# PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI RUPA KELAS II MI AL-RASYID PARIT SENAPANG DESA SEMAMBU KUNING

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam
Al-kifayah riau

UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU

**Oleh**

**RISKA WAHYUNI**
**NIM: 1238.23.2156**

**ROGRAM STUDI**
**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)**
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**
**UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU**
**TAHUN 1448 H/ 2026 M**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Riska Wahyuni**

Nomor Induk Mahasiswa : 1238.23.2156

Tempat/Tanggal Lahir : Simpang Gaung, 07 Desember 2002

Program : Sarjana (S1) / PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis berjudul: Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa Kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang di jatuhkan kepada saya, apabila dikemudian hari di temukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini.

Pekanbaru, 17 Juni 2026

Yang membuat pernyataan




**Riska Wahyuni**

NIM. 1238.23.2156

**Dr. PARLINDUNGAN SIMBOLON, SIQ, STh.I, M.Us**

**DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU**

**NOTA DINAS**
Prihal: *Skripsi Riska Wahyuni*

Kepada Yth.

**Dekan Universitas Islam Al-Kifayah Riau**

di_

Pekanbaru

*Assalamua'alaikum wr. Wb.*

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan skripsi saudara:

| | |
|---|---|
| Nama | : Riska Wahyuni |
| NIM | : 1238.23.2156 |
| Tempat/Tanggal Lahir | : Simpang Gaung, 07 Desember 2002 |
| Program | : Sarjana (S1) |
| Prog. Studi | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) |
| Judul | : Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa Kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang |

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian munaqasyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekanbaru, 17 Juni 2026

Pembimbing

**Dr. PARLINDUNGAN SIMBOLON, SIQ, STh.I, M.Us**

**NIDN. 2125058608**

**AYU PURNAMASARI.S, S.Pd, M.Pd**

**DOSEN SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM (STAI)**

**AL-KIFAYAH RIAU**

**NOTA DINAS**

Prihal: *Skripsi Riska Wahyuni*

Kepada Yth.

**Dekan Universitas Islam Al-Kifayah Riau**

di_

Pekanbaru

*Assalamua'alaikum wr. Wb.*

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan skripsi saudara:

| | |
|---|---|
| Nama | : Riska Wahyuni |
| NIM | : 1238.23.2156 |
| Tempat/Tanggal Lahir | : Simpang Gaung, 07 Desember 2002 |
| Program | : Sarjana (S1) |
| Prog. Studi | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) |
| Judul | : Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa Kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang |

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian munaqasyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekanbaru, 17 Juni 2026

Pembimbing II

**AYU PURNAMASARI.S, S.Pd, M.Pd**

**NIDN. 2125128604**

**PERSETUJUAN**

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku Pembimbing I dan Pembimbing II skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi berjudul: Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa Kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang yang ditulis oleh:

| | |
|---|---|
| Nama | : Riska Wahyuni |
| NIM | : 1238.23.2156 |
| Tempat/Tanggal Lahir | : Simpang Gaung, 07 Desember 2002 |
| Program | : Sarjana (S1)/PGMI |

Untuk diajukan dalam ujian munaqasyah Unniversitas Islam Ilmu Tarbiyah Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 17 Juni 2026

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| **Dr. PARLINDUNGAN SIMBOLON, M.Us** | **AYU PURNAMASARI.S, S.Pd, M.Pd** |
| **NIDAN. 2106058802** | **NIDN. 2125128604** |

Mengetahui:
Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**VIOLETA INAYAH PAMA, S.Pd, M.Pd**
**NIDN. 2103068805**

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

**PENGESAHAN SKRIPSI**
Nomor: 0273/SP/A/FTK-PGMI/VIII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penerapan Model Perbelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa Kelas Ii Mi Al-Rasyid Parit Senapang Desa Semambu Kuning**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Riska Wahyuni**
NIM : 1238.23.2156
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Kamis, 23 Juli 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

**Tim Penguji Sidang Munaqasah,**

Penguji I
(Dr.Mamluki, M.Pd.)
NIDN. 2106058802

Penguji II
(Muhammad Amin, ST.,M.Pd.)
NIDN. 2121049404

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau
(Syahri Ramadhan, S.Psi.,M.S.I.)
NIDN. 2112048902

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI
(Violeta Inayah Pama, M.Pd.)
NIDN. 2103068805

Pekanbaru, 18 Agustus 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau
(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

v

## MOTTO

**“Susah, tapi *bismillah”***
(*Fiersa Bersari*)

**“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”**
(*QS. Al-Baqarah : 286*)

**“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha”**
(*B.J. Habibie*)

## PERSEMBAHAN

*˜Yang Utama dari segalanya˜*

Sembah syukur kepada Allah SWT, naungan rahmat dan hidayah-Mu telah meliputiku, sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah Engkau anugerahkan kepadaku atas izin-Mu akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam tak lupa semoga selalu terlimpah kepada utusan-Mu Nabi Muhammad SAW.

*˜ Orang Tua ˜*

Untuk Ayah dan Ibu tercinta, terimakasih telah memberikan kasih sayang, cinta dan do'a yang tiada henti untuk kesuksesan dan cita-cita anak mu ini, terimakasih untuk pengertian dan kesabaran mu selama ini. Ayah dan Ibu ku tersayang tanpa kalian aku bukan siapa-siapa

*˜Dosen Pembimbing˜*

Dr. Parlindungan Simbolon, M.Us sebagai pembimbing I dan sebagai Ibu Ayu Purnamasari.S, S.Pd, M.Pd pembimbing II,
Saya mengucapkan terima kasih atas segala waktu yang
telah diluangkan untuk membimbing ananda dan mengarahan demi terwujudnya skripsi yang baik. Terima kasih ibu, terima kasih bapak

*"Kerabat Dan Sahabatku"*

Terima kasih atas dukungannya dan motivasi yang selalu kalian berikan.

"*Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau˜*

Hanya Skripsi sederhana ini yang dapat ananda persembahkan sebagai wujud rasa terima kasih kepada bapak dan ibu dosen atas segala ilmu yang telah disalurkan dan kepada seluruh pegawai dan mahasiswa Kampus Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah membantu demi kelancaran berlangsungnya perkuliahan

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapat syafa'at di yaumul qiamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pembelajaran SBDP Kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang". Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Sekolah Tinggi Agama Islam Al- Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan jasa dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi dan untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai.

2. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku wakil rektor I sekaligus dosen pembimbing II, Lita Arfah, S.P., M.Si selaku wakil rektor II, dan Sahrin, SH., MH selaku wakil rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
4. Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau sekaligus dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau
6. Dr. Parlindungan Simbolon, M.Us selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan skripsi.
7. Rohmah, S.Pd yang telah memberikan izin untuk peneliti agar bisa meneliti di sekolah itu, dan juga yang telah banyak memberikan motivasi agar tetap semangat dalam proses penelitian.
8. Rusnila selaku wali kelas II yang banyak memberikan dukungan terhadap peneliti dan juga telah bersedia menjadikan Kelas untuk melakuan penelitian serta telah bersedia menjadi observer dalam penelitian ini.

9. Serta kedua orang tua, yang telah memberikan semangat dan do'a terbaiknya untuk peneliti agar peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Pekanbaru, 17 Juni 2026

Penulis

**RISKA WAHYUNI**
NIM. 1238.23.2156

## DAFTAR ISI

**PERNYATAAN KEASLIAN** ..... **i**
**NOTA DINAS** ..... **ii**
**NOTA DINAS** ..... **iii**
**PERSETUJUAN** ..... **iv**
**MOTTO** ..... **vi**
**PERSEMBAHAN** ..... **vii**
**KATA PENGANTAR** ..... **viii**
**DAFTAR ISI** ..... **xi**
**DAFTAR TABEL** ..... **xiv**
**DAFTAR GAMBAR** ..... **xv**
**DAFTAR GRAFIK** ..... **xvi**
**DAFTAR LAMPIRAN** ..... **xvii**
**PEDOMAN TRANSLITERASI** ..... **xviii**
**ABSTRAK** ..... **xx**
**BAB 1 PENDAHULUAN** ..... **1**
A. Latar Belakang Masalah ..... 1
B. Penegasan Istilah ..... 8
1. Model Pembelajaran Umum ..... 8
2. Pembelajaran Berbasis Proyek ..... 9
3. Seni Rupa ..... 10
C. Permasalahan ..... 10
1. Identifikasi Masalah ..... 10
2. Batasan Masalah ..... 11
3. Rumusan Masalah ..... 11
D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian ..... 11
1. Tujuan Penelitian ..... 12
2. Manfaat Penelitian ..... 12
**BAB II KAJIAN TEORI** ..... **14**
A. Landasan Teori ..... 14

1. Model Pembelajaran Berbasis Proyek .....14
2. Hasil Belajar .....22
3. Seni Rupa.....28
B. Penelitian Relevan .....32
C. Kerangka Berfikir .....35
E. Indikator Keberhasilan .....37
1. Indikator Kinerja Guru .....37
2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa.....38
3. Indikator Ketuntasan Belajar .....39
**BAB III METODE PENELITIAN.....41**
A. Jenis Penelitian.....41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....42
C. Subjek dan Objek Penelitian .....42
D. Prosedur Penelitian .....42
E. Teknik Pengumpulan Data .....44
F. Teknik Analisis Data.....47
**BAB IV HASIL PENELITIAN .....52**
A. Deskripsi Data Awal .....52
1. Riwayat Sekolah .....52
2. Visi dan Misi Sekolah.....54
3. *Setting* Ruang Kelas.....54
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa .....55
5. Awal Pembelajaran Prasiklus .....56
B. Deskripsi Persiklus.....58
1. Siklus I.....59
2. Siklus II.....67
C. Pembahasan.....75
**BAB V PENUTUP .....80**
A. Simpulan .....80
B. Saran .....81
**DAFTAR PUSTAKA .....82**

**DOKUMENTASI.....116**
**BIODATA PENULIS .....121**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Ketuntasan Belajar Seni Rupa ..... 40
Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru ..... 45
Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa ..... 46
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Hasil Pengamatan Siswa dan Guru ..... 53
Tabel 3.4 Kategori Penilaian Hasil Belajar ..... 55
Tabel 3.5 Kriteria Skor Nilai ..... 56
Tabel 4.1 Identitas Sekolah ..... 57
Tabel 4.2 Keadaan Guru dan Personil Kependidikan ..... 62
Tabel 4.3 Keadaan Siswa MI Al-Rasyid ..... 63
Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Pada Prasiklus ..... 64
Tabel 4.5 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I ..... 65
Tabel 4.6 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I ..... 65
Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Siklus I ..... 70
Tabel 4.8 Hasil Belajar Prasiklus Terhadap Siklus I ..... 71
Tabel 4.9 Nilai Ketuntasan Dan Tidak Tuntas Pada Siklus I ..... 72
Tabel 4.10 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II ..... 73
Tabel 4.11 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II ..... 73
Tabel 4.12 Hasil Belajar Siswa Siklus II ..... 72
Tabel 4.13 Hasil Belajar Siklus I Terhadap Siklus II ..... 73
Tabel 4.14 Nilai Ketuntasan Dan Tidak Tuntas Pada Siklus II ..... 73

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....37
Gambar 3.1 Bagan Penelitian Tindakan Kelas.....43

## DAFTAR GRAFIK

Grafik I Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Siklus II.....77
Grafik II Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II....78
Grafik III Hasil Belajar Siswa Prasiklus Siklus I dan Siklus II.....79

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar ..... 85
Lampiran 2 Lembar Observasi ..... 116
Lampiran 3 Hasil Penelitian..... 120
Lampiran 4 Surat Izin Riset dan Surat Balasan Izin riset ..... 125

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide to Arabic Transliteration*), INIS Fellow 1992.

### A. Konsonan

| Arab | Latin | Arab | Latin |
|---|---|---|---|
| ا | A | ط | Th |
| ب | B | ظ | Zh |
| ت | Y | ع | ‘ |
| ث | Ts | غ | Gh |
| ج | J | ف | F |
| ح | H | ق | Q |
| خ | Kh | ك | K |
| د | D | ل | L |
| ذ | Dz | م | M |
| ر | R | ن | N |
| ز | Z | و | W |
| س | S | ه | H |
| ش | Sy | ء | ‘ |
| ص | Sh | ي | Y |
| ض | Dl | | |

### B. Vokal, panjang dan diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dlomah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = Â misalnya قال menjadi qâla

Vokal (i) panjang = î misalnya قيل menjadi qîla

Vokal (u) panjang = Ũ misalnya دون menjadi dûna

Khusus untuk bacaan ya' nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan "i", melainkan tetap ditulis dengan "iy" agar dapat menggambarkan ya' nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya' setelah fathah ditulis dengan "aw" dengan "ay". Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = و misalnya قول menjadi qawlun

Diftong (ay) = ي misalnya خير menjadi khayrun

**C. Ta' marbûthah (ة)**

*Ta' marbuthah* ditransliterasikan dengan "t" jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila Ta' marbuthah tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnya للمدرسة الرسالة menjadi *arisalat li al-madrasah*, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang berdiri dari susunan *mudlaf* dan *Mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya الله رحمة في menjadi fi *rahmatillah*.

**D. Kata Sandang dan Lafadh Al-Jalalah**

Kata Sandang dan Lafdh al-Jalâlah Kata Sandang berupa "al" (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan "al" dalam lafadh jalâlah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*), maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

1. Al-Imâm al-Bukhâriy mengatakan...
2. Al-Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan.

Masyâ' Allâh kâna wa mâ lam yasya' lam yakun.

# ABSTRAK

**Riska Wahyuni (2026): Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa Kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar seni rupa siswa kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang, di mana pembelajaran masih berpusat pada guru (konvensional) sehingga siswa cenderung pasif dan kreativitas mereka belum berkembang optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang yang berjumlah 20 orang, dengan teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi.Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan di setiap tahapan. Pada kondisi prasiklus (sebelum tindakan), nilai rata-rata kelas hanya mencapai 65,2 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 35% (hanya 7 siswa yang tuntas). Setelah diterapkan model pembelajaran berbasis proyek pada Siklus I, performa akademis siswa meningkat dengan nilai rata-rata kelas menjadi 70,3 dan persentase ketuntasan klasikal naik menjadi 65% (13 siswa tuntas). Selanjutnya, setelah dilakukan penyempurnaan tindakan pada Siklus II, kualitas aktivitas guru dalam mengelola kelas berhasil mencapai persentase keberhasilan mutlak sebesar 100%. Hal ini berdampak langsung pada melonjaknya hasil belajar siswa, di mana persentase ketuntasan belajar klasikal pada akhir Siklus II sukses menyentuh angka 100% (seluruh 20 siswa berhasil mencapai target ketuntasan). Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran berbasis proyek terbukti secara signifikan mampu meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar seni rupa siswa kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang secara bertahap dan menyeluruh.



**Kata Kunci:** *Project Based Learning*, Hasil Belajar, Seni Rupa, Madrasah Ibtidaiyah.

## ABSTRAK

**Riska Wahyuni (2026): The Execution of the Project-Based Learning Framework to Enhance Visual Arts Academic Performance for Second Grade Pupils at MI (Islamic Elementary School) Al-Rasyid Parit Senapang.**

This study was conducted by the subpar visual arts learning achievements of Grade II pupils at MI Al-Rasyid Parit Senapang, where the teaching approach was predominantly teacher-centered, resulting in student passivity and obstructing the full enhancement of their creativity. The aim of this research was to enhance students' achievements in visual arts by employing the project-based learning framework. The methodology utilised was Classroom Action Research (CAR), executed throughout two cycles. The participants in the research consisted of all 20 Second Grade students at MI (Islamic Elementary School) Al-Rasyid Parit Senapang, utilising observation, assessment, and documentation as methods for data collection. The findings demonstrated a notable enhancement in educational results at every phase. In the pre-intervention phase, the class average score was merely 65.2, with a traditional mastery rate of 35% (only 7 pupils attained mastery). Subsequent to the execution of the project-based learning framework in Cycle I, there was a notable enhancement in student academic performance; the class average elevated to 70.3, and the traditional mastery rate ascended to 65% (13 students attained mastery). Following the enhancement of the intervention in Cycle II, the efficacy of the teacher's classroom management reached a complete success rate of 100%. This resulted in a significant increase in student learning results, culminating in a classical mastery rate of 100% by the conclusion of Cycle II (all 20 students achieved the mastery goal). The findings of this research indicate that the adoption of the project-based learning model markedly improves teacher engagement, student participation, and visual arts educational results for second-grade pupils at MI Al-Rasyid Parit Senapang in a systematic and thorough fashion.



**Keywords: Project-Centric Education, Educational Results,Visual Arts, Islamic Elementary School**

## ملخّص

**ريسكا واهيوني (2026): تطبيق نموذج التعليم القائم على المشروع لترقية نتيجة التعلم في درس الفنون التشكيلية للصف الثاني فى المدرسة الابتدائية "الرشيد" بباريت سينابانغ**

إن خلفية هذا البحث لمنخفض نتيجة تعلم تلاميذ الصف الثاني لأن عملية التعليم مازالت متركزة على المدرس أى التعليم التقليدي وكان التلاميذ غير مشاركة فى عملية التعلم فيتأثر فى أن ابتكاراتهم غير كاملة. يهدف هذا البحث إلى ترقية نتيجة تعلم التلاميذ فى درس الفنون التشكيلية من خلال استخدام نموذج التعليم القائم على المشروع. منهجية البحث المستخدمة بحث إجراءة الفصلالذى يقام بالدورين. وأفراد البحث جميع تلاميذ الصف الثاني حيث أن عددهم عشرون تلميذا. ومن أساليب جمع البيانات ملاحظة واختبار ووثيقة. فنتيجة البحث دلت على وجود ترقية نتيجة تعلم الهامة فى كل دور. وكان معدل نتيجة تعلم التلاميذ قبل القيام بالدور خمسة وستين بشولة إثنين، ومئوية النجاح الكلاسكي المحصول عليه خمسة وثلاثون فى المائة ( نجح سبعة التلاميذ). ثم يترقى معدل نتيجة تعلم التلاميذ فى الدور الأول إلى سبعين بشولة ثلاثة، ومئوية النجاح الكلاسكي المحصول عليه خمسة وستون فى المائة (نجح ثلاثة عشر تلميذا). وفى الدور الثاني يترقى إلى مائة فى المائة (نجح عشرون تلميذا). فاستخلصت الباحثة أن تطبيق نموذج التعليم القائم على المشروع استطاع أن يرقى نشاط المدرس والتلاميذ ونتيجة تعلم التلاميذ فى درس الفنون التشكيلية متدرجا كان أن شاملا.



**الكلمات الرئيسية:** التعليم القائم على المشروع، نتيجة التعلم، الفنون التشكيلية، المدرسة الابتدائية

# BAB 1

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penentu suatu keberhasilan dalam pembangunan nasional, melalui program pendidikan dasar yaitu dengan memberikan pendidikan dasar pada warga Negara Indonesia agar mereka tidak hanya cerdas melainkan memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan yang menyatu dengan kualitas iman dan taqwanya kepada Tuhan Yang Maha Esa dan dapat mengembangkan kepribadiannya yang mandiri untuk hidup bermasyarakat dan bernegara.[1] Pendidikan tentunya juga tidak terlepas dari sebuah pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang dan merupakan sebuah hasil dari adanya praktik yang dilakukan secara langsung dan berulang. Hal ini berkaitan pula dalam pembelajaran padadunia pendidikan, dimana dalam pembelajaran siswa diajarkan secara langsung tentang materi yang sedang dipelajarai melalui praktek bukan hanya teori saja. dalam proses pembelajaran siswa harus mampu untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran.[2]. Proses pembelajaran tidak terlepas dari peran

[1] Umar Sidiq. *Kebijakan Program Wajib Belajar Pendidikan Dasar 9 Tahun di Pondok Pesantren Salafiyah Islamic Centre BINBAZ Yogyakarta* (Ponorogo: CV Nata KArya, 2019),hlm 30.

[2] Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar &Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz

guru sebagai pengelolaan kelas. Hal ini Karena guru merupakan seseorang yang bertanggung jawab atas jalannya pembelajaran. Suasana kelas yang menyenangkan dapat dilihat dari bagaimana guru dapat memberikan metode, startegi, dan model pembelajaran dengan baik kepada siswa.

Pendidikan adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan untuk memberikan bimbingan serta pengarahan terhadap diri jasmani maupun rohani anak menuju kesempurnaan.[3] Di dalam QS. At-Taubah ayat 105 menegaskan pentingnya amal nyata dan kualitas perbuatan dalam kehidupan manusia. QS. At-Taubah ayat 105 memerintahkan manusia untuk bekerja dan menghasilkan karya karena setiap amal akan dinilai oleh Allah SWT. Prinsip ini sejalan dengan model pembelajaran berbasis proyek yang menuntut keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan nyata, terencana, dan berorientasi pada hasil. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek tidak hanya mengembangkan pengetahuan, tetapi juga melatih tanggung jawab, kerja sama, dan keterampilan dalam menghasilkan karya yang bermakna dan berkualitas. [4]

Demikian juga Allah berfirman sebagai pendukung atas penjelasan tersebut dalam surah At-Taubah ayat 105:

وَقُلِ اعْمَلُو افَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَ رَسُولَهُ وَالْمُؤْمِنُو نَ وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عَالِمِ الْغَيْبِ وَ الشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُم بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ

*Artinya : Katakanlah (Nabi Muhammad), "Bekerjalah! Maka, Allah, rasul-Nya dan orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu. Kamu*

Media, 2013), hm.18.

[3] Muftahatus Saadah and Mahmud Arif. "Metode Pendidikan Anak Dalam Surat Az-Zumar Ayat 8-9." *Arfannur Vol 3, no. 2 (2022)*. hlm. 76

[4] Siti Maemunah, "Nilai Kerja dan Produktivitas dalam Al-Qur'an (Telaah QS. At-Taubah Ayat 105)," *Jurnal Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 14, No. 1 (2020), hlm. 33–35.

*akan dikembalikan kepada (Zat) yang mengetahui yang gaib dan yang nyata. Lalu, Dia akan memberitakan kepada kamu apa yang selama ini kamu kerjakan"*

Tafsir Al-Qur'an Al-'Azhim, Juz 10 (Beirut: Dar Al-Fikr), tafsir QS. At-Taubah: 105 (Ibnu Katsir menjelaskan bahwa ayat ini merupakan perintah untuk beramal secara nyata, karena setiap perbuatan manusia akan diawasi dan dinilai oleh Allah SWT).

Guru yang profesional adalah guru yang mampu merencanakan program pembelajaran, melaksanakan dan memimpin proses belajar mengajar menilai kemajuan proses belajar mengajar dan memanfaatkan hasil penilaian kemajuan belajar mengajardan informasi lainnya dalam penyempurnaan proses belajar mengajar.[5] Dengan menerapakan tiga komponen tersebut dalam kegiatan pembelajaran maka dapat berpengaruh terhadap pemahaman materi siswa. Setiap pembelajaran atau jalannya proses pendidikan memiliki tujuan.

Tujuan utama dalam proses pembelajaran adalah memeroleh hasil belajar dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar merupakan komponen yang terakhir dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajara erat kaitannya dengan 3 aspek yaitu aspek kognitif (kemmpuan pemahaman pengetahuan), aspek afektif (kemampuan yang berhubungan dengan sikap) dan aspek psikomotorik (kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan siswa).[6]

---

[5] Umar Sidiq, *Etika & Profesi Keguruan* (Tulungagung: STAIMuhammadiyah Tulungagung, 2018),hlm.10.

[6] Subhayni dan Muhammad Iqbal, *Evaluasi Pengajaran dan Sastra Indonesia* (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2020),hlm.120.

Hasil belajar yang baik didapatkan dari pemahaman siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan sederhana dari adanya pembelajaran adalah dapat memberikan pengetahuan seluas-luasnya kepada siswa dan memberikan keterampilan kepada siswa sehingga setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa yang awalnya belum tahu menjadi tahu dan siswa yang awalnya belum terampil menjadi terampil. Dengan demikian kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara siswa dan guru menjadi proses pembelajaran yang bermakna dan berkualita.[7]

Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa usia sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas, apresiasi seni, serta keterampilan motorik siswa adalah Seni rupa. Pembelajaran seni rupa di kelas II MI seharusnya memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk bereksplorasi, berkreasi, dan mengekspresikan ide melalui kegiatan seni dan prakarya. Namun, berdasarkan hasil pengamatan awal di MI Al-Rasyid Parit Senapang, proses pembelajaran seni rupa masih cenderung berpusat pada guru.

Siswa lebih banyak menerima penjelasan secara verbal dan meniru contoh yang diberikan guru, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Kondisi ini menyebabkan

[7] Nurkholis.Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi.‖ *Jurnal Kependidikan Vol.*1, no. 1 (2013),hlm.24.

kreativitas dan kemandirian siswa belum berkembang secara optimal. Selain itu, pembelajaran seni rupa sering kali dianggap sebagai mata pelajaran pelengkap, sehingga kurang mendapatkan perhatian dalam penerapan model pembelajaran yang inovatif. siswa belum terbiasa bekerja secara kolaboratif, merencanakan suatu karya, serta menyelesaikan tugas berbasis proyek secara mandiri. Akibatnya, hasil belajar seni rupa, baik dari aspek keterampilan maupun sikap, masih belum mencapai hasil yang maksimal.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran berbasis proyek**.** Model pembelajaran berbasis proyek menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam merancang, melaksanakan, dan menghasilkan suatu produk nyata melalui tahapan-tahapan yang sistematis. Melalui model ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, kemampuan bekerja sama, tanggung jawab, serta rasa percaya diri.

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran seni rupa diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang. Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembuatan karya seni atau prakarya, siswa dapat belajar secara aktif, kreatif, dan kontekstual sesuai dengan pengalaman sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi diperoleh dari data nilai ulangan harian siswa

pada mata pelajaran seni rupa masih belum maksimal dan banyak nilai dari siswa belum mencapai KKTP. KKTP ditetapkan oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yangmemiliki karakteristik yang hampir sama. Kriteria ketuntasan digunakan untuk menunjukkan persentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100 (seratus).

Target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai 75. KKTP menjadi acuan guru, siswa, dan orang tua siswa. Oleh karena itu pihak-pihak yang berkepentingan terhadap penilaian di sekolah berhak untuk mengetahuinya. Fungsi dari KKTP ini adalah sebagai acuan guru dalam menilai kopetensi siswa sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran yang diikuti dan juga sebagai acuan bagi siswa dalam menyiapkan diri untuk mengikuti penilaian mata pelajaran. Setiap TP dan ditetapkan KKTP yang harus dicapai dan dikuasai oleh siswa. Siswa diharapkan dapat mempersiapkan dan mengikuti penilaian agar mencapai nilai melebihi KKTP.

Berdasarkan hasil observasi awal (prasiklus) pada pembelajaran seni rupa di kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang, diperoleh data bahwa dari 20 orang siswa, sebanyak 20 siswa atau sekitar 65% belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di bawah 70. Sementara itu, hanya 7 siswa atau sekitar 35% yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas 75. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum

mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Kondisi ini menjadi dasar perlunya penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran seni rupa.

Apabila hal tersebut tidak dapat dicapai, siswa harus mengetahui Tujuan Pembelajaran yang belum tuntas dan perlu perbaikan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKTP pada mata pelajaran seni rupa. Hal ini disebabkan karena dalam kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang mana guru cenderung banyak memberikan penjelasan di depan kelas, sehingga masih sering dijumpai saat kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat sebagian dari siswa yang tidak aktif, ada yang masih ramai sendiri, tidak memperhatikan guru ketika menyampaikan materi. Hal inilah yang menyebabkan siswa kurang aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Melihat kondisi di atas peneliti ingin memberikan solusi alternatif yaitu berupa penerapanmodel pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam kegiatanpembelajaran. Model pembelajaran yang tepat digunakan untuk melibatkan siswa secara aktif ketika jalannya kegiatan pembelajaran adalah pembelajaran berbasis proyek dimana pada model pembelajaran ini secara langsung melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, dapat membuat proyek yang kemudian bisa menghasilkan produk.

Penerapan pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah pembelajaran yang memberikan pengalaman kepada siswa untukdapat memahami lebih dalam tentang pengetahuannya melalui kegiatan pemecahan masalah, yaitu dari kegiatannya membuat proyek yang kemudian menghasilkan produk.

Pembelajaran ini bukan hanya berfokus pada hasilnya saja namun lebih menekankan pada bagaimana siswa berproses dalam penyelesaikan proyek. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dapat membuat siswa memiliki pengalaman belajar yang berkesan dan menyenangkan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Nurfitriyanti bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menumbuhkan sikap belajar siswa yang lebih disiplin dan dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Hal ini merupakan satu hal yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan latar belakang di atas dan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran seni rupa yang inovatif, kontekstual, dan berakar pada budaya lokal.

## B. PENEGASAN ISTILAH

1. Model Pembelajaran Umum

Model pembelajaran secara umum adalah kerangka konseptual atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Model pembelajaran menggambarkan alur kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir, mencakup tujuan pembelajaran, langkah-langkah (sintaks), peran guru dan siswa, serta pengelolaan lingkungan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai acuan bagi guru dalam memilih strategi, metode, teknik, dan media

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi, dan kondisi pembelajaran.[8]

2. Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran berpusat pada siswa yang berlandaskan pada teori konstruktivisme *John Dewey*, yang menekankan pentingnya belajar melalui tindakan nyata (*learning by doing*), serta diperkuat oleh gagasan *William H. Kilpatrick* mengenai pemecahan masalah melalui pengalaman bermakna. Menurut Thomas, model ini berfokus pada pertanyaan atau masalah kompleks yang mendorong siswa melakukan investigasi, mengambil keputusan, dan menghasilkan produk konkret di akhir proses.[9] Pembelajaran ini dilaksanakan secara sistematis melalui enam langkah sintaksis utama, yang dimulai dari penentuan pertanyaan mendasar (*start with the essential question*), mendesain perencanaan proyek (*design a plan for the project*), menyusun jadwal (*create a schedule*), memonitor siswa dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*), menguji hasil (*assess the outcome*), dan diakhiri dengan mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*). Melalui penerapan seluruh tahapan ini, pembelajaran berbasis proyek tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga secara signifikan mampu mengonstruksi

[8] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 51.

[9] John W. Thomas, *A Review of Research on Project-Based Learning* (San Rafael: Autodesk Foundation, 2000), hlm. 3.

keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah dunia nyata.

3. Seni Rupa

Dalam penelitian tindakan kelas ini adalah mata pelajaran yang berfungsi mengembangkan kreativitas, kepekaan estetis, dan keterampilan siswa melalui kegiatan berkarya dan apresiasi seni secara langsung. Pengertian ini sejalan dengan pendapat Depdiknas yang menyatakan bahwa seni rupa bertujuan mengembangkan kemampuan ekspresi, kreasi, dan apresiasi seni siswa. Selanjutnya, Susanto menegaskan bahwa seni rupa berfokus pada pengembangan kreativitas dan keterampilan melalui aktivitas praktik seni, sedangkan Trianto menekankan bahwa pembelajaran seni rupa memberikan pengalaman estetik melalui proses berkarya yang aktif.[10]

## C. PERMASALAHAN

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka peneliti dapat mengemukakan beberapa masalah yang terjadi di kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang :

a. Pembelajaran seni rupa di kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang masih cenderung berpusat pada guru.
b. Partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran seni rupa

[10]Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 183.

masih rendah.

c. Kreativitas siswa dalam menghasilkan karya seni dan prakarya belum berkembang secara optimal.

d. Siswa belum terbiasa bekerja secara kolaboratif dalam menyelesaikan tugas berbasis karya.

e. Hasil belajar seni rupa siswa belum mencapai hasil yang diharapkan.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini dibatasi pada rendahnya hasil belajar siswa kelas II di MI Al-Rasyid Parit Senapang dan dengan cara menggunakan model pembelajaran berbasis proyek guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan hasil belajar seni rupa dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek Siswa di kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang?

## D. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, peneliti mengambil tindakan yang bertujuan untuk pembenahan dan meningkatkan hasil belajar seni rupa kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang, Yaitu dengan Membuat RPP untuk menerapkan model pembelajaran berbasis proyek pada siswa kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang.

Kemudian memberikan pelajaran seni rupa kepada siswa dengan penerapan model pembelajaran seni rupa sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat.

1. Tujuan Penelitian

   Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada siswa di Kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang.

2. Manfaat Penelitian

   Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut :

   a. Manfaat Teoritis

      Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ataupun ilmu dalam dunia pendidikan berupa bagaimana cara mengatasi masalah yang ada di kelas pada saat kegiatan belajar-mengajar berlangsung dan khususnya pada hasil belajar siswa dengan model pembelajaran berbasis proyek sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

      1) Sebagai dasar pengembangan dasar penelitian mata pelajaran seni rupa untuk masa yang akan datang.
      2) Untuk pembuktian sebuah penerapan metode pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran.
      3) Sebagai bentuk pengembangan wawasan dan pengetahuan dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran seni rupa serta bisa menjadi alternatif pemilihan model pembelajaran.

2) Bagi Siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran seni rupa.

3) Bagi Sekolah

Dapat menjadi salah satu alternatif pemilihan model pembelajaran di kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang dalam upaya pengembangan Kurikulum Merdeka.

4) Bagi peneliti, Memberikan pengalaman langsung bagi peneliti sebagai calon guru dalam upaya menerapkan pengetahuannya tentang penerapan model pembelajaran proyek melalui Penelitian Tindak Kelas serta dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa dengan metode yang tepat digunakan untuk permasalahan tersebut.

# BAB II

# KAJIAN TEORI

## A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

a. Pengertiaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media belajarnya.[11] Blumenfed menempatkan pembelajaran berbasis proyek sebagai salah satu pendekatan instruksional komprehensif yang dapat memotivasi anak untuk berpikir tentang apa yang mereka lakukan, tidak hanya fokus pada satu hal saja. Namun juga terfokus pada konsep-konsep dan prinsip utama dari kedisiplinan, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruk belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai, dan realistik.

Berbeda dengan model-model pembelajaran tradisional yang umumnya bercirikan praktik kelas berdurasi pendek, terisolasi, dan aktivitas pembelajaran berpusat pada guru. Sebaiknya, pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas

[11]Putri Dewi Anggraini and Siti Sri Wulandari. "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* vol.9, no. 2 (2021),hlm.292–299.

dengan melibatkan kinerja proyek. Melalui pembelajaran berbasis proyek ini, siswa dapat menggali suatu materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya. Siswa dibiasakan bekerja secara kolaboratif, penilaian dilakukan dengan cara mengukur, memonitor dan menilai semua hasil belajar dan sumber belajar bisa sangat berkembang.

Model pembelajaran berbasis proyek menekankan kegiatan belajar yang relatif berdurasi panjang, membutuhkan kedisiplinan, berpusat pada siswa, dan terintegrasi dengan praktik dan isu-isu dunia nyata.[12] Hal ini dikarenakan model pembelajaran berbasis proyek didesain untuk persoalan kompleks dan berorientasi pada produk. Dalam pendekatan model pembelajaran berbasis proyek siswa mengembangkan suatu proyek baik secara individu maupun kelompok untuk menghasilkan suatu produk.

Thomas menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan memecahkan masalah nyata dan menghasilkan produk sebagai hasil belajar. Model ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan tanggung jawab siswa.[13] Hosnan menjelaskan bahwa

---

[12] Saidun Hutasuhut. "Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek *(Project-Based Learning)* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Pembangunan Pada Jurusan Manajemen Fe Unimed," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis* vol.2, no. 01 (2012),hlm.74

[13] John W. Thomas, *A Review of Research on Project-Based Learning* (California: Autodesk Foundation, 2000), hlm. 3–4.

pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan merasa memiliki tanggung jawab terhadap proyek yang dikerjakan.[14]

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang relevan diterapkan dalam pembelajaran seni rupa karena menekankan proses berkarya, kreativitas, dan pengalaman belajar yang bermakna.

b. Prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek

Prinsip-prinsip yang mendasari pembelajaran berbasis proyek adalah:[23]

1) Pembelajaran berpusat pada siswa yang melibatkan tugas-tugas pada kehidupan nyata untuk memperkaya pembelajaran.
2) Tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan dalam pembelajaran.
3) Penyelidikan atau eksperimen dilakukan secara autentik dan menghasilkan produk nyata yang telah dianalisis dan dikembangkan berdasarkan tema atau topik yang disusun dalam bentuk produk. Produk, laporan atau hasil karya tersebut selanjutnya dikomunikasikan untuk mendapatkan tanggapan dan umpan balik untuk perbaikan proyek berikutnya.
4) Pembelajaran berbasis proyek tidak seperti pada kurikulum

[14] M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 325–326.

tradisional, karena memerlukan suatu strategi sasaran di mana proyek sebagai pusat.

5) Pembelajaran berbasis proyek menekankan *responsebility* dan *answerability* para siswa sendiri dan panutannya.
6) Kegiatan siswa difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya. Aktivitas ini mengintegrasi tugas autentik dan menghasilkan sikap profesional.
7) Menumbuhkan isu yang berujung pada pernyataan dan keinginan siswa untuk mentukan jawaban yang relevan, sehingga dengan demikian telah terjadi proses pembelajaran yang mandiri.
8) Diskusi, presentasi dan evaluasi terhadap para siswa menghasilkan umpan balik yang berharga.
9) Pembelajaran berbasis proyek dikembangkan tidak hanya pada keterampilan pokok dan pengetahuan saja, tetapi juga mempunyai pengaruh besar pada keterampilan.
10) Pembelajaran berbasis proyek sebagai titik pusat, proyek harus disesuaikan dengan pengetahuan siswa.
11) Menjadikan aktifitas siswa yang penting. Blumenfeld mendeskripsikan model Pembelajaran berbasis proyek berpusat pada proses berjangka waktu dan unit pembelajaran bermakna.[15]

c. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek memiliki karakteristik

[15] Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014),hlm. 42–45.

yang dipaparkan oleh beberapa ahli, berikut beberapa uraiannya:

1) Siswa membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
2) Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada siswa.
3) Siswa mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
4) Siswa secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
5) Proses evaluasi dijalankan secara kontinu
6) Siswa secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
7) Produk akhir aktivitas akan dievaluasi.
8) Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.[16]

Sementara itu gagasan *stripling* mengenai karakteristik pembelajaran berbasis proyek menurut Ridwan Abdullah Sani yang efektif adalah:

1) Mengarahkan siswa untuk menginvestigasi ide dan pertanyaan penting.
2) Merupakan proses *inquiry*.
3) Terkait dengan kebutuhan dan minat siswa.
4) Berpusat pada siswa dengan membuat produk dan melakukan

[16] Emira Hayatina Ramadhan and Hindun Hindun. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif," *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya vol.* 2, no. 2 (2023),hlm.43–54.

presentasi secara mandiri.

5) Menggunakan kemampuan berpikir kreatif, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan, dan menghasilkan produk.

6) Terkait dengan permasalahan dan isu dunia nyata yang autentik[25]

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek memiliki kelebihan dan kekurangan seperti tercantum dalam Permendikbud no. 81A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.[17] Beberapa kelebihan pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

1) Meningkatkan motivasi belajar, mendorong kemampuan untuk melakukan pekerjaan penting.
2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
3) Membuat siswa lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah kompleks.
4) Meningkatkan kolaborasi.
5) Mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
6) Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber.
7) Memberikan pengalaman mengorganisasi proyek alokasi waktu dan sumber-sumber lain untuk menyelesaikan tugas.
8) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara

[17] Shinta Puspita Sari, Uus Manzilatusifa, and Sungging Handoko. "Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi* (2019),hlm.119–131.

kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.

9) Melibatkan para siswa untuk belajar mengumpul informasi, mengolah sesuai pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.

Kemudian beberapa Kekurangan model pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

1) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
2) Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
3) Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana instruktur memegang peran utama di kelas.
4) Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
5) Siswa yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan
6) Ada kemungkinan siswa yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
7) Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan siswa tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.[18]

e. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasi Proyek

Langkah-Langkah model pembelajaran berbasis proyek Secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut:[19]

[18]Dian Kartika Santoso, Sri Utami Antariksa, and Sri Utami. "Tinjauan Perubahan Cara Bercocok Tanam Pada Lanskap Agrikultur Di Desa Enclave Taman Nasional Bromo Tengger Semeru, Ngadas, Kabupaten Malang," *Jurnal Arsitektur Lansekap* vol.5, no. 2 (2019), hlm.233.

[19]Muhammad Agus Umar. "Penerapan Pendekatan Saintifik Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) Pada Mata Pelajaran Kimia," *Jambura Journal of Educational Chemistry* 11, no. 2 (2016),hlm.132–138.

1) Penentuan proyek

Pada langkah ini, siswa menentukan tema atau topik proyek berdasarkan tugas proyek yang diberikan oleh guru. siswa diberi kesempatan untuk memilih atau menentukan proyek yang akan dikerjakan baik secara kelompok ataupun mandiri dengan catatan tidak menyimpang dari tugas yang diberikan guru.

2) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek

3) Siswa merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir beserta pengelolaannya. Kegiatan perancang proyek ini berisi aturan main dalam pelaksanaan tugas proyek, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung tugas proyek, pengintegrasian berbagai kemungkinan penyelesaian tugas proyek, dan kerja sama antar anggota kelompok Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek. Siswa dibawah pendampingan guru melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya. Berapa lama proyek itu harus diselesaikan tahap demi tahap.

4) Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru

Langkah ini merupakan pengimplementasian rancangan proyek yang telah dibuat. Aktivitas yang dilakukan dalam kegiatan proyek di antaranya adalah dengan membaca, meneliti, observasi, interview, merekam, berkarya seni, mengunjungi objek proyek, akses internet. Guru bertanggung jawab memonitor aktivitas siswa dalam melakukan tugas project. Pada kegiatan monitoring, guru membuat

rubrik yang akan dapat merekam aktivitas siswa dalam menyelesaikan tugas proyek.

5) Penyusunan laporan dan presentasi atau publikasi hasil proyek

Hasil proyek dalam bentuk produk, baik itu berupa produk karya tulis, karya seni, atau karya teknologi atau prakarya dipresentasikan atau dipublikasikan kepada siswa yang lain dan guru atau masyarakat dalam bentuk pameran produk pembelajaran.

6) Evaluasi proses dan hasil proyek

Guru dan siswa pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek. Proses refleksi pada tugas proyek dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Pada tahap evaluasi, siswa diberi kesempatan mengemukakan pengalamannya selama menyelesaikan tugas proyek yang berkembang dengan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama menyelesaikan tugas proyek Pada tahap ini juga dilakukan umpan balik terhadap proses dan produk yang telah dihasilkan.[20]

**2. Hasil Belajar**

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar merupakan apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari

[20] Rahma Wahyu. "Implementasi Model Project Based Learning (Pjbl) Ditinjau Dari Penerapan Kurikulum 2013," *Jurnal Tecnoscienza* vol.1, no. 1 (2016),hlm. 49–62.

tidak mengerti menjadi mengerti.[21] Menurut Sudijarto hasil belajar merupakan tingkatan pernyataan yang dicapai olehpeserta didik dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dimyati dan Mudjiono menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil interaksi antara tindak belajar siswa dan tindak mengajar guru yang tercermin dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Nana Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam pembelajaran seni rupa, ketiga ranah tersebut saling berkaitan karena siswa tidak hanya dituntut memahami konsep seni, tetapi juga menunjukkan sikap positif dan keterampilan dalam berkarya.[22] Dengan demikian, hasil belajar seni rupa dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam memahami konsep seni rupa, menunjukkan sikap positif selama pembelajaran, serta menghasilkan karya seni sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Karenanya, hasil belajar siswa mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, kalau dilihat pengertian lebih luas mencakup aspek

[21] Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar,(Jakarta: Bumu Aksara 2007),*hlm.30.

[22] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 22–23.

kognitif, afektif, dan psikomotorik.[23] Hasil belajar dapat diartikan sejauh mana daya serap atau kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru didalam kelas.

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dan hasil belajar itu biasanya dinyatakandalam bentuk guru dan siswa yang ditunjukkan dengan nilai dan tes yang diberikan oleh guru. Dimana pada penelitian ini lebih bersifat pada pengukuran ranah kognitif, karena berkenaan dengan hasil belajar intelektual antara lain, pengetahuan, ingatan, pemahaman dan aplikasi. Hal ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi yang telah diberikan.

1) Ciri-ciri Perubahan Hasil Belajar Siswa

Menurut Ahmadi dan Suriyono dalam Khodijah suatu proses perubahan baru dapat dikatakan sebagai hasil belajar jika memiliki ciri-ciri. Berikut ini ciri- ciri perubahan tingkah laku:

a) Perubahan terjadi secara sadar
b) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional.
c) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
d) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
e) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah.

[23] Nana Sudjana. *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm 3.

f) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.[24]

2) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain faktor yang terdapat dalam diri siswa, dan faktor yang ada diluar diri siswa. Faktor internal berasal dari dalam diri anak bersifat biologis, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang sifatnya dari luar diri siswa.[25]

a) Faktor Internal

(1) Keadaan Tonus Jasmani

Keadaan tonus jasmani pada umumnya sangat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu.

(2) Keadaan Fungsi Jasmani

Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula.

b) Faktor External

(1) Lingkungan Sosial Masyarakat

[24]Nyanyu Khodijah. *Psikologi Pendidikan*,(Palembang:Grafika Telindo Press,2011), hlm.57

[25]Slameto. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 2, 2010, hlm. 54–60.

Lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

(2) Lingkungan Sosial Keluarga

Lingkungan ini sangat memengaruhi kegiatan belajar. keterangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluar pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa.

(3) Lingkungan Sosial Sekolah

Seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah, maka para pendidik, orang tua dan guru perlu memperhatikan dan memahami bakat yang dimiliki oleh anaknya atau siswa, antara lain dengan mendukung, ikut serta dalam mengembangkannya, dan tidak memaksa anak untuk memilih jurusan yang tidak sesuai dengan bakatnya.

Hasil belajar dalam penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui sudah tercapai atau tidaknya setiap indikator yang telah ditetapkan. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa di pengaruhi oleh dua fakor yaitu dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa berupa kemampuan yang dimiliki siswa. Sedangkan faktor dari luar diri siswa berupa tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

b. Hasil Belajar Kognitif

Ranah kognitif merupakan dasar penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh siswa. Penguasaan ranah kognitif siswa, meliputi perilaku siswa yang ditunjukkan melalui aspek intelektual, seperti pengetahuan serta keterampilan berpikir. Pengetahuan serta keterampilan siswa, dapat diketahui dari berkembangnya teori-teori yang dimiliki oleh siswa, serta memori berpikir siswa yang dapat menyimpan hal-hal baru yang diterimanya. Misalnya, siswa baru belajar mengenai definisi dari drama, teater, serta tata panggung. Pada umumnya, siswa yang ranah kognitifnya kuat, dapat menghafal serta memahami definisi yang baru diketahuinya. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengingat teori yang baru

didapatnya, sangat kuat. 26 Bloom mengemukakan aspek kognitif terdiri dari enam kategori yaitu:

1) Pengetahuan dan ingatan, dalam hal ini siswa dituntut untuk dapat mengetahui dan mengenali adanya konsep, fakta atau istilah-istilah lain.
2) Pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta konsep.
3) Aplikasi dan penerapan, merupakan kemampuan menyelekasi atau memiliki konsep, hukum, dalil, gagasan dan cara secara tepat untuk diterapkan dalam situasi yang baru.
4) Analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis suatu hubungan atau situasi yang komplek atau konsep-konsep datar.
5) Sintesis, merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
6) Evaluasi, merupakan kemampuan siswa mengevaluasi suatu keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan suatu kriteria tertentu.

Dengan demikian, proses belajar yang dialami siswa merealisasikan perubahan-perubahan atau hasil belajar dalam bidang pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

3. Seni Rupa

a. Pengertian Seni Rupa

[26] Ina Magdalena dkk. "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan*"*. *Edukasi dan Sains*. Vol. 2 No. 1, 2020,hlm 137.

Seni rupa merupakan cabang seni yang mengekspresikan ide, gagasan, dan perasaan manusia melalui media visual yang dapat dilihat dan diraba. Seni rupa menekankan pada unsur garis, warna, bentuk, dan tekstur yang diwujudkan dalam karya dua dimensi maupun tiga dimensi. Dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah, seni rupa berfungsi sebagai sarana pengembangan kreativitas, kepekaan estetis, serta keterampilan motorik halus siswa melalui kegiatan menggambar, mewarnai, dan membuat karya dari berbagai bahan sederhana. Pembelajaran seni rupa di kelas rendah dilaksanakan dengan pendekatan belajar sambil melakukan *(learning by doing)*, sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung dalam berkarya dan mengekspresikan diri.[27]

1) Manfaat Pembelajaran Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh. Adapun manfaat pembelajaran seni rupa adalah sebagai berikut:

2) Mengembangkan Kreativitas Siswa

Pembelajaran seni rupa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menuangkan ide, imajinasi, dan gagasan secara bebas melalui kegiatan berkarya seni dan prakarya. Hal ini dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif dan inovatif siswa.

[27] Soedarso Sp., *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern* (Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2000), hlm. 3.

3) Meningkatkan Keterampilan Motorik

Melalui kegiatan menggambar, mewarnai, memotong, menempel, dan membuat karya, pembelajaran seni rupa dapat melatih keterampilan motorik halus dan motorik kasar siswa, khususnya pada jenjang kelas rendah.

4) Menumbuhkan Kepekaan Estetis

Pembelajaran seni rupa membantu siswa mengenal keindahan, warna, bentuk, irama, dan gerak, sehingga menumbuhkan rasa estetika dan kemampuan mengapresiasi karya seni.

5) Membentuk Sikap dan Karakter Positif

Melalui pembelajaran seni rupa, siswa dilatih untuk bersikap disiplin, bertanggung jawab, percaya diri, sabar, serta menghargai karya sendiri dan karya orang lain.

6) Meningkatkan Kemampuan Sosial

Pembelajaran seni rupa yang dilaksanakan secara berkelompok dapat melatih siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling menghargai dalam proses berkarya.

7) Memberikan Pengalaman Belajar yang Menyenangkan

Pembelajaran seni rupa bersifat praktik dan kontekstual sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, dan bermakna bagi siswa.

8) Mendukung Perkembangan siswa secara Holistik

Pembelajaran seni rupa tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik, sehingga mendukung perkembangan siswa secara utuh.[28]

b. Karakteristik Pembelajaran Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dengan mata pelajaran lain. Adapun karakteristik pembelajaran seni rupa adalah sebagai berikut:

1) Berorientasi pada proses berkarya Pembelajaran seni rupa lebih menekankan pada proses siswa dalam berkarya dibandingkan hasil akhir. Siswa diberi kesempatan untuk mencoba, bereksplorasi, dan mengekspresikan ide secara bebas.
2) Menekankan aktivitas praktik langsung pembelajaran seni rupa dilaksanakan melalui kegiatan praktik seperti menggambar, mewarnai, membuat karya prakarya, menyanyi, dan bergerak. siswa belajar dengan cara melakukan *(learning by doing).*
3) Mengembangkan Kreativitas dan Imajinasi

   Pembelajaran seni rupa memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir divergen dalam menghasilkan karya seni.
4) Menggunakan Media dan Bahan yang Konkret Pembelajaran seni rupa memanfaatkan berbagai media dan bahan nyata, baik bahan alam maupun bahan buatan, sehingga sesuai dengan karakteristik

[28]Suryani, E. "Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dalam Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 1, 2019, hlm. 40–48.

peserta didik kelas rendah yang berada pada tahap operasional konkret.

5) Bersifat Menyenangkan dan Kontekstual Kegiatan seni rupa dirancang dalam suasana belajar yang menyenangkan dan dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari siswa agar pembelajaran lebih bermakna.
6) Menumbuhkan Sikap Apresiatif dan Percaya Diri siswa dilatih untuk menghargai karya sendiri dan karya orang lain, serta menumbuhkan rasa percaya diri melalui kegiatan presentasi dan pameran karya.
7) Mengembangkan Kerja Sama dan Interaksi Sosial Pembelajaran seni rupa sering dilakukan secara berkelompok sehingga melatih siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling menghargai.
8) Penilaian Bersifat Autentik

   Penilaian dalam pembelajaran seni rupa tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga proses berkarya, sikap, dan keterampilan siswa selama kegiatan pembelajaran.[29]

**B. Penelitian Relevan**

1. Penelitian oleh Rahmawati menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP di sekolah dasar.[30] Hasil penelitian Rahmawati

[29] Lestari, N. "Pemanfaatan Media Konkret dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas Rendah," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol. 8, No. 1, 2021, hlm. 66–74.

[30] Rahmawati, "Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 10,

menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran SBdP di sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan model tersebut. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, mampu menuangkan ide secara kreatif dalam pembuatan karya, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat mengerjakan proyek. Dengan demikian, model Project Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP.

2. Penelitian Fauzi membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan keaktifan, keterampilan motorik, dan hasil belajar siswa kelas rendah.[31] Hasil penelitian Fauzi membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih terlibat dalam kegiatan diskusi, kerja kelompok, dan penyelesaian tugas proyek. Selain itu, keterampilan motorik siswa kelas rendah juga mengalami peningkatan karena mereka secara langsung melakukan berbagai aktivitas praktik dalam pembuatan proyek. Peningkatan tersebut juga berdampak pada hasil belajar siswa yang menunjukkan perbaikan yang signifikan dibandingkan sebelum penerapan model pembelajaran berbasis proyek.

---

No. 2 (2019), hlm. 145–147.

[31] Fauzi, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 8, No. 1 (2020), hlm. 55–58.

3. Penelitian Aini (2021) menyimpulkan bahwa penerapan Project Based Learning dalam pembelajaran seni Madrasah Ibtidaiyah dapat meningkatkan aktivitas belajar, rasa percaya diri, serta kualitas hasil karya siswa.[32] Berdasarkan hasil penelitian Aini (2021), penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran seni di Madrasah Ibtidaiyah mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, lebih percaya diri dalam menampilkan hasil karyanya, serta lebih aktif dalam setiap tahap pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, kualitas hasil karya siswa juga mengalami peningkatan, baik dari segi kreativitas, kerapian, maupun kesesuaian dengan tema yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa model Project Based Learning efektif dalam meningkatkan proses dan hasil pembelajaran seni di Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus subjek, lokasi penelitian, dan konteks kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang.

Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Peneliti. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki beberapa persamaan dengan penelitian terdahulu, yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, meneliti mata pelajaran seni rupa atau

[32] Aini, "Penerapan Project Based Learning dalam Pembelajaran Seni untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Karya Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 6, No. 2 (2021), hlm. 98–101.

pembelajaran seni, serta menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya perbaikan pembelajaran.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada subjek, lokasi, dan fokus penelitian. Penelitian terdahulu dilakukan pada siswa SD atau MI dengan jenjang kelas yang beragam, sedangkan penelitian ini secara khusus difokuskan pada siswa kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang yang memiliki karakteristik belajar konkret dan membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menekankan pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada perbaikan proses pembelajaran seni rupa, seperti keaktifan, kerja sama, dan kreativitas siswa selama penerapan model pembelajaran berbasis proyek.

Dengan adanya perbedaan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan *(novelty)* dalam konteks penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran seni rupa di kelas rendah Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa serta menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif di kelas rendah.

## C. Kerangka Berfikir

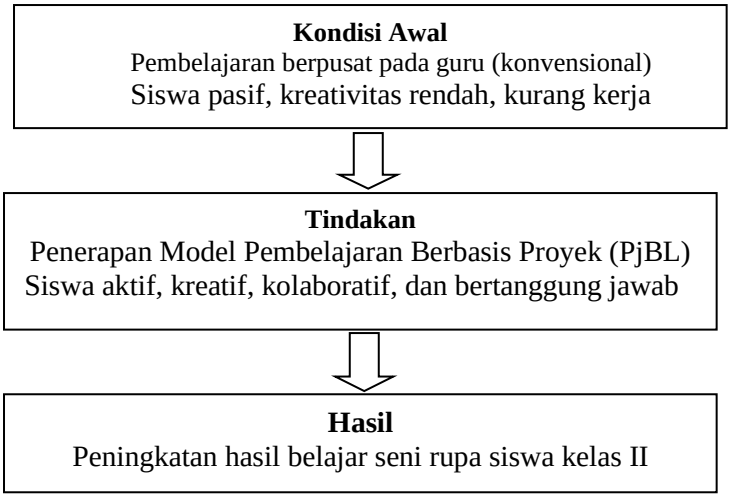
Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun berdasarkan permasalahan nyata yang ditemukan pada pembelajaran seni rupa kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran seni rupa masih didominasi oleh model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak menjelaskan dan memberi contoh, sementara

siswa hanya meniru tanpa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan berkreasi secara mandiri.

Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif siswa, kurang berkembangnya kreativitas, serta lemahnya kerja sama dan tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran. Dampak dari kondisi ini terlihat pada hasil belajar seni rupa siswa yang masih rendah, ditandai dengan banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Model pembelajaran berbasis proyek dipandang tepat karena menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian proyek seni rupa.

Melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek, siswa dilibatkan secara langsung dalam proses berkarya seni rupa, bekerja sama dalam kelompok, mengembangkan kreativitas, serta bertanggung jawab terhadap hasil proyek yang dihasilkan. Penerapan model ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar seni rupa siswa kelas II MI Al-Rasyid Parit Senapang. Kerangka berfikir penelitian pengembangan ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:




**Gambar: 2.1**
**Kerangka Berfikir**

## E. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja Guru

Kinerja guru dalam pembelajaran dinyatakan berhasil apabila guru mampu melaksanakan pembelajaran secara efektif sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Sanjaya**,** kinerja guru dalam pembelajaran ditunjukkan melalui kemampuan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Mulyasa menyatakan bahwa guru yang profesional mampu mengelola kelas, menggunakan model pembelajaran yang tepat, serta melakukan penilaian secara objektif.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, indikator kinerja guru dalam penelitian ini adalah:

a. Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan RPP.

b. Guru menerapkan model pembelajaran berbasis proyek secara sistematis.
c. Guru mampu mengelola kelas dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
d. Guru memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa selama proses pembelajaran.
e. Guru menggunakan media dan bahan pembelajaran yang sesuai dengan materi seni rupa.Guru melakukan penilaian proses dan hasil belajar secara objektif.

Kinerja guru dikatakan berhasil apabila mencapai 80% berdasarkan lembar observasi kinerja guru.

2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa merupakan keterlibatan fisik dan mental siswa selama proses pembelajaran. Menurut Sudjana, aktivitas belajar siswa ditandai dengan keterlibatan siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan melakukan kegiatan belajar. Hamalik menegaskan bahwa belajar yang efektif ditandai dengan keaktifan siswa secara jasmani dan rohani.[33]

Berdasarkan pendapat tersebut, indikator aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini adalah:[34]

a. Siswa aktif mengikuti setiap tahap pembelajaran berbasis proyek.
b. Siswa terlibat dalam diskusi dan kerja kelompok.

[33] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 61.
[34] *Ibid.*,172

c. Siswa menunjukkan sikap antusias dan percaya diri dalam berkarya.

d. Siswa mampu bekerja sama dan bertanggung jawab dalam kelompok.

e. Siswa berani mempresentasikan hasil karya.

f. Siswa menunjukkan kreativitas selama proses pembelajaran.

Aktivitas belajar siswa dikatakan berhasil apabila persentase keaktifan mencapai ≥ 80% berdasarkan hasil observasi.

3. Indikator Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar menunjukkan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa. Menurut Bloom dalam teori ketuntasan belajar, pembelajaran dikatakan berhasil apabila sebagian besar siswa mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Sudjana menyatakan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal tercapai apabila minimal 75–80% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan pendapat tersebut, indikator ketuntasan belajar dalam penelitian ini adalah:

a. Siswa memperoleh nilai hasil belajar seni rupa ≥ KKM**.**

b. Ketuntasan belajar secara klasikal mencapai ≥ 80% dari jumlah siswa. Terjadi peningkatan rata-rata nilai hasil belajar SBdP dari siklus ke siklus.

c. Hasil karya siswa menunjukkan peningkatan kualitas berdasarkan rubrik penilaian keterampilan.

**Tabel : 2.1**
**Indikator Ketuntasan Belajar Seni Rupa**

| No | Aspek Ketuntasan | Indikator | Kriteria Keberhasilan |
|---|---|---|---|
| 1 | Ketuntasan Individu | Siswa memperoleh nilai hasil belajar seni rupa sesuai standar | Nilai ≥ KKM |
| 2 | Ketuntasan Klasikal | Jumlah siswa yang mencapai KKM | ≥ 80% dari jumlah Siswa |
| 3 | Peningkatan Nilai | Terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar seni rupa | Nilai rata-rata meningkat dari siklus sebelumnya |
| 4 | Aspek Pengetahuan | Siswa memahami konsep dasar seni rupa yang dipelajari | Skor pengetahuan ≥ KKM |
| 5 | Aspek Keterampilan | Siswa mampu menghasilkan karya seni/prakarya sesuai kriteria | Skor keterampilan ≥ KKM |
| 6 | Aspek Sikap | Siswa menunjukkan sikap positif selama pembelajaran seni rupa | Minimal kategori “Baik” |