

Peningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Membuat Stempel Dari Kentang Dan Ketela Menggunakan Model Project Based Learning Di Kelas IV SDN 01 Koto Tuo Kabupaten Lima Puluh Kota

Tiara Emilia¹, Mansurdin²

¹²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
Email: tiaraemilia03@gmail.com, mansurdin@fip.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran seni rupa materi membuat stempel dari kentang dan ketela (Seni Grafis). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran seni rupa materi membuat stempel dari kentang dan ketela menggunakan model Project Based Learning di kelas IV SDN 01 Koto Tuo Kabupaten Lima Puluh Kota. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan mengikuti prosedur penelitian yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik yang jumlah 27 orang. Sumber data dalam penelitian ini yaitu penilaian observasi, penilaian tes dan non tes. Hasil penelitian : penilaian pada modul ajar siklus 1 diperoleh 80,3% (B) dan meningkat pada siklus II dengan 94,4% (A). pada pelaksanaan pembelajaran, aspek guru pada siklus I diperoleh 81,2% (A) dan meningkat pada siklus II 95% (A). penilaian aspek peserta didik pada siklus I memperoleh 81,2% (A) dan meningkat pada siklus II 95% (A). Penilaian hasil belajar aspek sikap pada siklus I diperoleh 82 (B) dan pada siklus II 89% (B). Hasil belajar pada aspek pengetahuan 77 (C) meningkat pada siklus II memperoleh 87 (B). Hasil belajar aspek keterampilan pada siklus I diperoleh 80,5 (C) mengalami peningkatan pada siklus II 89 (B). Disimpulkan bahwa model Project Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran seni rupa membuat stempel dari kentang dan ketela di Sekolah Dasar.

Kata Kunci : *Hasil Belajar, Seni Rupa, Seni Grafis, Project Based Learning*

Abstract

This study was motivated by the low learning outcomes of students in learning fine arts material to make stamps from potatoes and cassava (Graphic Arts). The purpose of this study was to describe the improvement of student learning outcomes in learning fine arts material to make stamps from potatoes and cassava using the *Project Based*

Learning model in class IV SDN 01 Koto Tuo, Limapuluh Kota Regency. The type of research is Classroom Action Research (PTK) with a quantitative qualitative fan approach. The implementation of this research was carried out in 2 cycles by following research procedures consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects in this study were teachers and students who totaled 27 people. The data sources in this study are observation assessment, test and non-test assessment. Research results: assessment of the teaching module in cycle 1 obtained 80.3% (B) and increased in cycle II with 94.4% (A). in the implementation of learning, the teacher aspect in cycle I obtained 81.2% (A) and increased in cycle II 95% (A). assessment of the aspects of students in cycle I obtained 81, 2% (A) and increased in cycle II 95% (A). Assessment of learning outcomes in the aspect of attitude in cycle I obtained 82 (B) and in cycle II 89% (B). Learning outcomes in the knowledge aspect 77 (C) increased in cycle II obtained 87 (B). Learning outcomes in the skills aspect in cycle I obtained 80.5 (C) increased in cycle II 89 (B). It is concluded that the *Project Based Learning* model can improve student learning outcomes in learning fine arts to make stamps from potatoes and cassava in elementary schools.

Keywords: Learning Outcomes, Fine Arts, Graphic Arts, *Project Based Learning*

PENDAHULUAN

Pada tahun 2022 departemen pendidikan dalam kurikulum terbaru Indonesia yang dinamakan dengan Kurikulum merdeka, kurikulum ini merupakan pembaruan dan penyempurnaan dari kurikulum 2013. Kurikulum merdeka memiliki konsep dengan tujuan untuk memberdayakan peserta didik dengan memberikan kebebasan dalam proses pembelajaran merdeka. Dalam kurikulum merdeka, peserta didik diberikan kebebasan dalam memilih mata pelajaran yang diminati, mengatur jadwal belajar, dan menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik (Suryani, N., Muspawi, M., & Aprillitzaivayarti, 2023). Selain itu, peserta didik juga diberikan fleksibilitas dalam menentukan tingkat kesulitan dan kecepatan pembelajaran yang mereka inginkan.

Menurut Mainasni, Y, dan Masniladevi (2024) kurikulum merdeka berfokus dalam mengasah minat dan bakat peserta didik. Kurikulum Merdeka erat kaitannya dengan Merdeka Belajar dimana dalam kurikulum ini mendorong peserta didik dalam mengembangkan keterampilan non-akademik, seperti keterampilan sosial, berfikir kritis, kreativitas dan kolaborasi. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Prameswari (2020 : 78) bawasannya,

Melalui merdeka belajar peserta didik akan diasah untuk memiliki kemampuan berupa *communication*, *creativity*, *collaboration*, dan *critical thinking*. Dengan kompetensi ini, anak tidak hanya sekadar menjadi penghafal pelajaran saja, namun akan mampu menciptakan dan melakukan inovasi dalam berbagai bidang, memiliki karakter yang baik dan keterampilan sosial yang positif.

Pembelajaran seni rupa dalam kurikulum merdeka memiliki tujuan berupa mengembangkan aspek kreativitas, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik

dengan melalui berbagai pelatihan, pengalaman kreasi, apresiasi seni, memberikan ruang untuk realisasi diri, serta mengasah gagasan multikultural (Lubis, 2022). Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar guru perlu mengetahui dan memahami tata cara dasar sederhana dalam menciptakan seni rupa, karena guru secara langsung membimbing siswa sekolah dasar untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam pembuatan karya seni rupa. Jadi, guru atau pendidik harus benar-benar memahami teknologi, media, bahan, alat, dan proses untuk membuat suatu visualisasi karya seni.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilaksanakan oleh penulis ke beberapa Sekolah Dasar yang terdapat di gugus kenagarian Koto Tuo, yang bertempat di Kecamatan Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat. Pada tanggal 25- 27 Januari 2024 penulis memutuskan melakukan observasi di SD N 01 Koto Tuo, Kabupaten Limapuluh Kota sekaligus menetapkan SD tersebut sebagai tempat penelitian, Adapun hasil observasi yang penulis temukan dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum merdeka terutama dalam pembelajaran seni rupa, baik dari perencanaan atau modul ajar, kendala yang dirasakan oleh guru, serta permasalahan dari peserta didik.

Yang pertama, dari segi perencanaan atau modul ajar setelah dilaksanakan wawancara dengan walikelas, guru bersangkutan menyatakan bahwasannya belum memiliki modul ajar khusus untuk pembelajaran seni rupa. Dalam praktek mengajar seni rupa, guru mengatakan beliau mengikuti pembelajaran dengan menyesuaikan materi dengan buku dan LKS yang cocok dengan (Capaian Pembelajaran) CP terbaru.

Kedua, kendala yang dirasakan oleh walikelas selama mengajar pembelajaran seni rupa. Dari hasil wawancara penulis menemukan beberapa kendala guru yang diantaranya : 1) Guru merasa kesulitan dalam mengajarkan beberapa materi yang terdapat dalam pembelajaran seni rupa, dikarenakan guru kelas beranggapan bawasannya pembelajaran seni rupa lebih baik diajarkan oleh guru yang ahli dibidang tersebut. Sehingga mengakibatkan walikelas merasa kurang maksimalnya materi yang di transfer ke peserta didik dikarenakan keterbatasan ilmu di pembelajaran seni rupa, 2) tidak semua keterampilan yang ada dipembelajaran seni rupa yang mampu diajarkan atau dipraktekkan oleh guru, keahlian guru yang mengajar. Sama halnya dengan siswa, tidak semua guru mampu atau memiliki bakat dan minat dibidang pembelajaran seni rupa.

Ketiga, dari segi peserta didik penulis menemukan permasalahan yaitu: 1) peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, dikarenakan proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*), 2) pada saat melakukan percobaan membuat karya seni rupa, peserta didik kerap kurang percaya diri dan kesulitan dalam mengembangkan ide-idenya sekaligus imajinasinya, sehingga hanya bepatokan pada contoh yang ada di dalam buku, karya teman, meminta bantuan dari guru atau wali kelasnya, lalu adapun siswa yang pesimis dengan kemampuannya, 3) pembelajaran seni rupa masih diajarkan dengan metode ceramah, dank urang bervariasinya metode pembelajaran yang di terapkan, sehingga menyebabkan peserta didik bosan, 4) terdapat beberapa peserta didik yang malas mengerjakan karya dalam proses pembelajaran seni rupa, disebabkan karena

kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam mencoba membuat karya seni rupa sehingga anak enggan mengerjakan tugas dan lebih memilih bermain dan mengaggu teman yang sedang membuat karya.

Setelah teridentifikasinya pemasalahan yang telah penulis jabarkan, maka peserta didik SD N 01 Koto Tuo membutuhkan sebuah perbaikan dengan melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran yang bersifat inovasi dan aktif selama proses pembelajaran, salah satu model yang mampu mencakup hal tersebut adalah model pembelajaran *Project Based Learning*. Dimana menurut Fitri et al (2022) model pembelajaran ini dapat memberikan pengalan kepada peserta didik dalam mengerjakan project dengan cara berpartisipasi aktif, sehingga tiadak ada lagi peserta didik yang hanya diam di tempat duduknya dengan mendengarkan gurunya.

Oleh karena itu penulis berharap pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat membantu proses pembelajaran seni rupa untuk siswa Kelas IV SDN 01 Koto Tuo nantinya, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menuangkakan idenya dalam membuat karya seni rupa. Peserta didik cenderung mempraktekkan secara langsung pelajaran seni rupa yang telah diperoleh dikelas, untuk dapat diaplikasikan dalam kehidupannya sehari-hari dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, Model *Project Based Learning* (PjBL) sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik dalam menciptakan karya seni rupa peserta didik di sekolah dasar dalam bentuk non-tes.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka akan di lakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Membuat Stempel dari Kentang dan Ketela Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Di kelas IV SD N 01 Koto Tuo Kabupaten Lima Puluh Kota”

METODE

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif fan kuantitatif. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan mengikuti prosedur penelitian yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik yang jumlah 27 orang. Sumber data dalam penelitian ini yaitu penilaian observasi, penilaian tes dan non tes. Sumber data dari penelitian ini diperoleh dari proses pelaksanaan pembelajaran pada pembelajaran seni rupa materi membuat stempel dari kentang dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang meliputi perencanaan, pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan aktivitas guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar, dan evaluasi pembelajaran. Adapun tahapan – tahapan dalam siklus penelitian tindakan kelas ini diantaranya diuraikan sebagai berikut :

- a. Tahap Perencanaan (*Planning*)
- b. Pelaksanaan (*Action*)
- c. Tahap Pengamatan (*Observing*)
- d. Refleksi (*reflecting*)

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu lembar pengamatan dan lembar soal. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan model analisis kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan diatas, berikut ini akan dipaparkan pembahasan menggunakan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajaran peserta didik dalam pembelajaran Seni Rupa kelas IV SDN 01 Koto Tuo Kabupaten Limapuluh Kota, materi membuat stempel dari kentang dan ketela (seni grafis). Penelitian terdidri atas 2 siklus yaitu siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan siklus II yang dilaksanakan 1 kali pertemuan. Pembahasan hasil penelitian akan di uraikan sebagai berikut:

Siklus 1

Pembahasan hasil siklus 1 meliputi: a) Modul Ajar Pembelajaran seni rupa model Project based learning, b) pelaksanaan pembelajaran seni rupa model project based learning (aspek guru dan peserta didik) dan c) hasil belajar peserta didik pembelajaran seni rupa menggunakan model project based learning. Pembahasan hasil penelitian pada siklus I di sajikan sebagai berikut:

Modul Ajar Pembelajaran Seni Rupa Menggunakan Model *Preject Based Learning* Materi Membueat Stempel dari Kentang dan Ketela (Seni Grafis) Siklus I

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh 2 observer yaitu guru kelas IV dan teman sejawatnya, terdapat pemerolehan nilai dari hasil pengamatan siklus I pertemuan I dan II dengan diperoleh presentase 75% dengan kualifikasi baik (B) untuk Pertemuan I dan 85,7% dengan kualifikasi baik (B) untuk pertemuan II, maka diperoleh presentase total untuk siklus I yaitu 80,3% dengan kualifikasi baik (B). adapun penjabaran kekurangan – kekurangan yang muncul pada modul ajar pada siklus 1, yaitu:

Dari penjabaran diatas maka modul ajar yang dirancang oleh peneliti pada siklus I masih memiliki kekurangan dan akan di perbaiki pada siklus berikutnya

Pelaksanaan Pembelajaran Seni rupa Materi Membuat Stempel dari Kentang dan Ketela (Seni Grafis) menggunakan Model Project Based Learning di Kelas IV SDN 01 Koto Tuo Kabupaten 50 Kota.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan 1 dan 2 sudah sesuai dengan yang direncanakan dalam modul ajar. Namun masih ada beberapa kegiatan yang belum terlaksana sepenuhnya.

Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah- langkah model *Project Based Learning* yang terdiri dari 6 tahapan. Menurut Permatasari (2023) tahapan- tahapan dalam model PjBL terdiri dari: 1) diawali dengan pertanyaan mendasar, 2) mendesain rancangan proyek, 3) menyusun jadwal, 4) memonitoringme peserta didik dan memantau perkembangan proyek, 5) menilai hasil, dan 6) mengevaluasi pengalaman.

Maka pada siklus 1 dari hasil analisis pengamatan pada aspek guru dan aspek peserta didik. Pada siklus I pertemuan I pengamatan aspek guru memperoleh nilai

75% dengan kualifikasi baik (B) dan pada siklus I pertemuan II penilaian proses pada aspek guru dan diperoleh nilai dengan 87,4 % dengan kualifikasi sangat baik (A), jadi rata- rata yang di peroleh pada siklus 1 pada aspek guru adalah 81,2 % dengan kualifikasi sangat baik (A). lalu pada aspek peserta didik pada pertemuan pertama diperoleh nilai dengan 75% dengan kualifikasi baik (B), lalu pada pertemuan II diperoleh nilai 87,4% dengan kualifikasi sangat baik (A. maka diperoleh rata- rata nilai pengamatan proses pada aspek peserta didik adalah 81,2 % dengan kualifikasi sangat baik (A)

Hasil Belajar Pembelajaran Seni rupa Materi Membuat Stempel dari Kentang dan Ketela (Seni Grafis) menggunakan Model Project Based Learning di Kelas IV SDN 01 Koto Tuo Kabupaten 50 Kota.

Berdasarkan hasil belajar siswa yang telah dianalisis pada siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2, menunjukkan bahwa belum semua siswa yang memperoleh hasil yang baik. Dilihat dari hasil pembelajaran terdapat nilai peserta didik yang masih dibawah KKTP yang telah ditetapkan yaitu 75. Menurut Sukma, (2023) hasil belajar merupakan nilai/ hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah dilaksanakannya proses pembelajaran. Hasil belajar yang diamati terdiri dari 3 jenis yaitu, hasil belajar kognitif (Pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (Keterampilan).

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisa data yang diperoleh pada siklus I, maka dalam pelaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki pada proses pembelajaran di siklus II nantinya. Penerapan model pembelajaran project based learning pada proses pembelajaran di kelas IV SDN 01 Koto Tuo Kabupaten Limapuluh Kota belum terlaksana sesuai yang diharapkan, maka peneliti melanjutkan tindakan pada siklus II dengan memperhatikan dan memperbaiki kekurangan pada siklus I agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik sesuai yang diharapkan.

Siklus II

Pembahasan hasil siklus II meliputi: a) Modul Ajar Pembelajaran seni rupa model *Project based learning*, b) pelaksanaan pembelajaran seni rupa model project based learning (aspek guru dan peserta didik) dan c) hasil belajar peserta didik pembelajaran seni rupa menggunakan model *project based learning*. Pembahasan hasil penelitian pada siklus I di sajikan sebagai berikut:

Modul Ajar Pembelajaran Seni Rupa Menggunakan Model *Project Based Learning* Materi Membuat Stempel dari Kentang dan Ketela (Seni Grafis) Siklus II

Pada siklus II modul ajar yang dirancang telah dilaksanakan dengan baik untuk meningkatkan pembelajaran yang maksimal sesuai dengan komponen-komponen yang terdapat dalam modul ajar secara lengkap sesuai dengan pendapat buku panduan Kurikulum Merdeka tahun 2022, komponen-komponen modul ajar tersebut meliputi: 1) identitas modul, 2) kompetensi awal, 3) tujuan pembelajaran, 4) sarana dan prasarana 5) model pembelajaran, 6) kegiatan pembelajaran, 7) refleksi 8) asesmen atau penilaian dan 9) lampiran.

Berdasarkan pemaparan data diatas, dapat disimpulkan bawasanya perencanaan pembelajaran Seni Rupa menggunakan model project based learning di

kelas IV SDN 01 Koto Tuo Kabupaten Limapuluh Kota telah terlaksana dengan maksimal. Perencanaan pada siklus II sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan dan hasil belajar siswa sehingga mengalami peningkatan.

Pelaksanaan Pembelajaran Seni rupa Materi Membuat Stempel dari Kentang dan Ketela (Seni Grafis) menggunakan Model Project Based Learning di Kelas IV SDN 01 Koto Tuo Kabupaten 50 Kota siklus II

Pada pelaksanaan pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan proses pembelajaran peneliti menggunakan model project based learning dengan langkah-langkah berupa: 1) penentuan pertanyaan mendasar, 2) mendesain perencanaan produk, 3) menyusun jadwal pembuatan project, 4) memonitoring dan memantau perkembangan project, 5) penilaian hasil, 6) mengevaluasi pengalaman. Pada siklus II menunjukkan bawasanya pelaksanaan pembelajaran seni rupa menggunakan model project based learning terlihat sudah meningkat dari siklus sebelumnya. Pada kegiatan aspek guru pada langkah ke 6, kurang terlihatnya guru untuk menegur peserta didik yang tidak tampil ke depan untuk mendengarkan tanggapan dan presesntasi dari guru dan kelompok yang tampil.

Dari pengamatan penelitian siklus II dapat dilihat hasil penilaian aspek guru memperoleh nilai 95% dengan kualifikasi sangat baik (A) dan penilaian aspek peserta didik memperoleh nilai 95% dengan kualifikasi sangat baik (A). dari hasil pengamatan aspek guru dan peserta didik dapat dilihat bawasnya proses pembelajaran pada aspek guru dan pesert didik mengalami peningkatan.

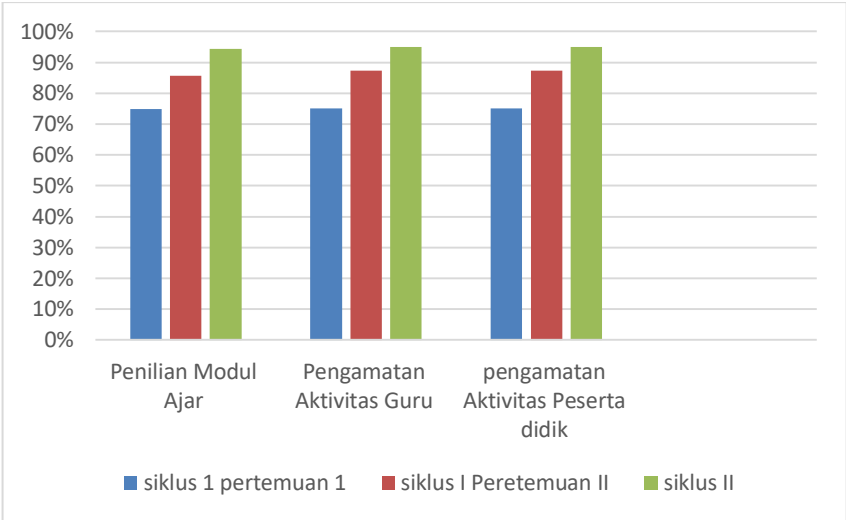
Hasil Belajar Pembelajaran Seni rupa Materi Membuat Stempel dari Kentang dan Ketela (Seni Grafis) menggunakan Model Project Based Learning di Kelas IV SDN 01 Koto Tuo Kabupaten 50 Kota Siklus II

Berdasarkan penilian hasil belajar pada siklus II, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari sebelumnya. Hasil belajar peserta didik pada aspek sikap diperoleh dengan nilai 89 (B), aspek pengetahuan 87 (B), dan aspek keterampilan 89 (B). Menurut Mulyasa (dalamWahyuni & Fitriana, 2021) keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik, yang terjadi dikarenakan penerimaan dan pemahaman terhadap bahan pembelajaran yang disajikan oleh pendidik/guru. Hal ini berarti jika rata-rata hasil belajar sikap, pengetahuan dan keterampilan yang telah melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), maka dapat dikatakan berhasil.

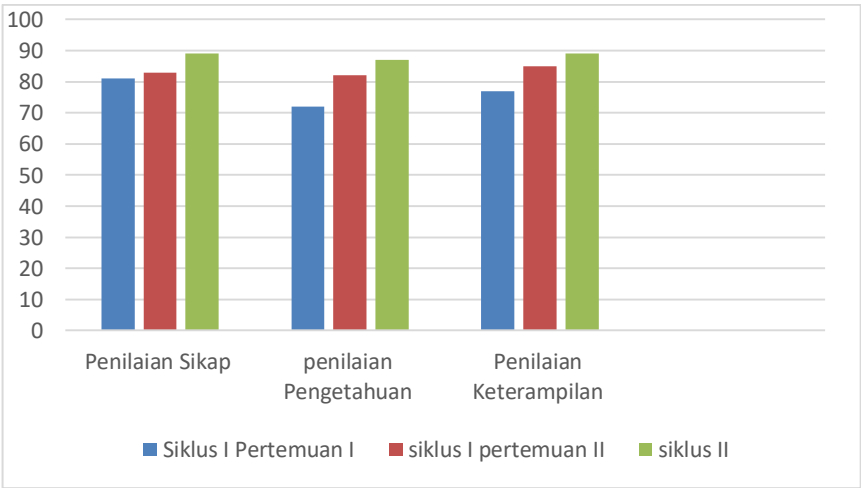
Berdasarkan paparan data penilaian hasil belajar yang diuraikan peneliti diatas dari hasil yang diperoleh pada siklus II. Maka pelaksanaan siklus II telah terlaksana dengan sangat baik. Peneliti bersama walikelas IV menyimpulkan pelaksanaan penelitian dari siklus I dan siklus II telah terlaksana dengan sangat baik dan guru telah berhasil menggunakan model project based learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa materi membuat sempel dari kentang dan ketela (seni grafis).

Berdasarkan paparan data penilaian dan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II, dari proses dan hasil yang diperoleh pada siklus II, maka pelaksanaan siklus II telah terlaksana dengan baik dan peneliti telah berhasil dalam meningkatkan proses

pembelajaran seni rupa materi membuat sempel dari kentang dan ketela dengan menggunakan model project based learning di kelas IV SDN 01 Koto Tuo Kabupaten Liampulauh Kota. Berikut adalah grafik peningkatan hasil belajar peserta didik:



Grafik 4. 1 Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II dari pengamatan (modul ajar, aktivitas guru dan aktivitas siswa)



Grafik 4. 2: Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II dari Penilaian (Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan)

Tabel 4. 1 : Rekapitulasi Penilaian, Perencanaan, Pelaksanaan dan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Aspek		Siklus			
			Siklus 1 pertemuan 1	Silus 1 pertemuan 2	P1+P2	SIKLUS 2
1	Perencanaan pembelajaran	Modul ajar	74,9%	85,7%	80,3%	94,4%
2	Pelaksanaan pembelajaran	Aktivitas guru	75%	87,4%	81,2%	95%
		Aktivitas peserta didik	75%	87,4%	81,2%	95%
3	Hasil belajar	Ranah sikap	81	83	82	89
		Ranah pengetahuan	72	82,2	77	87
		Ranah keterampilan	77	85	80.5	89

SIMPULAN

Dari paparan data, hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Perencanaan pembelajaran pembelajaran Seni Rupa Materi Membuat Sempel dari Kentang dan Ketela di Kelas IV SDN 01 Koto Tuo Kabupaten Limapuluh Kota dengan Model *Project Based Learning* (PjBL) disusun dalam bentuk modul ajar. Perencanaan pembelajaran secara kolaboratif oleh peneliti dengan guru kelas IV dan teman sejawatnya. Penilaian modul ajar pada siklus I yaitu 80,3% (B) dan pada siklus II yaitu 94,4% (A). Pelaksanaan Seni Rupa Materi Membuat Sempel dari Kentang dan Ketela di Kelas IV SDN 01 Koto Tuo Kabupaten Limapuluh Kota dengan Model *Project Based Learning* (PjBL) terdiri dari aktivitas guru dan peserta didik. Pada pengamatan aktivitas guru siklus I memperoleh rata- rata 81,2% (A) lalu pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 95% (A). Pada penilaian aktivitas Peserta didik pada siklus I diperoleh rata-rata 81,2 (A) lalu pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 95% (A). Hasil bealajar peserta didik dalam Seni Rupa Materi Membuat Sempel dari Kentang dan Ketela di Kelas IV SDN 01 Koto Tuo Kabupaten Limapuluh Kota dengan Model *Project Based Learning* (PjBL) terdiri dari penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan, hasil pembelajaran mengalami penigkatan yang cukup baik. hal ini dapat di lihat di reapitulasi berikut: pada aspek sikap pada siklus I diperoleh rata-rata yaitu 82 (B) dan siklus II menjadi 89 (B). Hasil belajar siswa aspek pengetahuan pada siklus I diperoleh rata-rata yaitu 77 (C) meningkat pada siklus II menjadi 87 (B). Hasil belajar siswa aspek keterampilan siklus I diperoleh rata-rata yaitu 80,5 (C) meningkat pada siklus II menjadi 89 (B), Sehingga, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project*

based learning dapat meningkatkan hasil belajar Seni Rupa pada peserta didik di Kealas IV SDN 01 Koto Tuo Kabupaten Limapulauh Kota.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariawan, R., -, R. U., Herlina, S., & Istikomah, E. (2022). Pengembangan Modul Ajar dengan Model Problem Based Learning Berorientasi Kemampuan Pemecahan Masalah. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 71–82. <https://doi.org/10.30656/gauss.v5i1.3930>
- Ayuninrum, Y. S., & Saputra, H. J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran IPAS. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 6960–6969.
- Dafit, F., Rahmayulis, P. A., Latif, L., Dari, A. W., Asnawi, A., & Lingga, L. J. (2024). Pembuatan Modul Ajar Literasi Membaca bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 5(4), 372–381.
- Fitri, H., Junindra, A., & Mayar, F. (2022). *Analisis Pembelajaran SBdP menggunakan Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar*. 6, 11082–11088.
- Gunawan, B. W., Irhamudin, & Arifin, M. Z. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa di SMAN 1 Punggur. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 28–34.
- Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., & Reviana, F. R. (2023). Pembelajaran Seni Rupa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *YASIN*, 3(4), 641.
- Lubis, S. K. (2022). Evaluasi Kinerja Guru Seni Budaya Ditinjau Dari Kesesuaian Latar Belakang Pendidikan Guru Dengan Aspek Seni Yang Diajarkan. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 394-401.
- Mainasni, Y. & M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Game Tournament (TGT) di Kelas IV SD Negeri 02 Jambak Kabupaten Pasaman. *Alsyst*, 4(4), 418–426. <https://doi.org/10.58578/alsyst.v4i4.3438>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Mansurdin, S. S. (2020). *Pembudayaan Literasi Seni Di SD*. Deepublish.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130–138. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Permatasari, D. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model Project Based Learning Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. In *Institutional Repository (UNJA-IR)*. Universitas Jambi.
- Prameswari, T. W. (2020). *Merdeka Belajar : Sebuah Konsep Pembelajaran Anak Usia*

- Dini Menuju Indonesia Emas 2045. *Prosding Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara*, 1, 76–86.
- Salsabilla, N. S., & Nurhalim, M. (2024). Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran IPAS. *Tarbawi: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 7(1). <https://doi.org/10.26529/cepsj.543>
- Setiawan, R., Syahria, N., Andanty, F. D., & Nabhan, S. (2022). Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Bahasa Inggris Smk Kota Surabaya. *Jurnal Gramaswara*, 2(2), 49–62. <https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2022.002.02.05>
- Sukma, W. M. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam penilaian hasil belajar siswa mata pelajaran pjok pada tingkat satuan pendidikan tingkat atas kelas x kabupaten sintang. (*Doctoral Dissertation, IKIP PGRI Pontianak*).
- Suryani, N., Muspawi, M., & Aprillitzavivayarti, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 773–779. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.3291>
- Suryani, Z., & Rostika, D. (2023). Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas 1 SD Melalui Program Semester Kurikulum Merdeka Materi SBDP. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(2), 209–216.
- Syavira, B., & Mansurdin, M. (2024). *Peningkatan hasil belajar seni rupa dengan menciptakan karya seni dari kertas bekas menggunakan model*. 09(September).
- Ulfa, S., Irvani, A. I., & Warliani, R. (2024). Pengembangan Modul Ajar Fisika Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)*, 7(1), 51–59. <https://doi.org/10.52188/jpfs.v7i1.562>
- Wahyuni, E., & Fitriana, F. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 7 Kota Tangerang. *Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan Tadarus Tarbawy*, 3(1), 320–327. <https://doi.org/10.31000/jkip.v3i1.4262>
- Win, A., Suartini, L., & Sutrisno, L. B. (2024). Pembelajaran Seni Rupa Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar (Studi Kasus Di SDN 1 Sudaji). *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 14(1), 14–26.