



IMPLEMENTASI MODEL PROJECT BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA KELAS IV MI ISLAMİYAH KARANGDOWO

Robiatul Adawiyah, Riska Alfiah Rohmatin, Mamnu'ah Sobriana

Institut Attanwir Bojonegoro, Jawa Timur, Indonesia.

Institut Attanwir Bojonegoro, Jawa Timur, Indonesia.

Institut Attanwir Bojonegoro, Jawa Timur, Indonesia.

robiatul.adawiyah@yahoo.com, riskaalfiah475@gmail.com, Sobriana42@gmail.com

Abstract: *Education in the 21st century demands learning that can develop students' critical thinking, creativity, collaboration, and communication skills through meaningful learning experiences. Specifically for Fine Arts subjects, learning should not only focus on the final product, but also on the creative process that involves the activeness and creativity of students. Fine Arts learning in Islamic elementary schools requires learning strategies that can involve students actively, creatively, and meaningfully. One learning model that is relevant to these needs is Project Based Learning (PjBL). This study aims to describe the implementation of the Project Based Learning model in Fine Arts subjects for grade IV MI Islamiyah Karangdowo, especially on simple construction materials. This study uses a qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results show that the application of the Project Based Learning model can increase students' active participation in the learning process, both in group discussions and in creating artworks. Students appear more enthusiastic, confident, and responsible for the tasks given. In addition, this model also contributes to developing creativity, collaboration skills, and students' ability to express ideas into simple construction works. Thus, the Project-Based Learning model can be used as an effective alternative learning model to improve the quality of Fine Arts instruction in Islamic elementary schools.*

Keywords: *Project-Based Learning, Fine Arts, 21st Century.*

Abstrak: Pendidikan di abad ke-21 menuntut pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Khususnya mata pelajaran Seni Rupa, pembelajaran seharusnya tidak hanya berfokus pada hasil akhir karya, tetapi juga pada proses berkarya yang melibatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik. Pembelajaran Seni Rupa di madrasah ibtidaiyah menuntut strategi pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif, kreatif, dan bermakna. Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah Project Based Learning (PjBL). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model Project Based Learning pada mata pelajaran Seni Rupa kelas IV MI Islamiyah Karangdowo, khususnya pada materi konstruksi sederhana. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, baik dalam diskusi kelompok maupun dalam pembuatan karya seni. Peserta didik terlihat lebih antusias, percaya diri, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Selain itu, model ini juga berkontribusi dalam mengembangkan kreativitas, keterampilan kerja sama, serta kemampuan peserta didik dalam menuangkan ide ke dalam bentuk karya konstruksi sederhana. Dengan demikian, model Project Based Learning dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Rupa di madrasah ibtidaiyah.

Kata kunci: Project Based Learning, Seni Rupa, Abad-21



PENDAHULUAN

Seni rupa merupakan ungkapan perasaan manusia yang dituangkan melalui media rupa (visual) yang dapat dilihat dan dirasakan oleh rabaan.¹ Seni rupa menjadi salah satu mata pelajaran yang penting dalam perkembangan intelektual dan kreatif para peserta didik, dengan mengembangkan kemampuan kreatifitas, para peserta didik dapat lebih mengekspresikan dirinya sendiri melalui proses berkesenian.² Pembelajaran seni rupa memiliki potensi besar untuk membangkitkan respon kreatif dan ide-ide pribadi pada peserta didik, dan ini memiliki dampak positif yang luas, salah satu aspek yang dapat dikembangkan melalui Pendidikan seni, khususnya pembelajaran seni rupa adalah kecerdasan kreativitas, seni rupa dapat membangkitkan respon kreatif dan ide personal, yakni belajar melalui proses dan prosedur seni.³

Pembelajaran seni rupa memiliki tujuan mengembangkan keterampilan menggambar, menambahkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa peserta didik, menyediakan kesempatan mengaktualisasi diri, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa, dan mempromosikan gagasan multikultural.⁴ Dalam pembelajaran seni rupa, peserta didik dan guru didorong untuk menerima, menghargai, dan merayakan keberagaman gagasan dan hasil karya.⁵ Seni rupa memungkinkan seseorang (seniman) untuk mengekspresikan ide, emosi, dan pengalaman mereka melalui elemen-elemen seperti garis, warna, bentuk, tekstur, dan ruang.⁶ Melalui seni rupa, siswa dibiasakan dapat berpikir terbuka, kreatif, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, siswa juga memperoleh pengalaman mengamati dan menikmati keindahan serta mengalami proses perenungan dari dalam maupun luar diri mereka untuk diekspresikan pada karya seni rupa.⁷ Pentingnya pembelajaran seni rupa pada tingkat SD/MI tidak hanya terkait dengan pengembangan keterampilan

¹ Fithri Meiliawati, "Materi Pembelajaran Seni di Mi/Sd", (Feniks Muda Sejahtera, 2024), hlm 5

² Allyce Win, dkk., "Pembelajaran Seni Rupa Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar (Studi Kasus di SDN 1 Sudaji)", Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha, Vol. 14, no 1 (2024), hlm 15

³ Adi Prabowo & Okto Wijayanti, "Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas" JPPI, Vol. 4, no 2, (2024), hlm 640-641

⁴ Zudan Rosyidi & Vanny Apriliyanti, "Strategi Pembelajaran Seni Rupa dalam Meningkatkan Kreativitas pada Anak Madrasah Ibtidaiyah." Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Vol. 9, no 2, (2024), hlm 131

⁵ Della Naradika & Rizki Raindriati, "Panduan Guru Seni Rupa", (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023), hlm 3

⁶ Aprilia Halisa Alfin, dkk., "Improving Visual Arts Learning Outcomes Through the Demonstration Method for Fourth-Grade Students at SDN Kemayoran 1 Bangkalan." Journal of Action Research in Education, Vol. 1, no 3, (2023), hlm 162

⁷ Istiyati Mahmudah, "Pendampingan Proses Pembuatan Karya Seni Rupa bagi Calon Guru MI" Jurnal Gembira (Pengabdian Kepada Masyarakat) Vol.2, No.2, (2024), hlm 486



teknis, tetapi juga dengan pengembangan kemampuan ekspresi dan pemahaman estetika.⁸

Model Project Based Learning (PjBL) merupakan upaya yang efektif dan tepat untuk dilakukan dalam mengatasi permasalahan yang ada tersebut, karena dalam model pembelajaran ini, siswa tidak hanya menekankan pada proses pemecahan masalahnya saja tetapi juga dibebaskan untuk membuat proyek sesuai dengan kreativitasnya. Menurut Rizkasari model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) merupakan kegiatan pembelajaran yang memberikan tantangan terhadap siswa tentang kehidupan sehari-hari supaya bisa dipecahkan dalam kelompok.⁹

Project-Based Learning (PjBL) PjBL adalah metode pembelajaran yang menantang siswa untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas nyata dengan bekerja dalam kelompok, sehingga menghasilkan produk yang dapat dipresentasikan atau diaplikasikan. Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan kolaborasi dan komunikasi siswa.¹⁰

Project-based learning dalam konsep Guilbahar & Tinmaz merupakan suatu model yang dapat mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran. PjBL ini memberi peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa, lebih kolaboratif, siswa terlibat secara aktif menyelesaikan proyek-proyek secara mandiri dan bekerja sama dalam tim dan mengintegrasikan masalah-masalah yang nyata dan praktis. Tujuan yang ingin dicapai bagi siswa sangat beragam, misalnya keterampilan berpikir, keterampilan sosial, keterampilan psikomotor, dan keterampilan proses.¹¹

Adapun beberapa tujuan metode PjBL adalah sebagai berikut:¹²

1. Meningkatkan kolaborasi antar peserta didik dengan diberikannya tugas untuk memecahkan masalah secara berkelompok.
2. Mengembangkan bakat dan minat peserta didik dalam mengolah bahan dengan tujuan sebagai alat untuk memecahkan permasalahan yang diberikan. Hal tersebut akan mendorong kreatifitas peserta didik dan menggerakkan otak kanannya untuk berinovasi.

⁸ Dinna Aulia Putri Andani, "Pengalaman Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Seni Rupa untuk Anak Kelas I di MIN 2 Palangka Raya." JKPPK Vol.2, No.2 (2024) hlm 148

⁹ Tita Roliatun Hasanah & Muhamad Chamdani, *Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Tentang Hak dan Kewajiban pada Siswa Kelas IV/A SDN 2 Pejagoan Tahun Ajaran 2024/2025*, Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol.13 No.2, 2025, hlm.1517.

¹⁰ Irma Syahfitri Lubis, *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Keislaman*, Analysis: Journal of Education, Vol.3, No.1, (2025), hlm. 77-82.

¹¹ Damayanti Nababan, *Strategi Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)*, Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, Vol. 2, No. 2, (2023), hlm.707.

¹² Natadadya Puspa Rineksiane, "Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning untuk Membantu Siswa dalam Berpikir Kritis" Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 7, no 1, (2022) hlm 85.



3. Menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mencari solusi dari permasalahan yang diberikan.
4. Mendapatkan informasi baru dari setiap kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.
5. Membantu peserta didik untuk dapat menyelesaikan permasalahan dalam proyek.

Penerapan model *Project-Based Learning* dalam pembelajaran Seni Rupa diharapkan mampu meningkatkan perkembangan belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Sebagaimana karakteristik model *Project-Based Learning*, proses pembelajaran dirancang berbasis proyek sehingga siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan perencanaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian karya seni. Melalui pembelajaran ini, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dengan cara berdiskusi, bertanya, dan mengemukakan gagasan selama proses berkarya.

Kegiatan berbasis proyek dalam pembelajaran Seni Rupa juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan memecahkan masalah yang muncul selama pembuatan karya. Selain itu, siswa belajar bekerja secara berkelompok, saling menghargai perbedaan ide dan hasil karya, serta membangun kerja sama dalam menyelesaikan tugas yang telah direncanakan bersama. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir karya seni, tetapi juga pada proses belajar yang bermakna dan pengalaman langsung yang diperoleh siswa selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model Project-Based Learning pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas 4 MI Islamiyah Karangdowo.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Rupa serta menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggali secara mendalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.¹³ Desain deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan fenomena pembelajaran sebagaimana terjadi secara alamiah tanpa adanya manipulasi terhadap variabel penelitian, dengan menitikberatkan pada pemahaman menyeluruh berdasarkan perspektif peserta penelitian.¹⁴ Pendekatan ini

¹³ Fadli, *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. Humanika, Vol.21 No.1, 2021. Hlm.33–54

¹⁴ Adlini, dkk., *Metode penelitian kualitatif studi pustaka*, Edumaspul: Jurnal Pendidikan, Vol.6 No.1, 2022, hlm. 974–980.



bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam dan sistematis fenomena pembelajaran sebagaimana terjadi secara alamiah tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian. Fokus penelitian diarahkan pada proses pembelajaran, khususnya implementasi model Project Based Learning pada mata pelajaran Seni Rupa kelas IV.

Pada penelitian kualitatif pengumpulan data lazimnya menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara.¹⁵ Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan secara langsung terhadap partisipan di lingkungannya. Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang memungkinkan peneliti mendapatkan data yang komprehensif. Dokumentasi dapat berupa catatan lapangan, foto kegiatan, dan contoh hasil pekerjaan siswa digunakan sebagai data pendukung sekaligus sarana untuk memverifikasi temuan penelitian.¹⁶ Dokumentasi dalam penelitian kualitatif merupakan pelengkap dari teknik pengumpulan data lain seperti observasi dan wawancara.¹⁷

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *Project-Based Learning* dalam pembelajaran Seni Rupa di MI Islamiyah Karangdowo menunjukkan hasil yang positif, khususnya dalam meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal, sebelum model ini diterapkan, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran masih tergolong rendah. Siswa cenderung bersikap pasif dan lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, dengan sedikit inisiatif untuk bertanya, mengemukakan pendapat, maupun terlibat dalam diskusi. Metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi dan berperan aktif dalam kegiatan belajar.

Setelah model *Project-Based Learning* diterapkan, proses pembelajaran Seni Rupa mengalami perubahan yang signifikan. Pembelajaran dirancang berbasis proyek, di mana siswa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan merancang, melaksanakan, dan menyelesaikan karya seni sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Melalui kegiatan proyek tersebut, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan memecahkan masalah yang muncul selama proses berkarya. Selain itu, siswa diberi kesempatan untuk

¹⁵ Eko Edy Susanto, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jawa Tengah: Pradina Pustaka, 2022), hal. 123

¹⁶ Ardiansyah, dkk., *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif*. Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, Vol.1 No.2, 2023, hlm.1–9.

¹⁷ Mukhlash Abrar, *Teknik Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif: Suatu Pengantar*, Mendalo: UNJA PUBLISHER, 2024, hlm.20-27.



bekerja secara berkelompok, berdiskusi, dan saling bertukar ide, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Langkah-langkah penerapan metode *Project Based Learning* pada materi Konstruksi Sederhana mata pelajaran Seni Rupa kelas IV MI Islamiyah Karangdowo:¹⁸

1. Penentuan Proyek

Siswa dan guru menentukan proyek konstruksi sederhana yang akan dibuat, seperti rumah mini, jembatan, menara, atau bentuk bangunan lainnya.

2. Perancangan Langkah-Langkah Penyelesaian Proyek

Siswa merancang tahapan pembuatan karya konstruksi sederhana, mulai dari perencanaan bentuk, pemilihan bahan (misalnya stik es krim, kardus, dan lain-lain), hingga teknik penyusunan agar bangunan dapat berdiri dengan kuat.

3. Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek

Siswa, dengan bimbingan guru, menyusun jadwal pengerjaan proyek secara bertahap, meliputi waktu perancangan, proses pembuatan, dan penyelesaian karya konstruksi sederhana.

4. Penyelesaian Proyek dengan Fasilitasi dan Monitoring Guru

Siswa melaksanakan pembuatan karya konstruksi sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Guru berperan sebagai fasilitator dan melakukan pemantauan terhadap proses kerja peserta didik, baik dari segi teknik, kerja sama, maupun kreativitas.

5. Penyusunan Laporan dan Presentasi Karya

Hasil proyek berupa karya konstruksi sederhana dipresentasikan oleh siswa di depan kelas. Siswa menjelaskan ide, proses pembuatan, serta fungsi atau makna dari karya seni yang dihasilkan.

6. Evaluasi Proses dan Hasil Proyek

Guru dan siswa melakukan evaluasi dan refleksi terhadap proses serta hasil karya konstruksi sederhana. Evaluasi mencakup ketepatan bentuk, kekuatan konstruksi, kreativitas, dan kerja sama selama kegiatan berlangsung.

Penerapan model *Project Based Learning* pada materi konstruksi sederhana dalam pembelajaran Seni Rupa kelas IV MI Islamiyah Karangdowo terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa setelah penerapan model ini, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya dalam diskusi kelompok dan proses

¹⁸ Muhammad Rifky Haekal Sahid, Arisnawati, Saparuddin, "Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vii", Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA, Vol. 14, no 1, (2024) hlm 12-13



pembuatan karya. Siswa tidak lagi ragu untuk menyampaikan ide, bertanya, maupun memberikan pendapat terkait rancangan konstruksi yang akan dibuat. Guru juga mengungkapkan bahwa sebelum diterapkannya pembelajaran berbasis proyek, siswa cenderung pasif dan hanya menunggu instruksi, namun setelah menggunakan model *Project Based Learning*, siswa terlihat lebih percaya diri dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Seni Rupa.

Partisipasi aktif siswa memiliki keterkaitan yang erat dengan karakteristik pembelajaran berbasis proyek. Melalui model *Project Based Learning*, setiap siswa memiliki peran dan tanggung jawab dalam menyelesaikan proyek konstruksi sederhana secara kelompok. Siswa dituntut untuk terlibat mulai dari tahap perencanaan, pemilihan bahan, hingga proses perakitan karya. Kondisi ini mendorong siswa untuk memahami konsep konstruksi secara lebih mendalam serta berkontribusi aktif dalam diskusi kelompok agar proyek dapat diselesaikan dengan baik. Keterlibatan tersebut membuat siswa merasa memiliki tanggung jawab terhadap hasil karya yang dibuat bersama.

Hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran juga menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa yang cukup signifikan. Sebelum penerapan model *Project Based Learning*, sebagian besar siswa hanya mengikuti pembelajaran dengan mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak berinteraksi. Setelah pembelajaran berbasis proyek diterapkan, siswa terlihat lebih aktif tidak hanya dalam mendengarkan, tetapi juga dalam menyampaikan ide, mengajukan pertanyaan, serta memberikan tanggapan terhadap karya yang dibuat oleh kelompok lain. Misalnya, pada saat pembuatan konstruksi sederhana seperti rumah atau jembatan mini, siswa mampu menjelaskan alasan pemilihan bentuk dan bahan yang digunakan serta mengaitkannya dengan prinsip kekuatan dan keindahan dalam karya seni rupa.

Selain meningkatkan pemahaman akademis, penerapan model *Project Based Learning* juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa. Dalam proses kerja kelompok, siswa dilatih untuk bekerja sama, berbagi tugas, menghargai pendapat teman, serta menyelesaikan perbedaan pendapat secara musyawarah. Hal ini mendukung tujuan pembelajaran Seni Rupa yang tidak hanya berfokus pada hasil karya, tetapi juga pada proses pembentukan sikap dan karakter siswa, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan saling menghargai. Melalui kegiatan proyek, siswa belajar bahwa keberhasilan sebuah karya konstruksi tidak dapat dicapai secara individual, melainkan melalui kerja sama yang baik dalam kelompok.

Meskipun demikian, penerapan model *Project Based Learning* pada materi konstruksi sederhana juga menghadapi beberapa kendala. Salah satu tantangan yang muncul adalah perbedaan kemampuan siswa dalam memahami konsep dan teknik pembuatan



konstruksi. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam merancang bentuk atau menyusun bahan agar konstruksi dapat berdiri dengan kokoh. Kondisi ini dapat mempengaruhi kelancaran kerja kelompok apabila tidak ditangani dengan baik. Oleh karena itu, guru perlu memberikan bimbingan tambahan dan pendampingan secara intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan agar mereka tetap dapat berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan proyek.

Selain itu, pengelolaan waktu menjadi tantangan tersendiri, mengingat pembelajaran berbasis proyek membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional. Proses perencanaan, pembuatan, hingga penyelesaian proyek konstruksi sederhana memerlukan pengaturan waktu yang matang agar seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Oleh sebab itu, perencanaan pembelajaran yang sistematis dan pengelolaan waktu yang efektif sangat diperlukan agar model *Project Based Learning* dapat diterapkan secara optimal.

Secara keseluruhan, penerapan model *Project Based Learning* pada materi konstruksi sederhana dalam pembelajaran Seni Rupa kelas IV MI Islamiyah Karangdowo terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperdalam pemahaman konsep, serta mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama siswa. Pembelajaran berbasis proyek menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, dan bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajar. Dengan demikian, model *Project Based Learning* dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Rupa di madrasah ibtidaiyah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran Seni Rupa kelas IV MI Islamiyah Karangdowo efektif dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek mampu mengubah pola pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi lebih berpusat pada siswa, sehingga siswa terlibat secara langsung dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian proyek konstruksi sederhana.

Temuan penting penelitian menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* tidak hanya membantu siswa memahami konsep Seni Rupa, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan kerja sama. Melalui kegiatan proyek, siswa belajar mengemukakan ide, berdiskusi, dan bertanggung jawab terhadap hasil karya yang dibuat secara kelompok, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kekuatan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan kualitatif yang



memungkinkan penulis menggambarkan proses pembelajaran secara mendalam dan alami. Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, seperti perbedaan kemampuan siswa dan keterbatasan waktu pembelajaran dalam pelaksanaan proyek. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan waktu yang lebih efektif dan pendampingan guru yang optimal agar penerapan Project Based Learning dapat berjalan lebih maksimal.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada MI Islamiyah Karangdowo, khususnya kepala madrasah, guru kelas IV, dan seluruh siswa yang telah berpartisipasi dan mendukung pelaksanaan penelitian ini, serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, Mukhlash. (2024). Teknik Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif: Suatu Pengantar, Mendalo: UNJA PUBLISHER.
- Adlini, dkk. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, Vol.6 No.1.
- Ardiansyah, dkk. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, Vol.1 No.2.
- Aulia Putri Andani, Dinna. (2024). "Pengalaman Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Seni Rupa untuk Anak Kelas I di MIN 2 Palangka Raya". JKPPK. Vol.2, No.2.
- Edy Susanto, Eko. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. Jawa Tengah: Pradina Pustaka.
- Fadli. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. Humanika. Vol.21 No.1.
- Halisa Alfin, Aprilia, dkk. (2023). "Improving Visual Arts Learning Outcomes Through the Demonstration Method for Fourth-Grade Students at SDN Kemayoran 1 Bangkalan." Journal of Action Research in Education. Vol. 1, no 3.
- Mahmudah, Istiyati. (2024). "Pendampingan Proses Pembuatan Karya Seni Rupa bagi Calon Guru MI". Jurnal Gembira (Pengabdian Kepada Masyarakat). Vol.2, No.2.
- Meiliawati, Fithri. (2024) "Materi Pembelajaran Seni di Mi/Sd". Feniks Muda Sejahtera.
- Nababan, Damayanti. (2023). Strategi Pembelajaran Project Based Learning (PjBl), Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. Vol. 2, No. 2.
- Naradika, Della & Raindriati, Rizki. (2023). "Panduan Guru Seni Rupa". Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Prabowo, Adi & Wijayanti, Okto. (2024). "Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas". JPPI. Vol. 4, no 2.
- Puspa Rineksiane, Natadadya. (2022). "Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning untuk Membantu Siswa dalam Berpikir Kritis" Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 7, no 1.



- Rifky Haekal Sahid, Muhammad & Saparuddin, Arisnawati. (2024). "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII". Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA, Vol. 14, no 1.
- Roliatun Hasanah, Tita & Chamdani, Muhamad. (2025). Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Tentang Hak dan Kewajiban pada Siswa Kelas IVA SDN 2 Pejagoan Tahun Ajaran 2024/2025. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol.13 No.2.
- Rosyidi, Zudan & Apriliyanti, Vanny. (2024). "Strategi Pembelajaran Seni Rupa dalam Meningkatkan Kreativitas pada Anak Madrasah Ibtidaiyah." Jurnal Pendidikan Seni Rupa. Vol. 9, no 2.
- Syahfitri Lubis, Irma. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Keislaman. Analysis: Journal of Education. Vol.3, No.1.
- Win, Allyce dkk. (2024). "Pembelajaran Seni Rupa Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar (Studi Kasus di SDN 1 Sudaji)". Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha, Vol. 14, no 1.