



MENGEMBANGKAN KOMPETENSI SENI BUDAYA SISWA KELAS VI MELALUI PENDEKATAN *PROJECT-BASED LEARNING*

Risma Gusmiarni¹, Kusnul Mutamimah²

^{1,2}Progam pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

rismagusmiarni24@gmail.com¹, Kusnulmutam@gmail.com²

ABSTRAK

Pembelajaran Seni Budaya merupakan bagian penting dari pengembangan kompetensi estetika, kreativitas, dan ekspresi siswa yang sering kali masih dilaksanakan secara konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Seiring dengan berkembangnya paradigma pembelajaran abad 21, pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif siswa dan pengembangan keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas menjadi semakin relevan. Salah satu pendekatan yang berpotensi untuk menjawab tantangan tersebut adalah Project-Based Learning (PjBL), yang mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam merancang dan menyelesaikan proyek seni yang bermakna. Dalam konteks pembelajaran di kelas VI sekolah dasar, pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi siswa dalam memahami dan mengapresiasi seni serta mengembangkan keterampilan praktis dalam berkarya seni. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pendekatan Project-Based Learning dalam pembelajaran Seni Budaya serta dampaknya terhadap pengembangan kompetensi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kualitatif dengan pendekatan studi pustaka (library research). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran Seni Budaya mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan rasa percaya diri, serta memperkuat kemampuan berkarya secara mandiri maupun kolaboratif. Dengan demikian, pendekatan Project-Based Learning dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kompetensi Seni Budaya siswa kelas VI SD/MI.

Art and Culture Learning is an important part of developing students' aesthetic competence, creativity, and expression which is often still carried out conventionally and does not actively involve students in the learning process. Along with the development of the 21st century learning paradigm, approaches that emphasize active student involvement and the development of 21st century skills such as collaboration, communication, and creativity are becoming increasingly relevant. One approach that has the potential to answer this challenge is Project-Based Learning (PjBL), which encourages students to learn through direct experience in designing and completing meaningful art projects. In the context of learning in grade VI of elementary school, this approach is expected to be able to improve students' competence in understanding and appreciating art and developing practical skills in creating art. This study aims to describe the implementation of the Project-Based Learning approach in Art and Culture learning and its impact on the development of student competence. The method used in this study is a qualitative study with a library research approach. The results of the study indicate that the application of PjBL in Art and Culture learning can increase student involvement, foster self-confidence, and strengthen the ability to work independently and collaboratively. Thus, the Project-Based Learning approach can be an alternative effective learning strategy to develop the Art and Culture competence of grade VI students of elementary school/MI.

KEYWORD

Pembelajaran Berbasis Proyek, Seni Budaya, Kompetensi Siswa, Sekolah Dasar

ARTICLE INFO

Published: 28 June 2025



PENDAHULUAN

Pembelajaran Seni Budaya merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan dasar yang tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada nilai-nilai estetika, tetapi juga untuk mengembangkan kreativitas, ekspresi diri, dan penghargaan terhadap warisan budaya bangsa. Di jenjang SD/MI, khususnya kelas VI, pembelajaran Seni Budaya memiliki peran strategis dalam membentuk karakter siswa yang kreatif, apresiatif, dan berwawasan budaya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Seni Budaya sering kali masih dilaksanakan secara konvensional dengan pendekatan yang berpusat pada guru, kurang melibatkan siswa secara aktif, dan cenderung menekankan pada aspek kognitif daripada keterampilan praktis. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta belum optimalnya pengembangan kompetensi seni siswa secara menyeluruh.

Salah satu penyebab dari kurang optimalnya pembelajaran Seni Budaya adalah terbatasnya variasi metode pembelajaran yang inovatif dan kontekstual yang mampu merangsang minat serta kreativitas siswa.¹ Pendekatan pembelajaran yang hanya berfokus pada hafalan materi tanpa memberikan ruang bagi eksplorasi dan pengalaman langsung dalam berkarya seni menyebabkan siswa menjadi pasif dalam proses belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif, berpikir kritis, bekerja sama, dan menciptakan karya yang bermakna sesuai dengan karakteristik seni dan budaya.

Pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana proses belajar dilakukan melalui pengerjaan proyek nyata yang relevan dengan kehidupan siswa.² Dalam konteks pembelajaran Seni Budaya, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi tema budaya, merancang karya seni, dan menyajikannya dalam bentuk proyek yang dapat dipresentasikan kepada orang lain. Model ini tidak hanya mengembangkan pengetahuan dan keterampilan seni, tetapi juga menumbuhkan sikap percaya diri, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan *Project-Based Learning* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran, termasuk dalam ranah seni. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Ostiqomah dan Agnes

¹ Dewi Sopiarti, "Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas XI Di SMAN 5 Garut," *KANAYAGAN – Journal of Music E* 1, no. 1 (2023).

² Heri Ginanjar dkk., "Keberhasilan Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek: Faktor-faktor Kunci dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021).

menunjukkan bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran seni rupa di kelas V SD mampu meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.³ Demikian pula, studi oleh Mentari dan Rosiyanti menyatakan bahwa siswa lebih antusias, kreatif dan terlibat aktif ketika belajar melalui proyek seni yang mereka rancang sendiri.⁴ Temuan-temuan ini mendukung pentingnya pengembangan pendekatan PjBL dalam pembelajaran Seni Budaya di jenjang SD/MI.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendeskripsikan bagaimana pendekatan *Project-Based Learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran Seni Budaya untuk mengembangkan kompetensi siswa kelas VI SD/MI. Diharapkan melalui kajian ini, dapat diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai penerapan PjBL sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, serta memberikan kontribusi bagi guru dalam merancang pembelajaran Seni Budaya yang lebih kreatif, kontekstual, dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah studi pustaka atau kajian literatur. Studi pustaka merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghimpun berbagai sumber data yang relevan dengan topik tertentu, dalam hal ini adalah implementasi pendekatan *Project-Based Learning* dalam pembelajaran Seni Budaya untuk siswa kelas VI SD/MI.⁵ Tujuan dari kajian ini adalah untuk menguraikan dan menganalisis informasi serta temuan-temuan dari berbagai literatur ilmiah yang berkaitan dengan topik penelitian, guna memperoleh pemahaman teoritis dan praktis tentang efektivitas pendekatan PjBL dalam mengembangkan kompetensi siswa di bidang seni budaya. Proses penelitian dalam studi pustaka ini meliputi beberapa tahapan, yaitu: (1) pengumpulan referensi berupa jurnal-jurnal nasional dan internasional, artikel ilmiah, serta buku-buku yang relevan dengan tema pembelajaran seni budaya dan *Project-Based Learning*; (2) analisis isi dari referensi yang diperoleh, dengan menekankan pada temuan-temuan empiris serta konsep-konsep teoretis; dan (3) penarikan kesimpulan berdasarkan hasil kajian terhadap literatur tersebut. Karena seluruh data bersumber dari referensi pustaka, metode ini dikategorikan sebagai penelitian kualitatif deskriptif berbasis pustaka, atau juga dikenal sebagai penelitian bibliografis. Penelitian pustaka bukan sekadar aktivitas membaca dan mencatat isi dari berbagai sumber literatur, tetapi merupakan rangkaian kegiatan ilmiah yang sistematis. Kegiatan ini mencakup identifikasi, seleksi, pengorganisasian, dan analisis terhadap informasi penting yang

³ Nurul Ostiqomah, Agnes Sudjanuawarini, dan Vivi Rulviana, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dengan Bantuan Alat Peraga Pada Siswa Kelas V SDN 03 Klegen Kota Madiun Tahun Pelajaran 2023-2024," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 2 (2024).

⁴ Rima Putri Mentari dan Hastri Rosiyanti, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas 5 SD Lab School FIP UMJ," (Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah, Jakarta: UMJ, 2024).

⁵ Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1998).

diperoleh dari pustaka, kemudian diolah menjadi bahan kajian yang mampu menjawab permasalahan penelitian.

Dalam penelitian ini, pendekatan *Project-Based Learning* dianalisis berdasarkan grand theory dari Thomas yang menyatakan bahwa PjBL adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan melibatkan mereka dalam penyelidikan terhadap masalah nyata dan bermakna untuk menghasilkan suatu produk. PjBL dipandang mampu membangun pengetahuan siswa melalui proses kolaboratif, reflektif, dan kontekstual. Dalam konteks mata pelajaran Seni Budaya pada pendidikan dasar, keefektifan pendekatan ini dapat ditinjau dari teori estetika pendidikan oleh Elliot Eisner, yang menekankan pentingnya ekspresi diri, imajinasi, dan pengalaman estetis dalam proses pembelajaran seni. Eisner menyatakan bahwa pembelajaran seni yang efektif harus memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami, mengeksplorasi, dan menafsirkan dunia melalui berbagai bentuk seni, yang sejalan dengan karakteristik PjBL yang mendorong kreasi produk nyata berbasis pengalaman personal dan budaya. Selain itu, teori konstruktivisme dari Jean Piaget dan Lev Vygotsky juga menjadi dasar penting dalam pendekatan ini, di mana pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial selama proses proyek berlangsung.^{6,7}

Dengan demikian, melalui kajian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran komprehensif tentang bagaimana pendekatan *Project-Based Learning* dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Seni Budaya untuk mengembangkan kompetensi siswa kelas VI SD/MI, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Analisis data yang dipakai adalah analisis data induktif dan deduktif yang mengembangkan dari khusus ke umum maupun dari umum ke khusus.⁸

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran agar berjalan secara sistematis, terarah, dan efektif. Model ini tidak hanya mencerminkan teknik atau metode mengajar, tetapi juga mencakup pendekatan menyeluruh terhadap pembelajaran yang melibatkan tujuan, strategi, dan evaluasi. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah representasi dari proses mengajar yang dirancang secara menyeluruh untuk mencapai hasil belajar tertentu.⁹

⁶ Jean Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1972).

⁷ Lev S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge: Harvard University Press, 1978).

⁸ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016).

⁹ M Nur Hasan, "Model Pembelajaran Berbasis Pondok Pesantren Dalam Membentuk Karakter Siswa," *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan* 8, no. 1 (2018).

Menurut Joyce dan Weil, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan ajar, dan memandu pembelajaran di kelas.¹⁰ Model ini memberikan arah dan struktur bagi guru dalam menyampaikan materi ajar dan membimbing siswa mencapai kompetensi yang ditetapkan. Sementara itu, Arends menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan pendekatan pengajaran yang memiliki prosedur sistematis dan logis, yang dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Setiap model pembelajaran biasanya memiliki ciri khas tertentu, baik dalam langkah pelaksanaannya, peran guru dan siswa, maupun jenis kegiatan belajar yang dilakukan.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting karena akan memengaruhi keaktifan, minat, dan hasil belajar siswa.¹¹ Dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kolaborasi, kreativitas, komunikasi, dan berpikir kritis, guru dituntut untuk memilih model pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada pencapaian pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan dan sikap siswa.¹² Oleh karena itu, model pembelajaran yang bersifat inovatif, kontekstual, dan berpusat pada siswa seperti *Project-Based Learning* semakin relevan untuk diterapkan, khususnya dalam mata pelajaran seperti Seni Budaya yang menuntut eksplorasi, ekspresi diri, dan kerja kreatif.

Pemahaman *Project-Based Learning* (PjBL)

Project-Based Learning (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa dan menekankan pada kegiatan eksploratif serta pengalaman belajar yang kontekstual. Model ini dirancang untuk mendorong siswa belajar melalui pengerjaan proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka dan terkait langsung dengan materi pelajaran.¹³ Dalam PjBL, siswa tidak hanya belajar untuk mengetahui, tetapi juga belajar untuk melakukan dan menghasilkan produk sebagai bentuk nyata dari proses pembelajaran.

Sebagaimana ungkapan Thomas, *Project-Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengorganisasi kegiatan belajar di sekitar proyek-proyek yang kompleks dan otentik.¹⁴ Proyek-proyek tersebut menuntut investigasi mendalam dan pengambilan keputusan mandiri dari siswa. Hal ini memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta yang sangat dibutuhkan dalam pengembangan kompetensi abad ke-21.

¹⁰ Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun, *Models of Teaching* (San Fransisco: Mc Graw Hill Inc, 2005).

¹¹ Elizabeth Goode, Johanna Nieuwoudt, dan Thomas Roche, "Does Online Engagement Matter? The Impact of Interactive Learning Modules and Synchronous Class Attendance on Student Achievement in an Immersive Delivery Model," *Australasian Journal of Educational Technology* 38, no. 4 (4 November 2022), <https://doi.org/10.14742/ajet.7929>.

¹² John W. Thomas, *A Review of Research on Project-Based Learning* (San Rafael, CA: The Autodesk Foundation, 2000).

¹³ Johri Sabaryati dkk., "Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Menengah Dan Perguruan Tinggi: Meta Analisis," *ORBITA. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 8, no. 1 (2022).

¹⁴ Thomas, *A Review of Research on Project-Based Learning*.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan juga menjelaskan bahwa PjBL merupakan pembelajaran yang diawali dengan pertanyaan pemantik (*driving question*), dilanjutkan dengan perencanaan, pencarian informasi, pengembangan produk, hingga presentasi hasil.¹⁵ Selama proses tersebut, siswa aktif berkolaborasi, melakukan diskusi, dan menyusun solusi atas permasalahan yang dihadapi dalam proyek yang dikerjakan.¹⁶ Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator dan pendamping yang membimbing arah kegiatan siswa agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

PjBL memiliki sejumlah karakteristik utama yang membedakannya dari model pembelajaran tradisional. Pertama, pembelajaran berpusat pada peserta didik. Siswa berperan aktif dalam mengatur proses dan alur belajar mereka sendiri. Kedua, proyek yang digunakan bersifat kontekstual, bermakna, dan sering kali berkaitan dengan dunia nyata. Ketiga, hasil pembelajaran tidak hanya dinilai berdasarkan produk akhir, tetapi juga dari proses yang dilalui siswa, termasuk kerja sama tim, kreativitas, serta kemampuan memecahkan masalah.

Dalam konteks pembelajaran Seni Budaya, penerapan PjBL sangat relevan karena mendorong siswa untuk menciptakan karya seni secara langsung, mengenal dan mengeksplorasi unsur-unsur budaya lokal, serta menumbuhkan rasa estetis dan apresiasi terhadap keberagaman budaya. Proyek-proyek seperti pementasan tari daerah, pembuatan kerajinan tangan, atau pertunjukan musik tradisional merupakan bentuk penerapan konkret dari pendekatan ini yang tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai karakter dan kebangsaan.

Dengan demikian, *Project-Based Learning* bukan hanya metode mengajar, melainkan sebuah pendekatan komprehensif yang membekali siswa dengan pengalaman belajar bermakna, kolaboratif, dan produktif.¹⁷ Pendekatan ini mampu menjembatani antara teori dan praktik, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Realisasi Model PjBL Pada Pelajaran Seni Budaya Di Kelas VI

Pembelajaran seni budaya di jenjang Sekolah Dasar, khususnya kelas VI, memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi estetika, kreatifitas, dan apresiasi siswa terhadap karya seni. Dalam implementasinya, pembelajaran seni tidak hanya fokus pada hasil akhir berupa karya, tetapi juga pada proses pembelajaran yang mengasah keterampilan berpikir, bekerja sama, dan berinovasi.

Capaian Pembelajaran (CP) dalam mata pelajaran Seni Budaya untuk kelas VI meliputi kemampuan siswa untuk memahami konsep seni rupa dua dan tiga dimensi, mengeksplorasi media seni,

¹⁵ Lijie Hao dkk., "The Effect Of Project-Based Learning And Projectbased Flipped Classroom On Critical Thinking And Creativity For Business English Course At Higher Vocational Colleges," *Malaysian Journal of Learning and Instruction* 21, no. 1 (18 Januari 2024), <https://doi.org/10.32890/mjli2024.21.1.6>.

¹⁶ Fajar Cahyadi, Ervina Eka Subekti, dan Riris Setyo Sundari, *Inovasi Pembelajaran Untuk PGSD (Berbasis Project Based Learning)* (Yogyakarta: Cahya Ghani Recovery, 2025).

¹⁷ Stefanus C Relmasira dan Agustina Tyas Asri Hardini, "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)," *Journal of Education Action Research* 3, no. 3 (2019).

serta menciptakan karya yang merepresentasikan ekspresi diri dan lingkungan sekitar. CP ini menjadi landasan utama dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Tujuan Pembelajaran (TP) diturunkan dari CP dan dirancang agar lebih operasional. TP untuk siswa kelas VI di antaranya adalah siswa mampu mengenal unsur-unsur seni rupa, mengaplikasikan teknik dasar menggambar dan membuat karya tiga dimensi, serta mampu mempresentasikan hasil karyanya di hadapan teman-temannya.¹⁸

Dalam mencapai CP dan TP tersebut, pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting. Salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran seni budaya adalah *Project Based Learning* (PJBL).¹⁹ Model ini menekankan pada proses belajar melalui proyek yang dirancang dan dikerjakan oleh siswa secara kolaboratif. *Project Based Learning* (PJBL) mendukung pembelajaran seni karena sifatnya yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap, mulai dari perencanaan, eksplorasi, produksi karya, hingga presentasi. Ini sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran seni yang berbasis proses kreatif.

Realisasi model *Project Based Learning* (PJBL) di kelas VI dimulai dengan pemilihan tema proyek yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa, misalnya tema “Lingkunganku dalam Warna dan Bentuk.” Tema ini mengajak siswa untuk mengamati lingkungan sekitar dan menuangkannya dalam karya seni rupa.

Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam merancang proyek.²⁰ Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil, masing-masing merancang karya seni rupa dua dimensi (gambar, lukisan) dan tiga dimensi (miniatur, patung dari tanah liat, kolase) berdasarkan tema yang telah disepakati. Pada tahap awal, guru dan siswa bersama-sama mengidentifikasi masalah atau tantangan yang akan diselesaikan melalui proyek. Misalnya, bagaimana menyampaikan pesan cinta lingkungan melalui karya seni? Tahapan ini menumbuhkan pemikiran kritis siswa. Selanjutnya, siswa merancang langkah-langkah pengerjaan proyek. Mereka membuat sketsa, memilih bahan, serta menetapkan peran anggota kelompok. Proses ini melatih kemampuan merencanakan dan berkomunikasi secara efektif.

Dalam proses pengerjaan proyek, siswa belajar mengeksplorasi berbagai teknik seni rupa, seperti menggambar dengan perspektif, menggunakan cat air, atau membentuk tanah liat²¹. Eksplorasi ini memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan keterampilan teknis siswa. Guru memberikan

¹⁸ Esty Saraswati Nur Hartiningrum dan Abdul Wahab, “Kajian Teori: Pandangan Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Problem Posing Di Kurikulum Merdeka,” *Jurnal Ilmiah Edukasi Soultmath* 12, no. 2 (2024).

¹⁹ Nur Cahyati Ngaisah, Munawarah, dan Reza Aulia, “Perkembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini,” *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* 9, no. 1 (31 Januari 2023), <https://doi.org/10.22373/bunayya.v9i1.16890>.

²⁰ M Ferry Irawan, Zuhijrah, dan Andi Prastowo, “Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Project Based Learning Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar,” *Pionir: Jurnal Pendidikan* 12, no. 3 (2023).

²¹ Sofyan Salam dan Muhammad Muhaemin, *Pengetahuan Dasar Seni Rupa* (Malang: Badan Penerbit UNM, 2020).

umpan balik di setiap tahapan agar siswa mampu merefleksikan proses yang mereka lalui dan melakukan perbaikan. *Project Based Learning* (PJBL) sangat mendorong refleksi, yang pada akhirnya membantu siswa belajar dari proses, bukan hanya dari hasil akhir. Tahapan akhir dari *Project Based Learning* (PJBL) adalah presentasi karya. Siswa memamerkan hasil proyek mereka di kelas atau di ruang pameran sederhana di sekolah. Mereka mempresentasikan ide, proses, dan makna dari karya yang mereka buat kepada teman dan guru.²²

Kegiatan presentasi ini meningkatkan rasa percaya diri siswa dan melatih kemampuan berbicara di depan umum. Selain itu, siswa juga diajak untuk memberi apresiasi dan kritik membangun terhadap karya teman-temannya.²³ Implementasi *Project Based Learning* (PJBL) pada pembelajaran seni budaya di kelas VI membawa dampak positif yang signifikan. Salah satu dampaknya adalah meningkatnya motivasi belajar siswa karena mereka merasa memiliki kendali atas pembelajarannya.²⁴

Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan dalam kerja sama tim. Dalam kelompok, mereka belajar untuk mendengarkan, menghargai pendapat orang lain, serta menyelesaikan konflik secara produktif. *Project Based Learning* (PjBL) juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi. Keterampilan ini sangat relevan dengan kebutuhan masa depan. Dari sisi guru, PjBL mendorong pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mendesain pengalaman belajar yang bermakna.

Output dari penerapan *Project Based Learning* (PJBL) tidak hanya berupa produk karya seni rupa, tetapi juga dokumentasi proses belajar siswa, refleksi pribadi, dan peningkatan kompetensi non-akademik seperti tanggung jawab, kepemimpinan, dan empati.²⁵ Sebagai contoh nyata, dalam salah satu proyek bertema "Warna Alam", siswa menghasilkan karya batik sederhana menggunakan teknik cap dan lukis dengan pewarna alami. Proyek ini memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal sekaligus kesadaran lingkungan. Karya yang dihasilkan siswa kemudian dipamerkan dalam kegiatan sekolah seperti "Pekan Seni", yang tidak hanya menjadi ajang apresiasi tetapi juga memperkuat keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam pendidikan. PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami

²² Ronalia Ronalia, "Increasing Motivation And Cognitive Learning Outcomes Of Grade 4 Elementary School Students In Science Subjects, Material On Changes In Form Of Objects Through The Project Based Learning (PjBL) Learning," *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (19 April 2024), <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i2.741>.

²³ Relmasira dan Hardini, "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)."

²⁴ Sabaryati dkk., "Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Menengah Dan Perguruan Tinggi: Meta Analisis."

²⁵ Irna Susiani dkk., "The Influence of Learning Motivation and Student Creativity on Entrepreneurial Interest in Teaching Factory," *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 8, no. 1 (2024).

pembelajaran secara autentik, yang berdampak langsung pada peningkatan kualitas proses belajar mengajar di kelas.²⁶ Ini sekaligus menumbuhkan budaya belajar yang lebih bermakna.²⁷

Kendati demikian, pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) juga memiliki tantangan seperti manajemen waktu, ketersediaan bahan, dan kemampuan guru dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek.²⁸ Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan dukungan berkelanjutan bagi guru. Evaluasi hasil pembelajaran dalam PjBL dilakukan secara menyeluruh, meliputi aspek proses, produk, dan sikap. Rubrik penilaian yang digunakan mencerminkan penilaian autentik sesuai karakteristik pembelajaran seni.

Pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) adalah metode yang dianggap efektif untuk meningkatkan kompetensi seni budaya siswa kelas VI. Dengan fokus pada proyek nyata, siswa diajak untuk menciptakan karya seni yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Namun, meskipun PjBL mendorong keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi, terkadang kurang memberikan panduan yang cukup dalam proses perencanaan dan presentasi.²⁹ Proyek yang berkaitan dengan kerajinan atau pertunjukan seni seharusnya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi tantangan dalam manajemen waktu dan sumber daya sering kali menghambat hasil akhir. PjBL juga berpotensi meningkatkan apresiasi terhadap keberagaman budaya, tetapi jika tidak diimbangi dengan penilaian yang objektif, dapat mengurangi efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.³⁰

Dengan dukungan perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang konsisten, *Project Based Learning* (PjBL) menjadi model yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya di kelas VI, selaras dengan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pembelajaran berbasis kompetensi.³¹ Secara keseluruhan, realisasi model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pelajaran Seni Budaya mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendalam, dan bermakna bagi siswa kelas VI, sekaligus membekali mereka dengan kecakapan hidup yang relevan dengan masa depan.

²⁶ Sopianti, "Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas XI Di SMAN 5 Garut."

²⁷ Agustien Dwi Dayanty, "Psychological Studies Of The Reality Of The Student Development: Reviewed From The Theory of Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jerome Bruner, & David Paul Ausubel," *Workshop Penguatan Kompetensi Guru* 4, no. 5 (2021).

²⁸ Fauziyah Kariem Aisyi dkk., "Pengembangan Bahan Ajar TIK SMP Mengacu Pada Pembelajaran Berbasis Proyek," *INVOTEC* 9, no. 2 (2013), <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4861>.

²⁹ Sri Jumini, Rifqi Muntaqo, dan Yatim Nadrah, "Strengthening the Role of Laboratories with Authentic Assessment of Student Life Skills," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 16, no. 2 (2024).

³⁰ Muslehuddin Jauhari dan Moh Rofiki, "Authentic Assessment Dalam Sistem Evaluasi Pengembangan Kurikulum 2013," *Jurnal Pedagogik* 04, no. 01 (2017).

³¹ Ricky Arjuna, Maully Halwat Hikmat, dan Dewi Candraningrum, "Teachers' Perception of Authentic Assessment of English Learning Based on Merdeka Curriculum: A Case in Papua," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 16, no. 3 (2024).

KESIMPULAN

Penerapan PjBL dalam pembelajaran Seni Budaya mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan rasa percaya diri, serta memperkuat kemampuan berkarya secara mandiri maupun kolaboratif. Dengan demikian, pendekatan *Project-Based Learning* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kompetensi Seni Budaya siswa kelas VI SD/MI. Dengan dukungan perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang konsisten, *Project Based Learning* (PjBL) menjadi model yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya di kelas VI, selaras dengan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pembelajaran berbasis kompetensi. Secara keseluruhan, realisasi model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pelajaran Seni Budaya mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendalam, dan bermakna bagi siswa kelas VI, sekaligus membekali mereka dengan kecakapan hidup yang relevan dengan masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyi, Fauziyah Kariem, Siscka Elvyanti, Tjetje Gunawan, dan Elih Mulyana. "Pengembangan Bahan Ajar TIK SMP Mengacu Pada Pembelajaran Berbasis Proyek." *INVOTEC* 9, no. 2 (2013). <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4861>.
- Arjuna, Ricky, Mauly Halwat Hikmat, dan Dewi Candraningrum. "Teachers' Perception of Authentic Assessment of English Learning Based on Merdeka Curriculum: A Case in Papua." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 16, no. 3 (2024).
- Cahyadi, Fajar, Ervina Eka Subekti, dan Riris Setyo Sundari. *Inovasi Pembelajaran Untuk PGSD (Berbasis Project Based Learning)*. Yogyakarta: Cahya Ghani Recovery, 2025.
- Dayanty, Agustien Dwi. "Psychological Studies Of The Reality Of The Student Development: Reviewed From The Theory of Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jerome Bruner, & David Paul Ausubel." *Workshop Penguatan Kompetensi Guru* 4, no. 5 (2021).
- Ginangjar, Heri, Tina Septiana, Denda Ginangjar, dan Sulistia Agustin. "Keberhasilan Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek: Faktor- faktor Kunci dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021).
- Goode, Elizabeth, Johanna Nieuwoudt, dan Thomas Roche. "Does Online Engagement Matter? The Impact of Interactive Learning Modules and Synchronous Class Attendance on Student Achievement in an Immersive Delivery Model." *Australasian Journal of Educational Technology* 38, no. 4 (4 November 2022). <https://doi.org/10.14742/ajet.7929>.
- Hao, Lijie, Kun Tian, Umi Kalsum Mohd Salleh, Hai Leng Chin, Shigang Ge, dan Xinliang Cheng. "The Effect Of Project-Based Learning And Projectbased Flipped Classroom On Critical Thinking And Creativity For Business English Course At Higher Vocational Colleges." *Malaysian Journal of Learning and Instruction* 21, no. 1 (18 Januari 2024). <https://doi.org/10.32890/mjli2024.21.1.6>.
- Hartiningrum, Esty Saraswati Nur, dan Abdul Wahab. "Kajian Teori: Pandangan Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Problem Posing Di Kurikulum Merdeka." *Jurnal Ilmiah Edukasi Soultmath* 12, no. 2 (2024).
- Hasan, M Nur. "Model Pembelajaran Berbasis Pondok Pesantren Dalam Membentuk Karakter Siswa." *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan* 8, no. 1 (2018).

- Irawan, M Ferry, Zulhijrah, dan Andi Prastowo. "Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Project Based Learning Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar." *Pionir: Jurnal Pendidikan* 12, no. 3 (2023).
- Jauhari, Muslehuddin, dan Moh Rofiki. "Authentic Assessment Dalam Sistem Evaluasi Pengembangan Kurikulum 2013." *Jurnal Pedagogik* 04, no. 01 (2017).
- Joyce, Bruce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun. *Models of Teaching*. San Fransisco: Mc Graw Hill Inc, 2005.
- Jumini, Sri, Rifqi Muntaqo, dan Yatim Nadrah. "Strengthening the Role of Laboratories with Authentic Assessment of Student Life Skills." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 16, no. 2 (2024).
- Mentari, Rima Putri, dan Hastri Rosiyanti. "Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas 5 SD Lab School FIP UMJ". Jakarta: UMJ, 2024.
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Muhadjir, Noeng. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin, 1998.
- Ngaisah, Nur Cahyati, Munawarah, dan Reza Aulia. "Perkembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini." *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* 9, no. 1 (31 Januari 2023). <https://doi.org/10.22373/bunayya.v9i1.16890>.
- Ostiqomah, Nurul, Agnes Sudjanuawarini, dan Vivi Rulviana. "Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dengan Bantuan Alat Peraga Pada Siswa Kelas V SDN 03 Klegen Kota Madiun Tahun Pelajaran 2023-2024." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 2 (2024).
- Piaget, Jean. *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books, 1972.
- Relmasira, Stefanus C, dan Agustina Tyas Asri Hardini. "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)." *Journal of Education Action Research* 3, no. 3 (2019).
- Ronalia, Ronalia. "Increasing Motivation And Cognitive Learning Outcomes Of Grade 4 Elementary School Students In Science Subjects, Material On Changes In Form Of Objects Through The Project Based Learning (PjBL) Learning." *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (19 April 2024). <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i2.741>.
- Sabaryati, Johri, Edi Istiyono, Heri Retnawati, dan Harman Suhadi. "Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Menengah Dan Perguruan Tinggi: Meta Analisis." *ORBITA. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 8, no. 1 (2022).
- Salam, Sofyan, dan Muhammad Muhaemin. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Malang: Badan Penerbit UNM, 2020.
- Sopianti, Dewi. "Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas XI Di SMAN 5 Garut." *KANAYAGAN – Journal of Music E* 1, no. 1 (2023).
- Susiani, Irna, Soeryanto, Meini Sondang Sumbawati, dan Lilik Anifah. "The Influence of Learning Motivation and Student Creativity on Entrepreneurial Interest in Teaching Factory." *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 8, no. 1 (2024).
- Thomas, John W. *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: The Autodesk Foundation, 2000.
- Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press, 1978.