



Analisis Penggunaan Metode *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Kelas V SDN 2 Bentek Tahun Pelajaran 2024/2025

Tazkiatun Insani¹, Rusman Hadi², M. Taufik³

PGSD, STKIP Hamzar

Received: 06 Februari 2026
Revised: 16 Februari 2026
Accepted: 28 Februari 2026

Abstrak

Penelitian yang berjudul analisis penggunaan metode project based learning terhadap hasil belajar seni rupa kelas V (lima) SDN 2 Bentek bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode project based learning pada pelajaran seni rupa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Bentek pada siswa kelas V (lima) semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan siswa kelas V (lima) sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya ialah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan metode project based learning pada pelajaran seni rupa sebagai berikut: 1) dimulai dengan penyampaian materi, 2) pemberian tugas proyek, 3) penyusunan proyek, 4) pengerjaan proyek, 5) presentasi hasil proyek serta 6) evaluasi dan refleksi. Faktor-faktor yang menjadi penghambat penggunaan metode pelajaran dengan basis proyek meliputi faktor internal, yaitu: 1) rendahnya semangat belajar siswa, 2) kreativitas siswa yang berbeda-beda, dan 3) kemampuan siswa dalam mempresentasikan proyek, serta faktor eksternalnya yaitu: 4) keterbatasan materi ajar, 5) sarana dan prasarana yang digunakan, dan 6) alokasi waktu yang disediakan dalam pengerjaan proyek terbatas. Hasil belajar siswa dengan penggunaan metode pelajaran dengan basis proyek dikategorikan menjadi 3 ranah, yaitu: 1) ranah kognitif dilihat melalui hasil LKPD, dengan perolehan nilai siswa di atas kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran, 2) hasil belajar ranah afektif dilihat melalui terbentuknya sikap kerjasama, ketekunan dan kerapian siswa selama pelaksanaan pembuatan proyek, 3) hasil belajar pada ranah keterampilan dilihat melalui hasil proyek anyaman siswa, yang diselesaikan tepat waktu dengan pola yang sesuai..

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

(*) Corresponding Author:

tazkiatuninsani@gmail.com¹,
muhmmadtaufik33@gmail.com³

rusmanhadi89@gmail.com²,

How to Cite: Insani, T., Hadi, R., & Taufik, M. (2026). Analisis Penggunaan Metode Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Kelas V SDN 2 Bentek Tahun Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(3.D), 245-252. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13862>.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang ditunaikan oleh setiap individu, bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian dalam hidupnya. Pendidikan berperan sebagai sarana bagi setiap individu supaya dapat menuangkan dan mengasah bakat serta potensi masing-masing. Melalui pendidikan, setiap individu akan mendapatkan banyak pemahaman baru.

Mengenai sistematika pendidikan nasional sudah dituangkan dalam undang-undang tahun 2003 nomor 20 dinyatakan bahwasanya, pendidikan menjadi upaya yang disadari dan direncanakan dalam rangka menciptakan kegiatan belajar yang bisa membuat individu lebih kritis juga berpartisipasi dalam perkembangan aspek-aspek kepribadian meliputi kemampuan spiritual agama, kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagaimana yang diharapkan oleh pribadi, masyarakat serta bangsa (Wahab, dkk., 2021:2).

Sekolah menjadi salah satu tempat terbaik dalam mengenyam pendidikan. Pendidikan di sekolah merupakan pendidikan formal. Adapun padanya berlaku proses pembelajaran dimana melibatkan banyak pihak. Dalam rangka mewujudkan suatu keberhasilan dalam pendidikan di sekolah maka tidak lepas dari tanggung jawab semua pihak sekolah.

Keberhasilan belajar siswa tidak selamanya ditemukan pada prestasi yang didapatkan siswa di sekolah. Akan tetapi bisa ditinjau melalui terbentuknya sikap yang baik, meningkatnya keterampilan yang dimiliki, adanya perubahan dalam hal positif pada pribadi siswa, serta kemampuan siswa dalam mengembangkan potensi, bakat dan kreativitas yang ada dalam dirinya.

Dalam aktivitas pembelajaran, menurut Kurniawan (2023:155) terdapat pengukuran berhasil atau tidak suatu aktivitas pembelajaran. Kembali kepada perumusan operasional keberhasilan belajar mengajar, keberhasilan belajar dapat dilihat dari pencapaian prestasi tinggi terhadap kemampuan menyerap materi belajar serta tercapainya perilaku yang sudah dirumuskan pada tujuan pembelajaran.

Sumber daya manusia diantaranya pendidik, pimpinan sekolah, wali siswa, masyarakat hingga pemerintah bukan satu-satunya pendukung terciptanya keberhasilan belajar. Akan tetapi dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai juga menjadi pendorong keberhasilan belajar. Seperti memanfaatkan sumber daya alam, tersedianya fasilitas yang memadai, serta memanfaatkan metode belajar yang tepat.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan ilmu pendidikan juga ikut serta berkembang beriringan dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk bisa menyesuaikan metode belajar dengan perkembangan zaman. Terdapat beragam jenis metode belajar yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah menggunakan metode belajar *project based learning* (PjBL).

Menurut *The George Lucas Educational Foundation (2005)*, pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu metode yang menekankan pada pemahaman. Siswa akan mengeksplorasi, menilai, menginterpretasi suatu informasi dengan langkah yang bermakna. Pada penggunaan metode belajar berbasis proyek akan melibatkan siswa secara aktif untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru melalui sebuah proyek. Dengan demikian dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Dalam pelajaran seni rupa, pembelajaran dengan metode *project based learning* bisa diimplementasikan melalui pemberian proyek yang berhubungan dengan konsep seni berdasarkan materi ajar. Menurut Trianto (2016:92-95) pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran seni rupa dapat dilakukan dengan menentukan topik atau permasalahan yang akan dipelajari atau diselesaikan berdasarkan materi ajar. Kemudian guru bersama siswa dapat memulai penyusunan perencanaan pelaksanaan proyek, seperti menetapkan konsep, durasi pengerjaan, hingga menetapkan sarana dan prasarana yang diperlukan. Setelah menyusun rencana proyek, siswa bisa memulai pengerjaan proyek berdasarkan gaya berpikir serta kreativitasnya masing-masing. Disini guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswa, dimana guru mengarahkan siswa ketika siswa mengalami kekeliruan selama pengerjaan proyek. Setelah proyek selesai dikerjakan, selanjutnya adalah mempresentasikan proyek. Siswa dapat mempersembahkan dan menjelaskan proyeknya kepada guru dan teman lainnya. Dan pada tahap akhir guru bersama siswa melakukan evaluasi terhadap proyek pada pembelajaran tersebut, diiringi dengan refleksi untuk menanyakan apakah kegiatan pembelajaran berbasis proyek berlangsung menyenangkan dan berkesan bagi siswa.

Adapun teori yang mendasari pembelajaran dengan metode *project based learning* adalah teori belajar kontekstual yang dikembangkan oleh Jhon Dewey, dimana pengalaman

menjadi sumber pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar akan terlaksana lebih efektif ketika siswa dilibatkan langsung dengan proyek asli serta sejalan dengan kehidupan. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek lebih memfokuskan pembelajaran yang bersifat aktif, kontekstual, dan kolaboratif (Isnandar Slamet, 2024:60)

Dengan demikian, menggunakan metode *project based learning* dalam kegiatan pembelajaran menjadi salah satu metode tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, mengembangkan kreativitas, serta menjadikan siswa disiplin waktu. Metode belajar berbasis proyek menggantikan peran guru yang awalnya menjadi sumber utama pembelajaran menjadikan siswa sebagai pembelajar yang lebih aktif dan terlibat secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi di kelas 5 SDN 2 Bentek yang dilaksanakan pada tanggal 20 November 2024, peneliti menemukan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pelajaran seni rupa siswa tidak memperhatikan ketika guru sedang menyampaikan materi. Siswa lebih cepat merasa bosan dan mulai sibuk dengan kegiatannya masing-masing. Ada yang tidak fokus, ada yang bermain, bahkan ada juga yang berdiskusi dengan teman sebangkunya, terutama untuk barisan tempat duduk paling belakang. Hal tersebut yang kemudian mengakibatkan kondisi belajar tidak stabil atau kurang efektif.

Sebagaimana hasil wawancara bersama Ibu Yulianti, guru seni rupa SDN 2 Bentek mengatakan bahwa belakangan ini tidak mudah menciptakan kondisi belajar yang efektif di dalam kelas. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung sering ditemukan siswa yang sibuk sendiri, tidak fokus dan bermain dalam kelas. Hal tersebut yang kemudian menyebabkan kegiatan pembelajaran tidak berjalan sesuai yang diharapkan. Sehingga sebagai guru seni rupa harus bisa menghadirkan konsep pembelajaran yang menyenangkan, dengan demikian bisa menarik perhatian siswa untuk fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya konsep belajar yang tepat supaya siswa bisa fokus dan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Solusi yang bisa dilakukan adalah dengan memilih penggunaan metode belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Sebagaimana paparan sebelumnya, Rumusan masalah yang bisa diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan metode *project based learning* dalam pelajaran seni rupa?
2. Faktor apa saja yang menghambat penggunaan metode *project based learning* dalam pelajaran seni rupa?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *project based learning*?

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menguraikan bagaimana penggunaan metode *project based learning* dalam pelajaran seni rupa.
2. Untuk menguraikan faktor-faktor yang menghambat penggunaan metode *project based learning* dalam pelajaran seni rupa.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *project based learning*.

METODE PENELITIAN

Dalam pelaksanaan penelitian diperlukan adanya penggunaan metode penelitian. Adapun Johannes P Kumagaya (2023:9-10) mengatakan bahwa metode penelitian bisa difungsikan untuk memandu, menjadi pengarah serta bantuan bagi peneliti mulai dari proses awal penelitian hingga berakhirnya sebuah penelitian. Dengan adanya persiapan yang baik, memilih metode yang sesuai, serta menjalankan tahap-tahap sesuai prosedur metode yang

sudah dipilih, dapat memberikan kepastian atas validasi datanya. Dengan demikian dipercayai sebagai pendukung kemurnian penelitian yang dilakukan.

Untuk penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Ditinjau berdasarkan jenisnya, penelitian ini tergolong ke dalam pendekatan kualitatif yang berjenis study kasus. Pendekatan kualitatif kategori study kasus merupakan jenis penelitian dengan tujuan untuk memahami kasus-kasus terkait apa yang subjek penelitian alami, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan sebagainya secara deskripsi dalam bentuk kata-kata serta bahasa dalam suatu konteks khusus yang bersifat alamiah, dengan memanfaatkan beragam metode alamiah (Lexy, 2012:70). Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan diantaranya ialah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil observasi, wawancara serta dokumentasi yang peneliti dapatkan melalui kegiatan penelitian bertempat di SDN 2 Bentek pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, dengan beberapa sumber data diantaranya kepala sekolah, guru mata pelajaran SBdP dan siswa kelas V (lima), hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Penggunaan Metode *Project Based Learning* dalam Pelajaran Seni Rupa

a. Guru menyampaikan materi ajar kepada siswa

Sebagaimana tahapan proses pembelajaran pada umumnya, pada proses belajar dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek untuk mata pelajaran seni rupa dilaksanakan secara sistematis berdasarkan perencanaan pada modul ajar yang sudah disiapkan. Diawali oleh kegiatan pembuka dengan beberapa aktivitas seperti menyapa siswa, melakukan absensi, berdoa sebelum belajar, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan materi ajar berdasarkan bahan ajar yang sudah disiapkan kepada siswa, dimana pada proses pembelajaran kali ini dengan materi anyaman.

b. Guru menginformasikan kepada siswa terkait kegiatan praktik atau pelaksanaan proyek yang akan dilaksanakan berdasarkan bahan ajar

Setelah guru menyampaikan materi ajar kepada siswa, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menulis materi pelajaran. Berikutnya guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya terkait materi anyaman yang belum dipahami. Kemudian dilanjutkan dengan guru menginformasikan kepada siswa tentang pelaksanaan proyek berdasarkan materi yang sudah dipelajari sebelumnya.

c. Guru bersama siswa menyusun perencanaan terkait proyek yang akan diselesaikan

Sebelum pelaksanaan kegiatan pembuatan proyek, terlebih dahulu guru bersama siswa melakukan diskusi untuk menyusun perencanaan pembuatan proyek. Pada tahap ini guru bersama siswa bisa menentukan apa saja yang harus dipersiapkan, seperti alat dan bahan untuk pembuatan proyek dimana pada kegiatan kali ini alat dan bahan disediakan oleh sekolah, menentukan kegiatan pembuatan proyek dilaksanakan secara individu atau kelompok dimana pada kegiatan kali ini dilaksanakan secara individu, serta menentukan alokasi waktu pembuatan proyek.

d. Pada pertemuan berikutnya siswa melaksanakan pengerjaan proyek yang sudah ditetapkan sebelumnya

Setelah menyusun perencanaan pembuatan proyek, siswa mulai mengerjakan proyek dengan alokasi waktu yang sudah ditetapkan berdasarkan perencanaan sebelumnya. Pada kegiatan pembuatan proyek anyaman kali ini guru memberikan dua pilihan kepada siswa, yaitu membuat anyaman tunggal atau ganda, dan siswa diberikan kebebasan untuk memilih berdasarkan potensi dan kreativitas masing-masing. Siswa mengerjakan proyek anyaman tunggal atau ganda menggunakan kertas berwarna sebagai media yang disiapkan oleh guru.

- e. Guru berperan sebagai fasilitator yang kebersamai dan membimbing siswa selama pelaksanaan proyek

Selama pembuatan proyek berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator. Guru kebersamai siswa selama mengerjakan anyaman. Guru juga memberikan bimbingan kepada siswa yang mendapatkan kesulitan dalam mengerjakan anyamannya. Terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menentukan pola anyaman, terutama untuk siswa laki-laki.

- f. Siswa melakukan kegiatan presentasi di depan kelas terkait proyek yang sudah dikerjakan

Setelah siswa menyelesaikan anyamannya, kemudian guru menunjuk beberapa siswa untuk melakukan presentasi hasil anyamannya. Sebelum melakukan presentasi, guru terlebih dahulu memberikan informasi tentang apa saja yang harus disampaikan dalam presentasi, meliputi alat dan bahan yang digunakan untuk menganyam, dan langkah-langkah dalam membuat anyaman termasuk pola yang dipilih.

- g. Guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD)

Setelah pelaksanaan presentasi hasil anyaman, guru membagikan lembar kerja kepada siswa kemudian meminta siswa menyelesaikan butir pertanyaan yang ada pada LKPD tersebut dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi ajar. Siswa yang sudah selesai mengerjakan lembar kerja diminta untuk mengumpulkan jawabannya di meja guru.

- h. Guru melakukan evaluasi dan refleksi pada akhir kegiatan pembelajaran

Sebelum menutup kegiatan pembelajaran, guru bersama siswa melakukan evaluasi dan refleksi terkait kegiatan belajar hari itu. Pada proses pembelajaran kali ini guru melakukan evaluasi dengan mengajukan butir pertanyaan terkait materi ajar untuk mengetahui pemahaman siswa dan melakukan refleksi terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Langkah-langkah penggunaan metode *project based learning* pada pelajaran seni rupa di kelas V (lima) dengan materi anyaman tersebut mendapatkan dukungan dari teori belajar kontekstual oleh Jhon Dewey. Dimana dalam teori tersebut menyatakan bahwa pengalaman menjadi sumber utama pengetahuan. Menurutnya kegiatan belajar sudah semestinya terlaksana berdasarkan pengalaman langsung, dengan artian bahwa pembelajaran tidak berfokus pada penyampaian materi saja, melainkan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran praktikum. Dalam teori Jhon Dewey juga menyebutkan bahwa guru memiliki peran sebagai fasilitator, guru bukan hanya memiliki peran sebagai seseorang yang memberikan ilmu, melainkan memiliki peran sebagai pembimbing serta pengawas dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran seperti membimbing siswa untuk mengeksplorasi, mendiskusikan dan menemukan solusi dari suatu permasalahan pembelajaran (Suhirman, 2024:122).

Dalam proses pembelajaran dengan langkah-langkah di atas melibatkan siswa secara langsung dalam pengalaman belajar membuat anyaman, sehingga siswa berperan aktif selama mengerjakan proyek anyaman. Guru juga menjalankan tugasnya sebagai seorang fasilitator dimana dapat dilihat melalui bagaimana peran guru dalam membantu dan membimbing siswa yang mengalami kesulitan saat mengerjakan proyek anyaman, terutama kesulitan dalam menentukan pola anyaman.

2. Faktor-Faktor yang Menghambat Penggunaan Metode *Project Based Learning* dalam Pelajaran Seni Rupa

- a. Faktor internal

Faktor internal ialah semua hal yang sumbernya daripada individu, perannya memberikan pengaruh terhadap tingkah laku, keputusan, dan kinerja. Untuk perihal individu faktor internal diantaranya seperti motivasi atau semangat, kondisi emosional, pendapat, serta potensi. Dalam hal ini faktor internal ditemukan pada individual siswa, meliputi:

- 1) Semangat belajar siswa, dimana pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan materi ajar anyaman terdapat siswa yang tidak fokus dan tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi ajar. Siswa cenderung lebih semangat dan aktif pada saat pelaksanaan proyek pembuatan karya anyaman.
- 2) Kreativitas siswa, selama proses pengerjaan proyek ditemukan siswa dengan potensi kreatif yang kurang mengalami kesulitan dalam menentukan pola anyaman. Hal tersebut banyak ditemukan pada siswa laki-laki.
- 3) Kemampuan siswa presentasi, dalam hal ini terlihat dari bagaimana siswa mengalami kesulitan pada saat mempresentasikan hasil karyanya. Terdapat siswa yang kesulitan menentukan bahasa Indonesia yang tepat untuk menjelaskan hasil karyanya. Faktor tersebut disebabkan oleh kebiasaan siswa menggunakan bahasa daerah setempat meskipun pada lingkungan sekolah.

b. Faktor eksternal

Adapun untuk faktor eksternal ialah semua hal yang sumbernya ada pada luar individu, perannya memberikan pengaruh terhadap tingkah laku hingga proses belajar individu. Faktor eksternal diantaranya seperti ruang lingkup sosial, kebudayaan, ekonomi, dan dunia pendidikan. Dalam hal ini faktor eksternalnya meliputi:

- 1) Materi ajar yang terbatas, untuk penggunaan materi ajar tidak cukup hanya dengan menggunakan materi yang disediakan oleh buku pegangan guru mata pelajaran seni rupa, melainkan diperlukan materi tambahan dimana guru mata pelajaran memanfaatkan internet sebagai sumber tambahan materi ajar.
- 2) Sarana dan prasarana, ketersediaan sarana juga prasarana yang kurang memadai menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan kurang efektif. Pada kegiatan pembelajaran seni rupa dengan materi anyaman seharusnya membutuhkan media anyam yang bersumber dari alam dalam artian memanfaatkan bahan alami seperti bambu dan daun pandan. Akan tetapi dalam lingkungan sekolah tidak ditemukan bahan-bahan tersebut, sehingga sekolah memilih menggunakan alternatif yang memungkinkan dan lebih praktis yaitu dengan menggunakan kertas berwarna sebagai media anyam.
- 3) Alokasi waktu pengerjaan proyek, durasi waktu yang diberikan guru untuk siswa mengerjakan proyek terbatas. Karena keterbatasan waktu tersebut mengakibatkan siswa terburu-buru untuk menyelesaikan anyaman, sehingga karenanya siswa menjadi kurang fokus dalam menentukan pola anyaman. Meskipun demikian, siswa mampu menyelesaikan proyeknya dengan bimbingan dari guru mata pelajaran.

Faktor-faktor yang bisa menghambat penggunaan metode belajar dengan basis proyek yang meliputi faktor internal juga faktor eksternal pada uraian sebelumnya berdasarkan pada teori ekologis oleh Bronfenbrenner, dimana dalam teorinya memaparkan bahwa dalam perkembangan sosial kultural tidak lepas dari adanya pengaruh individual serta lingkungan sekitar, dimana kedua hal tersebut dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan eksternal (Santrock, 1996:54).

Dalam penelitian ini faktor internal ditemukan pada individual siswa meliputi semangat atau motivasi belajar siswa, kreativitas siswa, serta kemampuan yang dimiliki siswa untuk mempresentasikan hasil proyeknya. Adapun faktor eksternalnya ditemukan dari luar individual meliputi keterbatasan materi ajar, sarana dan prasarana yang digunakan, serta alokasi waktu yang disediakan dalam pengerjaan proyek.

3. Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode *Project Based Learning*

a. Hasil belajar pada ranah kognitif (pengetahuan)

Keberhasilan belajar di bidang kognitif ialah potensi individual meliputi pengetahuan juga kemampuan memahami yang menjadi hasil daripada progres pelajaran. Hasil belajar pada

ranah kognitif siswa dilihat melalui hasil lembar kerja peserta didik (LKPD), dengan patokan nilai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran 70 untuk mata pelajaran seni rupa kelas V (lima) SDN 2 Bentek. Sebagaimana perolehan data, hasil LKPD siswa pada proses pembelajaran seni rupa dengan materi ajar anyaman memperoleh rata-rata nilai di atas 70. Ditemukan 18 siswa dengan nilai 100, 2 siswa dengan nilai 95, serta 3 sisanya dengan perolehan di bawah 70.

b. Hasil belajar pada ranah afektif (sikap)

Keberhasilan belajar pada ranah afektif ialah perkembangan siswa meliputi nilai sikap, juga emosional dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam hal ini hasil belajar siswa pada proses pelajaran seni rupa dengan materi ajar anyaman di kelas V (lima) SDN 2 Bentek menunjukkan bahwa siswa menghadirkan sikap kerjasama selama pelaksanaan proyek, menunjukkan terbentuknya sikap ketekunan dilihat melalui upaya siswa untuk menyelesaikan proyek tepat waktu, dan kerapian dilihat dari upaya siswa supaya konsisten dalam menentukan pola anyaman. Sikap-sikap yang terbentuk tersebut sebagaimana yang sudah dirumuskan pada modul ajar yang disusun guru sebelumnya.

c. Hasil belajar pada ranah psikomotorik (keterampilan)

Keberhasilan belajar pada ranah keterampilan ialah hasil korelasi dari ranah kognitif dengan ranah afektif, dapat dilihat melalui keterampilan visual maupun fisik dimana hal tersebut bisa dilakukan pengamatan dan pengukuran terhadapnya. Hasil belajar pada ranah keterampilan pada proses pelajaran seni rupa dengan menggunakan metode pelajaran berbasis proyek di kelas V (lima) SDN 2 Bentek dinilai melalui hasil proyek anyaman siswa, dimana hasilnya menunjukkan siswa mampu menyelesaikan proyek tepat waktu dengan pola yang sesuai.

Uraian hasil belajar di atas berdasarkan teori yang dikemukakan oleh psikolog pendidikan yaitu Benjamin S. Bloom yang dikenal dengan teorinya taksonomi bloom dimana dalam teori tersebut Benjamin mengelompokkan keberhasilan pembelajaran pada tiga kategori yaitu kognitif, afektif, serta psikomotorik (Wibowo, 2022:56).

Penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa berdasarkan tiga kategori tersebut. Kognitif ditinjau melalui hasil LKPD siswa dengan perolehan rata-rata diatas kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran seni rupa, afektif siswa ditinjau melalui kemampuan siswa menghadirkan sikap-sikap yang telah dirumuskan pada modul ajar, serta keterampilan ditinjau melalui hasil karya anyaman siswa kelas V (lima) SDN 2 bentek.

KESIMPULAN

1. Penggunaan metode pelajaran dengan basis proyek pada pelajaran seni rupa di kelas V (lima) dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang sudah disusun sebelumnya. Dimulai dengan penyampaian materi, pemberian tugas proyek, penyusunan proyek, pengerjaan proyek, presentasi hasil proyek dan ditutup dengan kegiatan evaluasi dan refleksi.
2. Faktor-faktor yang menjadi penghambat penggunaan metode pelajaran dengan basis proyek meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya bersumber dari individual siswa, meliputi semangat belajar siswa, kreativitas siswa, dan kemampuan siswa dalam mempresentasikan proyek. adapun faktor eksternalnya bersumber dari luar individual siswa, meliputi keterbatasan materi ajar, sarana dan prasarana yang digunakan, serta alokasi waktu yang disediakan dalam pengerjaan proyek.
3. Hasil belajar siswa dengan penggunaan metode pelajaran dengan basis proyek dikategorikan menjadi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan keterampilan. Hasil belajar ranah kognitif dilihat melalui hasil LKPD, dimana pada proses pembelajaran seni rupa di kelas V (lima) dengan materi anyaman hasil lembar kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran. Hasil belajar ranah afektif (sikap) dilihat melalui terbentuknya sikap

kerjasama, ketekunan dan kerapian siswa selama pelaksanaan pembuatan proyek. Adapun hasil belajar pada ranah keterampilan dilihat melalui hasil proyek anyaman siswa, yang diselesaikan tepat waktu dengan pola yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Kumagaya, J. P., dkk. 2023. *Metodologi Penelitian*. Bali: Penerbit Intelektual Manifes Media.
- Kurniawan Andri, dkk. 2023. *Strategi Pembelajaran*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Lexy J. Moleong. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Santrock. 1996. *Adolescence*, Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Slamet Isnandar, dkk. 2024. *Metode dan Model Pembelajaran Inovatif*. Jambi: PT Sonpedia Publishing.
- Suhirman, Lalu. 2024. *Konsep Dasar Teori Pembelajaran*. Batam: Yayasan Cendekia Mulia Mandiri.
- Trianto. 2016. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul, dkk. 2021. *Teori dan Aplikasi Ilmu Pendidikan*. Banda Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wibowo, Ferry. 2022. *Ringkasan Teori-Teori Dasar Pembelajaran*. Indonesia: Guepedia.