(JIPD)
Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 2, Bulan Oktober Tahun 2023, Hal. 1-7
E-ISSN: 2598-408X, P-ISSN: 2541-0202
http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd
https://doi.org/10.36928/jipd.v7i2.1887

PENGARUH METODE PROJECT BASED LEARNING TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN

Triana Putri
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Uin Syarif Hidayatullah
email: triana.putri20@mhs.uinjkt.ac.id

Diterima: 15 Juni 2023, Direvisi: 23 Juli 2023, Diterbitkan: 31 Oktober 2023

Abstract: My goal in conducting this research was to determine the effect of the project based learning method on student achievement in arts and culture subjects and skills. The purpose of this classroom action research is to find out whether the Problem Based Learning learning model can improve learning achievement in arts and culture and skills. This is because at this time teachers more often use the segmentation method starting by dividing activities in class into five stages, namely, learning, reading assignments, writing exercises, discussions, and discussion analysis. This project based learning learning model is good for arts and culture subjects and skills. In this subject, there are many problems related to learning material. By choosing the project based learning learning method, so that students can solve problems in learning, and are more able to complete learning activities more effectively.

Keywords: Project Based Learning Learning Model; Learning Outcomes; Skills Art and Culture Lessons

Abstrak: Tujuan saya membuat penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode project based learning terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan prestasi belajar seni budaya dan keterampilan. Ini, karena pada saat ini guru lebih sering dengan menggunakan metode segmentasi dimulai dengan membagi aktivitas dalam kelas menjadi lima tahap, yaitu, pembelajaran, tugas membaca, latihan menulis, diskusi, dan analisis diskusi. Model pembelajaran project based learning ini bagus di gunakan untuk mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Dalam mata pelajaran ini banyak di temukan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dengan memilih metode pembelajaran project based learning, sehingga siswa bisa memecahkan permasalahan dalam belajar, serta lebih bisa menyelesaikan kegitan pembelajaran yang lebih efektif.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Project Based Learning; Hasil Belajar; Pelajaran seni budaya keterampilan

PENDAHULUAN

Pembelajaran di kelas akan berlangsung secara efektif, apabila guru melaksanakannya dengan memahami peran, fungsi dan kegunaan mata pelajaran yang diajarnya. Di samping pemahaman akan hal-hal tersebut keefektifan itu juga ditentukan oleh kemampuan guru berinovasi memanfaatkan model-model pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik, karakteristik peserta didik tidak hanya dijadikan sebagai sebuah variabel kognitif, tetapi karakteristik peserta didik mutlak dipahami, dikuasai, dan di implementasikan dalam proses pembelajaran. Pendidik atau guru perlu mendalami dunia anak, potensi, minat, bakat, motivasi belajar dan permasalahan lain yang berhubungan dengan anak.

Guru yang memiliki apresiasi seni yang tinggi cenderung aktif, kreatif, dan inovatif, sehingga akan memiliki lebih banyak metode/cara dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didiknya. Peran mata pelajaran

seni budaya adalah untuk pengembangan intelektual, sosial dan emosional siswa serta berperan sebagai kunci penentu menuju keberhasilan dalam mempelajari suatu bidang tertentu. Seni melibatkan semua bentuk kegiatan berupa aktivitas fisik dan cita rasa keindahan. Aktivitas fisik dan cita rasa keindahan itu tertuang dalam kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berapresiasi dan berkreasi melalui bahasa rupa, bunyi, gerak dan peran, yang masing-masing mencakup materi sesuai dengan bidang seni dan aktivitas dalam gagasan-gagasan seni, keterampilan berkarya serta apresiasi dengan memperhatikan konteks sosial budaya masyarakat.

Pelaksanaa kegiatan pembelajaran yang efektif menuntut adanya interaksi dua arah yang aktif antara guru dan siswa. Di mana perkembangan proses pendidikan saat ini ditandai dengan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Sudiarta & Widana (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kondisi pembelajaran yang sering terjadi di kelas selama proses pembelajaran yang dilakukan, dengan kondisi kualitas pembelajaran yang rendah menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa. Hal ini tidak sepenuhnya disebabkan oleh faktor luar seperti kesibukan guru, keadaan rumah tangga, lingkungan, dan lain-lain. Kelemahan-kelemahan yang ada tentu banyak pula dipengaruhi oleh faktor dari dalam guru itu sendiri seperti kemauan menyiapkan bahan yang lebih baik, kemauan guru itu sendiri untuk menerapkan metode-metode ajar yang telah didapat di bangku kuliah. Selain itu guru juga kurang mampu untuk dapat mengembangkan keterampilan mengajar yang dapat menarik perhatian siswa dan merangsang siswa untuk belajar.

Dapat dilihat dari kenyataan yang ada pada lingkungan sekolah selain rendahnya hasil belajar siswa, siswa kurang termotivasi belajar seni rupa atau seni budaya dan keterampilan, pembelajaran seni rupa kurang menyenangkan, juga kurangnya kemampuan siswa dalam pemecahan masalah, siswa belum mampu bekerjasama dalam belajar, dan kurangnya kemampuan siswa dalam mengorganisasi Proyek. Agar persoalan tersebut tidak berkelanjut untuk mengatasinya perlu adanya suatu perubahan dengan model pembelajaran yang lebih baik atau tepat. Maka dari itu model pembelajaran project based learning dapat di terapkan di sekolah.

Model pembelajaran project based learning ini bagus di gunakan untuk mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Dalam mata pelajaran ini banyak di temukan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dengan memilih metode pembelajaran project based learning, sehingga siswa bisa memecahkan permasalahan dalam belajar, serta lebih bisa menyelesaikan kegitan pembelajaran yang lebih efektif, sehingga hasil belajar siswa/I di kelas lebih meningkat. lalu menurut Ramalis, dkk (2015) mengatakan pembelajaran berbasis proyek ini menjadikan siswa/i untuk lebih cepat dalam memecahkan masalah dalam tugas-tugas yang diberikan oleh guru, memberikan peluang kepada peserta didik untuk model belajar mereka dengan bekerja secara mandiri, menjadikan siswa untuk mengerjakan tugas secara kelompok serta berkolaborasi kemudian muridpun menciptakankan suatu bentuk produk/karya. Berdasarkan kejadian tersebut, agar hasil belajar dan minat siswa menjadi meningkat, melalui penelitian yang bertujuan melihat sejauh mana pengaruh penerapan Model pembelajaran Project Based Learning ini terhadap hasil pembelajaran seni budaya dan keterampilan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasy experiment dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, sebagaimana diungkapkan oleh Riduwan (2011: 50) ia mengatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan suatu usaha ntuk mencari pengaruh dan reaksi pada variabel tertentu terhadap variabel lainnya dengan kondisi yg masih terkontrol di dalam penelitian. rancangan pada penelitian yaitu rancangan dengan mengumpulkan dan menganalisis data secara sederhana agar mencapai tujuan penelitian. rancangan penelitian yang dipakai ialah control group pretest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hakikat Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

Definisi Hasil Belajar

Prestasi belajar lebih di menekankan pada proses kegiatannya dan proses belajar lebih menekankan pada hasil belajar pada hasil belajar yang di capai oleh topik belajar atau

siswa. Hasil belajar dari kegiatan belajar tersebebut disebut juga dengan prestasi belajar. Prestasi atau hasil belajar siswa digunakan sebagai ajuan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menguasai materi pembelajaran yang telah di pelajari. Menurut Santrock (2011) prestasi belajar meliputi tiga aspek yaitu; kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Prestasi belajar sebagai hasil dari proses belajar siswa biasanya pada setiap akhir semester atau akhir tahun ajaran yang disajikan dalam buku laporan prestasi belajar siswa atau rapor. Prestasi belajar mempunyai arti dan manfaat yang sangat penting bagi siswa, guru, wali murid dan sekolah, karena nilai atau angka yang diberikan merupakan manifestasi dari prestasi belajar siswa dan berguna dalam pengambilan keputusan atau kebijakan terhadap siswa yang bersangkutan maupun sekolah. Prestasi belajar merupakan kemampuan siswa yang dapat diukur, berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dicapai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai dari proses perubahan tingkah laku melalui suatu kegiatan.

Ciri-Ciri Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Ciri-ciri belajar menurut Darsono (dalam Hamdani, 2011:22) adalah sebagai berikut:

1. Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan Tujuan ini digunakan sebagai arah kegiatan, sekaligus tolak ukur keberhasilan belajar.
2. Belajar bersifat individual Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan oleh orang lain.
3. Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan Hal ini berarti individu harus aktif apabila dihadapkan pada lingkungan tertentu. Keaktifan ini dapat terwujud karena individu memiliki berbagai potensi untuk belajar.
4. Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. Perubahan tersebut bersifatintegral, artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terpisahkan satu dengan yang lainnya.

Sedangkan ciri-ciri belajar menurut Surya (dalam Hamdani, 2011:66-67) adalah sebagai berikut:

1. Perubahan yang disadari dan disengaja Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan, begitu juga dengan hasil-hasilnya yang diperoleh, individu yang bersangkutan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan. Ini berarti bahwa, seseorang yang telah melewati proses belajar akan menyadari dan merasakan telah terjadi suatu perubahan pada dirinya.
2. Perubahan yang berkesinambungan Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya, serta akan menjadi dasar dan berguna bagi pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan selanjutnya.
3. Perubahan yang fungsional Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan individu yang bersangkutan baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang.
4. Perubahan yang bersifat positif Perubahan perilaku yang terjadi bersifat normatif, senantiasa bertambah dan menunjukkan ke arah kemajuan yang lebih baik dari sebelumnya.
5. Perubahan bersifat aktif Agar perubahan perilaku yang diperoleh semakin baik, maka individu harus aktif berusaha melakukan perubahan.
6. Perubahan yang bersifat permanen Perubahan yang diperoleh dari proses belajar bersifat menetap atau permanen dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.
7. Perubahan yang bertujuan dan terarah Perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah, maupun jangka panjang. Perbuatan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.
8. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melakukan proses

belajar meliputi perubahan tingkah laku secara menyeluruh bukan hanya sekedar pengetahuan melainkan juga perubahan dalam sikap, keterampilan, dan sebagainya.

Keberhasilan belajar mengajar untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini antara lain " Suatu proses belajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan instruksional khusus (tik) nya dapat tercapai". Arti dan makna pembelajaran, pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

Hakikat Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

Menurut pendapat Bafadal (2005:11), pembelajaran dapat diartikan sebagai "segala usaha atau proses belajar mengajar dalam rangka terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien". Sejalan dengan itu, Jogiyanto (2007:12) juga berpendapat bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang mana suatu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi suatu situasi yang dihadapi dan karakteristik-karakteristik dari perubahan aktivitas tersebut tidak dapat dijelaskan berdasarkan kecenderungan kecenderungan reaksi asli, kematangan atau perubahan-perubahan sementara. Pembelajaran seni budaya dan keterampilan sangatlah penting diajarkan sekolah dasar.

Seperti dikemukakan oleh (Desyandri,2008) mengemukakan bahwa Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan siswa dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional. Pada penelitiannya Eka dkk menyatakan bahwa dalam pembelajaran seni Keterampilan harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pelajaran seni keterampilan yang bermateri membuat benda yang digerakkan oleh angin dengan menggunakan model pembelajaran kreatif agar dapat memberi kemudahan kepada siswa sehingga proses pembelajaran yang menghasilkan guru untuk memotivasi dan memunculkan kreatifitasn siswa selama pembelajaran berlangsung. Guru berupaya menggunakan model pembelajaran kreatif agar siswa tersebut dapat berkreasi dan senang dalam mengikuti pembelajaran tersebut sehingga bisa meningkatkan keterampilan Siswa serta hasil belajar.

Tujuan adanya pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan adalah agar siswa memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan serta siswa mampu menampilkan peran serta dalam Seni Budaya dan Keterampilan dalam tingkat lokal, regional maupun global, (Susanto: 2013: 265). Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan merupakan mata pelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam dunia pendidikan. Pendidikan bukan hanya mengajarkan siswa untuk menjadi pintar dan cerdas, namun disisi lain pendidikan juga harus mempertimbangkan unsur kreativitas pada diri siswa. Maka melalui pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan inilah, para siswa dapat memunculkan kreativitasnya, misalnya melalui kegiatan menggambar, menempel, kolase, mozaik, membuat benda konstruksi, dan lain-lain.

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan mengajak siswa untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas dalam dirinya. Melalui Seni Budaya dan Keterampilan diharapkan siswa lebih aktif, kritis dan kreatif dan pada akhirnya dapat diaplikasikan didalam kehidupan masyarakat. Manfaat dan Tujuan Seni Budaya dan Keterampilan Menurut Soeharjo (dalam Ardipal, 2010: 3) manfaat seni dalam pendidikan yaitu sebagai berikut:

1. Seni membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.
2. Seni membina perkembangan estetik.
3. Seni membantu menyempumakan kehidupan.

Seni Budaya dan Keterampilan diajarkan di SD bukanlah untuk menciptakan

siswa agar menjadi seninam, namun lebih kepada pengembangan kreativitas dan ekspresi kreatif yang ada pada diri siswa tersebut. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap serta kemampuan siswa dalam berkarya dan berapreasi (Susanto, 2013: 261).

Adapun tujuan dari pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menurut Susanto (2013:265) yaitu agar siswa memiliki kemampun, sebagai berikut:

1. Memahami konsep dan pentingnya Seni Budaya dan Keterampilan.
2. Menampilkan sikap apresiasi terhadap Seni Budaya dan Keterampilan.
3. Menampilkan kreativitas melalui Seni Budaya dan Keterampilan.
4. Menampilkan peran serta dalam Seni Budaya dan Keterampilan pada tingkat lokal, regional, maupun global.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sangatlah penting untuk siswa. Manfaat dan tujuan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan memberikan sumbangan yang berati bagi perkembangan siswa, sehingga potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal.

Hasil Belajar Seni Budaya Dan Keterampilan

Hasil belajar merupakan kulminasi (puncak tertinggi) dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi kegiatan tindak lanjut. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengaibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkat lakunya Wingkel (dalam Purwanto, 2014 : 45). Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan dan kemampuan.

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domaian kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), syntesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah receiving (Sikap menerima), responding (memberikan respon), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domaian psikomotor meliputi initatory, pre-routin, dan raountinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual (Suprijono, 2012:6-7).

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang berupa perubahan tingkah laku, baik pada ranah pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok pembahasan.

Pembelajaran Project Based Learning

Pengertian Project Based Learning

Berbicara mengenai model pastinya tidak lepas dari yang namanya istilah strategi. Strategi menurut Kemp (Sanjaya 2010: 187) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat tersebut, Dick and Carey (Sanjaya, 2010: 187) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang diperlukan sebuah metode yang digunakan untuk merealisasikan sebuah strategi yang telah ditetapkan. Strategi menunjukkan pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu. Menurut Joice (Trianto: 2010: 22) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain. Model pembelajaran berbasis proyek juga didukung oleh teori konstruktivistik, yang bersandar pada ide bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri didalam konteks pengalamannya sendiri. Pembelajaran berbasis proyek dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa 18 mengkonstruk

pengetahuan dan keterampilan secara personal. (Trianto, 2014 : 50-51). Dalam pembelajaran ini, para siswa diharapkan melakukan sendiri penyelidikannya, bersama kelompoknya sendiri, sehingga memungkinkan para siswa dalam tim tersebut mampu mengembangkan kemampuan dan keterampilan melakukan penelitian dan pengamatan yang akan bermanfaat bagi pengembangan kemampuan akademis mereka.

Langkah-langkah Project Based Learning

Langkah-langkah pembelajaran dalam Project Based Learning sebagaimana yang dikembangkan oleh The George Lucas Educatonal Foundation dalam Trianto (2014: 52-53) terdiri atas:

a. Dimulai dengan pertanyaan yang esensial Pembelajaran dimulai dengan sebuah pertanyaan driving question yang dapat memberi penugasan pada peserta didik untuk melakuka suatu aktivitas. Topik yang diambil yang sesuai dengan realita dunia nyata dan dimulai denga investigasi mendalam. Pertanyaan esensial diajukan untuk memancing pengetahuan, tanggapan, kritik dan ide pesrta didik mengenai tema proyek yang akan diangkat.
b. Perencanaan aturan pengerjaan proyek Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktovotas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang akan digunakan dalam membantu penyelesain proyek.
c. Membuat jadwal aktivitas Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaiakan proyek. Jadwal ini disusun untuk mengetahui berapa lema waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek.
d. Memonitoring perkembangan proyek peserta didik Pendidik bertanggung jawab untuk melakukan monitoring terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakuakn dengan menfasilitasi peserta didik dalm setiap proses.
e. Penilaiah hasil peserta didik Penilain dilakukan untuk membantu peserta didik dalam mengukur ketercapain standar, berperan dalam mengevaluasi kemjuan masingmasing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
f. Evaluasi pengalaman belajar peserta didik Pada akhir pembelajaran pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakuan baik secara individu maupun secara kelompok. Dalam tahap ini pesrta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman daelama menyelsaiakan proyek.

Manfaat Pembelajaran Project Based Learning

Metode Project Based Learning dapat diterapkan secara luas untuk memecahkan masalah dalam lingkungan kehidupan anak sehari-hari. Kehidupan anak sehari-hari dalam keluarga, sekolah dan masyarkat yang lebih luas. Karena itu metode Project Based Learning bila dipergunakan secara tepat dapat memperluas wawasan anak tentang segi-segi kehidupan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat. Anak memperoleh pemahaman yang utuh tentang bagaimana memecahkan masalah tertentu yang memerlukan kerja sama dengan anak lain secara terpadu, anak memperoleh pengalaman belajar dalam pengembangan sikap postif dalam kegiatan bekerja dengan anak lain. Sikap positif itu antara lain sikap mandiri, penyesuaian diri, tanggung jawab, tenggang rasa, saling membatu dan sebagainya.

Dengan demikian pembelajaran Project Based Learning dapat dipergunakan guru untuk melatih anak memecahkan persoalan sehari-hari dengan memuaskan. Pembelajaran Project Based Learning dapat membangkitkan kegiatan mental yang mendorong anak untuk dapat menghilangkan ketegangan atau keadaan yang mengganggu dengan menggunakan cara-cara yang sudah dikuasai untuk diterapkan dalam situasi sekarang untuk menghilangkan ketegangan secara kreatif. Dengan menggunakan pembelajaran Project Based Learning itu tekanan tanggung jawab beralih dari guru ke siswa, oleh karena itu pembelajaran Project Based Learning dapat

dimanfaatkan untuk mengembangkan dan membina sikap kerjasama dan interaksi sosial diantara siswa yang terlibat dalam kelompok, agar mampu menyelesaikan pekerjaan dalam kebersamaan secara efektif dan harmonis. Dalam pembelajaran Project Based Learning ini siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan kebebasan secara fisik maupun dengan cara intelektual untuk menyelesaikan pekerjaan yang menjadi tanggung jawab menurut cara yang dikuasai dan tidak harus duduk tenang dibangku masing-masing.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai Pengaruh Metode Project Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan maka dapat diambil kesimpulanya yaitu, Prestasi belajar lebih di menekankan pada proses kegiatannya dan proses belajar lebih menekankan pada hasil belajar pada hasil belajar yang di capai oleh topik belajar atau siswa. hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pembelajaran Project Based Learning adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruk pengetahuannnya secara personal dan siswa membangun penetahunnnya sendiri didalam konteks pengalamanya sendiri. Hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan adalah perubahan yang mengaibatkan manusia berubah dalam sikap, kebiasaan, keterampilannya ataupun tingkah lakunya. Pembelajaran dengan menggunakan Project Based Learning dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan.

DAFTAR RUJUKAN

Anggraini, Putri Dewi, and Siti Sri Wulandari. "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 292–299.

Artawan, I Made. "Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Seni Rupa Siswa Kelas XII AP-4 SMKN 1 Tampaksiring Tahun Pelajaran 2018/2019 Melalui Metode Penugasan Membuat Kliping Gambar/Foto." *Indonesian Journal of Educational Development* 1, no. 2 (2020): 301–310. https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/view/740.

Ciriani, M. "Peningkatan Prestasi Belajar Seni Budaya Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning." *Indonesian Journal of Educational Development* 2 (2021): 169–175. https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/view/1072%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/download/1072/955.

Dinda, Nadia Ulfa, and Elfia Sukma. "Analisis Langkah-Langkah Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli (Studi Literatur)." *Journal of Basic Education Studies* 4, no. 1 (2021): 44–62.

Kartiningsih, Francisca Dwi. "Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya Melalui Model Pembelajaran Kooperatf Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Pada Siswa Kelas VII D Semester 1 SMP Negeri 1 Bulu Tahun Pelajaran 2019/2020." *Jurnal Pendidikan* 30, no. 2 (2021): 323.

Parwata, I Made Yoga. "Pengaruh Metode Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan: Meta-Analisis I Made Yoga Parwata." *Indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 1 (2021): 1–9.

Soetopo, Sungkowo, Yosef, and Sarifah Siahaan. "Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Kelas V SD Negeri 11 Indralaya." *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2016): 138–147. https://repository.unsri.ac.id/18964/.

Syaifudin. "Model Pembelajaran Project Bades Learning." *Ekp* 13, no. 3 (2020): 1576–1580.

Widaningsih, Ening. "Dosen PGSD UPI Kampus Cibiru" (2018): 6. https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/download/2826/1847.