



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PBL) SISWA KELAS V MIN SIBUHUAN

Sutan Botung Hasibuan¹, Rizki Hamdan Saputra², Alwi Hamdani Hasibuan³
Leni Herawati Pulungan⁴

^{1,2,3,4}Institut Agama Islam Padang Lawas, Padang Lawas, Indonesia

Email: sutanbotung96@gmail.com¹, rhamdani315@gmail.com², alwidhani023@gmail.com³,
leniherawati96@gmail.com⁴

Informasi Artikel	Abstract
<p>Submitted: 20-03-2025 Revised: 10-04-2025 Published: 30-04-2025</p> <p>Keywords: <i>Learning (PBL) Learning Model, Student Learning Outcomes</i></p>	<p><i>Based on the research results, it can be concluded that: (1) The learning outcomes of art, culture and skills of Class V MIN Sibuhuan students before using the Project Based Learning (PBL) learning model, namely in the pre-cycle only 7 students achieved the KKM with a percentage of 25.00% and 21 students scored below the KKM with a percentage of 75.00%. So it can be seen that learning in the pre-cycle is still low. (2) Improvement in learning outcomes of art, culture and skills by using the Project Based Learning (PBL) learning model of Class V MIN Sibuhuan students in cycle I out of 28 students, there were 16 students who achieved the KKM with a percentage of 57.14% who were able to achieve the KKM. While 12 students or 42.86% whose scores were still below the specified KKM, and in cycle II there were 25 students or 89.29% who were able to achieve the KKM. While 3 students or 10.71% whose scores were still below the specified KKM. The percentage of student learning outcomes in the subject of art and culture after using Project Based Learning (PBL) has reached the success indicator, namely 85% of all students who have completed their studies. So it can be concluded that the implementation of the Project Based Learning (PBL) learning model can improve the learning outcomes of art and culture and the skills of class V students of MIN Sibuhuan.</i></p>

Abstrak

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa: (1) Hasil belajar seni budaya dan keterampilan siswa Kelas V MIN Sibuhuan sebelum menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PBL) yaitu pada pra siklus hanya 7 siswa yang mencapai KKM dengan persentase 25,00 % dan 21 siswa mendapat nilai di bawah KKM dengan persentase 75,00%. Maka dapat diketahui bahwa pembelajaran pada pra siklus masih rendah. (2) Peningkatan hasil belajar seni budaya dan keterampilan dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PBL) Siswa Kelas V MIN Sibuhuan pada siklus I dari 28 siswa sudah ada 16 siswa yang mencapai KKM dengan persentase 57,14% yang mampu mencapai KKM. Sedangkan 12 siswa atau 42,86% yang nilainya masih di bawah KKM yang ditentukan, dan pada siklus II ada 25 siswa atau 89,29% yang mampu mencapai KKM. Sedangkan 3 siswa atau 10,71% yang nilainya masih di bawah KKM yang ditentukan. Persentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya setelah menggunakan *Project Based Learning* (PBL) persentase sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 85% dari seluruh siswa yang tuntas belajarnya. Jadi dapat disimpulkan dengan diterapkannya model pembelajaran Project Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar seni budaya dan keterampilan siswa kelas V MIN Sibuhuan.

Kata Kunci : *Project Based Learning* (PBL), Hasil Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha dalam mengembangkan potensi dan prestasi yang dimiliki oleh siswa. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) ditegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Mewujudkan suasana belajar dan proses belajar yang baik tentunya sangat ditentukan oleh guru dan siswa. Proses pembelajaran yang dikatakan berhasil ditentukan oleh bagaimana proses pembelajaran tersebut berlangsung. Seorang guru harus dapat membawakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Penggunaan model yang bervariasi akan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Masyarakat yang sedang berubah dan tumbuh di tengah kesamaan itulah yang memunculkan lahirnya pemikiran-pemikiran progresif, kreatif dan inovatif, termasuk dalam pendekatan dan model pembelajaran. Kalau dulu dikenal adanya pembelajaran berbasis guru maka sekarang muncul pembelajaran berbasis dan berorientasi peserta didik. Semua ini akibat dari adanya dinamika dan perubahan yang terjadi di masyarakat yang menuntut adanya perbaikan dan pengembangan berbagai model dan pendekatan pembelajaran.

Model pembelajaran konvensional yang melihat peserta didik sebagai objek dalam perspektif masyarakat baru, tidak lagi efektif dipergunakan sebab dianggap ketinggalan, anti social dan otoriter, Kini masyarakat cenderung melihat manusia sebagai satu kesatuan yang egalitarian, sama dan setara, tidak dikotomi dan tentu saja menjunjung tinggi paham-paham demokrasi dan menghilangkan sekat-sekat agama, suku dan ras. Bahkan lebih jauh dari itu, masyarakat melihat guru dan murid sebagai satu kesatuan yang tidak terpisahkan, sama pentingnya, status dan perannya (Syamsidah and Suryani 2020).

Salah satu model pembelajaran yang saat ini sedang digemari dan mendapat perhatian dari kalangan pendidik adalah model *problem based learning* (PBL). Model ini dinilai relevan dengan tuntutan masyarakat yang sedang berubah, masyarakat yang kreatif dan inovatif, serta masyarakat modern yang kompetitif. Disebut kreatif karena dapat berkembang sesuai dengan situasi dan kondisi serta tantangan yang dihadapi oleh peserta didik. Masalah yang diberikan dalam model ini adalah masalah yang aktual, ril di lingkungannya dan siswa diberi kesempatan untuk memecahkannya. Meski demikian masalah itu tetap dalam kerangka kurikulum dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) disebut pembelajaran inovatif sebab dianggap baru dan berbeda dengan model pembelajaran sebelumnya yang konservatif, konvensional, dan semuanya berbasis guru. Sebagaimana diketahui bahwa pembelajaran konvensional selalu berasumsi bahwa pembelajar itu belum memiliki apa-apa, ibarat botol, isinya belum ada sehingga mereka harus diisi dan diberi macam-macam minuman, terserah minuman apa yang guru anggap cocok dengan peserta didiknya. Karena itulah pembelajaran konvensional selalu menjadikan peserta didiknya sebagai subjek belaka.

Pembelajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir,

pemecahan masalah dan keterampilan intelektual; belajar berbagai peran orang dewasa melalui melibatkan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri (Endayani 2023).

Keterampilan belajar sangat diperlukan karena siswa akan lebih mudah dalam memahami dan mempelajari materi yang diajarkan. Selain itu pula keterampilan belajar akan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih semangat dan giat belajar serta siswa tersebut lebih mandiri dalam belajar. Ketika seorang siswa sudah memiliki salah satu saja keterampilan belajar yang dikuasai yang diandalkan tentunya akan membantunya dalam menguasai materi pelajaran. Berawal dari keterampilan belajar inilah maka kesuksesan dalam mencapai hasil prestasi belajar kemungkinannya akan semakin besar. Alasannya adalah saat siswa tidak menguasai salah satu indikator dalam.

Dalam kehidupan, pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup masyarakat karena pendidikan merupakan wadah untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM). Hal ini sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Pendidikan RI No 20 Bab II pasal 3:

Masalah belajar adalah masalah yang selalu aktual yang dihadapi oleh setiap orang. Maka dari itu, banyak para ahli-ahli membahas dan menghasilkan berbagai teori tentang belajar. Pemakaian teori-teori dengan situasi formal lebih dibatasi dalam pendidikan formal yaitu Sekolah. Teori tentang belajar menurut ahli tertentu akan menentukan bagaimana seharusnya “menciptakan” belajar itu sendiri dan usaha itu lazimnya dikenal dengan mengajar. Sehingga tinjauan dalam belajar tidak bisa dipisahkan dengan model atau model pembelajaran yang digunakan dalam mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan hari Senin 4 Maret 2024 di Kelas V MIN Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas bahwa hasil belajar seni budaya dan keterampilan siswa masih di bawah KKM 70, yaitu dari 28 siswa hanya 7 siswa yang tuntas, sedangkan 21 siswa lagi belum tuntas disebabkan karena ketika pembelajaran seni budaya guru hanya memberikan tugas menggambar, model pembelajaran yang digunakan cenderung belum bervariasi. Model ceramah masih mendominasi dalam proses pembelajaran. Ceramah merupakan model satu arah, yaitu guru menyampaikan materi pelajaran sementara siswa hanya mendengarkan tanpa adanya tanggapan atau aktivitas lain yang mendukung pembelajaran. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang optimal dan mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang baik. Sementara itu pembelajaran cenderung menekankan pada aspek kognitif atau pengetahuan saja. Hasil akhir yang berupa nilai tes lebih diutamakan dibandingkan proses pembelajaran. Sementara sikap dan keterampilan siswa kurang diperhatikan. Oleh karena itu perlu adanya model pembelajaran yang lebih bervariasi, lebih menyenangkan dan memperhatikan segala aspek pembelajaran.

Selain itu, dengan model yang tepat peserta didik dapat didorong untuk menjadi lebih aktif dan kreatif. Pada akhirnya, peserta didik memiliki perubahan persepsi dalam hal seni dan pelestarian budaya. Pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperoleh dari mata pelajaran Seni Budaya diharapkan dapat membangun kemampuan peserta didik untuk bersikap bertindak cerdas, aktif, dan bertanggungjawab menghadapi masalah budaya dan kesenian yang harus dikembangkan sebagai generasi penerus. Dalam kenyataan sekarang ini, wujud nyata hasil dalam pengembangan pendidikan pada mata pelajaran seni belum optimal. Peningkatan sarana dan prasarana pendidikan untuk menunjang mengoptimalkan kualitas pendidikan seni mutlak diperlukan. Hal tersebut terlihat pada saat pembelajaran seni, siswa masih terlihat kurang memiliki motivasi dan apatis. Hal tersebut berdampak tidak tercapainya tujuan pembelajaran sehingga siswa

kurang memiliki pengetahuan tentang seni. Untuk itu, selain sarana dan prasarana, diperlukan model yang tepat sehingga peserta didik termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Kartorningsih 2021). yaitu dengan menerapkan model pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL).

Menurut Ibrahim dalam (Syamsidah and Suryani 2020) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang di dalamnya melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan beberapa tahap model ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu untuk mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. PBL akan menjadi sebuah pendekatan pembelajaran yang berusaha menerapkan masalah yang terjadi dalam dunia nyata, sebagai sebuah konteks bagi peserta didik untuk berlatih bagaimana cara berpikir kritis dan mendapatkan keterampilan untuk memecahkan masalah.

Pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) sangat efektif, efisien untuk meningkatkan kemampuan siswa menjadi menyenangkan, serta menambah minat belajar siswa lebih besar dengan lingkungan belajar yang beragam. Siswa juga tetap dapat mengikuti pembelajaran tanpa takut tertinggal materi dikarenakan materi pembelajaran yang dapat diakses melalui website yang telah disediakan oleh guru (Sidiq 2021).

METODE

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dalam bahasa Inggris disebut dengan masalah *classroom action research*. Dari nama tersebut terkandung tiga kata yakni Arikunto (2023:3). Penelitian : menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan cara menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan : menunjukkan pada suatu obyek kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa. Kelas : dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yakni sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2023/2024, dalam jangka 5 bulan yang dimulai pada bulan Februari sampai bulan Juni 2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi adalah suatu proses pengamatan yang dilakukan oleh observer dengan ikut mengambil bagian dalam kehidupan orang-orang yang akan diobservasi. Observer berlaku sungguh-sungguh seperti anggota dari kelompok yang akan diobservasi. Apabila observer hanya melakukan pura-pura berpartisipasi dalam kehidupan orang yang akan diobservasi tersebut dinamakan quasi participant observation (Juanda 2020:173). Dalam observasi partisipatif peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan observasi partisipatif ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makan dari setiap perilaku yang tampak.

2. Tes

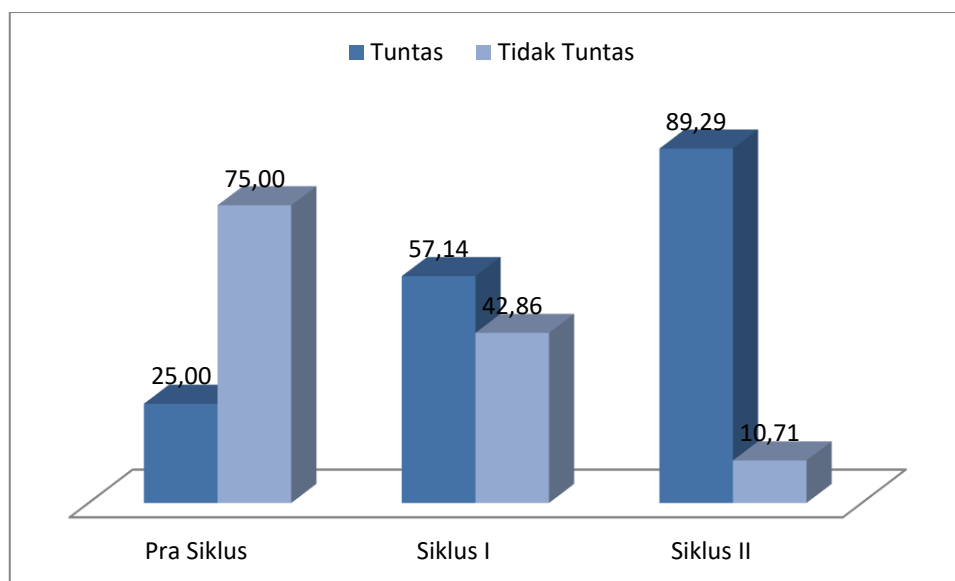
Istilah tes berasal dari bahasa Prancis kuno yaitu “*testum*” yang berarti piring untuk menyisahkan logam mulia. Dalam bahasa Indonesia tes diterjemahkan sebagai ujian atau percobaan. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring, tes berarti ujian tertulis, lisan, atau wawancara untuk mengetahui pengetahuan, kemampuan, bakat, dan kepribadian seseorang (Juanda 2020:188). Soal tes ini berfungsi sebagai alat ukur untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dalam penelitian ini siswa diberikan tes diakhir pembelajaran untuk mengukur keberhasilan suatu materi atau pembelajaran yang telah berlangsung pada setiap siklus.

3. Model dokumentasi

Dokumentasi merupakan barang-barang yang tertulis. Peneliti menggunakan *checklist* dokumentasi sebagai alat dalam mengkaji dokumen yang digunakan untuk mendukung data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tindakan pembelajaran secara keseluruhan dari tindakan kelas siklus I, dan siklus II, menggunakan *Project Based Learning* (PBL) merupakan suatu usaha untuk meningkatkan hasil belajar yang berpengaruh pada hasil belajar Seni Budaya. Indikator peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa baik dari segi kognitif maupun afektif dalam pembelajaran Seni Budaya pada materi tari di Indonesia mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II lebih tinggi dibandingkan dengan siklus I dan Pra siklus. Untuk melihat perbandingan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di Kelas V MIN Sibuhuan dengan penerapan *Project Based Learning* (PBL) dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.
Grafik Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar
Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas menjelaskan bahwa persentase hasil belajar pada Pra siklus, siswa yang nilai di atas KKM 70 ada 7 siswa dengan persentase 25,00 % dan 21 siswa mendapat nilai di bawah KKM dengan persentase 75,00%. Sedangkan pada siklus I dari 28 siswa sudah ada 16 siswa atau 57,14% yang mampu mencapai KKM.

Sedangkan 12 siswa atau 42,86% yang nilainya masih di bawah KKM yang ditentukan, dan pada siklus II ada 25 siswa atau 89,29% yang mampu mencapai KKM. Sedangkan 3 siswa atau 10,71% yang nilainya masih di bawah KKM yang ditentukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis laksanakan dapat dikemukakan kesimpulan dan saran-saran sebagai berikut:

1. Hasil belajar seni budaya dan keterampilan siswa Kelas V MIN Sibuhuan sebelum menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) yaitu pada pra siklus hanya 7 siswa dengan persentase 25,00 % dan 21 siswa mendapat nilai di bawah KKM dengan persentase 75,00%. Maka dapat diketahui bahwa pembelajaran pada pra siklus masih rendah.
2. Peningkatan hasil belajar seni budaya dan keterampilan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) Siswa Kelas V MIN Sibuhuan pada siklus I dari 28 siswa sudah ada 16 siswa atau 57,14% yang mampu mencapai KKM. Sedangkan 12 siswa atau 42,86% yang nilainya masih di bawah KKM yang ditentukan, dan pada siklus II ada 25 siswa atau 89,29% yang mampu mencapai KKM. Sedangkan 3 siswa atau 10,71% yang nilainya masih di bawah KKM yang ditentukan. Persentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya setelah menggunakan *Project Based Learning* (PBL) persentase sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 85% dari seluruh siswa yang tuntas belajarnya.

REFERENCES

- Ananda, Rusydi. 2020. CV. Pusdikra MJ *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. Medan: CV. PUSDIKRA M.
- Arikunto, Suharsimi. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Diastuti, Indah Mei. 2021. *Metode PBL Melalui Media Marquee Berbasis Hots*. Lamongan: Pustaka Djati.
- Endayani, Henni. 2023. *Pembelajaran Berbasis Masalah. Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*. Medan: UINSU.
- Juanda, Anda. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: CV Budi Utama. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.
- Junaeda, Intan. 2023. "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(2): 5619–34.
- Kartiningsih, Francisca Dwi. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Pada Siswa Kelas VII D Semester 1 SMP Negeri 1 Bulu Tahun Pelajaran 2019/ 2020." *Jurnal Pendidikan* 30(2): 323.
- Lily, Budiarto. 2022. *Keterampilan Belajar*. Yogyakarta: Andi offset.
- Nana Sudjana dan Ibrahim. 2019. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Qolby, Zahra. 2023. 4 "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Pada Materi Sistem Pernafasan Manusia."
- Ramanta, D., and F. D Widayanti. 2022. "Pentingnya Keterampilan Belajar Dan Kecerdasan Majemuk Dalam Kompetensi Akademik Siswa." *Likhitaprajna* 1(1): 110–19.
- Sidiq, Ricu. 2021. *Model-Model Pembelajaran Abad 21*. Banten: AA. Rizky.
- Sudijono, Anas. 2019. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sukma, Hanum Hanifa. 2021. *Keterampilan Menyimak Dan Berbicara: Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: K-Media.
- Supomo. 2020. "Menghargai Keputusan Bersama Melalui Pembelajaran Role Playing Kelas V SD Negeri 4 Karangrowo Kabupaten Kudus Semester II Tahun 2019/2020." *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)* 7.
- Suprijono, Agus. 2019. *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Syah, Muhibbin. 2021. *Psikologi Remaja*. Bandung: Rosda Karya.
- Syamsidah, and Hamidah Suryani. 2020. *Buku Model Peoblem Based Learning (PBL)*. Yokyakarta.