Project Based Learning*, media pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), soal tes yang akan diberikan kepada siswa, serta lembar observasi siswa dan guru.

#### **b. Tindakan**

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* yang telah disusun, kemudian observer mengamati aktivitas guru dan siswa yang terjadi di dalam kelas. Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu:

##### **1) Pendahuluan**

- a) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama serta menanya kabar siswa.



- b) Guru mengecek kehadiran siswa, lalu mengecek kesiapan diri siswa untuk belajar.
  - c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
  - d) Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu “ Seni rupa 2 dimensi dan Seni rupa 3 dimensi ”.
- 2) Kegiatan inti
- a) Siswa mengamati benda- benda di sekitar kelas.
  - b) Guru bertanya jawab dengan siswa tentang pengertian dan contoh seni rupa dua dimensi dan 3 dimensi yang siswa ketahui:
    - (1) Apa yang kalian ketahui tentang karya seni rupa?
    - (2) Menurut kalian apa itu seni rupa 2 dimensi dan seni rupa 3 dimensi?
    - (3) Coba lihat disekeliling kalian apa yang merupakan karya seni rupa 2 dimensi dan apa saja karya seni 3 dimensi?



- c) Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok, kemudian menjelaskan tentang langkah- langkah pengerjaannya.



- d) Guru membimbing selama proses diskusi atau pengerjaan LKPD guna melihat apabila ada kesulitan dalam pengerjaannya.



- e) Siswa mengerjakan tes yang diberikan guru secara individu.

### 3) Penutup

- a) Guru bertanya mengenai materi yang telah dipelajari.  
 b) Guru mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran.

- c) Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan penggunaan model *Project Based Learning* di kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadus Shalihin pada materi Seni rupa 2 dimensi dan seni rupa 3 dimensi. Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru saat proses pembelajaran berlangsung dengan instrumen berupa lembar observasi yang diisi oleh guru kelas V yaitu Ibu Marni siregar selaku observer. Selain itu, Observasi ini juga dilakukan untuk pengumpulan data tes hasil belajar dengan memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 soal setiap pertemuan.

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I pada pembelajaran SBdP materi Seni rupa 2 dimensi dan seni rupa 3 dimensi, diketahui bahwa siswa tidak ada yang tuntas mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran ( KKTP). Hal ini disebabkan karena adanya kekurangan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Siswa belum memahami materi pelajaran yang disampaikan, hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban siswa pada soal yang diberikan.
- 2) Siswa kurang berperan dalam diskusi dengan teman kelompoknya.

Berdasarkan refleksi tersebut, maka diadakan rencana

tindakan perbaikan (revisi) untuk mengatasi permasalahan tersebut. Adapun rencana untuk memperbaiki masalah-masalah tersebut diantaranya:

- 1) Guru harus bisa membimbing siswa dan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih semangat dalam pembelajaran.
- 2) Guru harus berusaha mendorong siswa untuk aktif bertanya pada saat temannya presentasi.
- 3) Guru lebih memperhatikan siswa ketika berdiskusi dengan membimbing dan memberi kebebasan kepada siswa untuk bertanya selama pengerjaan LKPD.

Dari hasil penelitian pada siklus I pertemuan I, dapat disimpulkan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam tes kognitif.

## **2. Pertemuan II**

### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan pertemuan II dilakukan persiapan untuk melakukan penelitian, dimana peneliti mempersiapkan segala perangkat penelitian seperti modul ajar yang mengacu pada model *Project Based Learning*, media pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), soal tes yang akan diberikan kepada siswa, materi pelajaran tentang seni rupa 2 dimensi, serta lembar observasi siswa dan guru.

### **b. Tindakan**

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* yang telah disusun, kemudian observer mengamati aktivitas guru dan siswa yang terjadi di dalam kelas. Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu:

1) Pendahuluan

- a) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama serta menanya kabar siswa.
- b) Guru mengecek kehadiran siswa, lalu mengecek kesiapan diri siswa untuk belajar.
- c) Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu “seni rupa 2 dimensi serta pembuatan produk karya seni rupa 2 dimensi”.

2) Kegiatan inti

- a) Siswa mengamati benda- benda di sekitar kelas.
- b) Guru bertanya jawab dengan siswa tentang pengertian dan contoh seni rupa dua dimensi yang siswa ketahui.
  - (1) Apa yang kalian ketahui tentang karya seni rupa?
  - (2) Menurut kalian apa itu seni rupa 2 dimensi?
  - (3) Coba lihat disekeliling kalian apa yang merupakan karya seni rupa 2 dimensi ?
- c) Guru membentuk siswa dalam 3 kelompok, terdiri dari 5-4 orang dalam 1 kelompok.



- d) Guru memberikan gambaran sekilas tentang produk yang akan dibuat.
- e) Guru menentukan jadwal pengerjaan produk yang akan di buat.
- f) Guru mempersilahkan siswa untuk memulai pembuatan proyek karya seni rupa 2 dimensi
- g) Guru mengawasi, memantau secara bergilir ke setiap kelompok produk apa yang akan mereka buat.
- h) Guru membimbing siswa dalam pembuatan produk karya seni rupa 2 dimensi.



- i) Guru memberitahui waktu dalam mengerjakan produk karya seni rupa 2 dimensi.

- j) Guru meminta siswa maju kedepan untuk mempresentasikan hasil karya seni rupa 2 dimensi yang telah mereka buat serta guru akan menilai hasil proyek mereka.



- k) Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok, kemudian menjelaskan tentang langkah- langkah pengerjaannya.
- l) Guru membimbing selama proses diskusi atau pengerjaan LKPD guna melihat apabila ada kesulitan dalam pengerjaannya.
- m) Siswa mengerjakan tes yang diberikan guru secara individu.

### 3. Penutup

- a) Guru bertanya kepada siswa kendala apa yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran.
- b) Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

### c. Observasi

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan penggunaan model *Project Based Learning* di kelas V Mis Al-Ma'rif

Riyadus Shalihin pada materi Seni rupa 2 dimensi dan seni rupa 3 dimensi. Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru saat proses pembelajaran berlangsung dengan instrumen berupa lembar observasi yang diisi oleh guru kelas V yaitu Ibu Marni siregar selaku observer. Selain itu, Observasi ini juga dilakukan untuk pengumpulan data tes hasil belajar dengan memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 soal setiap pertemuan.

d. Refleksi

Selama proses penelitian, untuk siklus II sudah bekerja dengan baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Terlihat dari proses pembelajaran pada siklus II pertemuan I nilai ketuntasan kelas mengalami peningkatan dari yang sebelumnya. Akan tetapi peneliti akan melakukan pertemuan II dalam siklus II ini untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Kelemahan dari siklus II pertemuan I ini adalah masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam proses diskusi kelompok, dan masih ada siswa yang kurang teliti dalam menjawab soal dengan benar dan tepat. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, maka perlu dilakukan tindakan selanjutnya pada pertemuan ke II.

**C. Pelaksanaan Siklus II**

**1 Pertemuan 1**

i. Perencanaan

Pada pertemuan kedua ini diambil langkah-langkah sebagai perbaikan pada pertemuan sebelumnya, adapun perencanaan yang dibuat yaitu:

- 1) Menyusun modul ajar dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantu sumber belajar yaitu buku Seni Rupa dan Seni Budaya kelas V.
- 2) Menyiapkan materi pelajaran tentang Seni rupa 2 dimensi dan seni rupa 3 dimensi.
- 3) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar tes untuk dikerjakan secara individu dan LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok.
- 4) Menyiapkan lembar observasi siswa dan lembar observasi guru.

#### ii. Tindakan

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* yang telah disusun, kemudian observer mengamati aktivitas guru dan siswa yang terjadi di dalam kelas. Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Pendahuluan
  - a) Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam dan menanya kabar siswa.
  - b) Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum memulai pembelajaran.

- c) Guru mengecek kehadiran siswa, lalu mengecek kesiapan diri siswa untuk belajar.
- d) Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu “Seni rupa tiga dimensi”.

## 2) Kegiatan inti

- a) Siswa mengamati video tentang contoh karya seni rupa 3 dimensi.
- b) Guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi seni rupa 3 dimensi
  - i. Sebutkan contoh karya seni rupa 3 dimensi yang ada di dalam kelas?



- c) Guru membentuk siswa dalam 4 kelompok, terdiri dari 4-5 orang dalam 1 kelompok.



- d) Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) serta memberikan bahan untuk pembuatan sebuah produk kerajinan karya seni rupa 3 dimensi berbahan pipet kepada setiap kelompok, kemudian menjelaskan tentang langkah- langkah pengerjaannya.
- e) Siswa mengerjakan tes yang diberikan guru secara individu.



### 3) Penutup

- a) Guru bertanya mengenai materi yang telah dipelajari.
- b) Guru mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran.
- c) Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

### iii. Observasi

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan penggunaan model Project Based Learning di kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadus shalihin pada materi Seni rupa 2 dimensi dan seni rupa 3 diemnsi, topik pembuatan produk karya seni berbahan pipet. Observasi

dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru saat proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen berupa lembar observasi yang diisi oleh guru kelas V yaitu Ibu Marni Siregar selaku observer. Selain itu, Observasi ini juga dilakukan untuk pengumpulan data tes hasil belajar dengan memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 soal setiap pertemuan.

iv. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan II ini sudah mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, maka pada siklus II pertemuan II dapat disimpulkan berhasil dalam penerapan model *Project Based Learning*. Dengan hasil tersebut maka siklus II disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan telah tercapai. Maka penelitian tidak perlu dilanjutkan.

**2. Pertemuan II**

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan pertemuan II dilakukan persiapan untuk melakukan penelitian, dimana peneliti mempersiapkan segala perangkat penelitian seperti modul ajar yang mengacu pada model *Project Based Learning*, media pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), soal tes yang akan diberikan kepada siswa, materi pelajaran tentang seni rupa 3 dimensi, serta lembar observasi siswa dan guru.

b. Tindakan

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* yang telah disusun, kemudian observer mengamati aktivitas guru dan siswa yang terjadi di dalam kelas. Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu:

1) Pendahuluan

- a) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama serta menanya kabar siswa.
- b) Guru mengecek kehadiran siswa, lalu mengecek kesiapan diri siswa untuk belajar.
- c) Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu “seni rupa 3 dimensi serta pembuatan produk karya seni rupa 3 dimensi”.

2) Kegiatan inti

- a) Siswa mengamati benda- benda di sekitar kelas.
- b) Guru bertanya jawab dengan siswa tentang pengertian dan contoh seni rupa dua dimensi yang siswa ketahui.
  - (1) Apa yang kalian ketahui tentang karya seni rupa?
  - (2) Menurut kalian apa itu seni rupa 3 dimensi?
  - (3) Coba lihat disekeliling kalian apa yang merupakan karya seni rupa 3 dimensi ?
- c) Guru membentuk siswa dalam 3 kelompok, terdiri dari 5-4

orang dalam 1 kelompok.



- d) Guru memberikan gambaran sekilas tentang produk yang akan dibuat.



- e) Guru menentukan jadwal pengerjaan produk yang akan di buat.
- f) Guru mempersilahkan siswa untuk memulai pembuatan proyek karya seni rupa 3 dimensi
- g) Guru mengawasi, memantau secara bergilir ke setiap kelompok produk apa yang akan mereka buat.
- h) Guru membimbing siswa dalam pembuatan produk karya seni rupa 3 dimensi.



- i) Guru memberitahui waktu dalam mengerjakan produk karya seni rupa 3 dimensi.
- j) Guru meminta siswa maju kedepan untuk mempresentasikan hasil karya seni rupa 3 dimensi yang telah mereka buat serta guru akan menilai hasil proyek mereka.
- k) Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok, kemudian menjelaskan tentang langkah- langkah pengerjaannya.
- l) Guru membimbing selama proses diskusi atau pengerjaan LKPD guna melihat apabila ada kesulitan dalam pengerjaannya.



- m) Siswa mengerjakan tes yang diberikan guru secara individu.

### 3) Penutup

- a) Guru bertanya mengenai materi yang telah dipelajari.
- b) Guru mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran.
- c) Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan penggunaan model *Project Based Learning* di kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadus Shalihin pada materi Seni rupa 2 dimensi dan seni rupa 3 dimensi. Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru saat proses pembelajaran berlangsung dengan instrumen berupa lembar observasi yang diisi oleh guru kelas V yaitu Ibu Marni siregar selaku observer. Selain itu, Observasi ini juga dilakukan untuk pengumpulan data tes hasil belajar dengan memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 soal setiap pertemuan.

d. Refleksi

Selama proses penelitian, untuk siklus II sudah bekerja dengan baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Terlihat dari proses pembelajaran pada siklus II pertemuan II nilai ketuntasan kelas mengalami peningkatan dari yang sebelumnya.

## **D. Analisis Data**

### **1. Analisis Data Tes Hasil Kognitif**

### a. Siklus I

#### 1) Siklus I pertemuan I

Ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* dapat diketahui melalui hasil tes kognitif yang telah dikerjakan siswa. Persentase hasil belajar kognitif siswa siklus I pertemuan I dapat dilihat pada rincian berikut:

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										JUMLAH SKOR	NILAI	KETERANGAN
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	<u>Irsyad</u>	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80	<u>Tuntas</u>
2	<u>Aryan</u>	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	2	20	<u>Tidak Tuntas</u>
3	<u>Hamzah</u>	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	3	30	<u>Tidak Tuntas</u>
4	<u>Tagor</u>	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	4	40	<u>Tidak Tuntas</u>
5	<u>Ahmad</u>	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4	40	<u>Tidak Tuntas</u>
6	<u>Fauzan</u>	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	10	<u>Tidak Tuntas</u>
7	<u>Nabila</u>	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	6	60	<u>Tidak Tuntas</u>
8	<u>Dingin</u>	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2	20	<u>Tidak Tuntas</u>
9	<u>Aray</u>	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	5	50	<u>Tidak Tuntas</u>
10	<u>Zaky</u>	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2	20	<u>Tidak Tuntas</u>
11	<u>Dinda</u>	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	80	<u>Tuntas</u>
12	<u>Hasnah</u>	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	20	<u>Tidak Tuntas</u>
13	<u>Azzam</u>	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7	70	<u>Tidak Tuntas</u>
14	<u>Sakila</u>	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	3	30	<u>Tidak Tuntas</u>
<b>JUMLAH TOTAL NILAI</b>												570		
<b>JUMLAH RATA-RATA KELAS</b>												40,71%		
<b>JUMLAH SISWA YANG TUNTAS</b>												2		
<b>PERSENTASE KETUNTASAN</b>												14,28%	<u>Tidak Tuntas</u>	

$$M = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$= \frac{570}{14}$$

$$= 40,71$$

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Jumlah siswa yang berhasil dalam}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{2}{14} \times 100\% \\
 &= 14,28\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil di atas, diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I dengan persentase ketuntasan sebesar 14,28%. Diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 19,28. Berikut hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I disajikan dalam bentuk gambar berikut:



**Gambar IV.2**  
**Persentase Ketuntasan Hasil Belajar siklus I pertemuan I**

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa penerapan model Project Based Learning belum mengalami peningkatan dari pre-test sebelumnya. Pada siklus I pertemuan I jumlah yang tuntas sebanyak 2 orang dengan persentase 14,28% .

## 2) Siklus I pertemuan II

Ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* dapat diketahui melalui hasil tes kognitif yang telah dikerjakan siswa. Persentase hasil belajar kognitif siswa siklus I pertemuan II dapat dilihat pada rincian berikut:

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										JUMLAH SKOR	NILAI	KETERANGAN
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Irsyad	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7	70	Tidak Tuntas
2	Aryan	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	6	60	Tidak Tuntas
3	Hamzah	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4	40	Tidak Tuntas
4	Tagor	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2	20	Tidak Tuntas
5	Ahmad	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
6	Fauzan	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	5	50	Tidak Tuntas
7	Nabila	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	80	Tuntas
8	Dingin	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	20	Tidak Tuntas
9	Aray	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	10	Tidak Tuntas
10	Zaky	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	10	Tidak Tuntas
11	Dinda	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
12	Hasnah	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	3	30	Tidak Tuntas
13	Azzam	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	20	Tidak Tuntas
14	Sakila	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
<b>JUMLAH TOTAL NILAI</b>												660		
<b>JUMLAH RATA-RATA KELAS</b>												47,14%		
<b>JUMLAH SISWA YANG TUNTAS</b>												4		
<b>PERSENTASE KETUNTASAN</b>												28,57%	Tidak Tuntas	

$$M = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$= \frac{660}{14}$$

$$= 47,14$$

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang berhasil dalam}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{4}{14} \times 100\%$$

$$= 28,57\%$$

Berdasarkan hasil di atas, diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan II dengan persentase ketuntasan sebesar 28,57%. Diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 47,14 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 4 orang. Berikut hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I disajikan dalam bentuk gambar berikut :



**Gambar IV.3**  
**Persentase Ketuntasan Hasil Belajar siklus I pertemuan II**

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas sebanyak 4 orang dengan persentase 28,57%.

Siklus II.

### 3) Siklus II pertemuan I

Ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* dapat diketahui melalui hasil

tes kognitif yang telah dikerjakan siswa. Persentase hasil belajar kognitif siswa siklus II pertemuan I dapat dilihat pada rincian berikut:

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										JUMLAH SKOR	NILAI	KETERANGAN
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Irsyad	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
2	Aryan	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas
3	Hamzah	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
4	Tagor	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80	Tuntas
5	Ahmad	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
6	Fauzan	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	6	60	Tidak Tuntas
7	Nabila	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80	Tuntas
8	Dingin	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	5	50	Tidak Tuntas
9	Aray	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
10	Zaky	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	6	60	Tidak Tuntas
11	Dinda	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	Tuntas
12	Hasnah	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
13	Azzam	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	5	50	Tidak Tuntas
14	Sakila	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
<b>JUMLAH TOTAL NILAI</b>												990		
<b>JUMLAH RATA-RATA KELAS</b>												70,71%		
<b>JUMLAH SISWA YANG TUNTAS</b>												7		
<b>PERSENTASE KETUNTASAN</b>												50%	Tidak Tuntas	

$$M = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$= \frac{990}{14}$$

$$= 70,71$$

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang berhasil dalam}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{7}{14} \times 100\%$$

$$= 50\%$$

Berdasarkan hasil di atas, diperoleh data hasil belajar

siswa pada siklus II pertemuan I dengan persentase ketuntasan sebesar 50%. Diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 70,71 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 7 orang. Berikut hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan I disajikan dalam bentuk gambar berikut :



**Gambar IV.4**  
**Persentase Ketuntasan Hasil Belajar siklus II pertemuan I**

Berdasarkan diagram di atas diketahui bahwa siswa yang tuntas sebanyak 7 orang dengan persentase 50 %, dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 orang dengan persentase 50%.

4) Siklus II pertemuan II

Ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* dapat diketahui melalui hasil tes kognitif yang telah dikerjakan siswa. Persentase hasil belajar kognitif siswa siklus II pertemuan I dapat dilihat pada rincian berikut:

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										JUMLAH SKOR	NILAI	KETERANGAN
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	<u>Irsyad</u>	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	80	<u>Tuntas</u>
2	<u>Aryan</u>	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	<u>Tuntas</u>
3	<u>Hamzah</u>	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	<u>Tuntas</u>
4	<u>Tagor</u>	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	<u>Tuntas</u>
5	<u>Ahmad</u>	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	8	80	<u>Tuntas</u>
6	<u>Fauzan</u>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90	<u>Tuntas</u>
7	<u>Nabila</u>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	<u>Tuntas</u>
8	<u>Dingin</u>	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	<u>Tuntas</u>
9	<u>Aray</u>	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7	70	<u>Tidak Tuntas</u>
10	<u>Zaky</u>	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	<u>Tuntas</u>
11	<u>Dinda</u>	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	<u>Tuntas</u>
12	<u>Hasnah</u>	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80	<u>Tuntas</u>
13	<u>Azzam</u>	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80	<u>Tuntas</u>
14	<u>Sakila</u>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100	<u>Tuntas</u>
<b>JUMLAH TOTAL NILAI</b>												1.220		
<b>JUMLAH RATA-RATA KELAS</b>												87,14		
<b>JUMLAH SISWA YANG TUNTAS</b>												13		
<b>PERSENTASE KETUNTASAN</b>												92,85%	<u>Tuntas</u>	

$$M = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$= \frac{1.220}{14}$$

$$= 87,14$$

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang berhasil dalam}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{13}{14} \times 100\%$$

$$= 92,85\%$$

Berdasarkan hasil di atas, diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan II dengan persentase ketuntasan sebesar 92,85%. Diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 87,14.

dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 orang. Berikut hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan II disajikan dalam bentuk gambar berikut;



**Gambar IV.5**  
**Persentase Ketuntasan Hasil Belajar siklus II pertemuan II**

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas sebanyak 13 orang dengan persentase 92,85% dan yang tidak tuntas sebanyak 1 orang dengan presentase 7,14%.

## 2. Analisis Data Lembar Observasi Aktivitas Siswa

### a. Siklus I pertemuan I

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Berikut ini data lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I.

**Tabel IV. 1**  
**Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah</b>
Sangat Baik	-
Baik	6
Cukup Baik	5
Kurang Baik	3
Jumlah Siswa	14

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa partisipasi siswa pada proses pembelajaran masih rendah.

**b. Siklus I Pertemuan II**

Untuk aktivitas siswa yang diamati berdasarkan lembar observasi, diperoleh hasil sebagai berikut

**Tabel IV. 2**  
**Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah</b>
Sangat Baik	-
Baik	8
Cukup Baik	6
Kurang Baik	-
Jumlah Siswa	14

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan II sudah ada peningkatan dari pertemuan sebelumnya.

**c. Siklus II Pertemuan I**

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan model Project Based Learning.

Berikut ini data lembar observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan I :

**Tabel IV. 3**  
**Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah</b>
Sangat Baik	2
Baik	9
Cukup Baik	3
Kurang Baik	-
Jumlah Siswa	14

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi pembelajaran pada siklus II pertemuan I sudah mulai terlaksana dengan baik. Namun masih ada sebagian kelompok diskusi yang masih bingung dalam menyesuaikan permasalahan dan kurang kerja sama tim yang baik, serta siswa masih memerlukan waktu tambahan untuk menghasilkan diskusi tersebut.

**d. Siklus II Pertemuan II**

Untuk aktivitas siswa yang diamati berdasarkan lembar observasi, diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel IV. 4**  
**Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah</b>
Sangat Baik	9
Baik	5
Cukup Baik	-
Kurang Baik	-
Jumlah Siswa	14

Berdasarkan hasil observasi di atas, pembelajaran pas siklus II pertemuan II telah terlaksana dengan baik dan benar.

### **3. Analisis Data Lembar Observasi Aktivitas Guru**

#### **a. Siklus I pertemuan I**

Observasi dilakukan oleh guru wali kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadusshalihin yaitu Ibu Marni Siregar, S.Pd pada saat proses pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning*. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan I jumlah skor yaitu 9 dengan persentase 69,23 % dengan kriteria baik. Pada siklus I pertemuan I ini guru belum terlalu maksimal dalam mengajar, guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari siswa, oleh karena itu guru harus memperbaiki dan meningkatkan kembali dalam penyampaian materi pembelajaran, maka perlu dilakukan tindakan selanjutnya.

#### **b. Siklus I pertemuan II**

Pada siklus I pertemuan II, hasil observasi aktivitas guru memiliki jumlah skor 10 dengan persentase 76,92% yaitu baik. Dimana pada pertemuan II ini guru masih kurang dalam membimbing siswa selama diskusi dan guru belum menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari pada hari itu. Oleh karena itu guru perlu mengoptimalkan penyampaian materi dan lebih memperhatikan siswa pada saat diskusi di tahap selanjutnya.

**c. Siklus II pertemuan I**

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan I yaitu jumlah skor 12 dengan persentase 92,30% dengan keterangan sangat baik. Observasi ini dilakukan oleh guru kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadus Shalihin yaitu Ibu Marni Siregar, S.Pd. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan I ini, diketahui bahwa pembelajaran dan penyampaian materi lebih baik dari sebelumnya. Hanya saja guru perlu lebih mengoptimalkan pada penyimpulan materi sebelum memberikan siswa soal tes.

**d. Siklus II pertemuan II**

Observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan model Project Based Learning. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan II yaitu jumlah skor 13 dengan persentase 100% meningkat dari siklus pertama yaitu 69,23%. Dengan memiliki persentase yang sangat baik dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga pada tahap ini sudah selesai.

**E. Pembahasan Hasil Penelitian**

Model pembelajaran PJBL merupakan cara yang digunakan guru dalam menuntun peserta didik untuk melahirkan karya dari hasil pemahaman

materi pelajaran di SD/MI.<sup>51</sup> Model Pembelajaran Problem Based Learning (PJBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan peran aktif dari peserta didik.

Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran SBdP di kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadusshalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes yang dilakukan, dimana setiap pertemuan nilai siswa terus mengalami peningkatan.

Pada penelitian ini, peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena penerapan model *Project Based Learning* yang dilaksanakan dengan tindakan-tindakan yang diberikan guru sehingga dapat menarik semangat serta rasa ingin tahu siswa dalam belajar. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru sering memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih semangat belajar. Guru juga lebih peka dalam menganalisis kemampuan siswa selama diskusi, dimana guru memberi bimbingan secara langsung kepada siswa selama proses diskusi. Guru juga memberikan arahan, dorongan, peringatan, dan memonitor perkembangan hasil kerja siswa.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dilihat dari hasil analisis nilai yang diperoleh siswa telah mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran ( KKTP ). Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rini Afriani Siregar, dengan judul Penerapan

---

<sup>51</sup> Maulana Arafat Lubis And Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, Hlm 75.

Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantu Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Di Kelas IV SD 101244 Muhammadiyah Parsominan Tapanuli Selatan.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan *model Project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat dilihat dari siklus I pertemuan hasil belajar siswa meningkat yaitu nilai rata-rata siswa dari 71,25 dengan presentase 41,66% menjadi 73,83 dengan rata rata 58,33%. Kemudian pada siklus II peningkatan nilai rata-rata siswa 77,5 dengan presentase 75% menjadi 82,91 dengan presentase 91,67%. Hasil belajar kognitif ini berhubungan dengan Taksonomi Bloom revisi.

Hasil belajar kognitif ini berhubungan dengan Taksonomi Bloom yang terdiri dari C1-C6 meliputi: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan berkreasi (C6).<sup>52</sup>

Berdasarkan hasil penelitian mulai dari data pra siklus siswa yang memperoleh persentase ketuntasan sebesar 14,28% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 2 orang. Pada saat pra siklus jumlah siswa yang tuntas sangat sedikit dibandingkan dengan jumlah siswa yang tidak tuntas, hal ini dikarenakan siswa kurang minat dalam belajar sehingga siswa kurang paham mengenai materi soal yang diberikan. Kemudian setelah diberikannya tindakan berupa penerapan model Project Based Learning pada siklus I, nilai rata-rata kelas pada pertemuan I mengalami peningkatan menjadi 58 dan persentase ketuntasan sebesar 14,28% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 2 orang.

---

<sup>52</sup> Fauzan, *Microteaching di SD/MI* Hlm 33.

Kemudian pada pertemuan II hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata kelas menjadi 60, dan persentase ketuntasan sebesar 28,57% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 4 orang. Pada pertemuan ini jumlah siswa yang tuntas bertambah dari sebelumnya, hal ini disebabkan penyajian materi yang sudah cukup baik dari sebelumnya sehingga siswa mudah memahami penjelasan guru.

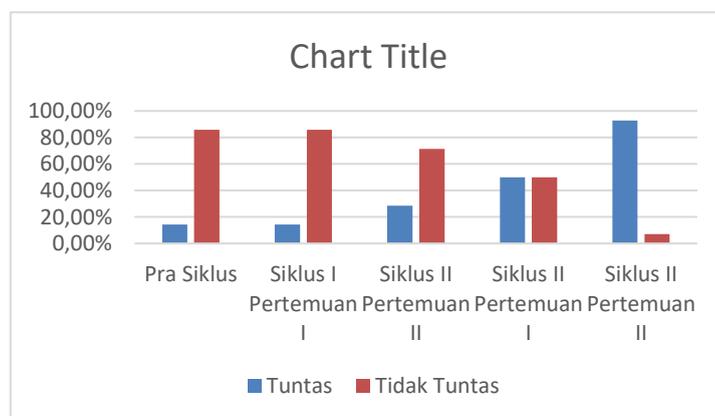
Pada siklus II pertemuan 1 dan 2, peneliti juga memberikan tindakan berupa model Project Based Learning. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan, hasil belajar siswa juga meningkat, yaitu pada pertemuan I nilai rata-rata kelas menjadi 67,33 dengan persentase ketuntasan sebesar 50% dan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 7 orang. Kemudian pada pertemuan II nilai rata-rata kelas sebesar 87,14 dengan persentase ketuntasan sebesar 92,85% dan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 orang. Pada siklus II pertemuan II ini jumlah siswa yang tuntas lebih banyak dari pada yang tidak tuntas, hal ini dikarenakan siswa menjadi lebih semangat dalam belajar dan lebih memperhatikan guru dalam belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat dari pertemuan- pertemuan sebelumnya.

Berikut ini rekapitulasi hasil belajar siswa dari pra siklus sampai dengan siklus II :

**Tabel IV.5**  
**Peningkatan Hasil Belajar**

Tindakan	Jenis Tes	Rata-rata kelas	Persentase siswa tuntas	Persentase siswa tidak tuntas	Jumlah siswa yang tuntas
Pra Siklus	Tes Awal	37	14,28%	85,71%	2
Siklus I	Tes Pertemuan I	40,71	14,28%	85,71%	2
	Tes Pertemuan II	47,14	28,57%	71,42%	4
Siklus II	Tes Pertemuan I	70,71	50%	50%	7
	Pertemuan II	87,14	92,85%	7,14%	13

Berdasarkan table di atas untuk memperjelas data, akan disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



**Gambar IV.6**  
**Grafik Peningkatan Hasil Belajar**

Berdasarkan gambar di atas maka dapat disimpulkan bahwa model Project Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran SBdP di kelas V Mis Al-Ma'rif Riyadus Shalihin. Dilihat dari

hasil belajar siswa dari pra siklus hingga hasil belajar pada siklus II sudah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Maka dari itu, penelitian ini diakhiri sampai siklus II pertemuan II.

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah dan prosedur penelitian tindakan kelas seperti yang sudah direncanakan. Hal tersebut sudah dilaksanakan semaksimal mungkin guna memperoleh hasil yang maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan. Namun, kecil kemungkinan untuk memperoleh hasil penelitian yang sempurna, sebab pelaksanaan penelitian masih memiliki keterbatasan. Adapun keterbatasan tersebut adalah :

1. Masih terdapat siswa yang nilainya masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 7,14% yaitu terdapat 1 siswa yang belum tuntas di sebabkan kurang disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran serta tidak mau mengikuti arahan guru.
2. Adanya kesulitan dalam membimbing siswa untuk membentuk kelompok di sebabkan karakter siswa dominan yang cenderung memiliki sifat mengatur dan memimpin dalam kelompok sehingga siswa lain merasa tidak nyaman atau memiliki kesempatan untuk berpartisipasi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena model ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui proyek yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama. Di kelas V MIS Al-Ma'rif Riyadusshalihin, model ini diterapkan melalui beberapa siklus pembelajaran yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap.

Sebelum penerapan model PjBL, nilai rata-rata siswa hanya 37 dengan persentase ketuntasan 14,28%. Setelah penerapan PjBL dimulai pada siklus I, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 40,71 dengan persentase ketuntasan 14,28% pada pertemuan pertama dan rata-rata 47,14 pada pertemuan kedua, dengan ketuntasan meningkat menjadi 28,57%. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, di mana nilai rata-rata mencapai 70,71 dengan persentase ketuntasan 50% pada pertemuan pertama dan meningkat lagi menjadi 87,14 pada pertemuan kedua dengan persentase ketuntasan pun melonjak hingga 92,85%.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan PjBL membuat siswa lebih tertarik, termotivasi, dan memahami materi SBdP dengan lebih baik karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan yang kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, model PjBL efektif dalam meningkatkan hasil

belajar siswa di mata pelajaran SBdP.

## **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran SBdP membuat pembelajaran lebih bermakna karena proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk anak memecahkan masalah yang berhubungan dengan kehidupan nyata. Siswa mengalami apa yang dipelajarinya sekaligus siswa akan membangun sendiri pengetahuannya dan selalu mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa, sehingga membuat daya ingat siswa bertahan lama.

Model pembelajaran *Project Based Learning* membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran khususnya dalam membuat sebuah produk yang melibatkan pengetahuan mereka dalam bekerja sama menciptakan sebuah produk yang akhirnya meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Siswa juga terlatih untuk bekerja sama secara mandiri dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam dunia nyata.

Model pembelajaran *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar SBdP terlihat dari pengaruhnya terhadap siswa tentang penguasaan materi tentang cahaya dan bunyi dan tentunya penerapan yang tepat sangat bermanfaat bagi siswa karena sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

## **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam upaya

meningkatkan mutu pendidikan perlu dilaksanakan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat terus memperbaiki kinerja dengan mengembangkan kualitas dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.
2. Siswa dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan ketika mengerjakan soal seharusnya dapat lebih teliti supaya memperoleh hasil belajar yang baik.
3. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh berbagai pihak yang berkepentingan terutama bagi pendidik dan tenaga kependidikan sebagai alternatif dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran SBdP.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.A.M Djelantik.(2019). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- A. Supraktiknya.(2021). *Penilaian Hasil Belajar Dengan Teknis Nontes*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- A.octavia, Shilphy.(2020). *model-model pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Agus Setiawan.(2022). *Model Project Based Learning Pengendalian Terbuka (Open Loop) Secara Digital*. Bekasi: Mikro Media Teknologi.
- Alimul Muniroh.(2020). *Academic Engagement : Penerapan Model Problem Bsed Learning di Madrasah*. Yogyakarta: Lkis.
- Amir, M. Taufiq.(2016). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Prenada Media.
- Antonius Malem Barus.(2022). *Panduan dan Praktik baik Project based learning: Menginspirasi , Menciptakan dan Mendedikasikan karya*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Ardhia Rizeki Afiah And Iqbal Ahnaf Fi Faruq.(2018). *Instrumen Penilaian Berbagai Kompetensi atau Indikator Dalam Pencapaian Hasil Belajar SD/MI*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Asriyadi, Asep andri.(2021). *Pendekatan Inquiry Tipe Project Based Learning dan Group Investigation Dalam Konsep Pelestarian Lingkungan Hidup*. Indramayu: Penerbit Adap.
- Asti Febrina.(2022). *Model-Model Pembelajaran*. Serang: Sada Kurnia Pustaka.
- Astutik, Fediana.(2023). *Integrasi Model Problem Based Learning Pada Pelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Untuk Mewujudkan School Well Being di Era Merdeka Belajar*. Pekalongan: NEM.
- Atik Nurhayati.(2020). “Peran Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Siswa di SDS Islam Harapan Ibu School.” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 3: Hlm 428.
- Auvisena, Arlinta Ulfa.(2024). *Model-Model Pembelajaran di Era Merdeka*.

Semarang: Cahya Ghani Recovery.

Ayutin. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Praktikum Penentuan Sifat Sistem Penyangga Dalam Minuman Berdasarkan Model Inquiri Terbimbing*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Desak Putu Parmiti.(2022). *Mengajar Menyenangkan di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Dianawati, Eko Puji.(2022). *Project based Learning (PJBL) Solusi Ampu Pembelajaran masa kini*. Lombok Tengah: Penerbit P4I.

Dwi Agus Sudjimat.(2022). *Implementasi Project based Learning dan Perkembangan Karakter Pekerja Abad XXI*. Malang: Madia Nusa Kreatif (MNC Publishing).

Ellyana Iisan Eka Putri.(2023). *Model Pembelajaran Cooperative Project based Learning Dalam Menurunkan Demotivasi*. Banyuwangi: Lppm Ibrahimy Genteng banyuwangi.

Erna Budiarti.(2024). *Kreativitas dan Inovasi, Model Pembelajaran Anmitsunake*. Bandung: Kaizen Media Publishing.

Falla. “Evaluasi Pembelajaran Tematik Subtema Keberagaman Suka dan Bangsa Agama di Negeri Menggunakan Berbasis Masalah di Kelas IV MI Membaul Ulum Mengaluh Jombang.” *Jurnal Pendidika*, n.d., Hlm 48-49.

Fauzan, Syafrilianto And Arafat. *Microteaching di SD/MI*, n.d.

Fendika Prasetio.(2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan di Kelas V SD Sepanjang 2*. Surakarta: CV Kekata Group.

Hasanatul Fitri.(2022). “Analisis Pembelajaran SBdP Menggunakan Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 : 84.

Hasil, Asep Jihad and Abdul.(2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Oressind.

“Hasil Observasi Awal di MIS Al-Ma’rif Riyadusshalihin Pudun Jae Kota Padangsidempuan,” n.d.

Ida Mariati.(2019). “Analisis Butir Soal Dengan Teori Klasik (Classical Test

- Theory) dan Teori Respons Butir (Item Response Theory)(Studi Kasus: Soal Ujian Olimpiade Sains Provinsi Bidang Informatika” 5, no. 2 : Hlm 9.
- Idris Thaha.(2018). *Bangkitnya Kelas Menengah Santri*. Jakarta: Kencana.
- Ilmatus Sa’diyah.(2022). *Metode Pembelajaran Project based Learning (PJBL) ruang Literasi*. Gresik: Thalibul Ilmi Publishing dan Education.
- Lise Asnur.(2024). *Implikasi Project Based Learning Terhadap Kompetensi Pengolahan Rimpang Jahe*. Yogyakarta: CV Mitra Edukasi Negeri.
- Maulana Arafat Lubis And Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI*, n.d.
- Nazriani lubis.(2021). *Project Based Learning Untuk peningkatan Keterampilan Komunikasi Daerah Digital*. Surabaya.
- Nenah Sunarsih.(2023). *PBL di Era Digital: Meningkatkan Prestasi Belajar Melalui Daring*. Kota Waringin: Asedel Liamsindo Teknologi.
- Nofvia De Vega.(2024). *Metode dan Model Pembelajaran Inovatif: teori dan Penerapan ragam Metode dan Model Pembelajaran Inovatif era Digital*. Jambi: PT.Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nurliza, Eli.(2022). *Menulis Narasi Dengan Model Project Learning*. Aceh: Cv Naskah Aceh.
- Pangarso, JE Siswanto.(2017). *Jurus Jitu Mendampingi Belajar Anak di Usia Emas*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Purnama, Dirga.(2019). *Handbook Best Practice Strategi Belajar Mengajar*. Banten: Pustaka Media Guru.
- Riyan Hidayat.(2021). *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/Mi*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Rusilowati, Ani.(2021). *Pengembangan Instrumen Karakter Dalam Pembelajaran IPA*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta.
- Sa’diyah, Ilmatus.(2022). *Metode Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Ruang Literasi*. Gresik: Thalibul Ilmi Publishing dan Education.
- Setyo, Fathurahman And Anwar. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*, n.d.
- Suharsimi Arikunto. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Syafrilianto, Mariam NAsution, And Melda Juniati.(2022). “Peningkatan Hasil Belajar siswa Melalui Model Quantum Teaching di SD NEgeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal.” *Forum Paedagogik* 13, no. 1 : Hlm 42.
- Tuti Fatma Rahmawati.(2021). *Pembelajaran Untuk MENjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Biologi*. Yogyakarta: UAD Press.
- Vebrianto, Rian. (2021).*Bahan Ajar Ipa Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Versi Daring*. Bengkalis: CV DOTPLUS Publisher.
- Warsini.(2024). *Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Sejarah*. Gowa: CV Ruang Tentor.
- Widayani, Eko.(2023). *Project Based LEarning (PBL) Dengan Metode Demonstrasi Mata Pelajaran Seni*. Gowa: CV Ruangn Tentor.
- . (2023). *Project Based Learning (PJBL) Dengan Metode Demonstrasi Mata Pelajaran Seni*. Gowa: Cv Ruang tentor.
- Yusuf, Munir.(2023). *Inovasi Pendidikan Bahasa Abad-21 Persfektif, Tantangan, dan Praktik Terkini*. Yogyakarta: Selat Media.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Mardianti
2. NIM : 2120500044
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/Tanggal Lahir : Seibirong, 13 Maret 2003
5. Anak Ke : 2 (Dua) dari 4 bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Sei Birong Kab. Labuhan Batu Utara
10. Telp.HP : 085348700175
11. E-mail : [Mardianti060722@gmail.com](mailto:Mardianti060722@gmail.com)

### II. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah
  - a. Nama : Poniran
  - b. Pekerjaan : Wiraswasta
  - c. Alamat : Sei Birong
  - d. Telp/HP :-
2. Ibu
  - a. Nama : Nur Hikmah Tanjung
  - b. Pekerjaan : IRT
  - c. Alamat : Sei Birong
  - d. Telp/HP :-

### III. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 112259 Gunting Saga Tamat Tahun 2015
2. SMP Negeri 1 Kualuh Selatan Tamat Tahun 2018
3. MAN 2 Labuhanbatu Utara Tamat Tahun 2021
4. Masuk UIN SYAHADAH Padangsidempuan tahun 2021