



Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Seni Rupa Siswa Kelas VI SD Inpres 4/82 Pacing

Awaluddin Muin^{1*}, Yasmin Justitiana

^{1,2,3} PGSD Universitas Negeri Makassar

Email: awaluddin.muin@unm.ac.id, yasminjustitiana11@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Kata kunci: Model Pembelajaran; <i>Project Based Learning</i> ;Minat belajar	Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dalam meningkatkan minat belajar mata pelajaran seni rupa siswa kelas VI SD Inpres 4/82 Pacing. Dengan jumlah subjek 11 siswa . teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi dan lembar angket. Teknik analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian serta penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> . Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai ketuntasan indikator keberhasilan minat belajar pada siklus I dan II. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa.

1. PENDAHULUAN

Model pembelajaran *Project Based Learning* mendorong siswa untuk memecahkan masalah kontekstual melalui kegiatan yang kompleks serta mengeksplorasi, melaksanakan proyek secara kolaboratif [1].

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi No 12 tahun 2024 yang menyatakan bahwa “Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu”

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa. penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berdampak baik untuk meningkatkan minat belajar siswa [2]. Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa hal ini dapat dibuktikan dari hasil pra siklus sebelum penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning*, pada siklus 1 menunjukkan 70% (14 siswa) kelas IV memperoleh skor minat ≥ 40 termasuk kedalam kategori minat belajar tinggi. Siklus II terdapat 90% siswa mendapat skor minat belajar ≥ 40 termasuk kedalam kategori tinggi [3] . Siswa yang memiliki minat dengan kategori sedang sebanyak 7 orang, kategori tinggi sebanyak 9 orang dan kategori sangat tinggi sebanyak 7 orang secara keseluruhan minat belajar siswa dengan jumlah rata rata nilai 81,41 berada pada interval 75-85 dengan kategori baik.

Namun, hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres 4/82 Pacing ditemukan beberapa masalah yaitu: siswa kurang antusias pada saat pembelajaran berlangsung dikarenakan model pembelajaran guru yang kurang bervariasi; siswa kesulitan memahami materi pembelajaran ditandai dengan kurangnya minat belajar siswa mata pelajaran seni rupa.

Salah satu cara agar proses pembelajaran atau suasana kelas lebih aktif yaitu apabila guru dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi. Model pembelajaran terkait dengan pemilihan strategi dan pembuatan struktur metode, ketarampilan dan aktifitas peserta didik [4]. Salah satu alternatif yang dapat ditempuh oleh guru adalah menggunakan model pembelajaran dengan cara yang kreatif, karena keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran [5].

Selain itu, pembelajaran seni rupa pada dasarnya membutuhkan kreativitas, imajinasi, serta partisipasi aktif siswa [6]. Ketika guru hanya menggunakan metode konvensional yang monoton, maka siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang variatif sangat penting agar dapat menumbuhkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa secara menyeluruh (Budiasningrum, 2025) [7]. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran seni rupa bukan hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, melainkan juga oleh metode serta strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi.

Lebih lanjut, model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Menurut Sutarto (2023), penggunaan model pembelajaran kreatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta keterampilan komunikasi siswa [8]. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan seni rupa yang tidak hanya menekankan pada keterampilan teknis, tetapi juga pada pengembangan sikap, apresiasi, dan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu terus berinovasi dalam memilih model pembelajaran agar siswa dapat lebih antusias serta memperoleh pengalaman belajar yang mendalam dan berkesan.

Meskipun banyak studi yang telah membahas keefektifan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning*, masih sedikit penelitian yang secara spesifik menggabungkan keduanya dalam konteks pembelajaran Seni Rupa tingkat SD. Pertanyaan yang kemudian muncul adalah: Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar mata pelajaran Seni Rupa siswa kelas VI SD Inpres 4/82 Pacing.

Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama untuk mengetahui peningkatan minat belajar Seni Rupa Siswa Kelas VI SD Inpres 4/82 Pacing.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. PTK dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada upaya perbaikan proses pembelajaran di kelas melalui tindakan yang terencana, terstruktur, dan berulang. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi di kelas secara apa adanya, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran nyata mengenai proses pembelajaran dan respon siswa [9].

Responden dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Inpres 4/82 Pacing dengan jumlah 11 orang, terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Jumlah yang relatif kecil ini memungkinkan peneliti untuk melakukan pengamatan secara lebih mendalam terhadap setiap individu. Selain itu, pemilihan responden secara keseluruhan didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian tindakan kelas bertujuan memperbaiki pembelajaran pada satu kelas tertentu, bukan membandingkan dengan kelas lain.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket respon siswa dan observasi keterlaksanaan pembelajaran. Instrumen penelitian yang dipakai meliputi lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran untuk melihat sejauh mana langkah-langkah pembelajaran terlaksana sesuai rencana, serta angket respon siswa untuk mengetahui pandangan dan

pengalaman belajar mereka. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik kualitatif deskriptif, yaitu dengan menguraikan hasil pengamatan dan tanggapan siswa secara sistematis sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai efektivitas pembelajaran yang diterapkan.

3. HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilakukan di kelas VI SD Inpres 4/82 Pacing dengan jumlah siswa 11 orang yang diberi perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* sebanyak tiga kali pertemuan di kelas VI yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar seni rupa siswa kelas VI SD Inpres 4/82 Pacing. Instrumen yang digunakan adalah Lembar Observasi dan lembar Angket.

Data Pretest Kemampuan Memahami Isi Cerita Siswa Kelas III SD Inpres 12/79 Iterrung

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Pertemuan	Skor	Presentasi
I	35	68,62%
II	37	72,54%
III	38	74,50%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas guru selama pembelajaran siklus I pertemuan 1 diperoleh hasil skor yaitu 35 mencapai kategori Cukup (C) dengan persentase 68,62%, pertemuan II diperoleh skor 37 mencapai kategori Cukup (C) dengan persentase 72,54% dan pertemuan III diperoleh skor 38 mencapai kategori Cukup (C) dengan persentase 74,50%.

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Pertemuan	Skor	Presentasi
I	26	66,66%
II	27	69,23%
III	29	74,35%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran siklus I pertemuan 1 diperoleh hasil skor yaitu 26 mencapai kategori Cukup (C) dengan persentase 66,66%, pertemuan II diperoleh skor 27 mencapai kategori Cukup (C) dengan persentase 69,23% dan pertemuan III diperoleh skor 29 mencapai kategori Cukup (C) dengan persentase 74,35%.

Tabel 3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Pertemuan	Skor	Presentasi
I	35	77,77%
II	38	84,44%
III	43	95,55%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas guru selama pembelajaran siklus II pertemuan 1 diperoleh hasil skor yaitu 35 mencapai kategori Baik (B) dengan persentase 77,77%, pertemuan II diperoleh skor 38 mencapai kategori Baik (B) dengan persentase 84,44% dan pertemuan III diperoleh skor 43 mencapai kategori baik dengan persentase 95,55%.

Tabel 4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Pertemuan	Skor	Presentasi
I	30	76,92%
II	32	82,05%
III	39	92,30%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran siklus II pertemuan 1 diperoleh hasil skor yaitu 30 mencapai kategori Baik (B) dengan persentase 76,82%, pertemuan II diperoleh skor 32 mencapai kategori Baik (B) dengan persentase 82,05% dan pertemuan III diperoleh skor 39 mencapai kategori Baik (B) dengan persentase 92,30%.

Tabel 5 Hasil angket minat belajar seni rupa siklus I

No	Nama	Butir Item Pernyataan															Jumlah	Nilai	Ket
	Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	NBL	4	2	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	1	1	31	2,0	Sangat Rendah
2	SRN	4	2	2	3	2	2	4	2	2	2	3	1	1	1	2	33	2,2	Rendah
3	FB	4	4	2	3	4	2	4	4	2	2	3	1	2	2	3	42	2,8	Tinggi
4	LS	4	4	2	3	4	2	4	4	2	2	3	1	2	2	3	42	2,8	Tinggi
5	MK	2	3	2	2	3	4	2	4	2	1	3	4	2	2	3	39	2,6	Tinggi
6	MFJ	2	4	3	4	3	2	3	2	4	2	4	3	2	3	2	43	2,86	Tinggi
7	A	3	2	4	4	3	2	4	4	4	2	1	1	2	2	2	40	2,66	Tinggi
8	AS	2	3	2	3	4	4	2	3	2	1	2	1	1	2	3	35	2,3	Rendah
9	AB	2	4	3	4	4	2	3	2	1	2	2	1	2	3	2	37	2,4	Rendah
10	AD	4	3	2	3	2	2	3	2	1	1	2	3	1	1	1	31	2,0	Rendah
11	AB	4	3	4	2	4	3	2	4	2	1	1	2	2	3	2	39	2,6	Tinggi

Tabel 6 Hasil angket minat belajar seni rupa siklus II

No	Nama Siswa	Butir Item Pernyataan															Jumlah	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	NBL	4	4	1	4	3	3	4	3	1	3	3	1	3	3	4	44	2,9	Tinggi
2	SRN	4	4	1	4	3	3	4	3	1	3	4	1	4	3	3	45	3	Sangat Tinggi
3	FB	4	4	1	4	3	3	4	3	1	3	3	1	3	3	4	44	2,9	Tinggi
4	LS	4	4	1	3	3	4	3	4	1	3	4	1	3	3	4	45	3	Sangat Tinggi
5	MK	4	4	1	3	3	3	3	4	1	3	4	1	3	3	3	43	2,86	Tinggi
6	MFJ	4	3	2	3	3	3	4	4	1	4	3	1	3	3	2	43	2,86	Tinggi
7	A	4	3	3	4	2	1	3	4	1	4	1	4	2	2	4	42	2,8	Tinggi
8	AS	4	3	1	3	4	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	34	2,26	Rendah
9	AB	4	3	1	2	2	2	3	3	2	2	1	1	3	2	3	34	2,26	Rendah
10	AD	4	3	1	3	3	2	3	3	1	2	3	1	3	3	3	38	2,5	Tinggi
11	AB	4	3	1	3	3	2	3	3	1	2	3	1	3	3	3	38	2,5	Tinggi

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Melalui keterlibatan aktif dalam setiap tahap proyek, siswa terdorong untuk berpartisipasi, bertanya, dan bekerja sama dengan teman sekelasnya. Hal ini menunjukkan bahwa PjBL tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga melatih mereka dalam keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang sangat penting dalam pembelajaran abad 21.

Peningkatan minat belajar tersebut juga berdampak positif pada pemahaman siswa terhadap pelajaran. Dengan diberi kesempatan untuk belajar melalui proyek nyata, siswa dapat menghubungkan konsep yang dipelajari di kelas dengan pengalaman sehari-hari mereka. Proses belajar menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengonstruksi pengetahuan sendiri melalui eksplorasi dan praktik langsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang dilakukan oleh Mufaidah (2025) Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran seni rupa pada siswa kelas IV SD Negeri 45 Bungo Pasang mampu meningkatkan hasil belajar secara nyata [10]. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar seni rupa siswa mencapai 72,4% dengan kualifikasi cukup (C). Data ini memberikan bukti bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek konsisten memberikan dampak positif pada pencapaian akademik siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Project Based Learning layak dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Model ini tidak hanya meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan abad 21 yang relevan dengan perkembangan zaman. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya guru untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran berbasis proyek yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Project based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran seni rupa. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa yang meningkat, dimana siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui proyek yang kontekstual dan kolaboratif, peningkatan nilai rata rata minat belajar siswa sebagaimana tercermin dari hasil angket minat belajar dan observasi yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara siklus I dan siklus II serta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, yang mendorong siswa untuk lebih antusias, termotivasi, serta menunjukkan keingintahuan dan inisiatif belajar yang tinggi.

REFERENSI

- [1] S. Nurhamidah and K. Nurachadijat, "Project based learning dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa," *J. Inovasi, Eval. Dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 3, no. 2, pp. 42–50, 2023.
- [2] D. T. Setiawati, S. Halimah, and Y. Budiyaniti, "Pengaruh model pembelajaran project based learning dan minat belajar terhadap hasil belajar pai," *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 10, no. 1, pp. 169–177, 2024.
- [3] M. Maprokhi, "Peningkatan Hasil belajar dan minat belajar matematika materi bangun ruang sisi lengkung melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions pada siswa kelas IXA SMP Negeri 4 Bumijawa," *J. Didact. Math.*, vol. 1, no. 1, p. 301042, 2018.
- [4] M. Ulfa and S. Saifuddin, "Terampil memilih dan menggunakan metode pembelajaran," *Suhuf*, vol. 30, no. 1, pp. 35–56, 2018.
- [5] S. A. Octavia, *Model-model pembelajaran*. Deepublish, 2020.
- [6] K. Telaumbanua and B. Bu'ulolo, "Manfaat seni rupa dalam merangsang kreativitas anak usia dini," *Khirani J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 123–135, 2024.
- [7] R. S. Budiasningrum, J. Setiawan, and A. S. Efendi, "PENTINGNYA PEMILIHAN METODE PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK," *Educ. J. Inov. Pendidik. Pengajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 295–304, 2025.
- [8] S. Sutarto, "Strategi guru untuk meningkatkan keterampilan 4c's (kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif) dalam pembelajaran pendidikan agama islam," *JPPPI (Jurnal Penelit. Pendidik. Indones.)*, vol. 9, no. 3, pp. 1543–1552, 2023.
- [9] S. Nurfadhillah, K. Nurfalih, M. Amanda, N. Kauniyah, and R. W. Anggraeni, "Penerapan media visual untuk siswa kelas V di SDN Muncul 1," *Edisi*, vol. 3, no. 2, pp. 225–242, 2021.
- [10] S. Mufaidah and C. D. Sumadi, "Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas IV SDN Sendangrejo," *J. Media Akad.*, vol. 2, no. 2, 2024.