



PENERAPAN MODEL PROJECT-BASED LEARNING (PJBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA SISWA KELAS VI-A UPT SPF SDN LABUANG BAJI I KOTA MAKASSAR

Helga Grissca Hehanussa¹, Syamsurijal Basri², Andi Rasnawati³

¹Universitas Negeri Makassar

Email: helgahehanussa02@gmail.com


²Universitas Negeri Makassar

Email: rijal@unm.ac.id

³UPT SPF SDN Labuang Baji I

Email : andirasnawati075@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 02-11-2024</i> <i>Revised; 03-12-2024</i> <i>Accepted; 04-01-2025</i> <i>Published; 10-02-2025</i>	Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Rupa melalui penerapan model Project-Based Learning (PJBL). Subjek penelitian adalah siswa kelas VI-A di UPT SPF SDN Labuang Baji, Kota Makassar. Teknik Pengumpulan Data mencakup observasi, tes, wawancara, serta dokumentasi, dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada siklus ke-II, yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa. Aktivitas pembuatan Mozaik Pola dan Ritme dalam Seni Rupa menggunakan model PJBL terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, kreativitas, serta keterampilan kolaborasi, dan hasil presentasi ketuntasan pada siklus ke-II mencapai 100%
Keywords: <i>Project-Based Learning,</i> <i>Mozaik Pola dan Ritme,</i> <i>Hasil Belajar</i>	artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam menciptakan dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sebagai bagian dari upaya besar untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, Pendidikan Nasional dirancang untuk meningkatkan kapasitas intelektual

dan keterampilan masyarakat, agar mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan dan perkembangan zaman yang terus bergerak maju. Agar tujuan ini dapat tercapai secara efektif, pendidikan harus diselenggarakan dengan pendekatan yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan pemberian keteladanan yang baik dari pendidik, serta menciptakan lingkungan yang dapat membangun motivasi belajar yang kuat. Selain itu, penting untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, sehingga mereka tidak hanya mampu menyerap informasi, tetapi juga dapat berpikir kritis, inovatif, dan memiliki kemampuan untuk menghadapi tantangan yang ada di dunia nyata.

Proses pembelajaran yang dirancang dengan cermat dan teliti merupakan elemen kunci yang menentukan pencapaian hasil belajar yang optimal. Agar tujuan pendidikan tercapai secara maksimal, setiap satuan pendidikan perlu melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan yang tidak hanya informative, tetapi juga interaktif, inspiratif, dan menantang. Pembelajaran harus mampu membangkitkan semangat peserta didik untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, sehingga mereka dapat merasa terdorong untuk berpartisipasi dan berkembang secara maksimal. Di samping itu, pembelajaran yang efektif harus mengutamakan pengembangan kreativitas serta kemandirian peserta didik, yang disesuaikan dengan potensi dan kebutuhan individu mereka, baik terkait bakat, minat, maupun perkembangan fisik dan psikologis siswa (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, 2016, h.1). Menurut peraturan ini, proses pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter dan mengembangkan kecerdasan bangsa. Sebagai bagian dari keseluruhan proses belajar, kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal, seperti kualitas guru, kondisi peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta lingkungan sosial yang mendukung.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh dunia pendidikan di Indonesia adalah rendahnya pencapaian hasil belajar yang diraih oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang dihasilkan dari interaksi yang dinamis antara proses pembelajaran yang berlangsung. Dari sudut pandang guru, proses pengajaran diakhiri dengan evaluasi yang bertujuan untuk menilai sejauh mana hasil belajar peserta didik. Sedangkan, dari perspektif peserta didik, hasil belajar merupakan puncak dari seluruh rangkaian proses belajar yang dijalani. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal, perlu adanya perbaikan baik dari aspek internal maupun eksternal sehingga dari perubahan atau perbaikan tersebut dapat menghasilkan hasil yang optimal, Suhardi (2022) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain metode pengajaran, motivasi siswa, dan dukungan lingkungan pendidikan. Yang artinya jika beberapa aspek tersebut dilakukan dengan efisien maka akan menghasilkan hasil belajar yang efektif. Selain itu menurut penelitian yang dilakukan oleh Irawan dan Fitriani (2023), menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif berasal dari pembelajaran berbasis pengalaman siswa, sehingga mampu

menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dan pemahaman materi yang dipelajari.

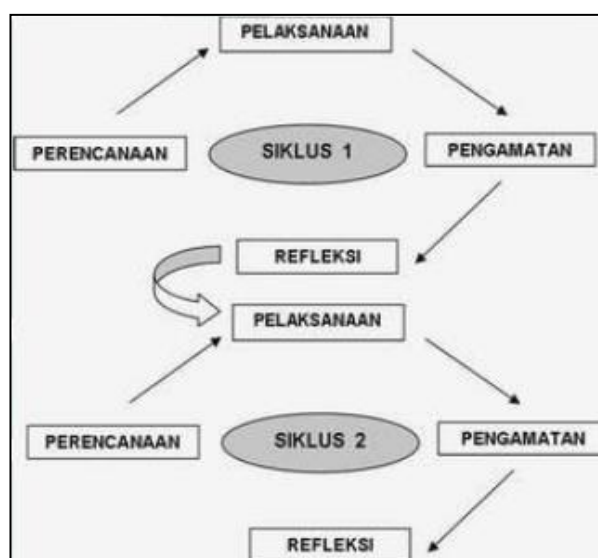
Berdasarkan berbagai pendapat yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang diperoleh oleh peserta didik sebagai konsekuensi dan proses penerimaan dan pengolahan pengetahuan yang dijalani selama proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa berhasil mengasimilasi informasi, mengembangkan keterampilan, dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam konteks yang relevan. Oleh karena itu, hasil belajar bukan sekadar pengukuran terhadap kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga mencakup aspek – aspek lain seperti sikap, keterampilan praktis, dan kemampuan berpikir kritis. Di sisi lain, untuk mencapai hasil belajar yang optimal, sangat penting bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat berlangsung dengan cara efisien, artinya pembelajaran harus dirancang dan dilaksanakan dengan metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, serta mampu menciptakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses tersebut. Proses pembelajaran yang efisien menjadi kunci utama dalam memastikan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Dengan demikian, kualitas proses pembelajaran yang diwujudkan dalam penentuan metode atau model pembelajaran yang sesuai, dapat menentukan hasil belajar peserta didik.

Di tingkat Sekolah Dasar, mata pelajaran Seni Rupa dirancang untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan, dan ekspresi diri peserta didik melalui berbagai media dan teknik seni. Tujuan utama ialah tidak hanya terbatas pada kemampuan teknis, tetapi juga mencakup pengembangan aspek afektif dan kognitif peserta didik. Meskipun memiliki manfaat yang besar dalam mengembangkan kreativitas dan ekspresi diri peserta didik, juga dihadapkan pada sejumlah masalah yang dapat memengaruhi proses pembelajaran. Adapun beberapa masalah yang sering dihadapi oleh peserta didik di Kelas VI-A UPT SPF SDN Labuang Baji I, antara lain (1) Kurangnya minat dan motivasi pada mata pelajaran seni rupa. Hal ini disebabkan terhadap ketidaktertarikan terhadap kegiatan seni. Kurangnya motivasi ini bisa membuat peserta didik tidak terlibat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. (2) Peserta didik kurang mengasah kreativitas yang dimiliki dalam menciptakan sebuah karya seni rupa. Kurangnya minat dan motivasi belajar dikarenakan pembelajaran yang dilakukan belum berpusat pada peserta didik, yang artinya rancangan pembelajaran yang disusun belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Wali Kelas dapat diketahui bahwa mata pelajaran Seni Rupa adalah mata pelajaran yang baru diajarkan secara terpisah di VI, karena mengalami transisi dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Sebelumnya, dalam kurikulum 2013, mata pelajaran Seni diajarkan secara terpadu dalam satu mata pelajaran, sehingga belum ada pemisahan yang jelas antara materi Seni Rupa, Seni Tari, dan Seni Musik. Oleh karena itu, ketika mata pelajaran Seni Rupa mulai diajarkan kepada peserta didik di kelas VI, model atau metode pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Akibatnya, peserta didik merasa kurang tertarik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan, peneliti berupaya untuk melakukan perubahan yaitu melalui penerapan model pembelajaran *Project-Based Learning* dipilih untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kreativitas serta keterampilan kerja sama dalam kelompok, penerapan model PJBL dalam pembelajaran Seni Rupa adalah pilihan yang terbaik karena memungkinkan peserta didik untuk membuat perencanaan, penelitian, pemecahan masalah, dan komunikasi, selain itu dapat mendorong peserta didik untuk mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu dalam konteks dunia nyata, Thomas (2000). Aktivitas yang dirancang adalah pembuatan Mozaik Pola dan Ritme pada Topik Pola dan Ritme dalam Seni Rupa, melalui aktivitas tersebut peserta didik dapat mengembangkan ide – ide kreatif dan menciptakan sebuah karya Seni Rupa yang *out of the box*. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini dapat tercapai yaitu “*Meningkatkan Hasil belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Seni Rupa melalui Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) pada Peserta Didik kelas VI-A UPT SPF SDN Labuang Baji I, Kota Makassar*”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model penelitian Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian model ini terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (planning), Tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Arikunto (2013) menjelaskan bahwa PTK adalah suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru atau pendidik di dalam kelasnya dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui perbaikan secara langsung.



Gambar 1 Siklus Teori Kurt Lewin

Pada penelitian ini subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas VIA di UPT SPF SDN Labuang Baji I, yang terdiri dari 26 siswa, di antara nya, laki-laki berjumlah 14 siswa dan 12 siswa perempuan. Peneliti melaksanakan kegiatan penelitian dilakukan dalam 2 Siklus, setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Waktu penelitian selama 2 siklus berlangsung selama Bulan Agustus – September 2024 pada pengamat atau observer terhadap proses pelaksanaan kegiatan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi, test akhir (post-test), wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh melalui observasi dan hasil belajar dipaparkan secara sederhana dalam bentuk paparan naratif, yaitu disajikan dalam bentuk tabel dan diberi keterangan berupa kalimat sederhana. Analisis data kuantitatif menggunakan statistic deskriptif berupa dengan nilai rata – rata. Nilai rata- rata digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam satu kelas untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan membandingkan rata – rata hasil belajar masing – masing siklus.

a) Nilai Rata – Rata (Mean)

Untuk nilai rata-rata siswa digunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

X = Nilai rata- rata siswa

X = Nilai masing – masing siswa

N = Jumlah Siswa

(Depdiknas, 2008)

Untuk mengetahui hasil belajar siswa, dapat dilakukan dengan menganalisis data berupa nilai tes dengan menggunakan rumus

$$S = \frac{\sum \text{skor nilai yang diperoleh}}{\sum \text{Skor Maksimal}}$$

b) Presentase

Presentase digunakan untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar dari siklus I dan II dengan menggunakan rumus, antara lain:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

(Sumber : Daryanto, 2018)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL

A. Hasil Penelitian Siklus I

1. Hasil Belajar Siklus I

Tabel 4.1 Hasil Belajar Siklus ke-I (3 pertemuan)

No. Urut Siswa	Nilai			Nilai Rata - Rata	Keterangan
	Pertemuan I	Pertemuan II	Post Test		
1.	70	72	75	72,33	TUNTAS
2.	71	75	80	75,33	TUNTAS
3.	69	70	71	70	BELUM TUNTAS
4.	70	75	80	75	TUNTAS
5.	68	72	74	71,3	BELUM TUNTAS
6.	82	85	88	85	TUNTAS
7.	70	72	73	71,6	BELUM TUNTAS
8.	75	82	85	80,6	TUNTAS
9.	80	82	85	82,3	TUNTAS
10.	73	75	78	75,33	TUNTAS
11.	75	77	83	78,22	TUNTAS
12.	69	70	72	70,33	BELUM TUNTAS
13.	76	78	81	80,33	TUNTAS
14.	73	75	79	75,66	TUNTAS
15.	68	70	73	70,33	BELUM TUNTAS
16.	77	80	83	80	TUNTAS
17.	70	72	74	72	BELUM TUNTAS
18.	71	75	77	74,33	TUNTAS
19.	69	72	75	72	TUNTAS
20.	73	76	79	76	TUNTAS
21.	75	77	83	78,33	TUNTAS
22.	70	72	75	72,33	TUNTAS
23.	71	73	75	73	TUNTAS
24.	69	70	73	71,33	BELUM TUNTAS
25.	74	77	80	77	TUNTAS
26.	73	75	81	76	TUNTAS

Jumlah	1881	1950	2028	
Rata-Rata	72,346	75	78	
Presentasi Ketuntasan	26,92%	57,69%	73%	

Pada siklus ke-I Pertemuan ke-I, banyak siswa memiliki nilai dibawah KKM 75, yaitu 19 siswa dan hanya 7 siswa yang dapat mencapai KKM, dengan presentasi ketuntasan 26,92%. Pada pertemuan ke-II pada siklus ke-I, siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 11, dan siswa yang tuntas menjadi 15 dengan presentasi ketuntasan 57,69%, dan pada pertemuan ke-III pada siklus ke-I, juga terjadi penurunan jumlah siswa yang belum tuntas yaitu 7 siswa, dan terjadi peningkatan siswa yang tuntas yaitu 19, maka presentasi ketuntasan juga bertambah menjadi 73%. Selain itu, nilai rata – rata juga mengalami peningkatan, dari 72,346 dan 75 pada pertemuan ke-I dan II, menjadi 78 pada pertemuan ke-III

2. Refleksi Siklus I

Setelah menerapkan model Project Based Learning pada siklus ke-I dengan 3 pertemuan, ditemukan bahwa hasil belajar siswa cukup meningkat, tetapi terdapat beberapa siswa masih kesulitan memahami tugas yang bersifat kolaboratif. Berdasarkan observasi, kendalanya adalah kurangnya pembagian peran dalam kelompok, sehingga beberapa siswa menjadi pasif. Berdasarkan kendala yang ditemukan selama melaksanakan siklus ke-I, peneliti merencanakan pelaksanaan siklus ke-II, dan untuk mengatasi kendala di siklus ke-I, dilakukan beberapa perbaikan berupa :

1. Pembagian Peran yang lebih jelas dalam kelompok (misalnya : Ketua, Penulis, dan dan Pembuat sketsa)
2. Penyediaan Lembar Kerja Kelompok untuk memandu siswa
3. Pemberian contoh nyata hasil karya yang diharapkan

B. Hasil Penelitian Siklus II

1. Hasil Belajar Siklus II

Tabel 4.2 Hasil Belajar Siklus ke-II (3 pertemuan)

No. Urut Siswa	Nilai			Nilai Rata - Rata	Keterangan
	Pertemuan I	Pertemuan II	Post Test		
1.	72	77	79	76	TUNTAS
2.	76	78	82	78.66	TUNTAS
3.	77	80	81	81.33	TUNTAS
4.	75	79	82	78,66	TUNTAS
5.	78	80	80	79.33	TUNTAS
6.	85	88	90	87.66	TUNTAS
7.	77	78	80	78.3	TUNTAS

8.	80	83	87	83,3	TUNTAS
9.	85	89	93	87	TUNTAS
10.	77	80	82	79,66	TUNTAS
11.	79	85	88	84	TUNTAS
12.	77	80	83	80	TUNTAS
13.	80	82	85	82,33	TUNTAS
14.	78	83	85	82	TUNTAS
15.	78	80	83	80,33	TUNTAS
16.	81	85	87	84,33	TUNTAS
17.	76	79	82	80	TUNTAS
18.	77	79	82	82,66	TUNTAS
19.	70	73	80	74,33	TUNTAS
20.	77	80	84	80,33	TUNTAS
21.	86	89	90	88,33	TUNTAS
22.	78	80	83	80,33	TUNTAS
23.	79	83	85	82,33	TUNTAS
24.	77	80	83	80	TUNTAS
25.	80	85	88	84,33	TUNTAS
26.	82	86	89	85,66	TUNTAS
Jumlah	2,038	2,119	2,193		
Rata-Rata	78,38	81,5	84,34		
Presentasi Ketuntasan	92,30%	96,15%	100%		

Pada siklus ke-II pada pertemuan ke-I terlihat peningkatan yang cukup baik, banyak siswa memiliki nilai diatas KKM, yaitu 24 siswa dan siswa yang belum tuntas hanya 2 siswa, dengan presentasi ketuntasan yaitu 92,30%, sedangkan pada pertemuan kedua, juga terdapat penurunan pada siswa yang belum tuntas, hanya 1 siswa yang belum mencapai KKM, sehingga 25 siswa sudah mencapai KKM, dan presentasi ketuntasan mengalami kenaikan yaitu 96,15%, dan pada pertemuan terakhir, terdapat peningkatan yang signifikan dengan presentasi ketuntasan 100%. Nilai rata – rata juga mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya.

2. Refleksi Siklus II

Selama proses penelitian pada siklus ke-II telah terdapat peningkatan yang cukup signifikan, dengan pembaharuan yang telah dibuat, siswa menjadi terdorong dan bersemangat untuk mengerjakan proyek yang diberikan. Meskipun terdapat beberapa aspek yang belum sempurna, namun presentasi pelaksanaan untuk masing – masing aspek telah mengalami peningkatan pada setiap pertemuan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kedua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model PJBL efektif meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Seni Rupa, terutama jika didukung dengan pembagian peran yang jelas dan contoh nyata yang dapat membantu siswa memahami konsep yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Suyanto dan Nurul (2022), yang mengatakan bahwa penerapan model Project-Based Learning (PJBL) di Sekolah Dasar sangat bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan siswa, seperti berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Melalui model ini, siswa juga belajar untuk melakukan kerja sama dalam kelompok, mengembangkan kemampuan sosial, dan memecahkan masalah secara kreatif.

Pada siklus pertama telah membantu mengidentifikasi kendala yang terjadi selama proses penelitian, seperti kurangnya pemahaman siswa tentang pola dan ritme dalam Seni Rupa, serta tantangan dalam bekerja kelompok. Namun melalui evaluasi dan refleksi yang dilakukan pada akhir siklus pertama, perbaikan yang diterapkan pada siklus kedua, seperti penguatan pembagian tugas dan penggunaan contoh yang lebih kontekstual, menghasilkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa.

Selain itu, melalui aktivitas pembuatan Mozaik dengan penerapan Pola dan Ritme dalam Seni Rupa, memberikan manfaat yang luar biasa dalam mengembangkan keterampilan artistic dan kognitif siswa. Menurut Hadianto dan Sari (2022), aktivitas pembuatan mozaik dalam pelajaran seni rupa memberka banyak manfaat bagi siswa di tingkat Sekolah Dasar. Selain dapat mengembangkan kreativitas, aktivitas ini juga melatih keterampilan motorik halus dan memperkuat kerja sama antar siswa. Penerapan pola dan ritme dalam mozaik juga membantu siswa memahami konsep geometri dan simetri dalam Seni Rupa, yang dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir logis serta memperkaya pengalaman belajar secara visual. Aktivitas ini juga mendorong siswa untuk berkerja dengan teliti dan mengasah kemampuan motorik harus mereka.

Dengan demikian, penerapan model Project-Based Learning (PJBL) dalam pembuatan Mozaik tidak hanya meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Seni Rupa, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan lain yang sangat berguna dalam pembelajaran lainnya, serta mempersiapkan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi tantangan di masa depan.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan melalui model Project Based Learning (PJBL) pada pembelajaran Seni Rupa, dapat disimpulkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan pembagian peran yang jelas dan penyediaan contoh nyata dalam proyek pembuatan Mozaik Pola dan Ritme memberikan

dampak positif pada pemahaman dan keterlibatan siswa. Siklus pertama berhasil mengidentifikasi berbagai kendala, sedangkan perbaikan dilakukan pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan, dilihat dari presentasi ketuntasan yang meningkat di setiap pertemuan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka agar proses belajar akan terus berjalan dengan efisien dan menghasilkan hasil yang efektif bagi siswa, maka berikut ini diuraikan saran sebagai berikut :

- 1) Untuk meningkatkan hasil belajar yang signifikan, disarankan agar guru lebih memperhatikan kebutuhan belajar dari masing – masing siswa, seperti gaya belajar, minat dan bakat
- 2) Dalam rangka meningkatkan efektivitas dari hasil belajar, maka guru disarankan memberikan banyak contoh konkret yang relevan dengan materi yang diajarkan, serta memperhatikan pembagian tugas di saat proses pengerjaan tugas kelompok
- 3) Sebagai tindak lanjut, guru dapat mempertimbangkan penggunaan model PJBL dalam proyek seni lainnya untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan mendalam
- 4) Guru perlu memberikan dukungan lebih pada siswa yang mengalami kesulitan dalam berkerja dalam kelompok, agar mereka bisa lebih nyaman berkolaborasi dan menyelesaikan proyek dengan baik
- 5) Di masa mendatang, penelitian ini bisa diperluas dengan melibatkan lebih banyak kelas dan variasi jenis proyek seni untuk melihat sejauh mana efektivitas PJBL dalam konteks yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Handiantom D., & Sari, M. (2022). *Manfaat Pembuatan Mozaik dalam Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Seni Indonesia, 8(1), 50 -61
- Irawan, A., & Fitriani, Y. (2023). *Pembelajaran aktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 11(2), 90-98
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Pub. L. No. 22, 1 (2016)
- Suyanto, H.M., & Nurul, A. (2022). *Manfaat Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 15(1), 88-97
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. The Autodesk Foundation