

## **Penerapan PjBL dalam Pemanfaatan Bahan Dapur untuk Membuat Replika Kekhasan Daerah Siswa Kelas VI SD**

**Iva Nila Sukma\*<sup>1</sup>, Insanul Qisti Barriyah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>SD Negeri Widoro, Yogyakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

Email: [ivasukma55@guru.sd.belajar.id](mailto:ivasukma55@guru.sd.belajar.id)

### **ABSTRAK**

Pembelajaran berbasis proyek pada muatan seni budaya dan ketrampilan siswa sekolah dasar sangat dapat mengembangkan kemampuan anak baik secara pengetahuan, sikap, ketrampilan dan kreatifitas. Hal tersebut sejalan dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar yaitu pada masa operasional konkrit. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan PjBL yang memanfaatkan bahan dapur untuk membuat replika kekhasan daerah pada siswa kelas VI Sekolah dasar Negeri Widoro. Penelitian ini menggunakan metodologi Kualitatif dengan teknikdeskriptif. Metode pengumpulan data utama dilakukan melalui wawancara dan observasi, sedangkan pengumpulan informasi tambahan dilakukan melalui studi dokumentasi pada saat pembelajaran dan pencatatan lapangan. Pengumpul data primer dilakukan dengan strudi observasi dan wawancara. Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan melakukan studi dokumentasi saat pelaksanaan pembelajaran dan melakukan pencatatan lapangan. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas lain V, dan beberapa siswa kelas VI. Hasil penelitian menunjukkan pelaksanaan Pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan bahan dapur untuk membuat replika kekhasan daerah siswa kelas VI SD Negeri Widoro dilaksanakan dengan baik dan memperoleh antusias yang tinggi dari siswa. Pembelajaran PjBL mampu meningkatkan ketrampilan, pengetahuan, sikap, kreatifitas dan kerjasama antar siswa.

**Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis Proyek; Bahan Dapur; Replika; SBdP**

### **ABSTRACT**

*Project-based learning on arts and culture content and elementary school students' skills can really develop children's abilities in terms of knowledge, attitudes, skills and creativity. This is in line with the development stage of elementary school students, namely during the concrete operational period. This research aims to describe the implementation of PjBL which uses kitchen materials to create replicas of regional characteristics for class VI students at Widoro State Elementary School. This research uses a qualitative methodology with descriptive techniques. The main data collection*

*method is carried out through interviews and observation, while additional information collection is carried out through documentation studies during learning and field recording. Primary data was collected using observation studies and interviews. Secondary data collection was carried out by carrying out documentation studies during the implementation of learning and taking field notes. Researchers conducted interviews with other class V teachers, and several class VI students. The results of the research show that the implementation of project-based learning by using kitchen materials to create replicas of regional characteristics for class VI students at Widoro State Elementary School was carried out well and received high enthusiasm from students. PjBL learning can improve skills, knowledge, attitudes, creativity and cooperation between students.*

**Keyword : Project Based Learning; Kitchen Ingredients; Replicas; SBdP**

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran SBdP di sekolah dasar membutuhkan kreativitas dan inovasi guru dalam pelaksanaannya (Saputro & Wijayanti, 2021). Sampai saat ini, masih ada penilaian bahwa contoh-contoh SBdP sangat menantang dan membingungkan untuk dipahami, sehingga guru yang mengajarkannya harus memiliki kreativitas yang tinggi. Maka penilaian bahwa pembelajaran SBdP sangat sulit dan membingungkan harus diatasi dengan inovasi yang dinamis oleh pendidik pembelajaran SBdP itu sendiri. Pendidik mempunyai peran yang sangat besar dan penting. Pendidik yang lugas, mengelola peserta didik untuk memindahkan informasi melalui arahan dan model (Samrawati et al., 2023). Imajinasi dalam situasi ini merupakan kemampuan individu untuk melahirkan sesuatu yang baru, baru, baik berupa pemikiran maupun karya nyata yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari di dekatnya.

Pembelajaran Seni Budaya di sekolah dasar masih sering menghadapi kendala, terutama di mana para guru SD mungkin tidak memiliki pengetahuan yang memadai tentang bidang seni rupa. Permasalahan ini dalam ranah pendidikan kerap ditemui dalam proses belajar mengajar, baik dalam pembelajaran Seni Budaya maupun mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, sangatlah wajar jika guru harus memiliki kecerdasan dan kreativitas dalam mengelola kelas agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini menjadi lebih penting dengan adanya kurikulum Merdeka yang disesuaikan dengan kondisi alam dan zaman, sehingga guru dituntut untuk menjadi profesional dalam merancang proses pembelajaran yang efektif, berarti, dan menyenangkan. Mereka harus mampu mengorganisir pembelajaran, memilih pendekatan yang sesuai, dan menetapkan

kriteria keberhasilan. Tugas utama guru merancang penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi sesama siswa, guru dan siswa atau sebaliknya. Untuk itu pendekatan, model yang digunakan hendaknya mampu menumbuhkan minat, sikap dan keaktifan serta kreativitas agar kegiatan pembelajaran berkesan pada siswa (Praptiyani & Wardani, 2019).

Secara mendasar, mata pelajaran Seni Budaya dan Desain Produk (SBdP) dirancang dan dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan dengan tujuan mendorong siswa untuk menjadi individu yang kreatif dan mampu mengekspresikan diri sesuai dengan perkembangan mereka. Dalam konteks ini, penting untuk terus mengembangkan kreativitas siswa, sehingga mereka dapat menjadi generasi yang mandiri dan tidak selalu bergantung pada orang lain. Selain itu, hal ini tidak hanya berlaku bagi siswa, melainkan juga untuk guru sebagai pendidik, karena selain memberikan teladan kepada siswa, kreativitas guru menjadi hal pokok dalam pembelajaran (Siswanto et al., 2022). Pada dasarnya, mata pelajaran SBdP turut diwujudkan dan diinternalisasikan dalam satuan kurikulum pendidikan bertujuan sebagai pembelajaran yang memotivasi siswa untuk menjadi manusia yang kreatif dan dapat berekspresi sesuai dengan tahap perkembangannya (Handayani et al., 2021).

Mata pelajaran SBdP bertujuan untuk menjadi wahana yang menghadirkan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga mereka dapat memahami bagaimana kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup mereka. Melalui pengalaman belajar yang menghibur, relevan, dan terhubung secara emosional dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, diharapkan mereka akan menjadi pelajar sepanjang hayat, kreatif, berani mengekspresikan diri, tekun, reflektif, berpikir kritis, aktif dalam memberikan kontribusi bagi lingkungannya, dan selalu bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan. Peserta didik yang berkualitas di Indonesia juga harus dapat bekerja dengan percaya diri, baik secara mandiri maupun dalam kerja sama dengan orang lain, tanpa memandang latar belakang sosial ekonomi, perbedaan suku, agama, ras, dan kelompok sosial.

Kesadaran terhadap perbedaan sebagai suatu hal yang wajar dalam kehidupan, serta melihatnya sebagai sumber kekuatan, juga diharapkan terbentuk dalam diri peserta didik Indonesia. Kemampuan untuk menghargai keindahan di sekitar mereka, dalam lingkungan mereka dan dalam masyarakat yang beragam, baik secara global maupun

lokal, juga menjadi fokus pembelajaran Seni Rupa. Mata pelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk mengasah kemampuan mereka dalam mengamati, mengenal, merasakan, memahami, dan mengalami nilai-nilai estetika, yang dapat digunakan untuk menyampaikan ide atau merespons situasi, serta untuk melihat dan menciptakan peluang serta memanfaatkan sumber daya yang mereka miliki untuk mengatasi masalah. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran Seni Rupa memegang peran penting dalam membentuk peserta didik Indonesia sesuai dengan profil pelajar Pancasila.

Pembelajaran SBDP yang dilaksanakan di kelas diharapkan mampu memberikan solusi terhadap tantangan abad 21. Untuk menghadapi tantangan abad 21, peserta didik membutuhkan keterampilan yang sesuai dengan tantangan abad 21. Keterampilan tersebut antara lain berpikir kritis, kemampuan bekerja dalam kelompok, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan memecahkan masalah (Syamsudin, 2020). Pesatnya perkembangan masyarakat era abad 21 ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi yang akhir-akhir ini berlangsung sangat cepat. Perkembangan teknologi yang sangat cepat ini memungkinkan interaksi antar manusia yang tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Interaksi antar manusia ini terjadi lintas gender, suku dan usia. Siswa sekolah dasar era abad 21 saat ini juga terdampak. Lingkungan masyarakat dan siswa kini berubah menjadi lingkungan yang informatif (Rahayu et al., 2022).

Setiap insan secara alami merupakan seorang pembelajar. Belajar merupakan suatu siklus yang dilakukan seseorang untuk memperoleh penyesuaian tingkah laku yang lain secara menyeluruh, karena keterlibatan orang tersebut sendiri dengan kerjasama dengan keadaannya saat ini (Ariati, 2021). Dalam Permendikbud nomor 22 tahun 2016 dijelaskan bahwa pembelajaran dilaksanakan menggunakan pendekatan saintifik (Permendikbud, 2016). Pembelajaran SBdP di sekolah dasar dilaksanakan dengan model tematik terpadu menggunakan pendekatan saintifik. Penggunaan model saintifik ini mengacu pada tuntutan perkembangan era abad 21.

Dalam pembelajaran Abad 21 ini pembelajaran hendaknya menggunakan pendekatan saintifik guna menghadapi tantangan zaman. Pendekatan saintifik bertujuan untuk memberikan keterampilan peserta didik agar memiliki kemampuan mengenal dan memahami materi pembelajaran menggunakan metode ilmiah (Widiyanti & Fitrotun Nisa, 2021). Proses berpikir ilmiah merupakan Langkah-langkah yang ditempuh untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh seseorang secara objektif, sistematis dan

konsisten. Langkah- langkah dalam metode ilmiah antara lain; merumuskan masalah; menyusun hipotesis; pengumpulan data; pengujian hipotesis; pengambilan kesimpulan atau dikenal dengan istilah 5 M (Natasya et al., 2022). Dengan metode ilmiah ini diharapkan siswa mampu menyaring dan memanfaatkan pesatnya perkembangan informasi dan teknologi di era abad 21 dengan penerapan pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran SBdP serta memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai saran belajar. Belajar dipahami untuk memahami sesuatu. Upaya tersebut dilaksanakan secara aktif oleh para siswa. Proyek yang dibuat menghasilkan pengalaman, memecahkan masalah, mencari data, mengamati lingkungan sekitar, dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan manfaat tertentu (Mahmudah et al., 2022). Kajian dalam penelitian ini akan melihat imajinasi pendidik kelas dalam pengalaman pendidikan SBdP di SD N Widoro Pengasih Kulon Progo. Dari dampak awal persepsi yang dilakukan oleh para ahli, diketahui bahwa pendidik kelas pada pengalaman pendidikan SBdP, khususnya kelas VI, terkadang mengalami tantangan.

Faktor-faktor rendahnya kreativitas siswa antara lain kurangnya motivasi siswa untuk belajar dan model pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan kurang bervariasi. Kurangnya variasi model pembelajaran guru berdampak pada turunnya motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran. Turunnya motivasi belajar peserta didik akan berdampak pada partisipasi peserta didik selama mengikuti pembelajaran mengalami penurunan sehingga apa yang diharapkan baik itu pengetahuan, ketrampilan maupun sikap tidak dapat berkembang dengan maksimal. Pada saat partisipasi siswa menurun, siswa tidak mampu untuk mengkonstruksi pengetahuannya, sehingga siswa hanya sebagai obyek penerima pengetahuan dari guru selain itu kenyataannya siswa kelas VI SD Negeri Widoro masih kurang antusias terhadap muatan pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, Pembelajaran hanya monoton diberikan guru, melalui ceramah sehingga siswa kurang antusias, hal tersebut juga disebabkan karena kurangnya kreatifitas dan kemampuan guru dalam ilmu seni budaya dan keterampilan. Kreativitas anak dapat berkembang jika terdapat inovasi dalam pembelajaran melalui pembelajaran yang menyenangkan bagi anak sehingga anak merasa senang untuk bereksplorasi agar dapat menemukan banyak ide, kreatif sesuai dengan imajinasinya (Maisarah et al., 2020). Maka guru mencoba inovasi baru dengan penerapan model PjBL dalam pembelajaran SBdP pada materi membuat patung replika kekhasan daerah menggunakan bahan dapur.

Pemanfaatan bahan dapur yang dimaksud adalah dengan bahan-bahan tepung terigu, garam, pewarna dan minyak goreng, air hangat yang kemudian dicampur menjadi satu dan dijadikan plastisin buatan yang akan digunakan untuk membuat replica kekhasan daerah. Alasan penggunaan bahan dapur adalah mudah didapatkan dan aman digunakan oleh siswa sekolah dasar. Replika termasuk karya seni tiga dimensi, seni rupa tiga dimensi yang memiliki tiga ukuran lebar, panjang, tebal, atau memiliki volume misalnya patung, karya kerajinan dan replika.

*Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara efektif dalam pembelajaran melalui penyelesaian proyek dan pendidik sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini menggarisbawahi siswa untuk membangun wawasannya sendiri (Shima et al., 2021). Pembelajaran berbasis proyek tidak lagi berpusat pada guru namun berpusat pada siswa dan mengaplikasikan konsep dari proyek yang dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah di dunia nyata secara mandiri melalui produk yang dibuat (Rasmani et al., 2023). Melalui PjBL peserta didik dipandu untuk memunculkan pemikiran kritis terhadap permasalahan yang terdapat pada proyek yang akan dilaksanakan. Sederhananya PjBL didefinisikan sebagai suatu model yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan proyek sekolah (Titu, 2015).

Pemilihan model pembelajaran berbasis proyek diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret peserta didik berkaitan dengan materi seni rupa. Penerapan Model berbasis proyek ini bertujuan untuk lebih melibatkan siswa dalam pemecahan masalah yang dilakukan secara berkelompok maupun mandiri, melalui tahapan berpikir ilmiah. Tahapan dalam model pembelajaran berbasis proyek antara lain pengajuan pertanyaan pemantik terkait permasalahan, membuat perencanaan proyek, menyusun jadwal pelaksanaan proyek, memonitoring keaktifan dan pelaksanaan proyek, menguji hasil dan evaluasi kegiatan. Setelah siswa melalui keseluruhan tahapan proyek yang direncanakan, siswa diharapkan memperoleh pengalaman langsung terkait konsep IPA sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Peran guru dalam pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai fasilitator bagi kegiatan siswa dalam melaksanakan proyek. Pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi jembatan untuk menemukan sendiri pengetahuan ataupun untuk mengkonkritkan

pengetahuan yang masih abstrak serta diharapkan mampu menumbuhkan keterampilan siswa abad 21. Selain itu keuntungan dari pembelajaran berbasis proyek adalah siswa mendapatkan atau menghasilkan produk dari suatu proyek yang dikerjakan secara berkolaborasi.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif jenis deskriptif. Pendekatan kualitatif ini mencakup usulan penelitian, proses, hipotesis, dan kegiatan lapangan untuk mengumpulkan data yang relevan, menganalisis data yang diperoleh, dan menyimpulkan temuan dari data tersebut. Penelitian ini fokus pada menjelaskan serangkaian kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek pada siswa kelas VI SD Negeri Widoro, dengan menggunakan bahan dapur untuk membuat replika kekhasan daerah. Penelitian dilakukan di SD Negeri Widoro, dan sumber data terdiri dari analisis kebutuhan siswa dan wawancara.

Subjek penelitian terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan kelas VI. Data dikumpulkan melalui berbagai teknik, seperti observasi, wawancara, dan pencatatan lapangan. Pada kegiatan observasi hal yang akan dilihat adalah kegiatan guru saat mengajar dan siswa, sedangkan pada wawancara aspek keaktifan dan kreatifitas siswa. Selama proses pengumpulan data, analisis data dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: reduksi data; peneliti merangkum hasil observasi, wawancara, dan kuesioner untuk mendapatkan informasi dasar; penyajian informasi: Informasi yang telah direduksi dipresentasikan dengan cara membandingkan data sehingga mudah dipahami oleh peneliti; menarik kesimpulan: peneliti menggunakan informasi yang dikumpulkan dari catatan lapangan untuk memverifikasi temuan.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini dilakukan dalam 3 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan observasi dan analisis data serta pelaporan. Untuk merencanakan suatu pembelajaran tentu perlu mengetahui tujuan dari suatu pembelajaran tersebut. Setiap model pembelajaran mengutamakan suatu alasan dalam penerapannya. Tujuan dilaksanakannya pembelajaran berbasis antara lain: meningkatkan kemampuan siswa dalam mengatasi

permasalahan proyek, pendidik dan siswa bersama-sama mendapatkan informasi dan keterampilan baru dalam pembelajaran, menjadikan siswa lebih dinamis dalam menangani permasalahan proyek yang kompleks, dengan hasil karyanya sebagai produk asli, menciptakan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam mengelola bahan atau peralatan untuk menyelesaikan pekerjaan atau tugas yang dikerjakannya, memperluas upaya terkoordinasi antar siswa, khususnya dalam pengalaman pendidikan yang dilakukan secara berkelompok.

Pada tahap perencanaan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pembelajaran berbasis proyek yang disesuaikan dengan kondisi siswa. Selain itu guru juga menetapkan jadwal dan materi pembuatan replika yang akan dibuat proyeknya. Persiapan alat dan bahan juga menjadi bagian dalam perencanaan. Guru juga memikirkan tahapan-tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek antara lain, Penerapan model pembelajaran berbasis proyek melalui tahapan-tahapan: Pertanyaan mendasar, Menyusun jadwal pembuatan produk, Mendesain perencanaan produk, Memonitoring keaktifan siswa, Memonitoring perkembangan proyek, Menguji hasil produk dan Melakukan evaluasi pengalaman belajar. Sintak pembelajaran tersebut tertuang dalam Rencana pelaksanaan Pembelajaran yang akan diberikan pada bagian inti pembelajaran.

Pada perencanaan pembelajaran berbasis proyek ini guru merencanakan membuat produk replika kekhasan daerah dengan bahan dapur pada muatan pelajaran SBdP. Waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran 16 -19 Oktober 2023. Pelaksanaan Pada kegiatan awal pembelajaran peserta didik diberikan pertanyaan pemantik untuk memberikan stimulus “berpikir kritis”. Pada kegiatan ini guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang memungkinkan jawaban terbuka. Peserta didik diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengemukakan ide, gagasan yang ada dalam pikiran mereka. Guru tetap bersabar untuk tidak memberikan jawaban langsung.

Tahapan setelah permasalahan dirumuskan bersama peserta didik, selanjutnya peserta didik diberikan pertanyaan pemantik tentang rencana proyek yang akan dipilih. Dalam kegiatan ini siswa memilih untuk membuat karya replika kekhasan daerah dari bahan dapur secara berkelompok. Anggota kelompok ditentukan secara acak agar peserta didik terbiasa untuk berkolaborasi dengan teman-temannya di kelas.

Selama kegiatan proyek guru memantau dan menjadi fasilitator ketika peserta didik mengalami permasalahan. Guru mencatat setiap kejadian, maupun kinerja peserta didik

selama proses penyelesaian proyek. Guru juga memberikan motivasi siswa ketika menghadapi permasalahan. Guru memberikan motivasi baik menggunakan reward maupun secara verbal. Motivasi secara verbal ini jika dilakukan dengan baik akan mampu menumbuhkan pola pikir *Growth Mindset* pada peserta didik (Sukma et al., 2023).

Tumbuhnya pola pikir bertumbuh akan berdampak pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Mereka akan menjadi lebih siap dan memiliki semangat pantang menyerah karena guru selalu memberikan motivasi kepada mereka. Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek peserta didik tidak hanya belajar materi saja namun mereka mengalami sendiri proses belajar hingga menghasilkan produk (Nisah et al., 2021).

Karakteristik keefektifan pembelajaran berbasis proyek adalah; Memandu siswa untuk meneliti pemikiran dan pertanyaan penting; adalah interaksi permintaan; berhubungan dengan kebutuhan dan minat pelajar; siswa fokus dengan membuat item dan melakukan pengenalan secara bebas; memanfaatkan inovatif, dasar, dan data mencari kemampuan berpikir untuk melakukan pemeriksaan, mengambil keputusan, dan menghasilkan barang-barang yang berhubungan dengan dunia nyata dan isu-isu dan isu-isu yang valid (Setiadi, 2023). Kemampuan berpikir kritis ini akan berdampak pada kreatifitas siswa selama menjalankan proyek. Melalui pemikiran kreatif inilah akan terlihat perilaku kreatif peserta didik (Rohana & Wahyudin, 2017).

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek melalui tahapan-tahapan: pertanyaan mendasar; menyusun jadwal pembuatan produk; mendesain perencanaan produk; memonitoring keaktifan siswa; memonitoring perkembangan proyek; menguji hasil produk; melakukan evaluasi pengalaman belajar. Data hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa, dapat diamati pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Rekap Hasil Wawancara Siswa

Pertanyaan	Jumlah Siswa yang menjawab Ya/Tidak	
	Ya	Tidak
Apakah kamu merasa mudah Membuat replika kekhasan daerah?	22	2
Apakah kamu merasa senang Dengan kegiatan belajar proyek ini?	23	1
Apakah bahan untuk membuat Bias kamu dapatkan dengan mudah?	20	4

Sumber: Siswa Kelas VI (2023)

Berdasarkan Tabel 1 terlihat sebagian besar siswa merasa mudah mengerjakan kegiatan proyek, serta senang dengan bahan yang dibuat dapat didapatkan dengan mudah. Kemudian, untuk data mengenai hasil observasi proses pembelajaran, dapat diamati pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Observasi Proses Pembelajaran

Pertanyaan	Ya/tidak	
	Ya	Tidak
Guru mengajukan pertanyaan pemantik.	√	
Siswa membuat perencanaan proyek	√	
Guru membimbing siswa melakukan proyek	√	
Siswa mempresentasikan proyek yang dibuat	√	
Proyek yang dibuat siswa sesuai dengan tema	√	
Guru dan siswa melakukan refleksi	√	
Siswa terlihat aktif dan senang	√	
Siswa dapat bekerja sama dengan kelompoknya	√	
Siswa dapat membuat hasil karya yang kreatif	√	

Sumber: Teman Sejawat (2023)

Pada saat pembelajaran guru sudah melakukan kegiatan sesuai dengan sintak PjBl serta didukung dengan hasil karya siswa yang kreatif. Replika kekhasan daerah yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dapat diamati melalui Gambar 1.



**Gambar 1.** Replika Kekhasan Daerah

Kegiatan membuat proyek ini juga didokumentasikan dalam link *youtube* yang dapat diakses melalui link: [https://youtu.be/f-30YxeyrHk?si=iQsb\\_Dw5sOKdiF8g](https://youtu.be/f-30YxeyrHk?si=iQsb_Dw5sOKdiF8g). Selain itu hasil pencatatan lapangan menunjukkan siswa antusias melakukan proyek dimulai dari menyiapkan bahan dapur, membuat bahan untuk membuat replika, sampai

pada proses membentuk replika. Mereka saling bertanya dan aktif berbagi tugas dengan teman.

### **Pembahasan**

Peningkatan aktifitas siswa selama mengikuti pembelajaran, diikuti dengan meningkatnya kreativitas siswa dalam membuat karya. Berdasarkan hasil penelitian ini; model pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan sebagai salah satu solusi untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih optimal khususnya pada pelajaran SBdP selain itu menghasilkan produk berupa replika kekhasan daerah dari bahan dapur.

Produk hasil proyek yang berupa replika kekhasan daerah berupa replika makanan khas seperti geblek tempe, sate klatak, geplak dapat dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam membuat karya seni rupa. Hal ini disebabkan peserta didik terlibat langsung dalam pembuatan karya seni rupa secara berkelompok. Meskipun memiliki desain yang sederhana, model yang dibuat peserta didik akan memberikan satu memori jangka panjang. Peserta telah terlibat langsung dalam pembuatan. Dimulai dengan mencoba, mengalami masalah kemudian mereka menyelesaikan masalah tersebut.

Keterlibatan peserta didik selama proses penyelesaian proyek membuat mereka tertarik terhadap pembelajaran yang pada akhirnya akan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik (Nurcahyono, 2023). Setelah peserta didik menghasilkan produk dari hasil proyek yang telah diselesaikan, mereka dipandu untuk mempresentasikan produk hasil karyanya. Kegiatan ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri untuk berani tampil berkomunikasi di depan teman-teman satu kelas. Guru memandu jika ada kata-kata yang kurang tepat yang dipilih peserta didik saat presentasi dilakukan. Kegiatan ini juga salah satu upaya untuk menumbuhkan keterampilan abad 21 yaitu komunikatif.

Pada akhir proyek peserta didik diajak untuk mengevaluasi rangkaian kegiatan proyek mulai perencanaan hingga hasil produk. Pada kegiatan ini guru hanya sebagai fasilitator yang selalu memantik peserta didik untuk mengemukakan gagasannya. guru membuat kerangka refleksi untuk memandu proses refleksi pembelajaran. Guru memberikan pertanyaan tentang bagaimana perasaan peserta didik ketika berproses dalam kelompok. Guru juga menanyakan kesulitan-kesulitan apa yang telah berhasil mereka selesaikan Bersama rekan satu kelompoknya. Untuk membuat kegiatan refleksi ini menjadi lebih menarik, guru. Setelah kegiatan refleksi berakhir, guru juga mengajak

peserta didik untuk melakukan penilaian terhadap dirinya. Penilaian diri ini bermanfaat bagi peserta didik untuk membantu mereka mengenali kemampuan dan potensi diri mereka ketika mereka mampu mengenali kemampuan diri diharapkan peserta didik dapat memiliki sikap kemandirian yang tentunya sangat dibutuhkan pada era abad 21 saat ini.

Evaluasi adalah rangkaian latihan yang berurutan mulai dari pengumpulan data, menetapkan standar, menyusun evaluasi dan mencapai kesimpulan serta mengambil pilihan dalam melaksanakan data (Kholik, 2020). Penilaian dilakukan untuk mengevaluasi suatu program atau gerakan yang telah dilakukan sehingga dapat dilakukan kegiatan selanjutnya sehingga program atau tindakan yang dilaksanakan dapat jauh lebih unggul. Penilaian sangat penting untuk dilakukan, mengingat untuk setiap program yang ada di sekolah. Dengan adanya penilaian maka program sekolah yang rutin dilaksanakan kedepannya dapat terlaksana dengan baik. Penilaian dengan memimpin pertemuan dengan instruktur dan siswa.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Widoro. Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil analisis kebutuhan siswa dan wawancara dengan teman guru. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu observasi dilakukan pengamatan menunjukkan bahwa siswa aktif dan hasil belajar tuntas, wawancara terhadap siswa hampir semua siswa menyatakan senang dengan pembelajaran hari ini, pada pengamatan langsung siswa aktif dan kreatif membuat karya seni replika berbahan dari bahan dapur, semua anak ingin membuat model, hampir tidak ada yang tidak mengikuti pembelajaran dengan antusias.

Informasi yang ditampilkan dalam penelitian ini merupakan hasil data persepsi, pertemuan dan peristiwa sosial melalui wawancara terhadap 10 siswa, 1 pendidik, dan persepsi 24 siswa di kelas. Informasi ujian ini diambil oleh para ilmuwan dengan lugas memperhatikan latihan mendidik dan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik yang diambil dalam keadaan nyata dan nyata. Beberapa anak yang sebelumnya kurang begitu aktif dan kreatif terlihat aktif dalam kelompoknya, kemudian siswa yang sebelumnya pendiam dapat melakukan presentasi di depan kelas. Mereka terlihat begitu percaya diri dan berani serta mempunyai rasa ingin tahu.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan secara singkat bahwa model pembelajaran berbasis proyek yang dilaksanakan di sekolah dasar menghasilkan siswa yang mampu membuat siswa berkolaborasi untuk menghasilkan produk yang diharapkan.

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek di Sekolah Dasar Widoro sesuai dengan penilaian para ahli yaitu model yang dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan Hasil penelitian yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Widoro maka dapat disimpulkan bahwa Proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek sekaligus pemanfaatan bahan dapur untuk membuat replika kekhasan daerah oleh guru kelas berjalan sesuai yang di harapkan, pembelajaran bertahap sesuai sintaknya yaitu pertanyaan mendasar, menyusun jadwal pembuatan produk, mendesain perencanaan produk, memonitoring keaktifan siswa, memonitoring perkembangan proyek, menguji hasil produk, melakukan evaluasi pengalaman belajar. Melalui tahapan pembelajaran berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa Siswa berhasil menyelesaikan proyek yaitu replika kekhasan daerah yang sifatnya sederhana dan siswa sangat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa melakukan kerjasama dan dapat berkomunikasi aktif. Dari awal sampai akhir berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan model PjBL ini sangat cocok diterapkan di Sekolah dasar.

### **Saran**

Model pembelajaran SBdP dapat diterapkan untuk siswa kelas VI SD. Guru dapat menerapkan model PjBL untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapan Terimakasih kami sampaikan kepada akepala Sekolah SD negeri Widoro yang senantiasa memberikan semangat dan dorongan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan lancar dan tepat waktu. Ucapan terimakasih tak lupa kami sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing penulisan laporan penelitian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.  
Ariati, P. (2021). Meningkatkan Penyesuaian Diri Terhadap Lingkungan Sekolah Melalui

- Layanan Bimbingan Klasikal Pada Siswa Kelas 7A SMP N 7 Muaro Jambi Tahun Pelajaran 2019-2020. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 11(2), 307–317. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v11i2.227>
- Handayani, S. S. E., Suherman, S., & Masnur, M. (2021). Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran SBdP Di Kelas V SDN 123 Banti. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 26–37. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i2.2806>
- Kholik, A. (2020). Model Kirkpatrick dalam evaluasi program pendidikan dan pelatihan penguatan Kepala Sekolah. *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulawesi Selatan*, 1(3), 219–226.
- Mahmudah, I., Maemonah, M., & Rahmaniari, E. (2022). Implementasi Teori Belajar Kognitif Terhadap Minat Belajar Matematika. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 14(1), 35–46. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i1.7109>
- Maisarah, A., Mahmud, M. E., & Saugi, W. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat. *Journal of Education Research*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.37985/joe.v1i1.14>
- Natasya, A., Putri, T., Siahaan, R. P. J., & Khoirunnisa, A. (2022). Filsafat Ilmu dan Pengembangan Metode Ilmiah. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 167–179. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3932>
- Nisah, N., Widiyono, A., Milkhaturohman, M., & Lailiyah, N. N. (2021). Keefektifan Model Project Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(2), 114–126. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i2.4882>
- Nurcahyono, N. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Melalui Model Pembelajaran. *Hexagon: Jurnal Ilmu Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 19–29. <https://doi.org/10.33830/hexagon.v1i1.4924>
- Permendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22. Tahun 2016* (Vol. 53, Issue 9, pp. 1689–1699). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Praptiyani, M., & Wardani, N. S. (2019). Upaya Peningkatan Sikap Kerjasama Melalui Pendekatan Saintifik Model STAD. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 11(1), 17–32. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v11i1.2681>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Winarji, B., Jumiatmoko, Nurjanah, N. E., Zuhro, N. S., Fitrianingtyas, A., Agustina, P., Widyastuti, Y. K. W., Nazidah, M. D. P., & Prashanti, N. S. A. (2023). Implementasi Manajemen Pembelajaran Proyek Berbasis Kurikulum Merdeka di Lembaga PAUD. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 567–578. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.265>
- Rohana, R. S., & Wahyudin, D. (2017). Project Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sd Pada Materi Makanan Dan Kesehatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(3), 235–243. <https://doi.org/10.17509/jpp.v16i3.4817>
- Samrawati, Hasibuddin, & Surani. (2023). Peranan Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Di Madrasah Aliyah Guppi Gunung Jati Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba. *Journal on Education*, 6(1), 3794–3811. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3489>
- Saputro, A., & Wijayanti, O. (2021). Tantangan Guru Abad 21 Dalam Mengajar Muatan SBdP Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 51–

59. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i3.77>
- Setiadi, T. (2023). E-Learning Dalam Pembelajaran Multimedia Interaktif. In I. A. Dianta & L. R. H. A. Fajri (Eds.), *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik* (1st ed.).
- Shima, E. F., Nurika, & Firya, L. (2021). Penerapan PjBL (Project Based Learning) Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Profesi Keguruan Unnes*, 7(2), 198–208.
- Siswanto, A. E., Yanti, N. D., Isa, V. N., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022). Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran SBDP di Kelas V Sekoah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 166–178.
- Sukma, I. N., Cahyani, B. H., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Penerapan Model Pembelajaran PJBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1567–1578. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9702>
- Syamsudin. (2020). Problem Based Learning Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Sosial. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 4(2), 81–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/else.v4i2.4610>
- Titu, M. A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional*, 9, 176–186.
- Widiyanti, T., & Fitrotun Nisa, A. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1), 1269–1283. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11136>

