

## Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di UPT SDN 060950

Aqila Azhar<sup>1</sup>, Amanda Permata Putri<sup>2</sup>, Emma F Silitonga<sup>3</sup>, Nayla Rahmansyah Nasution<sup>4</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Alamat e-mail: [aqilaazhar2512@gmail.com](mailto:aqilaazhar2512@gmail.com)

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan seni dan budaya siswa kelas IV-A di UPT SDN 060950 melalui penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan melibatkan 30 siswa sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa keterampilan seni dan budaya siswa masih rendah. Namun, setelah menerapkan model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam dua siklus, terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar keterampilan seni dan budaya siswa. Pada tahap prasiklus, sebagian besar siswa tergolong sedang/cukup (50%), namun setelah siklus II, sebagian besar siswa tergolong sangat baik (53,33%). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek efektif dalam meningkatkan keterampilan seni dan budaya siswa. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk memfasilitasi peningkatan hasil belajar keterampilan seni dan budaya siswa.

**Kata Kunci** : *pembelajaran berbasis proyek, hasil belajar, seni dan budaya.*

---

### 1. Pendahuluan

Sektor pendidikan saat ini menghadapi berbagai masalah yang semakin kompleks seiring dengan perkembangan paradigma pendidikan global. Pendidikan memiliki dampak yang sangat besar dalam menciptakan manusia yang kompeten dan berwawasan luas. Saat ini, sumber daya manusia diharapkan memiliki kemampuan berpikir dan berkomunikasi yang meliputi pengetahuan yang luas, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, dan keterampilan komunikasi tim yang efektif. (Rijal & Bachtiar, 2015).

Sebagai tenaga pendidik, guru bertanggung jawab untuk mengembangkan siswa yang kreatif, mandiri, dan berani. Dalam hal ini, penting untuk memastikan peserta didik menjadi individu yang berdaya saing tinggi setelah menempuh Pendidikan formal sehingga memiliki kesiapan penuh dalam menghadapi tantangan yang ada di abad ke-21. Diharapkan guru dapat menarik minat siswa untuk terus belajar, menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami, dan membuat dan menerapkan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan profesionalisme mereka. Dalam pelaksanaan KBM, mengembangkan proses pembelajaran yang memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Dalam proses ini, terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa, serta dengan lingkungan sekitar, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan komprehensif. Pemerintah terus memperbarui kurikulum untuk meningkatkan profesionalitas dan kualitas belajar. Kurikulum 2013 adalah penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya (Mawardi, 2014).

Dalam penerapan Kurikulum 2013, diterapkan sebuah pendekatan yaitu pendekatan saintifik atau disebut juga sebagai pendekatan berbasis keilmuan. Pendekatan ini didasarkan pada metode ilmiah dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui proses pembelajaran yang sistematis dan terstruktur. Diharapkan siswa dapat melakukan kegiatan inti dalam lima tahapan. Mengamati, menanyakan, mengumpulkan informasi, menalar, dan berkomunikasi adalah langkah-langkah tersebut.

Seni dan budaya adalah salah satu bagian penting dari materi pendidikan tingkat SD/MI. Pembelajaran seni dan budaya mencakup berbagai keterampilan, seperti pengenalan dan praktik seni rupa, musik, tari, dan teater sejak usia dini. Keterampilan seni sangat penting karena mereka memberi siswa kesempatan untuk menjadi kreatif dan mengekspresikan diri mereka. Seni adalah kemampuan untuk

membuat karya yang bertujuan untuk menyampaikan ide dan emosi. Pelajaran ini mengajarkan siswa untuk memahami elemen dan prinsip seni serta mengevaluasi bagaimana karyanya berdampak pada audiens untuk memastikan pesan tersampaikan dengan baik (Setiaji, 2023).

Membantu siswa menjadi lebih kreatif melalui seni dan budaya dapat dicapai dengan mendorong mereka untuk bereksperimen dengan berbagai media dan teknik seni, membuat konsep unik, dan mengekspresikan diri secara bebas. Siswa juga diajarkan untuk berpikir kritis dan reflektif tentang karya seni mereka sendiri dan orang lain, yang membantu mereka memperluas pandangan dan menganalisis. Seniman yang baik harus memiliki pemahaman mendalam tentang konsep dan teknik seni, ketelitian, dan kepekaan estetika. Mereka juga harus dapat membuat karya mereka jelas dan bermakna, dan mampu bekerja sama dalam proyek untuk menemukan solusi kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, pelajaran seni dan budaya tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa tentang seni dan budaya tetapi juga mengajarkan mereka cara berpikir kreatif, yang sangat penting untuk masa depan mereka (Martina Lona, 2019; Sari et al., 2015).

Hasil observasi UPT SDN 060950 pada Rabu, 29 Mei 2024 menunjukkan bahwa nilai keterampilan siswa dalam seni dan budaya disekolah masih belum mencapai standar yang diharapkan. Hal ini tercermin dari hasil karya seni mereka yang umumnya kurang menunjukkan tingkat kreativitas dan inovasi yang diharapkan serta siswa yang tidak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan seni seperti menggambar, bermain musik, atau menari. Siswa cenderung mengikuti instruksi tanpa mencoba bereksperimen dengan ide-ide baru, dan banyak yang merasa tidak percaya diri dalam menampilkan karya seni mereka di depan kelas. Beberapa siswa juga menunjukkan kurangnya kemampuan dalam mengapresiasi karya seni, baik milik mereka sendiri maupun milik teman-teman mereka.

Hasil belajar seni dan budaya siswa masih tergolong rendah, menurut laporan guru kelas IV-A, siswa yang mencapai nilai diatas Standar Kompetensi Minimum (SKM) UPT SDN 060950, siswa dengan nilai lebih dari 71 memiliki 22 orang siswa yang mendapat nilai di bawah SKM. 1 orang siswa tersebut (3,33%) dianggap sangat baik, 7 orang siswa (23,33%) dianggap baik, 15 orang siswa (50%) dianggap sedang/cukup, dan 7 siswa (23,33%) dianggap kurang. Dengan mempertimbangkan situasi yang dimaksudkan, sangat penting untuk menentukan model pembelajaran yang sesuai agar keterampilan seni dan budaya siswa meningkat.

Dengan demikian, penting untuk mengimplementasikan metode pembelajaran yang membuka peluang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitasnya dan siswa ikut berperan aktif dalam kegiatan seni dan budaya (Mardhiyana & Sejati, 2016). Metode ini harus mendorong siswa untuk bereksperimen dengan berbagai media dan teknik seni, serta memberi kesempatan bagi mereka untuk mengungkapkan gagasan atau ide mereka secara bebas juga percaya diri (Komara, 2016).

Pemilihan model pembelajaran oleh guru sangat penting untuk disesuaikan dengan tujuan dan materi yang disampaikan serta memastikan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dari berbagai model yang tersedia, model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu opsi yang efektif guna mengatasi permasalahan tersebut. Pada umumnya, model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) sering diaplikasikan pada pembelajaran sains oleh banyak orang. Akan tetapi, penelitian mengadopsinya dalam konteks pembelajaran seni dan budaya (Apriani, 2017; Setiaji, 2023).

Adapun tujuan dari model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) ialah guna mengoptimalkan pencapaian belajar siswa dalam bidang seni dan budaya hingga adanya peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dapat terjadi karena melalui keterlibatan langsung dalam pembuatan proyek, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka serta mengembangkan keterampilan seni dan budaya. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga dapat memberikan dorongan tambahan terhadap motivasi belajar siswa, membantu siswa mengasah keterampilan dalam pemecahan masalah, dan mengembangkan kemampuan dalam mengemban tanggung jawab (Simon, 2024).

Adapun cara yang bisa dilakukan untuk mengatasi tantangan rendahnya pencapaian belajar siswa dan meningkatnya hasil pencapaian belajar siswa kelas IV-A UPT SDN 060950 dalam keterampilan seni dan budaya adalah dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Hal tersebut membuat peneliti memilih topik penelitian "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Kreativitas dibidang Seni dan Budaya Siswa Kelas IV-A UPT SDN 060950".

## 2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menerapkan penelitian tindakan kelas (PTK). Studi dilakukan di UPT SDN 060950. Siswa kelas IV-A UPT SDN 060950 yang berjumlah 30 orang siswa dengan jumlah 15 siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan merupakan subjek penelitian ini. Penelitian mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Belajar keterampilan seni dan budaya siswa adalah sumber data penelitian ini. Tabel 1 berikut menunjukkan patokan untuk kriteria capaian belajar siswa.

Table 1 Kriteria hasil belajar siswa

Kriteria Hasil Belajar	Rentangan Skor
Sangat baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Sedang / Cukup	60 – 69
Kurang	40 – 59
Sangat kurang	0 – 39

## 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 2 di bawah ini memperlihatkan hasil belajar keterampilan seni dan budaya siswa pada tahap prasiklus sebelum model pembelajaran berbasis proyek diterapkan. Hasil menunjukkan bahwa hanya 1 orang siswa (3,33%) yang tergolong sangat baik, 7 orang siswa (23,33%) yang tergolong baik, dan 15 orang siswa (50%) yang tergolong sedang/cukup. Data tersebut mengindikasikan bahwa pencapaian belajar siswa di kelas IV-A UPT SDN 060950 perlu ditingkatkan melalui intervensi pedagogis. Oleh karena itu, untuk mendukung kemajuan ini, penerapan model pembelajaran yang inovatif dan berhasil seperti Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) sangat diperlukan.

Table 2. Hasil tes seni budaya pada prasiklus

Kriteria Hasil Belajar	Rentangan Skor	Jumlah
Sangat baik	80 – 100	1
Baik	70 – 79	7
Sedang / Cukup	60 – 69	15
Kurang	40 – 59	7
Sangat kurang	0 – 39	0
Total	100	30

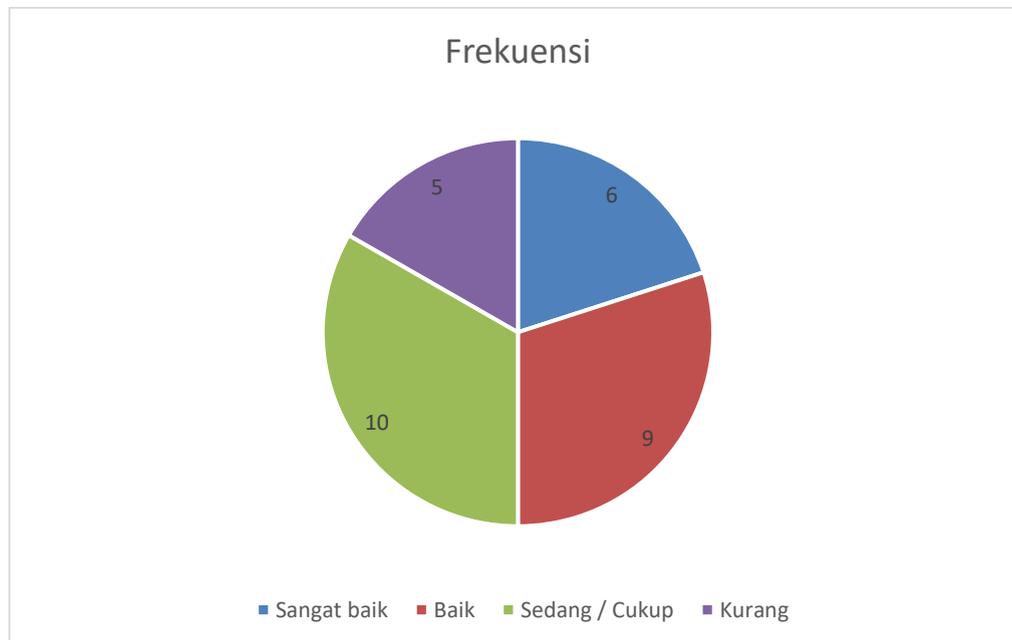
Table 3. Hasil tes seni budaya pada siklus I

Kualifikasi	Rentangan Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat baik	80 – 100	6	20,00
Baik	70 – 79	9	30,00
Sedang / Cukup	60 – 69	10	33,33
Kurang	40 – 59	5	16,7
Sangat kurang	0 – 39	0	0
TOTAL		30	100

Tabel capaian pembelajaran/hasil tes keterampilan seni dan budaya pada siklus I menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek tersebut memperlihatkan adanya peningkatan pada kegiatan pembelajaran. Menurut data, terdapat sebanyak 6 orang siswa (20%) yang tergolong sangat baik, sebanyak 9 orang siswa (30%) yang tergolong baik, sebanyak 10 orang siswa (33,33%) yang tergolong sedang atau cukup, dan sebanyak 5 orang siswa (16,67%) yang tergolong kurang.

Meskipun ada kemajuan, hasil penelitian siklus I belum mencapai hasil terbaik. Temuan ini menunjukkan bahwa diperlukan adanya peningkatan lebih lanjut dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek di kelas IV-A UPT SDN 060950 agar dapat memperoleh capaian pembelajaran yang lebih signifikan dan optimal dalam keterampilan seni dan budaya.

Diagram lingkaran berikut menunjukkan hasil analisis distribusi:



Gambar 1. Diagram hasil belajar keterampilan seni budaya siswa

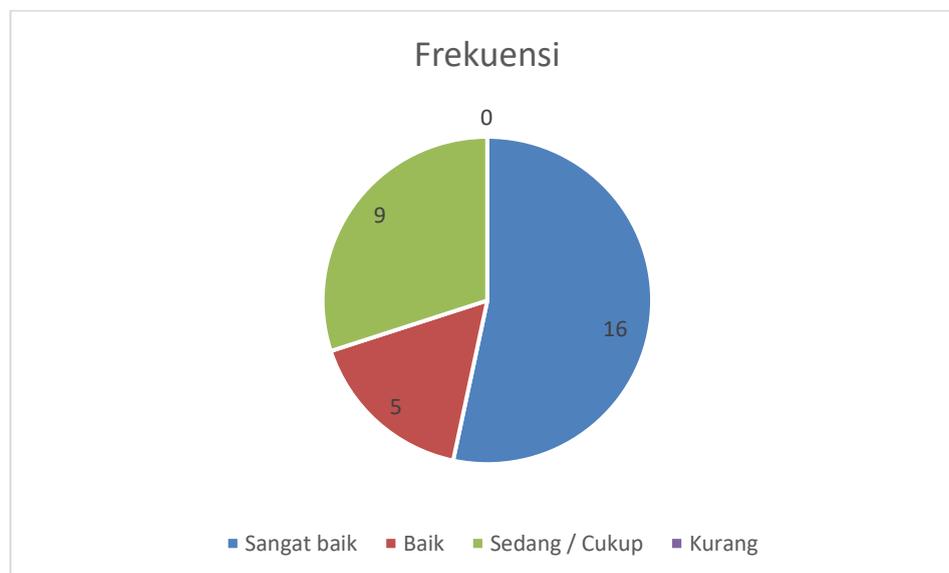
Menurut diagram skor pada gambar di atas, 5 siswa (16,67%) dari 30 siswa termasuk dalam kategori kurang. Menurut data pada siklus I, hasil belajar keterampilan seni dan budaya siswa kelas IV-A UPT SDN 060950 belum berhasil ditingkatkan. Oleh karena itu, siklus II harus dilakukan dengan lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Table 4. Kemajuan belajar keterampilan seni budaya siswa dari hasil belajar pada siklus II

Kualifikasi	Rentangan Skor	Frekuensi	Persentase
Sangat baik	80 – 100	16	53,33
Baik	70 – 79	5	30
Sedang / Cukup	60 – 69	9	16,67
Kurang	40 – 59	0	0
Sangat kurang	0 – 39	0	0
TOTAL		30	100

Tabel hasil belajar keterampilan seni dan budaya siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning). Menurut data,terdapat sebanyak 16 orang siswa (53,33%) yang dianggap sangat baik,terdapat 9 orang siswa (30%) yang dianggap baik,dan terdapat 5 orang siswa yang dianggap sedang atau cukup.Dari hasil data tersebut, siswa kelas IV-A UPT SDN 060950 tidak lagi dianggap kurang. Berdasarkan informasi tersebut,penelitian pada siklus II tersebut dinyatakan berhasil karena menunjukkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dalam keterampilan seni dan budaya.

Diagram lingkaran berikut menunjukkan hasil analisis distribusi:



Gambar 2. Diagram analisis kemajuan siswa dalam keterampilan seni budaya siswa pada siklus II

Berdasarkan gambar diagram diatas pada siklus II dalam keterampilan seni dan budaya menunjukkan bahwa siswa memperoleh peningkatan prestasi jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Berdasarkan penelitian dari siklus pertama dan siklus kedua menemukan bahwa; (1) siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ,siswa merasa senang,dan siswa berperan aktif pada proses pembelajaran saat model pembelajaran berbasis proyek tersebut diimplementasikan (2) Rasa keingintahuan mereka semakin meningkat, dan (3) implementasi model pembelajaran berbasis proyek memerlukan waktu yang relatif lama.

Temuan penelitian ini menegaskan bahwasannya penerapan model pembelajaran berbasis proyek tersebut terbukti efisien dan berhasil dalam meningkatkan keterampilan seni dan budaya di kelas IV-A UPT SDN 060950.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini dimaksudkan dan difokuskan untuk peningkatan hasil belajar siswa agar lebih optimal dalam keterampilan seni dan budaya pada kelas IV-A di UPT SDN 060950 dengan melalui penggunaan model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning). Dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, data dari 30 siswa dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Hasilnya memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan pada keterampilan seni dan budaya siswa setelah dua siklus penerapan model ini. Pada siklus II, 53.33% siswa mencapai kategori sangat baik, 30% baik, dan 16.67% sedang/cukup, tanpa ada yang tergolong kurang.

Kesimpulannya, model Pembelajaran Berbasis Proyek efektif dalam meningkatkan keterampilan seni dan budaya siswa, dan guru disarankan menggunakan model pembelajaran ini untuk pencapaian pembelajaran yang lebih optimal.

Berdasarkan penelitian, disarankan: 1) Guru kelas perlu menerapkan variasi model pembelajaran seperti penggunaan model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam seni dan budaya; 2) Diharapkan bahwa peneliti akan lebih memperkuat penerapan model pembelajaran berbasis proyek guna meningkatkan pencapaian/hasil belajar siswa; 3) Peneliti lain diharapkan agar dapat memanfaatkan studi ini sebagai panduan untuk penelitian serupa, serta untuk mengatasi kelemahan yang ditemukan.

#### Ucapan Terima kasih

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama penyusunan jurnal ini.

#### Daftar Pustaka

- Apriani, A. (2017). Penerapan Tari Kreatif Dengan Eksplorasi Imagery Lingkungan Hidup Anak Usia Dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 1(2), 64–75.
- Komara, I. B. (2016). Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Prestasi Belajar dan Perencanaan Karir Siswa. 5(1), 33–42.
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 672–688.
- Martina Lona, J. (2019). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(2), 90–95.
- Mawardi, M. (2014). Pemberlakuan Kurikulum Sd/Mi Tahun 2013 Dan Implikasinya Terhadap Upaya Memperbaiki Proses Pembelajaran Melalui Ptk. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(3), 107.
- Rijal, S., & Bachtiar, S. (2015). Hubungan antara Sikap , Kemandirian Belajar , dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. 3(2), 15–20.
- Sari, L. I., Satrijono, H., & Sihono. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VA SDN Ajung 03. *Jurnal Edukasi UNEJ*, 1, 11–14.
- Setiaji, D. (2023). Analisis Pembelajaran Seni Terhadap Esensi dan Tujuan Pendidikan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1685–1693.
- Simon, I. M. (2024). *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling KEEFEKTIFAN TEKNIK SELF-INSTRUCTION UNTUK*. 1(3).