

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
DAN PRAKARYA DI MIN 3 LABUHANBATU**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

ABDUL AZIZ SIREGAR
NIM. 20 205 00149

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
KELAS V PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
DAN PRAKARYA DI MIN 3 LABUHANBATU**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

ABDUL AZIZ SIREGAR
NIM. 20 205 00149

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
KELAS V PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
DAN PRAKARYA DI MIN 3 LABUHANBATU**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

ABDUL AZIZ SIREGAR

NIM. 20 205 00149

Pembimbing I

Dra. Asnah, M.A
NIP. 196512231991032001

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. Abdul Aziz Siregar

Padangsidempuan, 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 Abdul Aziz Siregar yang berjudul "*Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di MIN 3 Labuhanbatu*" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi 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



Dra. Asnah, M.A
NIP. 19651223 199103 2 001

PEMBIMBING II



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

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan **"Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di MIN 3 Labuhanbatu."** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan,
Pembuat Pernyataan

2025



Abdul Aziz Siregar
NIM. 2020500149

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdul Aziz Siregar
NIM : 2020500149
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 Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **"Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di MIN 3 Labuhanbatu."** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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,
Pembuat Pernyataan

2025


Abdul Aziz Siregar
NIM. 2020500149



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

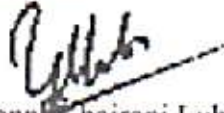
DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : **Abdul Aziz Siregar**
NIM : 20 205 00149
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MIN 3 Labuhanbatu

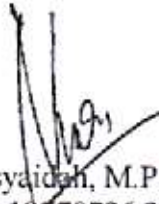
Ketua



Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19770726 200312 2 001


Sekretaris


Yenni Khairani Lubis, M.Si
NIP. 19920815 202203 2 003

Anggota


Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19770726 200312 2 001


Yenni Khairani Lubis, M.Si
NIP. 19920815 202203 2 003


Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi.
NIP. 19880809 201903 2 006


Dr. Lili Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP. 19801224 200604 2 001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang F Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : Rabu, 07 Mei 2025
Pukul : 08.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/70 (B)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,77
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 Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di
MIN 3 Labuhanbatu
Nama : Abdul Aziz Siregar
NIM : 2020500149
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

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

Padangsidimpuan, 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Abdul Aziz Siregar

Nim : 2020500149

Judul : Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MIN 3 Labuhanbatu

Penelitian ini bertujuan untuk menjadi metode dan inovasi baru dalam pembelajaran, serta mencapai peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya setelah penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) di Kelas VB. Dalam penelitian ini, PBL diterapkan sebagai model pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), yang mengikuti serangkaian prosedur yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 27 siswa Kelas VB di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Labuhanbatu. Teknik pengumpulan data meliputi pedoman wawancara dan tes. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan psikomotorik siswa atau penguasaan materi. Setelah penerapan PBL, terdapat peningkatan hasil belajar psikomotorik siswa yang berkelanjutan di setiap siklus. Hasil pada siklus pertama menunjukkan persentase rata-rata kelas sebesar 72%, dikategorikan baik tetapi belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pada siklus kedua, penelitian dilanjutkan dan menunjukkan peningkatan, dengan persentase rata-rata mencapai 82%, memenuhi kriteria ketuntasan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Hasil Belajar

ABSTRACT

Name : Abdul Aziz Siregar
Student ID : 2020500149
Title : *Implementation of the Project-Based Learning Model to Improve Fifth Grade Students' Learning Outcomes in Arts, Culture, and Crafts at MIN 3 Labuhanbatu*

The research aims to serve as a new method and innovation in learning, as well as to achieve an improvement in students' learning outcomes in SBdP after the implementation of the Project Based Learning model in Class VB. In this study, Project Based Learning is applied as the learning model. The research is a type of classroom action research, which follows a series of procedures including planning, implementation of action, observation, and reflection stages. The subjects of this research are 27 students of Class VB at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Labuhanbatu. Data collection techniques include interview guidelines and tests. The instruments were used to measure students' psychomotor skills or mastery of the material. After the implementation of Project Based Learning, there was a continuous improvement in students' psychomotor learning outcomes in each cycle. The results in the first cycle showed an average class percentage of 72%, categorized as good but not yet meeting the minimum mastery criteria. In the second cycle, the study was continued and showed an improvement, with the average percentage reaching 82%, meeting the criteria for mastery.

Keywords: *Project Based Learning Model, Learning Outcomes*

ملخص

الاسم : عبد العزيز سيرينغار
رقم الطالب : ٢٠٢٠٥٠٠١٤٩
العنوان : تطبيق نموذج التعلم القائم على المشاريع لتحسين نتائج تعلم
طلاب الصف الخامس في الفنون والثقافة والحرف اليدوية في
مدرسة لابوهانباتو الثانوية

يهدف هذا البحث إلى تقديم منهجية جديدة ومبتكرة في التعلم، وتحسين نتائج تعلم الطلاب في الصفين الخامس والسادس بعد تطبيق نموذج التعلم القائم على المشاريع في الصف الخامس الابتدائي. في هذه الدراسة، تم تطبيق التعلم القائم على المشاريع كنموذج تعلم. يُعد هذا البحث نوعًا من البحث العملي الصفي، والذي يتبع سلسلة من الإجراءات تشمل التخطيط، وتنفيذ العمل، والملاحظة، والتأمل. شملت عينة البحث ٢٧ طالبًا من الصف الخامس الابتدائي في مدرسة ابتدائية يجري ٣ لابوهانباتو. تشمل أساليب جمع البيانات إرشادات المقابلات والاختبارات. استُخدمت الأدوات لقياس المهارات النفسية الحركية للطلاب أو إتقانهم للمادة. بعد تطبيق التعلم القائم على المشاريع، كان هناك تحسن مستمر في نتائج التعلم النفسي الحركي للطلاب في كل دورة. أظهرت النتائج في الدورة الأولى نسبة مئوية متوسطة للفصل بلغت ٧٢٪، وهي نسبة جيدة، لكنها لم تستوفِ الحد الأدنى من معايير الإتقان. في الدورة الثانية، أُعيدت الدراسة، وأظهرت تحسنًا، حيث بلغ متوسط النسبة ٨٢٪، مُحققًا بذلك معايير الإتقان.

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم القائم على المشاريع، مخرجات التعلم

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah Rabbil' Alamin, segala puji bagi Allah SWT, Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Dengan izin-Mu peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat bertangkaikan salam yang kita curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah mengangkat derajat manusia dari zaman jahiliyah kepada zaman yang terang benderang seperti yang telah kita rasakan saat ini.

Untuk mengakhiri perkuliahan di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, maka dengan menyusun skripsi, merupakan salah satu langkah awal untuk menyusun skripsi yang harus diselesaikan untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, skripsi ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas V SD Negeri 200508 Sihitang Kota Padangsidempuan”.

Dalam penulisan skripsi ini, banyak pihak yang telah berjasa dan senantiasa memberikan dukungan, bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti memberikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Ibu Dra. Asnah, M.A. sebagai Pembimbing I dan Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd. sebagai Pembimbing II, yang senantiasa dengan setulus hati

memberikan bimbingan ilmiah dan perhatian kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak Dr. Erawadi, M.Ag, selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Anhar, M.A, selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag, selaku Wakil Rektor III yang telah memfasilitasi selama peneliti menempuh studi di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Ibu Dr. Lis Syafrida Siregar, S.Psi, M.A selaku Wakil Dekan bidang akademik, Bapak Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd selaku Wakil Dekan bidang administrasi umum, dan bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd selaku Wakil Dekan bidang kemahasiswaan dan kerjasama yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
5. Bapak Yusri Fahmi, S.Ag., SS., M.Hum. Kepala Perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah membantu peneliti dalam hal menyediakan buku-buku yang ada kaitannya dengan penulisan skripsi ini.

6. Bapak Ade Suhendra, S.Pd.I., M.P sebagai Penasehat Akademik, yang selalu memberikan arahan, dan bantuan, serta motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dan menjalankan perkuliahan sampai selesai.
7. Seluruh dosen dan civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Khususnya bapak ibu dosen jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membimbing, meluangkan waktu dan memberikan ilmu dengan sabar selama penulis dalam studi.
8. Ibu Israwati, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 200508 Sihitang Kota Padangsidempuan dan seluruh guru/staff pegawai yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, yang telah membantu memberikan informasi dan data-data yang peneliti butuhkan selama penelitian ini.
9. Panutanku Ayahanda terhebat Abdul Hamid Siregar dan pintu surgaku Ibunda terkuat dan tersayang Nurneni. Mereka memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, tapi mereka mampu membesarkan, mengasuh, mendidik serta mengantarkan peneliti sampai bangku perkuliahan, dan senantiasa memberikan motivasi, serta do'a disetiap langkah peneliti, serta pengorbanan yang tiada terhingga yang tidak mungkin akan terbalas dengan apapun untuk dapat mengimbangnya.
10. Untuk adik sematawayang dan paling Tersayang Nur Azizah Siregar, yang masih duduk di bangku SMA yang memberikan motivasi dan semangat dalam diam dan terangkum dalam lagu Fest NINA menjadi penyemangat penelliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat-sahabatku dari komunitas Romusa Gani rahim, Fikri erwinsyah, Herdiansyah Hutagalung, Richie Febrianto, Fakhruddin Marjua Pane yang memberikan arahan, dan motivasi serta semangat yang membara kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Terkhusus teman saudara, sahabat peneliti Aldi hidayat lubis S.E, Adisyahputra S.E, dan Andre yang selalu ada sampai detik ini yang senantiasa mendukung, membantu, memberi motivasi sehingga skripsi ini selesai.

13. Teristimewa untuk saudara dalam bumi perantauan kota salak abanganda Muhammad Muda S.Pd yang selalu menjadi pendengar terbaik dalam setiap keadaan.
14. Terkhusus untuk saudari Alysah Hamidah dan Fatimah Azzahra yang selalu memberikan arahan, motivasi, semangat dari awal penentuan judul sampai skripsi ini selesai.
15. Terkhusus untuk keluarga kedua peneliti, Ikatan Mahasiswa Labuhan Batu (IMALAB), Terkhusus abang dan kakak seperjuangan abanganda Ahmad Nur khamis S.Pd, Tiffani, Sifa khairunnisa S.Pd, dan adik adik Ratna, evoy, novrida yang ada dalam setiap kondisi peneliti dan dukungan terbaiknya .
16. Teristimewa untuk seseorang yang memiliki NIM 2010300007 yang menjadi tempat berkeluh kesah peneliti, mendukung, memberi motivasi, semangat, bantuan dalam suka maupun duka walau tak sampai akhir dan juga semua yang pernah singgah hingga peneliti bisa sampai tahap ini.
17. Teman-teman seperjuangan Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2020 Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah banyak memberikan dukungan.

Padangsidempuan, Desember 2024
Peneliti,

Abdul Aziz Siregar
Nim. 2020500149

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Batasan Istilah	6
E. Rumusan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian.....	8
G. Kegunaan Penelitian.....	9
H. Indikator Tindakan	9
I. Sistematika Pembahasan	10
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kerangka Teori.....	11
B. Penelitian Terdahulu	22
C. Hipotesis tindakan	24
 BAB III METODOLOGI	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	25
B. Jenis dan Metode Penelitian	25
C. Latar dan Subyek Penelitian	26
D. Instrumen Paengumpulan Data	26
E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian	29
F. Teknik Analisis Penelitian	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data Prasiklus.....	34
B. Pelaksanaan Siklus I	36
C. Pelaksanaan Siklus II.....	44
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	53
E. Keterbatasan Penelitian.....	57

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	59

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa.....	4
Tabel 2.1 Sintaks Model Project Based Learning.....	13
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Tes Keterampilan	27
Tabel 3.2 Kategori Persentase Ketereampilan Siswa.....	33
Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa Kondisi Awal.....	35
Tabel 4.2 Peringkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa Siklus I.....	43
Tabel 4.3 Peringkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa Siklus II	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan PTK Modifikasi dari Kurt Lewin	29
Gambar 3.3 Diagram Lingkaran Hasil Belajar kondisi awal	35
Gambar 3.3 Diagram Batang Peringkatan Nilai Rata-Rata Siswa Siklus I.....	52
Gambar 3.4 Diagram Lingkaran presentasi nilai siklus II	53

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rancangan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 2 Rancangan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 3 Rancangan Pembelajaran Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 4 Rancangan Pembelajaran Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 5 Lembar Wawancara Guru Wali kelas V
- Lampiran 6 Lembar Wawancara Siswa Kelas V
- Lampiran 7 Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Pra Siklus
- Lampiran 8 Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Siklus I
- Lampiran 9 Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Siklus II
- Lampiran 10 Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 11 Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 12 Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 13 Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 14 Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 15 Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 16 Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 17 Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 18 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kegiatan membudayakan manusia muda atau membuat orang muda ini hidup berbudaya sesuai standar yang diterima oleh masyarakat. Pengertian pendidikan menurut undang-undang sistem pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritusi keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat ¹.

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia tanpa pendidikan maka manusia akan tertinggal dengan seiring perkembangan zaman, dalam dunia pendidikan ada yang disebut dengan pengajaran dan proses pembelajaran, seperti yang disebut kan dalam sebuah buku yang berjudul “Model-Model pembelajaran PPKN di SD/MI” yang ditulis oleh Maulana Arafat Lubis dkk, pengajaran merupakan kegiatan yang dilakukan pengajar dalam menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Pengajaran juga di artikan sebagai interaksi belajar dan mengajar. Sedangkan pembelajaran merupakan proses belajar yang dilakukan oleh

¹ Amos Neolaka dkk, *Landasan Dasar Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Munuju Perubahan Hidup* (Depok : Kencana, 2017), hlm. 2

peserta didik dan mengajar yang dilakukan pendidik. Setiap dilakukan pembelajaran pasti ada proses. Proses pembelajaran yaitu rangkaian aktivitas yang dilakukan antara guru dengan siswa dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan². Apabila tujuan belajar yang ditetapkan berhasil maka hasil belajar yang diperoleh akan meningkat.

Dalam proses belajar keberhasilan proses belajar dapat kita lihat dari hasil belajar yang di peroleh siswa dengan mencapai atau melebihi KKM yang telah di tetapkan, keberhasilan pembelajaran dapat di test melalui uts ataupun ulangan harian dan migguan untuk melihat perkembangan siswa, jadi seorang guru dapat melihat apa yang harus di perbaiki dan di tingkatkan kembali, seperti pada mata pelajaran SBdP kita ketahui bahwa pelajaran SBdP adalah pelajaran yang mencakup kesenian, kebudayaan, dan keterampilan, bukan hanya mengenal saja namun siswa juga diharapkan dapat menciptakan kreativitas dan menciptakan sebuah karya, jadi pada pelajaran SBdP mendapatkan tantangan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Pada pembelajaran SBdP banyak ditemukan permasalahan, seperti pada mata pelajaran SBdP hanya sekedar menggambar tanpa adanya inovasi pembelajaran dan juga pembelajaran yang monoton yang hanya terfokus pada guru saja.

² Maulana Arafat Lubis, dkk, *Model-Model Pembelajaran PPKn Di SD/MI*, (Yogyakarta: Samudera Biru, 2022), hlm. 2

Pra observasi yang dilakukan oleh peneliti terkait Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas V Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MIN 3 Labuhanbatu belum dapat dikatakan maksimal. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti dikelas V-B di MIN 3 Labuhanbatu. Aktivitas guru dalam pembelajaran SBdP masih menggunakan sistem ceramah, guru memberikan materi dan penjelasan hanya dengan satu arah tidak ada *feedback* dengan siswa. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang fokus dan sebagian lainnya sibuk dengan aktivitas nya sendiri.³

Melalui wawancara dengan beberapa siswa, peneliti mendapatkans jawaban bahwa siswa kurang tertarik dengan pembelajaran SBdP yang bersifat monoton. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, karna siswa tidak ikut berperan dalam pembelajaran, hanya siswa yang berprestasi saja yang ikut memberikan kontribusi, baik saat diberikan kesempatan oleh guru maupun dengan teman sebangku. Guru memang sudah menggunakan model ataupun metode pembelajaran tetapi sangat jarang menggunakan suatu model yang bervariasi dan inovatif sesuai dengan materi pembelajaran. Guru juga jarang memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sehingga dalam proses pembelajaran di kelas V-B menjadi kurang optimal.⁴ Kemudian dari wawancara guru kelas V-B MIN 3 Labuhanbatu ibuk Nurmanita

³ Observasi di MIN 3 Labuhanbatu,(Rantauprapat,24 April 2024)

⁴ Wawancara dengan Queen, siswa kelas V-B MIN 3 Labuhanbatu, *wawancara*(Rantauprapat,24 April 2024)

mengatakan bahwa nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) pada pembelajaran SBdP adalah 75 dan masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM.⁵ Hal ini dapat dilihat dari tabel nilai ulangan harian siswa sebagai berikut:

Tabel 1.1
Nilai Ulangan Harian Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP

No	Nilai	Kriteria	Jumlah siswa	Presentase
1	< 75	Tidak tuntas	21	75%
2	≥ 75	Tuntas	7	25%
Jumlah			28	100%

Berdasarkan dari tabel diatas hasil belajar SBdP siswa menunjukkan bahwa dari 28 siswa hanya 7 yang mencapai KKM dan 21 siswa yang belum mencapai KKM. Hasil dari nilai ulangan harian SBdP siswa kelas V-B MIN 3 Labuhan batu masih tergolong rendah hal ini disebabkan kegiatan belajar siswa yang masih monoton.

Sehubung dengan permasalahan tersebut memerlukan solusi sebagai upaya perbaikan dan peningkatan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran menurut Trianto dalam buku Shilpy A. Octavia model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran

⁵ Nurmanita, guru kelas V-B MIN 3 Labuhanbatu, *wawancara*(Rantauprapat, 24 April 2024)

yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajara, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Jadi model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat⁶. Dalam penelitian ini peneliti memilih model pembelajaran *project based learning* dikarenakan model *project based learning* merupakan model pembelajaran yang sesuai diterapkan pada pelajaran SBdP.

Model pembelajaran *project-based learning* merupakan salah satu model pembelajaran konstruktif yang berpotensi memberdayakan kemampuan kognisi tingkat tinggi. Peserta didik merencanakan proyek, bekerja dalam tugas yang kompleks, dan menilai kinerja dan kemajuan mereka. Sebuah proyek dirancang di sekitar isu-isu, pertanyaan atau kebutuhan yang diidentifikasi oleh peserta didik. Dari pengertian model PjBL di atas mengaitkan dengan permasalahan yang ada pada mata pelajaran SBdP di SD maka peneliti mengangkat judul ini.⁷

Dengan penerapan model *Project-based learning* diharapkan dan lebih memaksimalkan hasil belajar siswa, karena melihat dari penerapan model PjBL yang lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran dan sejalan

⁶ Shilpy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2020), hlm. 12

⁷ Maulan Arafat Lubis, dkk. *Model-Model Pembelajaran PPKn di SD/MI Teori dan Implementasinya Untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila*, (Yogyakarta: Samudera Biru, 2022) hlm.38

dengan pelajaran SBdP yang berkaitan dengan keterampilan dan kerajinan, maka sesuai dengan sintaks dan tujuan model PjBL yang menciptakan sebuah karya oleh karena itu antara pelajaran SBdP dengan model PjBL dapat dikatakan sinkron dan sejalan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah yang dapat di identifikasi adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya penguasaan dan inovasi dalam mata pelajaran SBdP
2. Siswa kurang ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran dikelas.
3. Kesulitan siswa dalam memahami dan mengikuti pembelajaran dikelas.
4. Belum maksimalnya hasil belajar SBdP siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelilti membatasi masalah pada penerapan model *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi karya seni rupa daerah pembuatan kain batik jumputan.

D. Batasan Istilah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mencapai sasaran, maka peneliti membatasi permasalahan yang terfokus pada yaitu :

1. Model pembelajaran *project based learning* berasal dari gagasan John Dewey. Model PjBL yaitu model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai alat pembelajaran. Menurut Fogarty dalam buku Maulana Arafat Lubis dkk, PjBL merupakan pembelajaran otentik yang menyertakan proyek serta memberikan pengalaman menarik dan produktif bagi pelajar⁸.
2. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Horwart Kingslay dalam buku Dedy Kustawan, membagi tiga macam hasil belajar: (1) keterampilan dan kebiasaan (2) pengetahuan dan pengajaran (3) sikap dan cita-cita.⁹ Pada penelitian ini peneliti menegaskan pada hasil belajar peneliti menggunakan keterampilan dan kebiasaan pada siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

E. Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana hasil gambaran prasiklus dengan penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MIN 3 Labuhanbatu?

⁸Maulana Arafat Lubis, dkk, *Model-Model Pembelajaran PPKn Di SD/MI*, (Yogyakarta: Samudera Biru, 2022), hlm. 39

⁹Dedy Kustawan, *Analisis Hasil Belajar*, (Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media, 2013), hlm. 13-14

2. Bagaimana hasil gambaran siklus 1 dengan penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MIN 3 Labuhanbatu?
3. Bagaimana hasil gambaran siklus 2 dengan penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MIN 3 Labuhanbatu?
4. Bagaimana perbandingan siklus 1 dan 2 dengan penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MIN 3 Labuhanbatu?

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dari dilakukannya penelitian ini yaitu

1. Untuk mengetahui hasil belajar prasiklus dengan penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MIN 3 Labuhanbatu.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siklus 1 dengan penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MIN 3 Labuhanbatu.

3. Untuk mengetahui hasil belajar siklus 2 dengan penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MIN 3 Labuhanbatu.
4. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siklus 1 dan 2 dengan penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MIN 3 Labuhanbatu.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukan penelitian ini yaitu dapat dijadikan sebagai metode dan inovasi baru dalam pembelajaran, dan juga dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam bidang penelitian dan dapat menjadi acuan baru serta di gunakan ketika mengajar suatu waktu kelak.

H. Indikator Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan perolehan hasil nilai siswa yang mencapai KKM sebesar 75 setelah dilakukannya penelitian melalui beberapa siklus. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila sebanyak 85% dari jumlah siswa mencapai nilai KKM yang didapat dari penilaian beberapa aspek yang terdapat pada ranah psikomotorik tersebut.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk lebih terarahnya dalam penulisan penelitian ini, peneliti membuat sistematika pembahasan dengan membaginya pada lima Bab yaitu:

Bab I Pendahuluan yang berisi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Batasan Istilah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Indikator Tindakan, Sistematika Pembahasan.

Bab II Landasan Teori yang berisi Kajian Teori, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir, Hipotesis Tindakan.

Bab III Metodologi Penelitian yang berisi Lokasi dan waktu Penelitian, Jenis dan Metode Penelitian, Latar dan Subyek Penelitian, Instrumen Pengumpulan Data, Prosedur Penelitian, dan Teknik Analisis Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang berisi Analisis Data Prasiklus, Pelaksanaan Siklus I, Pelaksanaan Siklus II, Pembahasan Hasil Penelitian, dan Keterbatasan Penelitian.

Bab V Penutup yang berisi Kesimpulan, Implikasi Hasil Penelitian dan Saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1) Model PjBL (*Project Based Learning*)

a. Pengertian Model Pembelajaran PjBL

Model pembelajaran dalam Salma, biasanya sering diartikan sebagai pendekatan dalam pembelajaran karena dalam model pembelajaran terdapat rencana dan juga teknik yang akan digunakan dalam pembelajaran. Menurut Trianto dalam Salma Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Pengertian ini hampir senada dengan Adi, namun Trianto di sini lebih menjabarkan pada komponen-komponen dalam model pembelajaran. Komponen-komponen tersebut di antaranya tujuan pembelajaran, langkah-langkah, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.¹⁰

Adapun model PjBL menurut Joel L Klein dalam buku Rian Vebrianto dkk, adalah pembelajaran berbasis proyek adalah strategi pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru, berdasar pengalamannya

¹⁰ Salma, “Model Pembelajaran: Pengertian, Ciri, dan Jenis”, <https://penerbitdeependublish.com/model-pembelajaran/>, (diakses tanggal 24 Desember 2023 pukul 18.00).

melalui berbagai presentasi.¹¹ Sedangkan PjBL menurut ahli lain yaitu menurut Kosasih PjBL dalam buku Maulana Arafat Lubis dkk, adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai tujuannya, sedangkan menurut Trianto PjBL adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.¹²

b. Prinsip-Prinsip Model *Project Based Learning*

- 1) Pembelajaran berfokus kepada siswa,
- 2) Pengerjaan proyek berdasarkan tema atau topik yang sudah sepakati,
- 3) Analisis atau percobaan dilakukan secara autentik dan membuahkan kreasi nyata dan dibuat berlandasan tema atau topik yang sudah dibuat,
- 4) Adanya kurikulum,
- 5) *Responsibility* yaitu memusatkan pada respon siswa,
- 6) *Realisme* yaitu aktivitas siswa dipusatkan kepada tugas yang sama seperti keadaan yang sebenarnya,
- 7) *Active learning* yaitu menimbulkan isu yang berujung pada pertanyaan dan kemauan siswa,
- 8) Terjadinya umpan balik,

¹¹ Rian Vebrianto, dkk, *Bahan Ajar IPA Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning*, (Bengkalis:DOTPLUS Publisher, 2021), hlm.7

¹² Maulana Arafat Lubis, dkk, "*Pembelajaran Tematik SD/MI*", (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), hlm.75

- 9) Adanya keterampilan umum, seperti mencari solusi dari permasalahan, tugas kelompok dan manajemen diri,
- 10) *Driving questions* yaitu memusatkan kepada pertanyaan atau permasalahan yang dapat merangsang siswa untuk mencari solusi dari permasalahan.
- 11) *Constructive investigation* yaitu proyek harus relevan dengan pemahaman siswa.
- 12) *Autonomy* yaitu proyek dapat membuat kegiatan siswa menjadi lebih berharga.¹³

c. Sintaks Pembelajaran Menggunakan Model *Project Based Learning*

Tabel 2.1 Sintaks model *Project Based Learning*

NO	Tahapan	Aktivitas Guru dan pelajar
1	Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan pertanyaan esensial	Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan dasar, yaitu pertanyaan yang menugaskan siswa untuk melakukan aktivitas, pilih topik yang sesuai dengan dunia nyata dan mulailah dengan penyelidikan mendalam, topik yang disajikan relevan dengan siswa

¹³Vina Melinda dan Melva Zainil, Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur), *dalam Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 4, No. 2, 2020, hlm.1528.

2	Rancang rencana untuk proyek	Perencanaan dilakukan dengan cara kolaboratif antara guru dan murid. Murid diharapkan akan memiliki ide dalam merencanakan produk yang akan dibuat
3	Buat jadwal	Guru dan pelajar Menyusun jadwal aktivitas dalam penyelesaian proyek, seperti : membuat <i>time line</i> penyelesaian proyek, membuat <i>dead line</i> penyelesaian proyek, membimbing pelajar agar merencanakan cara yang baru, membimbing pelajar Ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek dan meminta pelajar untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara
4	Pantau pelajar dan kemajuan proyek	Guru bertanggung jawab untuk memonitor aktivitas pelajar selama menyelesaikan proyek, menggunakan rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas penting
5	Menilai hasil	Penilaian dilakukan untuk mengukur

		ketercapaian kompetensi, mengevaluasi kemajuan masing-masing pelajar, memberi umpan balik terhadap pemahaman yang sudah dicapai pelajar dan membantu guru dalam Menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
6	Mengevaluasi pengalaman	Diakhir proses pembelajaran, guru dan pelajar melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Pada tahap ini pelajar diminta untuk mengungkapkan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan pelajar mengembangkan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga nantinya ditemukan suatu temuan baru ¹⁴

¹⁴ Maulana Arafat Lubis, dkk, *Model-Model Pembelajaran PPKn Di SD/MI*, (Yogyakarta: Samudera Biru, 2022), hlm. 39-40

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning*

Kelebihan Model Project Based Learning

- 1) Model ini bersifat terpadu dengan kurikulum sehingga tidak memerlukan tambahan apapun dalam pelaksanaannya
- 2) Peserta didik terlibat dalam kegiatan dunia nyata dan mempraktikkan strategi otentik secara disiplin
- 3) Peserta didik bekerja secara kolaboratif dan untuk memecahkan masalah yang penting baginya
- 4) Teknologi terintegrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi, dan komunikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran penting dalam cara baru
- 5) Meningkatkan kerja sama guru dalam merancang dan mengimplementasikan proyek-proyek yang melintasi batas-batas geografis atau bahkan melompati zona waktu

Kekurangan Model Project Based Learning

- 1) Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup
- 3) Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar
- 4) Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai
- 5) Tidak sesuai untuk peserta yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan
- 6) Kesulitan melibatkan semua peserta didik dalam kerja kelompok¹⁵

2) Hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Purwanto dalam Aina Mulyana, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam domain kognitif

¹⁵ Maulana Arafat Lubis, dkk, "*Pembelajaran Tematik SD/MI*", (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), hlm.77-78

diklasifikasikan menjadi kemampuan hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam domain afektif hasil belajar meliputi level penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedang domain psikomotorik terdiri dari level persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.¹⁶

Menurut Sudjana dalam Aina Mulyana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran.¹⁷

Dapat dikatakan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah dilakukan proses pembelajaran dimana ada tiga ranah untuk melihat hasil belajar siswa yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa melalui tes dan penilaiann seorang guru.

¹⁶ Aina Mulyana, pengertian hasil belajar siswa dan fakot fakot yang mempengaruhinya, <https://ainamulyana.blogspot.com/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html>, (diakses tanggal 08 Januari 2024 pukul 04.46 WIB).

¹⁷ Aina Mulyana, pengertian hasil belajar siswa dan fakot fakot yang mempengaruhinya, <https://ainamulyana.blogspot.com/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html>, (diakses tanggal 08 Januari 2024 pukul 04.46 WIB).

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto dalam jurnal Ayu Damayanti, Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu.¹⁸

Karwono dan Heni dalam jurnal Ayu Damayanti, mengklasifikasikan faktor internal menjadi dua, yaitu:

- 1) faktor fisiologis yang meliputi, keadaan jasmani (normal dan cacat, bentuk tubuh kuat atau lemah) yang semuanya mempengaruhi cara merespons terhadap lingkungan
- 2) faktor psikologis meliputi, intelegensi, kesadaran, emosi, bakat, motivasi, minat, dan perhatian yang memberikan kontribusi besar dalam proses belajar.¹⁹

Menurut Syah dalam jurnal Ayu Damayanti, faktor eksternal siswa juga terdiri atas dua macam yakni Lingkungan Sosial : lingkungan sosial sekolah seperti para guru, staf, dan juga teman-teman di sekolah. Kemudian masyarakat dan juga teman-teman di lingkungan sekitar rumah siswa tersebut dan juga

¹⁸ Ayu Damayanti, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah, dalam jurnal *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, volume 01, No. 01, 2022, hlm.101-103.

¹⁹ Ayu Damayanti, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah, dalam jurnal *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, volume 01, No. 01, 2022, hlm.101.

lingkungan yang paling banyak berpengaruh terhadap kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga. Seluruh lingkungan sosial itu memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. lingkungan sosial yang baik akan memberi pengaruh baik pula bagi suasana siswa dalam belajar dan hal ini akan memberikan hasil belajar yang baik²⁰

Menurut Slameto dalam Jurnal Ayu Damayanti, faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu:

- 1) faktor keluarga
- 2) faktor sekolah
- 3) faktor masyarakat²¹

Dapat dikatakan bahwa faktor eksternal juga berpengaruh pada hasil belajar siswa misalnya dalam faktor keluarga perhatian terhadap siswa seperti menanyakan keadaan bagaimana disekolah dan juga perhatian lebih seperti menanyakan tugas ataupun apakah ada kendala dalam belajar, kemudian dalam faktor sekolah seperti fasilitas yang memadai sehingga membuat siswa lebih nyaman dan menambah konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, juga faktor masyarakat lingkungan dan pergaulan yang baik membuat anak menjadi lebih baik begitu sebaliknya apabila pergaulan

²⁰ Ibid., 102

²¹ Ibid., 103

lingkungan masyarakat buruk maka si anak akan terikut kedalam pergaulan yang buruk sehingga merusak hasil belajar dan pendidikan siswa.

c. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Menurut Susanto dalam buku Abduloh dkk, menyatakan bahwa hasil belajar meliputi pemhaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap siswa (aspek afektif).

Hasil belajar dibagi kedalam 3 aspek yaitu:

- 1) Ranah kognitif dalam ranah kognitif dibagi kedalam 6 aspek yaitu: 1). Pengetahuan, 2). Pemahaman, 3). Aplikasi, yaitu penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus, 4). Analisis, 5). Sintesis, 6). Evaluasi.
- 2) Ranah afektif, pada ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiaanya pada pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.
- 3) Ranah psikomotorik, ranah psikomotorik tampak pada keterampilan siswa atau *skill* siswa, dan juga kemampuannya dalam bertindak individu.²²

²² Abduloh, dkk, *Peningkatan dan hasil belajar siswa*, (Jawa Timur:Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), hlm.204-205

Terdapat 7 kategori aspek pada ranah psikomotorik mulai dari yang terendah hingga tertinggi : 1). Peniruan, 2). Kesiapan, 3). Respon terpimpin, 4). Mekanisme, 5). Respon tampak kompleks, 6). Adaptasi, 7). penciptaan.²³ Pelaksanaan penelitian ini dibatasi hanya pada aspek psikomotorik kategori peniruan, kesiapan, respon terpimpin, penciptaan.

3) Pembelajaran SBdP

Mata pelajaran seni budaya merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Susanto menegaskan dalam buku Andi Prastowo, seni budaya dan prakarya pada dasarnya merupakan pendidikan yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan sebagainya.²⁴

Ki Hajar Dewantara dalam jurnal Ruja Wati dan Wahyu Iskandar menyatakan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya itu adalah salah satu faktor penentu dalam pembentukan kepribadian peserta didik dikarenakan pendidikannya bersifat banyak bahasa, banyak dimensi, dan banyak budaya. Pendidikan SBdP di sekolah dasar mempunyai fungsi dan tujuannya yaitu untuk mengembangkan

²³Endang Sri Wahyuningsih, Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa (Yogyakarta : CV BUDI UTAMA, 2020) hlm. 76-77

²⁴ Andi Prastowo, Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu, (Jakarta: KENCANA, 2019), hlm.88

sikap, kemampuan dalam berkarya dan bersemangat.²⁵ Pendidikan seni budaya dan prakarya diberikan pada siswa sekolah dasar agar tetap menumbuhkan rasa kecintaan siswa terhadap seni budaya Indonesia. Rasa kecintaan ini dapat menimbulkan minat, kreativitas, dan apresiasi anak terhadap seni dan budaya bangsa.

Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian siswa secara positif, sehingga individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan dari pendidikan, tujuan pembelajaran seni dapat tercapai jika guru memiliki kompetensi dan persepsi yang baik dalam pelaksanaan pembelajaran seni.²⁶

B. Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat penelitian ini, maka peneliti mengambil beberapa penelitian yang terdahulu yang berhubungan dengan model pembelajaran *project based learning* diantaranya adalah:

- 1) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur Azmiati pada tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh *Model Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Minyak Bumi Di Sma

²⁵ Ruja Wati dan Wahyu Iskandar “Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV MI/SD”, dalam Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 7 No. 3, 2020, hlm. 2.

²⁶ Lia Mareza, PENDIDIKAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) SEBAGAI STRATEGI INTERVENSI UMUM BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS, dalam jurnal Scholaria, Volume 7, No. 1, Januari 2017, hlm. 35-36.

Negeri 1 Simpang Kanan”, skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Ar-Raniry Banda Aceh. Hasil dari penelitian ini diperoleh nilai signifikan $0.034 < 0.05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi kesimpulannya bahwa model *Project Based Learnig* berpengaruh terhadap hasil belajar kimia pada materi minyak bumi di SMA Negeri 1 Simpang Kanan. Persamaannya dengan penelitian ini sama-sama meneliti tentang *Project Based Learning*. Sedangkan perbedaannya penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Simpang Kanan.

- 2) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wayba, Alberth, La Ili pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar SBdP materi membuat karya kolase siswa kelas IV SD Negeri Kecamatan Wolasi”, Jurnal pembelajaran Seni & Budaya Vol.3 No. 2. Hasil dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa membuat karya kolase dengan model PJBL lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan pembelajarann konvensional. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil tes hasil belajar membuat karya kolase siswa dengan model PjBL adalah sebesar 67,67 dan nilai rata-rata tes hasil belajar dengan pembelajaran konvensional adalah sebesar 56,77. Jadi kesimpulannya bahwa model *Project Based Learnig* berpengaruh terhadap hasil belajar SBdP pada materi membuat karya kolase di SD Negeri Kecamatan wolasi. Persamaannya

dengan penelitian ini sama-sama meneliti tentang *Project Based Learning*. Sedangkan perbedaannya penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kecamatan wolasi.

- 3) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur Alif pada tahun 2023 yang berjudul “Penerapan *Model Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Siswa Kelas IV UPT SDN 18 Binamu Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto”, skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makasar. Hasil penelitian ini adalah aktivitas siswa pada siklus I berada pada kategori cukup dengan taraf keberhasilan 62,73%, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yaitu pada kategori baik dengan taraf keberhasilan 90,04%. Sedangkan untuk hasil belajar siswa pada siklus I berada pada kualifikasi cukup dengan tuntas 75 % dan hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan yaitu berada pada kualifikasi baik dengan 100% ketuntasan. Persamaan dengan penelitian ini sama-sama meneliti hasil belajar melalui penerapan model PjBL.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teori yang telah dikemukakan maka dapat diambil hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya di MIN 3 Labuhanbatu.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di MIN 3 Labuhanbatu, yang beralamat di Rantauprapat, Kecamatan Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu.

Waktu penelitian ini dimulai sejak acc judul pada tanggal 7 bulan November 2023, dilanjutkan penulisan proposal dimulai sejak tanggal 22 november 2023-19 Juni 2024 acc proposal. Sedangkan waktu penelitian akan dilaksanakan pada bulan Agustus-September 2024.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran dikelas. Untuk melakukan penelitian tersebut perlu sekali pengumpulan data untuk dijadikan bahan analisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dan kuantitatif, berdasarkan data penelitian berupa hasil belajar psikomotorik siswa terhadap penerapan model pembelajaran project based learning.

C. Latar dan Subjek Penelitian

Latar dan subjek penelitian adalah siswa kelas VB MIN 3 Labuhanbatu, berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1) Pedoman Observasi

Kegiatan observasi bertujuan untuk mendapatkan data valid yang dibutuhkan oleh peneliti sesuai dengan penelitiannya, dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian tersebut.²⁷

2) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang umum digunakan untuk mendapatkan data berupa keterangan lisan dari suatu narasumber atau responden tertentu. Data yang di hasalikan dari wawancara dapat dikategorikan sebagai sumber primer karena didapatkan langsung dari sumber pertama. Proses wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber atau responden tertentu.²⁸

²⁷ Sukardi, Metode Penelitian Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 51.

²⁸ Fitri Yuliawati, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Tenaga Pendidik Profesional* (Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani, 2012), hlm. 61.

3) Tes

Tes merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kemampuan Psikomotorik siswa atau tingkat penguasaan materi pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes praktik. Dalam PTK tes praktik dilakukan jika ingin mengukur keterampilan siswa dalam mempraktikkan atau memperagakan sesuatu hal. Tes praktik ini cocok digunakan dalam bidang seni.²⁹

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Tes Keterampilan

No	Kriteria	Skor			
		Baik sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1	Kreativitas	Memiliki kreativitas yang sangat tinggi artinya memiliki keunikan dan khas tersendiri terhadap batik jumputan yang dibuat.	Memiliki ciri khas tersendiri dari batik jumputan yang dibuat.	Memiliki kreativitas rata-rata yaitu batik jumputan yang dibuat hampir sama dengan batik jumputan yang lainnya.	Tidak memiliki kreativitas tersendiri, batik jumputan yang dibuat menjiplak batik jumputan yang lainnya
2	Kecermata	Hasil batik	Hasil batik	Hasil batik	Hasil batik

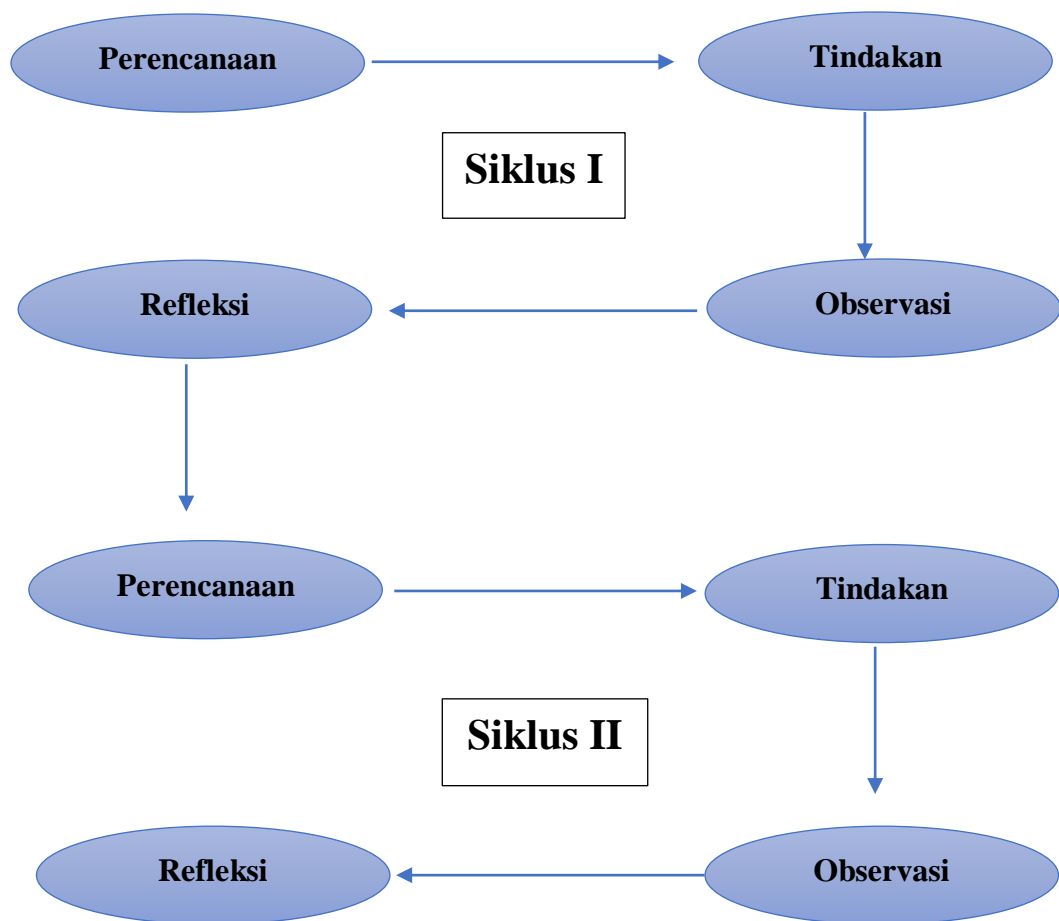
²⁹ Rustiyarso, *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Noktah, 2020), hlm. 72

	n	jumputan yang dihasilkan dapat dilihat dengan jelas kecermatan/ketepatan susunannya, pewarna yang digunakan seimbang antara warna yang satu dengan yang lainnya	jumputan yang dihasilkan memiliki susunan yang sama dan memberikan komposisi warna yang satu dengan yang lainnya	jumputan yang dihasilkan ada yang tidak tepat susunannya sesuai dengan waktu pengerjaannya a dan komposisi pewarnanya tidak seimbang	jumputan yang dihasilkan tidak tepat waktu dan tidak cermat dalam Menyusun semua warna, dan pewarnaannya a melebar kemana mana
3	Ketelitian	Memiliki fokus yang tinggi dan memiliki ketelitian yang baik untuk menghasilkan karya yang bagus	Memiliki ketelitian yang baik dalam pengerjaan karya batik jumputan	Kurang teliti dalam membuat karya batik jumputan	Tidak memiliki ketelitian dalam penyelesaian karya batik jumputan
4	Kerapian	Memiliki kerapian yang tinggi dalam	Memiliki kerapian biasa saja sama dengan	Kerapian yang dimiliki kurang dalam	Tidak memiliki kerapian pada hasil

		pembuatan karya batik jumputan	yang dimiliki orang lain	pembuatan karya batik jumputan	karya yang dibuat
--	--	--------------------------------	--------------------------	--------------------------------	-------------------

E. Langkah Langkah Prosedur Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, salah satu cirinya adalah dengan adanya langkah-langkah yang terukur dan terencana dalam setiap siklus, sehingga rancangan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus yaitu siklus I dan siklus II.



Gambar 3.1 Tahapan PTK Modifikasi dari Kurt Lewin

1. Siklus I

a. Perencanaan

Untuk mengatasi masalah yang ada dalam penelitian ini, peneliti berkeinginan untuk menemukan solusi atau cara untuk mengatasi masalah dengan menerapkan strategi pembelajaran yang baru yaitu strategi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Adapun berbagai hal yang perlu dipersiapkan adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar
- 2) Menetapkan indikator pencapaian
- 3) Menyusun perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan selama proses belajar mengajar berlangsung dalam penelitian ini
- 4) Membuat lembar tes untuk mengukur hasil belajar Sbdp setelah belajar menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.
- 5) Observasi dilakukan secara bergantian antara peneliti dengan guru wali kelas.

b. Tahapan Pelaksanaan Tindakan

Tahapan ini merupakan pelaksanaan proses pembelajaran. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini mengacu pada RPP yang telah dipersiapkan yang memuat langkah-langkah pembelajaran dengan mengacu pada penerapan model pembelajaran *Project Based*

Learning adapun diantaranya, tahap pembelajaran dimulai dengan; a). Pertanyaan esensial, b). Selanjutnya merancang rencana untuk proyek, c). Membuat jadwal, d). Kemudian memantau pelajar dan kemajuan proyek, e). Menilai hasil, f). Terakhir mengevaluasi pengalaman.³⁰

c. Tahap Observasi

Pada tahapan ini, guru mulai menilai RPP yang telah dibuat peneliti menggunakan lembar analisis RPP. Selanjutnya guru mengamati proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, diantaranya:

- 1) Melakukan observasi terhadap proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*.
- 2) Mengamati secara langsung aktivitas siswa untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam menerapkan model pembelajara *Project Based Learning*.
- 3) Mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran Sbdp dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*.

d. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi dilaksanakan ketika kolaborator sudah selesai melakukan pengamatan terhadap penerapan model *Project Based Learning* dalam melaksanakan pembelajaran. Kegiatan ini dapat

³⁰ Maulana Arafat Lubis, dkk, *Model-Model Pembelajaran PPKn Di SD/MI*, (Yogyakarta: Samudera Biru, 2022), hlm. 38

berupa diskusi hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator dengan guru pelaksana (peneliti).

Tahap ini merupakan inti dari penelitian tindakan kelas, yaitu ketika kolaborator mengungkapkan hal-hal yang dirasakan sudah berjalan baik dan bagian yang belum berjalan dengan baik pada saat peneliti mengelola proses pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang siklus berikutnya. Sehingga pada intinya, refleksi merupakan kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan dan identifikasi tindak lanjut dalam perencanaan model *Project Based Learning* pada siklus berikutnya.

F. Teknik Analisis Penelitian

Pada tahap ini dilakukan analisis data dari penilaian penelitian terhadap hasil kerja siswa. Adapun yang akan dianalisis adalah keberhasilan siswa dalam meningkatkan kemampuan dalam aspek psikomotorik yaitu aspek peniruan, kesiapan, respons terpimpin, dan penciptaan.

Dengan memenuhi nilai ketuntasan belajar minimal yang sudah ditetapkan yaitu 75. Adapun analisis yang dapat dilakukan untuk menghitung tingkat keberhasilan siswa dan nilai rata-rata siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Analisis Data

Presentasi belajar diambil dari nilai akhir siswa terdiri dari nilai tes. Data nilai akhir digunakan untuk menghitung nilai rata-rata dan nilai ketuntasan belajar. Untuk menghitung rata-rata kelas dihitung dengan menggunakan rumus.³¹

a. Nilai rata-rata kelas

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

Keterangan:

M = Nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah seluruh nilai yang diperoleh

$\sum n$ = jumlah siswa

b. Presentasi Ketuntasan Belajar

$$\text{Skor} = \frac{\text{perolehan skor}}{\text{skormaksimum}} \times 100$$

Adapun kategori tes keterampilan belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 3.2

Kategori Persentase Keterampilan Siswa

Persentase	Kategori
86 – 100%	Sangat baik
71 -85%	Baik
56 – 70%	Cukup
≤ - 55%	Kurang

³¹ Yudha Noer Falla, “Peningkatan Hasil Belajar Tematik Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Di Kelas IV MI Membaul Ulum Mengaluh Jombang” (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, n.d.).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data Prasiklus

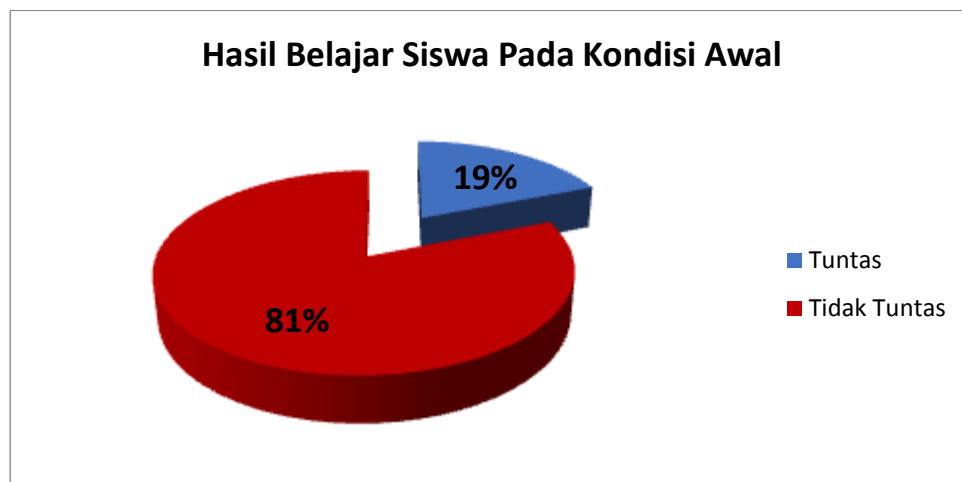
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V MIN 3 Labuhan Batu Kota Rantauprapat, Kecamatan Rantau Utara, Kabupaten Labuhan Batu. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru dan guru wali kelas sebagai observer.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti mengadakan tes awal untuk mengetahui kondisi awal siswa serta permasalahan yang dialami siswa saat pembelajaran. Dari tes awal yang dilakukan, nilai yang diperoleh siswa masih rendah yaitu terdapat 22 siswa yang belum tuntas dari 27 siswa kelas V.

Berdasarkan hasil tes awal kemampuan yang diperoleh bahwa rata-rata kelas yang diperoleh adalah sebesar 50%. Banyak siswa yang tuntas atau mempunyai keterampilan baik adalah 5 siswa dengan persentase 19% dan 22 siswa yang tidak tuntas atau mempunyai kreativitas kurang dengan persentase yang diperoleh siswa 81%. Hasil tes awal keterampilan siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1**Hasil Belajar Siswa Kondisi Awal**

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	≤ 75	Tidak Tuntas	22	81%
2	≥ 75	Tuntas	5	19%
		Jumlah	27	100%

**Gambar 4.1 Hasil Belajar Siswa Kondisi Awal**

Berdasarkan tes awal yang dilakukan ternyata siswa mengalami kesulitan dalam penyelesaian tes keterampilan yang diberikan. Siswa belum mampu menentukan dan membentuk bahan yang akan digunakan dalam penyelesaian proyek. Siswa masih bingung dalam mengerjakan proyek, siswa juga tidak menyelesaikan proyek dengan tepat waktu. Hal ini dikarenakan siswa jarang melakukan praktek dalam pembelajaran dan hanya menjadikan penyelesaian proyek di rumah.

B. Pelaksanaan Siklus I

1. Pertemuan ke-1

a. Perencanaan

Kegiatan pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan tema dan materi yang akan dipelajari peserta didik kelas V MIN 3 Labuhanbatu dan lembar observasi siswa.
2. Menyiapkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu membuat karya seni rupa daerah berupa kain batik jumputan.
3. Menyiapkan alat dan bahan seperti kain putih, karet gelang, pewarna kain/pewarna makanan, uang logam/batu, ember.

b. Tindakan

Pada tahap ini dilakukan implementasi tindakan sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya, yaitu sebagai berikut :

- 1) Kegiatan Pendahuluan
 - a) Guru mengucapkan salam dan berdoa untuk memulai pembelajaran dan memeriksa kehadiran peserta didik.
 - b) Guru melakukan *ice breaking* sebelum memulai pembelajaran.
 - c) Guru menyampaikan tata cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PjBL

2) Kegiatan Inti

- a) Guru memberikan pertanyaan dasar kepada siswa sesuai dengan materi pelajaran
- b) Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 5-6 orang siswa
- c) Guru dan siswa berkolaborasi untuk merencanakan produk yang akan dibuat, yaitu kain batik jumputan.
- d) Guru menunjukkan contoh gambar kain batik jumputan dan menjelaskan langkah-langkah pembuatannya
- e) Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam pembuatan karya seni rupa kain batik jumputan.
- f) Guru menentukan jadwal *time line* dan *deadline* pembuatan kain batik jumputan
- g) Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menjelaskan langkah-langkah pembuatan kain batik jumputan yang mereka siapkan.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari.
- b) Guru memberikan umpan balik kepada siswa melalui kegiatan tanya jawab terhadap pemahaman yang sudah dicapai siswa

- c) Guru menutup pembelajaran dengan membaca *hamdalah* dan mengucapkan salam.

c. Pengamatan

Berdasarkan penelitian tes pada siklus I pertemuan 1 ini, masih ada sekitar 22 siswa yang belum bisa memaksimalkan waktu dalam penyelesaian tahap-tahap karya batik jumputan dan juga tidak membawa alat dan bahan sehingga karya batik jumputan masih terdapat kesulitan dan pengerjaan yang tidak sesuai dengan pengerjaan dan hasil pada bentuknya, kurangnya komposisi warna yang digunakan dan masih kebingungan dalam menentukan bentuk batik. Dalam pembuatan karya batik jumputan memerlukan waktu dua pertemuan dalam pembelajaran untuk mendapatkan hasil karya yang siap dan lengkap.

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 yang bertujuan untuk meningkatkan hasil keterampilan siswa di kelas V MIN 3 Labuhanbatu. Dari proses pembuatan karya batik jumputan tersebut terdapat keberhasilan dan ketidakberhasilan pada siklus I pertemuan 1 yaitu:

1) Keberhasilan

Adapun keberhasilan siswa pada siklus I pertemuan 1 ini yaitu terlihat dari jumlah siswa yang mampu menyelesaikan

proyek sesuai dengan batasan penyelesaian yang ditetapkan oleh guru yaitu sebesar 5 siswa.

2) Ketidakberhasilan

- a) Sebagian besar siswa yaitu 18 siswa masih kurang paham dalam membentuk desain/pola pada kain dan pencampuran warna yang kurang tepat sehingga bentuk dan warna kain kurang menarik
- b) Sebagian siswa yaitu 4 orang siswa tidak membawa alat dan bahan seperti karet gelang dan pewarna makanan sehingga menghambat proses pembuatan karya batik jumputan.

Untuk memperbaiki kegagalan yang terjadi pada siklus I pertemuan 1 ini maka dilakukan :

- a) Peneliti menjelaskan kembali atau memberi contoh membentuk pola pada kain menjadi rapi dan lebih menarik agar siswa yang kurang paham dapat mengikuti dalam pengerjaan kain batik secara maksimal pada pertemuan ke-2.
- b) Peneliti menyiapkan beberapa karet gelang dan pewarna makanan untuk diberikan kepada siswa yang tidak membawa karet gelang dan pewarna makanan.

2. Pertemuan ke-2

a. Perencanaan

Kegiatan pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan tema dan materi yang akan dipelajari peserta didik kelas V MIN 3 Labuhanbatu dan lembar observasi siswa.
2. Menyiapkan materi pembelajaran lanjutan yang akan dilaksanakan, yaitu membuat karya seni rupa daerah berupa kain batik jumputan.
3. Menyiapkan alat dan bahan seperti kain putih, karet gelang, pewarna kain/pewarna makanan, uang logam/batu, ember.

b. Tindakan

Pada tahap ini dilakukan implementasi tindakan sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya, yaitu sebagai berikut :

- 1) Kegiatan Pendahuluan
 - a) Guru mengucapkan salam dan berdoa untuk memulai pembelajaran dan memeriksa kehadiran peserta didik.
 - b) Guru melakukan *ice breaking* sebelum memulai pembelajaran.
 - c) Guru menyampaikan tata cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PjBL.

2) Kegiatan Inti

a) Mengajukan Pertanyaan

- (1) Guru memberikan pertanyaan dasar kepada siswa sesuai dengan materi pelajaran seputar karya seni rupa batik jumputan.
- (2) Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru..

b) Menyusun Jadwal

- (1) Guru menginstruksikan siswa dalam penyelesaian proyek selama 40 menit.
- (2) Guru menginstruksikan agar bahan yang telah ditentukan digunakan sesuai dengan cara pelaksanaan penyelesaian proyek.

c) Memonitor

- (1) Guru mengawasi cara kerja siswa
- (2) Guru memperhatikan hal-hal yang kurang dipahami siswa.

d) Menguji Hasil

- (1) Guru menginstruksi siswa untuk mengumpulkan proyeknya
- (2) Guru memberikan umpan balik seputar proyek yang telah dinilai

e) Mengevaluasi pengalaman

- (1) Guru meminta salah satu perwakilan kelompok untuk mendeskripsikan hasil dari proyek kelompoknya
- (2) Guru juga meminta siswa untuk menceritakan kendala saat penyelesaian proyek yang diberikan.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari.
- b) Guru memberikan umpan balik kepada siswa melalui kegiatan tanya jawab terhadap pemahaman yang sudah dicapai siswa
- c) Guru menutup pembelajaran dengan membaca *hamdalah* dan mengucapkan salam.

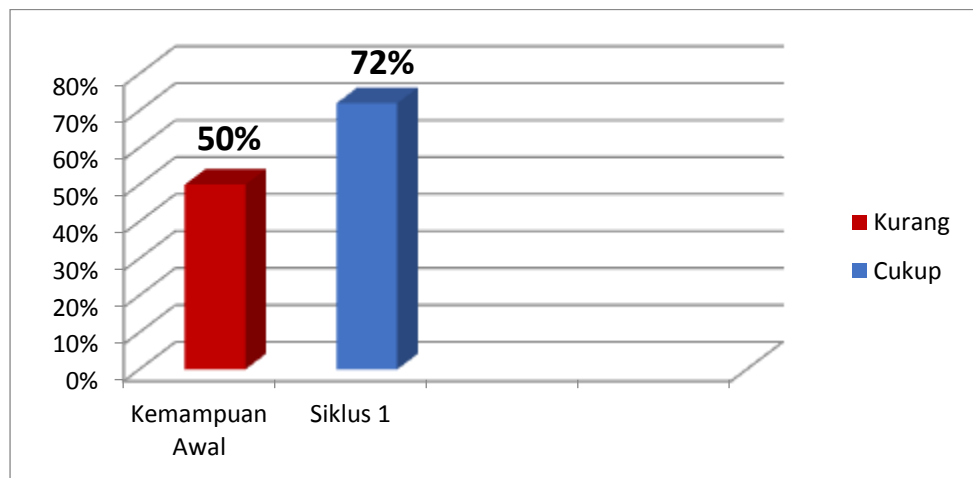
c. Pengamatan

Berdasarkan penilaian tes keterampilan pada kondisi awal terjadi peningkatan rata-rata kelas pada siklus I sebesar 72% dengan kata lain siswa tuntas sebanyak 15 siswa. Peningkatan nilai rata-rata kelas siswa siklus I dapat dilihat pada tabel :

Tabel 4. 2

Peringkatan Nilai Rata-rata Kelas siswa Siklus I

Kategori	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Tes kemampuan awal	50%	Kurang
Tes siklus I	72%	Cukup



Gambar 4.2 Peringkatan Nilai Rata-Rata Kelas Siswa Siklus I

d. Refleksi

Berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil tersebut terdapat keberhasilan dan tidakkeberhasilan pada siklus I pertemuan 2 ini yaitu :

1) Keberhasilan

Adapun keberhasilan pada pertemuan ini adalah sebesar 15 siswa sudah mampu menyelesaikan proyek yang diberikan oleh guru sesuai dengan keterampilan dan waktu yang telah ditentukan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang sudah mampu membuat kain batik jumputan dengan benar dan mampu menyelesaikan proyek yang diberikan mengalami peningkatan.

2) Ketidakberhasilan

Adapun ketidakberhasilan pada siklus I pertemuan 2 ini adalah 12 siswa masih belum kreatif dalam mendesain/membentuk pola pada kain. Masih ada kain yang tampak tidak memiliki bentuk atau motif.

Setelah dilaksanakan pelaksanaan siklus 1 dan 2 peneliti merasa kurang dalam hasil setelah di ambil penilaian keseluruhan pada siklus 2 yaitu di dapati hasil 72% sehingga peneliti melanjutkan penelitian ini ke siklus II.

C. Pelaksanaan Siklus II

1. Pertemuan ke-1

a. Perencanaan

Kegiatan pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan tema dan materi yang akan dipelajari peserta didik kelas V MIN 3 Labuhanbatu dan lembar observasi siswa.
2. Menyiapkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu membuat karya seni rupa daerah berupa kain batik jumputan.
3. Menyiapkan alat dan bahan seperti kain putih, karet gelang, pewarna kain/pewarna makanan, uang logam/batu, ember.

b. Tindakan

Pada tahap ini dilakukan implementasi tindakan sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya, yaitu sebagai berikut :

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam dan berdoa untuk memulai pembelajaran dan memeriksa kehadiran peserta didik.
- b) Guru melakukan *ice breaking* sebelum memulai pembelajaran.
- c) Guru menyampaikan tata cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PjBL

2) Kegiatan Inti

a) Mengajukan Pertanyaan

- (1) Guru memberikan pertanyaan dasar kepada siswa sesuai dengan materi pelajaran seputar karya seni rupa batik jumputan.
- (2) Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

b) Perencanaan

- (1) Guru membentuk siswa ke dalam 5 kelompok yang beranggotakan 5-6 orang siswa.
- (2) Siswa mempersiapkan alat dan bahan sesuai dengan proyek yang akan di buat yaitu kain batik jumputan.
- (3) Guru menunjukkan contoh gambar kain batik jumputan.

- (4) Siswa membuat desain batik pada kain putih dengan mengikatkan uang logam pada kain putih dengan karet gelang.
 - (5) Siswa mencelupkan kain yang sudah di desain kedalam air yang sudah diberi pewarna.
 - (6) Kemudian siswa menjemur kain yang telah di desain.
- c) Menyusun Jadwal
- (1) Guru menginstruksikan siswa dalam penyelesaian proyek selama 40 menit.
 - (2) Guru menginstruksikan agar bahan yang telah ditentukan digunakan sesuai dengan cara pelaksanaan penyelesaian proyek.
- d) Memonitor
- (1) Guru mengawasi cara kerja siswa
 - (2) Guru memperhatikan hal-hal yang kurang dipahami siswa.
- e) Menguji Hasil
- (1) Guru menginstruksi siswa untuk mengumpulkan proyeknya
 - (2) Guru memberikan umpan balik seputar proyek yang telah dinilai
- f) Mengevaluasi pengalaman

- (1) Guru meminta salah satu siswa untuk mendeskripsikan hasil dari proyeknya
 - (2) Guru juga meminta siswa untuk menceritakan kendala saat penyelesaian proyek yang diberikan.
- 3) Kegiatan Penutup
- a) Guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari.
 - b) Guru memberikan umpan balik kepada siswa melalui kegiatan tanya jawab terhadap pemahaman yang sudah dicapai siswa
 - c) Guru menutup pembelajaran dengan membaca *hamdalah* dan mengucapkan salam.

c. Pengamatan

Selama proses pembelajaran berlangsung guru mengamati jalannya proses pembelajaran yang berlangsung. Dalam pembuatan proyek siswa sudah lebih terampil dalam penyelesaian proyek kain batik jumputan, pemilihan dan pencampuran warna sudah lebih baik dan proses pencelupan kain batik siswa melakukannya dengan ketelitian yang tinggi serta desain yang dibuat siswa sudah lebih rapi dari sebelumnya. Hasil dari batik jumputan yang telah dicelupkan kedalam air yang berisi pewarna akan di nilai dan di persentasikan pada pertemuan selanjutnya.

d. Refleksi

Berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil tersebut terdapat keberhasilan dan tidak keberhasilan pada siklus II pertemuan 1 ini yaitu :

1) Keberhasilan

Adapun keberhasilan pada pertemuan 1 ini siswa dapat menyelesaikan proyek kain batik jumputan sampai tahap pencelupan sesuai dengan waktu yang ditentukan, siswa mampu mendesain kain dengan rapi, siswa teliti dalam mencampurkan pewarna pada kain, siswa bersemangat dalam mengerjakan proyek kain batik jumputan.

2) Ketidakberhasilan

Adapun ketidakberhasilan pada pertemuan ini masih ada siswa yang menggunakan air yang berlebih sehingga membuat lantai menjadi basah dan penggunaan pewarna yang kurang tepat membuat ruangan kelas menjadi sedikit kotor.

Berdasarkan ketidakberhasilan tersebut guru memperbaiki kegagalan yang terjadi pada siklus II pertemuan 1 maka dilakukan:

(1) Guru menyediakan air sesuai dengan takaran yang dibutuhkan.

- (2) Guru membimbing siswa dalam penggunaan pewarna pada kain.

2. Pertemuan ke-2

a. Perencanaan

Kegiatan pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan tema dan materi yang akan dipelajari peserta didik kelas V MIN 3 Labuhanbatu dan lembar observasi siswa.
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu membuat karya seni rupa daerah berupa kain batik jumputan.
- 3) Menyiapkan alat dan bahan seperti kain putih, karet gelang, pewarna kain/pewarna makanan, uang logam/batu, ember.

b. Tindakan

Pada tahap ini dilakukan implementasi tindakan sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Pendahuluan
 - a) Guru mengucapkan salam dan berdoa untuk memulai pembelajaran dan memeriksa kehadiran peserta didik.

- b) Guru melakukan *ice breaking* sebelum memulai pembelajaran.
 - c) Guru menyampaikan tata cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PjBL
- 2) Kegiatan Inti
- a) Mengajukan Pertanyaan
 - (1) Guru memberikan pertanyaan dasar kepada siswa sesuai dengan materi pelajaran seputar karya seni rupa batik jumputan.
 - (2) Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru.
 - b) Menyusun Jadwal
 - (1) Guru menginstruksikan siswa dalam penyelesaian proyek selama 40 menit.
 - (2) Guru menginstruksikan agar bahan yang telah ditentukan digunakan sesuai dengan cara pelaksanaan penyelesaian proyek.
 - c) Memonitor
 - (1) Guru mengawasi cara kerja siswa
 - (2) Guru memperhatikan hal-hal yang kurang dipahami siswa.

d) Menguji Hasil

- (1) Guru menginstruksi siswa untuk mengumpulkan proyeknya
- (2) Guru memberikan umpan balik seputar proyek yang telah dinilai

e) Mengevaluasi pengalaman

- (1) Guru meminta siswa untuk mendeskripsikan hasil dari proyeknya dan langkah-langkah pembuatan proyeknya
- (2) Guru juga meminta siswa untuk menceritakan kendala saat penyelesaian proyek yang diberikan.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari.
- b) Guru memberikan umpan balik kepada siswa melalui kegiatan tanya jawab terhadap pemahaman yang sudah dicapai siswa.
- c) Guru menutup pembelajaran dengan membaca *hamdalah* dan mengucapkan salam.

c. Pengamatan

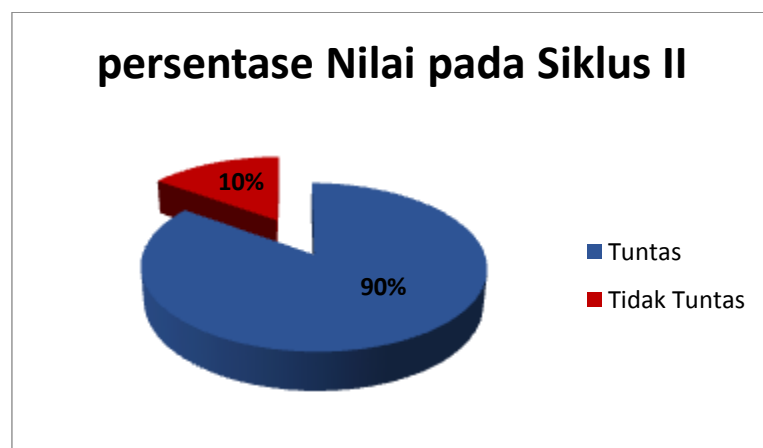
Selama proses pembelajaran guru mengamati proses pembelajaran yang berlangsung untuk melihat perbaikan pembelajaran pada setiap siklus. Berdasarkan penilaian tes

keterampilan pada siklus I terjadi peningkatan rata-rata kelas pada siklus II sebesar 90% dengan kata lain 85% siswa tuntas sebanyak 23 siswa. Peningkatan nilai rata-rata kelas siswa siklus I dapat dilihat pada tabel :

Tabel 4. 3

Peningkatan Nilai Rata-rata Kelas siswa Siklus II

Kategori	Nilai Rata-Rata	Kriteria
Tes kemampuan awal	50%	Kurang
Tes kemampuan siklus I	72%	Cukup
Tes kemampuan siklus II	90%	Sangat Baik



Gambar 4.3 Persentase Nilai Pada Siklus II

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui pada siklus II pertemuan 2 jumlah yang tuntas sebanyak 23 siswa dengan persentase

nilai sebesar 85% dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa dengan persentase nilai sebesar 15%.

d. Refleksi

Berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II pertemuan 2 ini terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hasil tes belajar yang pada tindakan sebelumnya terdapat 15 dari 27 siswa yang memperoleh nilai tuntas atau sekitar 56% siswa yang tuntas. Tetapi pada tahapan siklus II pertemuan 2 ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebanyak 85% siswa yang tuntas dengan jumlah 23 siswa yang tuntas dengan rata-rata nilai 94. Peningkatan rata-rata kelas mencapai 90%. Dengan hasil tersebut sudah mencapai kriteria keberhasilan, maka penelitian ini dapat dihentikan dan tidak perlu dilanjutkan.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa seseorang harus menggali ataupun membangun sendiri pengetahuan yang ada dibenaknya. Peserta didik diberi kebebasan untuk menuangkan sendiri ide kreatifnya dalam suatu produk kreatif yang akan membangun kreativitasnya. Dalam pembelajaran SBdP materi membuat karya seni daerah batik jumputan dapat dijadikan acuan bahwa dalam membuat karya seni harus memiliki ide kreatif untuk membuat dan merancang motif karya batik tersebut berdasarkan kreativitas yang dimiliki.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil psikomotorik siswa menggunakan *Project Based Learning* dalam materi karya batik jumputan mulai dari siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan hasil belajar psikomotorik pada mata pelajaran SBdP siswa kelas V di MIN 3 Labuhanbatu. Hasil penelitian yang diperoleh sejalan dengan teori yang dikemukakan dalam bab II. Disebutkan bahwa *Project Based Learning* mempunyai beberapa kelebihan. Proyek dapat membangkitkan semangat siswa, karena setiap peserta didik akan senantiasa lebih memahami praktek yang dilakukan secara langsung sehingga peserta didik lebih mengingat materi karena telah dilakukan proyek.

Model Project Based Learning dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan siswa dapat belajar dengan kreatif. Begitu juga dengan berbagai variasi tindakan dalam setiap siklus yang dilakukan oleh peneliti untuk membuat proses pembelajaran semakin menarik dan menambah minat belajar siswa. Maka, penerapan *Project Based Learning* cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa karena dapat menumbuhkan ide kreatif untuk menciptakan suatu produk inovatif.

Berdasarkan hasil rata-rata peningkatan hasil belajar psikomotorik siswa yang terus meningkat disetiap tindakan, pada pra siklus didapatkan hasil presentasi rata-rata kelas sebesar 50% dengan kriteria ketuntasan kurang. Pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar psikomotorik setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan *Project Based Learning* dengan presentasi rata-rata kelas 72% dan kriteria Baik. Peningkatan yang terjadi

belum mencapai ketuntasan minimal, peneliti meneruskan penelitian dengan siklus II. Pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I dengan mengalami peningkatan dengan rata-rata 81,28 dengan presentase 82%.

Setelah tindakan menunjukkan kriteria 72 ketuntasan minum peneliti menyudahi penelitian dengan rata-rata akhir yang diperoleh 81,28. Berdasarkan penelitian terdahulu penelitian yang dilakukan oleh Nur Azmiati pada tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh *Model Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Minyak Bumi Di Sma Negeri 1 Simpang Kanan”, skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Ar-Raniry Banda Aceh. Hasil dari penelitian ini diperoleh nilai signifikan $0.034 < 0.05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi kesimpulannya bahwa model *Project Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar kimia pada materi minyak bumi di SMA Negeri 1 Simpang Kanan1.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur Alif pada tahun 2023 yang berjudul “Penerapan *Model Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Siswa Kelas IV UPT SDN 18 Binamu Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto”, skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makasar. Hasil penelitian ini adalah aktivitas siswa pada siklus I berada pada kategori cukup dengan taraf keberhasilan 62,73%, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yaitu pada kategori baik dengan taraf

keberhasilan 90,04%. Sedangkan untuk hasil belajar siswa pada siklus I berada pada kualifikasi cukup dengan tuntas 75 % dan hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan yaitu berada pada kualifikasi baik dengan 100% ketuntasan.

Setelah dilakukan penelitian hasil belajar siswa kelas V di MIN 3 Labuhanbatu mengalami peningkatan dengan menggunakan *Project Based Learning* pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Peneliti juga memilih penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa kelas V MIN 3 Labuhanbatu pada materi seni budaya dan prakarya yang dikelola secara individu dan kelompok. Kegiatan proyek yang dilakukan di kelas V MIN 3 Labuhanbatu menunjukkan peningkatan hasil belajar psikomotorik dan kreativitas siswa pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Setelah dilakukan tindakan hasil belajar psikomotorik siswa meningkat dari sebelum menggunakan model *project based learning*.

Pembelajaran yang dilakukan selama penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa di MIN 3 Labuhanbatu. Secara keseluruhan berdasarkan penelitian terdahulu mengenai penggunaan *Project Based Learning* menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dengan melakukan kegiatan proyek. Setelah dilakukan tindakan *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas V MIN 3 Labuhanbatu.

Instrumen pengumpulan data dengan menggunakan tes unjuk kerja menunjukkan bahwa hipotesis tindakan dapat diterima. Maka, jika guru menerapkan *Project Based Learning* pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya maka akan terjadi peningkatan hasil belajar psikomotorik siswa. Sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai hasil belajar psikomotorik siswa melalui penerapan *Project Based Learning* pada materi membuat kerajinan karya batik jumputan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada siswa kelas V MIN 3 Labuhanbatu.

E. Keterbatasan Penelitian

Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di MIN 3 Labuhanbatu, peneliti menyadari adanya keterbatasan antara lain:

1. Pada saat awal pembelajaran siswa belum terbiasa dengan adanya media yang digunakan sehingga pada proses pembelajaran siswa kurang kondusif
2. Adanya kesulitan membimbing siswa dalam bentuk kelompok
3. Adanya keterbatasan alat dan bahan yang disediakan oleh peneliti untuk membuat proyek
4. Masih terdapat beberapa siswa yang nilainya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 22 siswa yang tidak tuntas dengan persentase yang diperoleh 81% pada awal penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MIN 3 Labuhanbatu, diperoleh hasil bahwa penerapan *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil psikomotorik siswa kelas V yang berjumlah 27 siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil tes kemampuan awal, siklus I dan siklus II mencapai nilai rata-rata dan ketuntasan kreativitas. Hasil tes unjuk kerja pada hasil tes kemampuan awal dengan presentase 50%. Siklus I pertemuan I terjadi peningkatan hasil belajar psikomotorik setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan *Project Based Learning* dengan presentase 72%. Siklus I mengalami peningkatan sebanyak 72%, dan siklus II mengalami peningkatan yang cukup efisien sebanyak 90%. Data tersebut menunjukkan hasil belajar psikomotorik siswa terus meningkat melalui penerapan *Project Based Learning*. Siswa menyelesaikan proyek dengan kreativitas masing masing tanpa dibantu oleh guru. Melalui pelaksanaan proyek ini pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya menjadi tidak membosankan karena siswa tidak hanya belajar materi saja tetapi siswa dituntut untuk menghasilkan suatu barang inovatif dari pemikiran kreatifnya. Selain itu guru juga menjadi kreatif dalam melakukan proses pengajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan ini, peneliti memiliki beberapa saran yaitu:

1. Bagi kepala sekolah

Kepala sekolah hendaknya melakukan evaluasi kepada tenaga pendidik yang ada di sekolah untuk menciptakan sebuah proses pembelajaran yang menarik, sehingga tidak menimbulkan kecenderungan siswa yang terlihat bosan.

2. Bagi guru

Di harapkan dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa. Karena pada hakikatnya materi yang diajarkan secara kreatif pada proses pembelajaran ternyata dapat meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa sekaligus kreativitas siswa.

3. Bagi siswa

Siswa hendaknya ikut terampil dan dapat memotivasi diri sendiri melalui keaktifan didalam proses pembelajaran didalam kelas. Karena suasana pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang melibatkan siswa ikut aktif didalamnya.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Memenuhi atau melakukan yang sebelumnya menjadi kendala pada penelitian ini. Sehingga penelitian berikutnya bisa mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh, dkk, *Peningkatan dan hasil belajar siswa*, (Jawa Timur:Uwais Inspirasi Indonesia,2022).
- Aina Mulyana, pengertian hasil belajar siswa dan faktor faktor yang mempengaruhinya, <https://ainamulyana.blogspot.com/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html>, (diakses tanggal 08 Januari 2024 pukul 04.46 WIB).
- Amos Neolaka dkk, *Landasan Dasar Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup* (Depok : Kencana, 2017),
- Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: KENCANA, 2019).
- Ayu Damayanti, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawah Tengah, dalam jurnal *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, volume 01, No. 01, 2022.
- Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017
- Fitri Yuliawati, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Tenaga Pendidik Profesional* (Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani, 2012).
- Hamdan Hasibuan, *Landasan Dasar Pendidikan*, (Bukit Tinggi : Erka CV Rumahkayu Pustaka Utama, 2020).
- Husna Farhan dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Harapan Cerdas, 2010).
- Lia Mareza, PENDIDIKAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) SEBAGAI STRATEGI INTERVENSI UMUM BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS, dalam jurnal *Scholaria*, Volume 7, No. 1, Januari 2017.
- Maulana Arafat Lubis, dkk, *Model-Model Pembelajaran PPKn Di SD/MI*, (Yogyakarta: Samudera Biru, 2022).
- Maulana Arafat Lubis,dkk, *“Pembelajaran Tematik SD/MI”*,(Yogyakarta: Samudra Biru, 2019).
- Rian Vebrianto, dkk, *Bahan Ajar IPA Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning*, (Bengkalis:DOTPLUS Publisher, 2021).

- Rissa Lismarika, model pembelajaran proyek based learning (PjBL) dalam pembuatan manisan pada mapel prakarya jenjang smp, <http://lpmpaceh.kemdikbud.go.id/>, (diakses tanggal 04 Januari 2024 pukul 11.36 WIB).
- Ruja Wati dan Wahyu Iskandar “Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV MI/SD”, dalam Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 7 No. 3, 2020.
- Salma, “Model Pembelajaran: Pengertian, Ciri, dan Jenis”, <https://penerbitdeepublish.com/model-pembelajaran/>, (diakses tanggal 24 Desember 2023 pukul 18.00).
- Shilpy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2020).
- Vina Melinda dan Melva Zainil, Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur), *dalam Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 4, No. 2, 2020.
- Yudha Noer Falla, “Peningkatan Hasil Belajar Tematik Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Di Kelas IV MI Membaul Ulum Mengaluh Jombang” (Universitas Islam Negri Sunan Ampel Surabaya, n.d.).

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I PERTEMUAN I

Nama Sekolah	: MIN 3 LABUHANBATU
Mata Pelajaran	: Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
Kelas/ Semester	: V (Lima) / II (Dua)
Alokasi Waktu	: 2 × 35 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan Negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Memajukan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.4 Memahami karya seni rupa daerah	3.4.1 Mengidentifikasi karya seni rupa daerah
4.4 Membuat karya seni rupa daerah	4.4.1 Mengkreasikan karya seni rupa daerah dalam bentuk kain batik jumputan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan, serta Langkah-langkah membuat kain batik jumputan melalui kegiatan membaca materi secara terperinci.
2. Siswa mampu membuat kain batik jumputan melalui kegiatan berkreasi secara mandiri.

D. Materi Pelajaran

1. Membuat karya seni rupa daerah berupa kain batik jumputan.

E. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Project Based Learning (PJBL)

Metode : Ceramah

F. Media/Alat Bahan dan Sumber Belajar

1. Media : Buku, gambar kain batik jumputan, kain putih, karet gelang, pewarna kain/pearna makanan, uang logam, ember.
2. Buku Pedoman Guru Tema : 9 kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
3. Buku Siswa Tema 9 kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.• Melakukan <i>ice breaking</i> sebelum memulai pembelajaran.• Menyampaikan tata cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PJBL.	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan pertanyaan dasar kepada siswa sesuai dengan materi pelajaran• Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang siswa.• Guru dan siswa berkolaborasi untuk merencanakan produk yang akan dibuat, yaitu pembuatan kain batik jumputan.• Guru menunjukkan contoh gambar kain batik jumputan dan menjelaskan Langkah-langkah pembuatannya.• Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam pembuatan karya seni rupa kain batik jumputan.• Guru menentukan jadwal <i>time line</i> dan <i>deadline</i> pembuatan kain batik	50 Menit

	<p>jumputan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menjelaskan Langkah-langkah pembuatan kain batik jumputan yang mereka siapkan. • Guru merekam dan memperhatikan keseluruhan aktivitas siswa. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi Pelajaran yang telah dipelajari. • Guru memberi umpan balik kepada siswa melalui kegiatan tanya jawab terhadap pemahaman yang sudah dicapai siswa. • Guru mengevaluasi kemajuan karya masing-masing siswa. 	10 Menit

H. Penilaian

1. Penilaian Keterampilan

No	Kriteria	Skor			
		Baik sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1	Kreativitas	Memiliki kreativitas yang sangat tinggi artinya memiliki keunikan dan khas tersendiri	Memiliki ciri khas tersendiri dari batik jumputan yang dibuat.	Memiliki kreativitas rata-rata yaitu batik jumputan yang dibuat hampir	Tidak memiliki kreativitas tersendiri, batik jumputan yang dibuat

		terhadap batik jumputan yang dibuat.		sama dengan batik jumputan yang lainnya.	menjiplak batik jumputan yang lainnya
2	Kecermatan	Hasil batik jumputan yang dihasilkan dapat dilihat dengan jelas kecermatan/kecepatan susunannya, pewarna yang digunakan seimbang antara warna yang satu dengan yang lainnya	Hasil batik jumputan yang dihasilkan memiliki susunan yang sama dan memberikan komposisi warna yang satu dengan yang lainnya	Hasil batik jumputan yang dihasilkan ada yang tidak tepat susunannya sesuai dengan waktu pengerjaannya dan komposisi pewarnaannya tidak seimbang	Hasil batik jumputan yang dihasilkan tidak tepat waktu dan tidak cermat dalam Menyusun semua warna, dan pewarnaannya melebar kemana mana
3	Ketelitian	Memiliki fokus yang tinggi dan memiliki ketelitian yang baik untuk	Memiliki ketelitian yang baik dalam pengerjaan karya batik jumputan	Kurang teliti dalam membuat karya batik jumputan	Tidak memiliki ketelitian dalam penyelesaian karya batik

		menghasilkan karya yang bagus			jumputan
4	Kerapian	Memiliki kerapian yang tinggi dalam pembuatan karya batik jumputan	Memiliki kerapian biasa saja sama dengan yang dimiliki orang lain	Kerapian yang dimiliki kurang dalam pembuatan karya batik jumputan	Tidak memiliki kerapian pada hasil karya yang dibuat

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Padangsidempuan, 2024
Peneliti

Israwati, Spd
NIP. 197402121997032001

Abdul Aziz Siregar
NIM. 2020500149

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I PERTEMUAN II

Nama Sekolah	: MIN 3 LABUHANBATU
Mata Pelajaran	: Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
Kelas/ Semester	: V (Lima) / II (Dua)
Alokasi Waktu	: 2 × 35 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan Negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Memajukan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.4 Memahami karya seni rupa daerah	3.4.1 Mengidentifikasi karya seni rupa daerah
4.4 Membuat karya seni rupa daerah	4.4.1 Mengkreasikan karya seni rupa daerah dalam bentuk kain batik jumputan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan, serta Langkah-langkah membuat kain batik jumputan melalui kegiatan membaca materi secara terperinci.
2. Siswa mampu membuat kain batik jumputan melalui kegiatan berkreasi secara mandiri.

D. Materi Pelajaran

1. Membuat karya seni rupa daerah berupa kain batik jumputan.

E. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Project Based Learning (PJBL)

Metode : Ceramah

F. Media/Alat Bahan dan Sumber Belajar

1. Media : Buku, gambar kain batik jumputan, kain putih, karet gelang, pewarna kain/pewarna makanan, uang logam, ember.
2. Buku Pedoman Guru Tema : 9 kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
3. Buku Siswa Tema 9 kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.• Melakukan <i>ice breaking</i> sebelum memulai pembelajaran.• Menyampaikan tata cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PJBL.	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan materi karya seni rupa daerah dalam bentuk karya kain batik jumputan.• Guru dan siswa berkolaborasi untuk merencanakan produk yang akan dibuat, yaitu pembuatan kain batik jumputan.• Guru menunjukkan contoh gambar kain batik jumputan dan menjelaskan Langkah-langkah pembuatannya.• Siswa merancang ide pembuatan kain batik jumputan.• Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam pembuatan karya seni rupa kain batik jumputan.• Guru menentukan jadwal <i>time line</i> dan <i>deadline</i> pembuatan kain batik jumputan.	50 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menjelaskan Langkah-langkah pembuatan kain batik jumputan yang mereka siapkan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyimpulkan materi Pelajaran yang telah dipelajari. Guru memberi umpan balik kepada siswa melalui kegiatan tanya jawab terhadap pemahaman yang sudah dicapai siswa. Guru mengevaluasi kemajuan karya masing-masing siswa. 	10 Menit

H. Penilaian

1. Penilaian Keterampilan

No	Kriteria	Skor			
		Baik sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1	Kreativitas	Memiliki kreativitas yang sangat tinggi artinya memiliki keunikan dan khas tersendiri terhadap batik jumputan	Memiliki ciri khas tersendiri dari batik jumputan yang dibuat.	Memiliki kreativitas rata-rata yaitu batik jumputan yang dibuat hampir sama dengan batik	Tidak memiliki kreativitas tersendiri, batik jumputan yang dibuat menjiplak batik jumputan

		yang dibuat.		jumputan yang lainnya.	yang lainnya
2	Kecermatan	Hasil batik jumputan yang dihasilkan dapat dilihat dengan jelas kecermatan/keepatan susunannya, pewarna yang digunakan seimbang antara warna yang satu dengan yang lainnya	Hasil batik jumputan yang dihasilkan memiliki susunan yang sama dan memberikan komposisi warna yang satu dengan yang lainnya	Hasil batik jumputan yang dihasilkan ada yang tidak tepat susunannya sesuai dengan waktu pengerjaannya dan komposisi pewarnaannya tidak seimbang	Hasil batik jumputan yang dihasilkan tidak tepat waktu dan tidak cermat dalam Menyusun semua warna, dan pewarnaannya melebar kemana mana
3	Ketelitian	Memiliki fokus yang tinggi dan memiliki ketelitian yang baik untuk menghasilkan karya yang bagus	Memiliki ketelitian yang baik dalam pengerjaan karya batik jumputan	Kurang teliti dalam membuat karya batik jumputan	Tidak memiliki ketelitian dalam penyelesaian karya batik jumputan

4	Kerapian	Memiliki kerapian yang tinggi dalam pembuatan karya batik jumputan	Memiliki kerapian biasa saja sama dengan yang dimiliki orang lain	Kerapian yang dimiliki kurang dalam pembuatan karya batik jumputan	Tidak memiliki kerapian pada hasil karya yang dibuat
---	----------	--------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Padangsidempuan, 2024
Peneliti

Israwati, Spd
NIP. 197402121997032001

Abdul Aziz Siregar
NIM. 2020500149

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II PERTEMUAN I

Nama Sekolah	: MIN 3 LABUHANBATU
Mata Pelajaran	: Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
Kelas/ Semester	: V (Lima) / 1I (Dua)
Alokasi Waktu	: 2 × 35 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan Negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Memajukan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.4 Memahami karya seni rupa daerah	3.4.1 Mengidentifikasi karya seni rupa daerah
4.4 Membuat karya seni rupa daerah	4.4.1 Mengkreasikan karya seni rupa daerah dalam bentuk kain batik jumputan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan, serta Langkah-langkah membuat kain batik jumputan melalui kegiatan membaca materi secara terperinci.
2. Siswa mampu membuat kain batik jumputan melalui kegiatan berkreasi secara mandiri.

D. Materi Pelajaran

1. Membuat karya seni rupa daerah berupa kain batik jumputan.

E. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Project Based Learning (PJBL)

Metode : Ceramah

F. Media/Alat Bahan dan Sumber Belajar

1. Media : Buku, gambar kain batik jumputan, kain putih, karet gelang, pewarna kain/pearna makanan, uang logam, ember.
2. Buku Pedoman Guru Tema : 9 kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

3. Buku Siswa Tema 9 kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.• Melakukan <i>ice breaking</i> sebelum memulai pembelajaran.• Menyampaikan tata cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PJBL.	10 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan tata cara pembuatan kain batik jumputan sesuai dengan materi pelajaran• Siswa mempersiapkan alat dan bahan• Siswa membuat desain batik pada kain putih dengan mengikatkan uang logam pada kain putih dengan karet gelang• Siswa mencelupkan kain yang sudah di desain kedalam air yang sudah diberi pewarna• Kemudian siswa menjemur kain yang telah di desain• Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam pembuatan karya seni rupa kain batik jumputan.	50 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menentukan jadwal <i>time line</i> dan <i>deadline</i> pembuatan kain batik jumputan. • Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menjelaskan/mempresentasikan Langkah-langkah pembuatan kain batik jumputan yang mereka siapkan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi Pelajaran yang telah dipelajari. • Guru memberi umpan balik kepada siswa melalui kegiatan tanya jawab terhadap pemahaman yang sudah dicapai siswa. • Guru mengevaluasi kemajuan karya masing-masing siswa. 	10 Menit

H. Penilaian

I. Penilaian Keterampilan

No	Kriteria	Skor			
		Baik sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1	Kreativitas	Memiliki kreativitas yang sangat tinggi artinya memiliki keunikan dan khas	Memiliki ciri khas tersendiri dari batik jumputan yang dibuat.	Memiliki kreativitas rata-rata yaitu batik jumputan yang dibuat	Tidak memiliki kreativitas tersendiri, batik jumputan yang

		tersendiri terhadap batik jumputan yang dibuat.		hampir sama dengan batik jumputan yang lainnya.	dibuat menjiplak batik jumputan yang lainnya
2	Kecermatan	Hasil batik jumputan yang dihasilkan dapat dilihat dengan jelas kecermatan/keepatan susunannya, pewarna yang digunakan seimbang antara warna yang satu dengan yang lainnya	Hasil batik jumputan yang dihasilkan memiliki susunan yang sama dan memberikan komposisi warna yang satu dengan yang lainnya	Hasil batik jumputan yang dihasilkan ada yang tidak tepat susunannya sesuai dengan waktu pengerjaannya dan komposisi pewarnaannya tidak seimbang	Hasil batik jumputan yang dihasilkan tidak tepat waktu dan tidak cermat dalam Menyusun semua warna, dan pewarnaannya melebar kemana mana
3	Ketelitian	Memiliki fokus yang tinggi dan memiliki ketelitian yang baik	Memiliki ketelitian yang baik dalam pengerjaan karya batik	Kurang teliti dalam membuat karya batik	Tidak memiliki ketelitian dalam penyelesaian karya

		untuk menghasilkan karya yang bagus	jumputan	jumputan	batik jumputan
4	Kerapian	Memiliki kerapian yang tinggi dalam pembuatan karya batik jumputan	Memiliki kerapian biasa saja sama dengan yang dimiliki orang lain	Kerapian yang dimiliki kurang dalam pembuatan karya batik jumputan	Tidak memiliki kerapian pada hasil karya yang dibuat

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Padangsidempuan, 2024
Peneliti

Israwati, Spd
NIP. 197402121997032001

Abdul Aziz Siregar
NIM. 2020500149

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II PERTEMUAN II

Nama Sekolah	: MIN 3 LABUHANBATU
Mata Pelajaran	: Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
Kelas/ Semester	: V (Lima) / II (Dua)
Alokasi Waktu	: 2 × 35 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan Negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Memajukan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.4 Memahami karya seni rupa daerah	3.4.1 Mengidentifikasi karya seni rupa daerah
4.4 Membuat karya seni rupa daerah	4.4.1 Mengkreasikan karya seni rupa daerah dalam bentuk kain batik jumputan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan, serta Langkah-langkah membuat kain batik jumputan melalui kegiatan membaca materi secara terperinci.
2. Siswa mampu menjelaskan langkah-langkah membuat kain batik jumputan melalui kegiatan berlatih dengan benar.
3. Siswa mampu membuat kain batik jumputan melalui kegiatan berkreasi secara mandiri.

D. Materi Pelajaran

1. Membuat karya seni rupa daerah berupa kain batik jumputan.

E. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Project Based Learning (PJBL)

Metode : Ceramah

F. Media/Alat Bahan dan Sumber Belajar

1. Media : Buku, gambar kain batik jumputan, kain putih, karet gelang, pewarna kain/pelarna makanan, uang logam, ember.
2. Buku Pedoman Guru Tema : 9 kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

3. Buku Siswa Tema 9 kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.• Melakukan <i>ice breaking</i> sebelum memulai pembelajaran.• Menyampaikan tata cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PJBL.	10 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan tata cara pembuatan kain batik jumputan sesuai dengan materi pelajaran• Siswa mempersiapkan alat dan bahan• Siswa membuat desain batik pada kain putih dengan mengikatkan uang logam pada kain putih dengan karet gelang• Siswa mencelupkan kain yang sudah di desain kedalam air yang sudah diberi pewarna• Kemudian siswa menjemur kain yang telah di desain• Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam pembuatan karya seni rupa kain batik jumputan.• Guru menentukan jadwal <i>time line</i> dan	50 Menit

	<p><i>deadline</i> pembuatan kain batik jumputan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menjelaskan/mempresentasikan Langkah-langkah pembuatan kain batik jumputan yang mereka siapkan. • Guru merekam dan memperhatikan keseluruhan aktivitas siswa. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi Pelajaran yang telah dipelajari. • Guru memberi umpan balik kepada siswa melalui kegiatan tanya jawab terhadap pemahaman yang sudah dicapai siswa. • Guru mengevaluasi kemajuan karya masing-masing siswa. 	10 Menit

H. Penilaian

I. Penilaian Keterampilan

No	Kriteria	Skor			
		Baik sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1	Kreativitas	Memiliki kreativitas yang sangat tinggi artinya memiliki keunikan dan	Memiliki ciri khas tersendiri dari batik jumputan yang dibuat.	Memiliki kreativitas rata-rata yaitu batik jumputan yang	Tidak memiliki kreativitas tersendiri, batik jumputan

		<p> khas tersendiri terhadap batik jumputan yang dibuat. </p>		<p> dibuat hampir sama dengan batik jumputan yang lainnya. </p>	<p> yang dibuat menjiplak batik jumputan yang lainnya </p>
2	Kecermatan	<p> Hasil batik jumputan yang dihasilkan dapat dilihat dengan jelas kecermatan/kecepatan susunannya, pewarna yang digunakan seimbang antara warna yang satu dengan yang lainnya </p>	<p> Hasil batik jumputan yang dihasilkan memiliki susunan yang sama dan memberikan komposisi warna yang satu dengan yang lainnya </p>	<p> Hasil batik jumputan yang dihasilkan ada yang tidak tepat susunannya sesuai dengan waktu pengerjaannya dan komposisi pewarnaannya tidak seimbang </p>	<p> Hasil batik jumputan yang dihasilkan tidak tepat waktu dan tidak cermat dalam Menyusun semua warna, dan pewarnaannya melebar kemana mana </p>
3	Ketelitian	<p> Memiliki fokus yang tinggi dan memiliki ketelitian </p>	<p> Memiliki ketelitian yang baik dalam pengerjaan </p>	<p> Kurang teliti dalam membuat karya </p>	<p> Tidak memiliki ketelitian dalam penyelesaian </p>

		yang baik untuk menghasilkan karya yang bagus	karya batik jumputan	batik jumputan	an karya batik jumputan
4	Kerapian	Memiliki kerapian yang tinggi dalam pembuatan karya batik jumputan	Memiliki kerapian biasa saja sama dengan yang dimiliki orang lain	Kerapian yang dimiliki kurang dalam pembuatan karya batik jumputan	Tidak memiliki kerapian pada hasil karya yang dibuat

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Padangsidempuan, 2024
Peneliti

Israwati, Spd
NIP. 197402121997032001

Abdul Aziz Siregar
NIM. 2020500149

Lampiran 5

Lembar Wawancara dengan Guru MIN 3 LABUHANBATU

Nama Guru : Nurmanita, S.Pd.

Kelas : V

Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Hari/tanggal : Sabtu, 02 Desember 2023

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Bagaimana cara mengajar yang ibuk terapkan selama ini?	Selama ini saya berusaha menerapkan pembelajaran yang menarik. Namun dalam pelaksanaannya masih kesulitan dan memakan waktu belajar yang lebih lama. Dalam mengajar biasanya saya mengajar menggunakan metode konvensional/ceramah.
2	Apakah ada kesulitan yang ibuk temui dalam mengajarkan SBdP khususnya pada materi membuat karya batik jumputan?	Ada, saya kesulitan dalam menggunakan model pembelajaran inovatif yang dapat membangkitkan keaktifan dan kreativitas siswa. Saya lebih suka menggunakan model konvensional seperti ceramah dan menghafal. Karena dengan cara itu, siswa tidak ramai dan tidak memakan waktu belajar yang lama.
3	Apakah hasil belajar siswa selama ini	Ada beberapa siswa yang hasil

	sudah baik?	belajarnya sudah memenuhi KKM. Namun ada juga yang dibawah KKM. KKM mata pelajaran SBdP di MIN 3 Labuhanbatu yaitu 75.
4	Apakah siswa aktif dalam pembelajaran?	Ada beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran, misalnya ada yang aktif bertanya jika tidak mengerti penjelasan yang saya paparkan mengenai materi batik jumputan. Namun kebanyakan siswa tidak mau bertanya apabila mengalami kesulitan belajar. Terkadang juga ada beberapa siswa yang ramai dan bicara sendiri saat saya sedang menjelaskan materi sehingga menyebabkan mereka tidak mengerti dan hasil belajar nya kurang memuaskan dan bahkan kurang.
5	Apakah dalam pembelajaran SBdP, Ibuk pernah menerapkan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> ?	Saya pernah menggunakan model pembelajaran lain tetapi saya belum pernah menggunakan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> . Tapi menurut saya dalam pelaksanaan model pembelajaran yang saya gunakan kurang efektif.

		.
6	Menurut Ibu, bagaimana cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBdP?	<p>Cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memberikan latihan-latihan yang bervariasi dari materi yang ada pada mata pelajaran SBdP salah satunya dari materi batik jumputan. Karena, SBdP ini lebih diminati siswa jika dipraktikkan dari pada materi yang monoton. Namun pada kenyataannya banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM pada pelajaran SBdP</p>

Lmpiran 6

Lembar Wawancara dengan Siswa Kelas VI MIN 3 LABUHANBATU

No.	Pertanyaan	Ringkasan Jawaban
1.	Apakah kamu menyukai mata pelajaran SBdP?	Saya menyukai Pelajaran SBdP Ketika melakukan praktek
2.	Menurut kamu apakah guru memberikan pembelajaran SBdP sesuai dengan kemampuan siswa	Menurut saya tidak semua pembelajaran SBdP yang guru berikan saya kuasai. Tetapi tidak tahu dengan teman teman yang lain
3.	Dalam proses pembelajaran, apakah guru pernah menggunakan permainan game dalam pembelajaran SBdP	Pernah, saya dan teman teman menyukai Ketika guru memberikan game pada pembelajaran SBdP tetapi Ketika guru memberikan materi Kembali saya melupakannya.
4.	Apakah dalam proses pembelajaran SBdP materi karya seni rupa daerah pernah membuat karya kain batik jumputan?	Pernah tetapi karya nya tidak bertahan lama
5.	Apakah dalam proses pembuatan anda mengalami kesulitan dalam melakukannya?	Sulit karna sewaktu membuat batik jumputan kami mnggunakan bahan tisu jadi mudah robek atau rusak
6.	Setelah dilakukan nya proses pembelajaran bagaimana proses pembelajaran yang saudara/saudari inginkan dalam pembelajaran SBdP materi karya seni rupa daerah membuat kain batik jumputan	Saya ingin pembelajaran SBdP kedepannya banyak menggunakan praktek dan sering menggunakan game agar saya dan teman teman saya tidak bosan dalam belajar dan karya

		kami bisa di pajang
--	--	---------------------

Lampiran 18

Dokumentasi



Wawancara bersama guru wali kelas

Siklus I

Guru memberikan materi dan contoh tentang praktek pembuatan kain batik



Siswa mulai mempraktekkan pembuatan kain batik secara sederhana



Siklus II

Pada siklus dua dimulai dengan praktek pemantapan dari lanjutan siklus 1 pasca penilaian hasil dari siklus 1



Siswa melakukan praktek dengan teman kelompok masing masing gambar ini di ambil pada siklus II pertemuan ke satu



Penunjukan hasil praktek pembuatan kain batik hasil ini di ambil pada siklus II pertemuan ke dua lanjutan dari siklus II pertemuan ke satu





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 Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor: B - 5180 /Un.28/E.2/TL.00/09/2024

// September 2024

Hal : Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala MIN 3 Labuhanbatu

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Abdul Aziz Siregar
NIM : 2020500149
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Rantau Prapat

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MIN 3 Labuhanbatu".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

a.n Dekan

Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum,
Perencanaan dan Keuangan



Ali Asrudi Lubis, S.Ag, M.Pd.
NIP. 19710424 199903 1 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LABUHANBATU
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3

Jl. Padang Bulan Gg. PGRI No. 50 Rantauprapat
Telp. (0624) 24481 Email : minpadangbulan@yahoo.co.id

Bismillahirrahmanirrahim

Surat Keterangan

No : B-204/ML02.07.08/PP.01.1/09/2024

Saya yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MIN 3 Labuhanbatu:

Nama : Israwati, S.Pd
Alamat Sekolah : Jl. Padang Bulan Gg. PGRI No. 50 Rantauprapat
No Telp : (0624) 24481

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Abdul Aziz Siregar
Jenis Kelamin : Laki-laki
NIM/NIRM : 2020500149
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Nama Universitas : Universitas Negeri Syekh Ali Hasan Addary Padangsidempuan
Alamat Universitas : Jl. T. Rijal Nurdin Km.4,5 Sihitang, Kode Pos 22733

Adalah benar telah melaksanakan Penelitian untuk menyelesaikan Skripsi "**Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MIN 3 labuhanbatu**" pada tanggal 11 September s/d 15 Oktober 2024 di MIN 3 Labuhanbatu.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dipergunakan sebaik-baiknya.

