

Peningkatan Keterampilan Peserta Didik Dalam Pembuatan Komik Sederhana Menggunakan Model *Project Based Learning* di Kelas IV SD Negeri 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung

Amirah Yunelza¹, Yunisrul²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Skills, Simple Comic, Project Based Learning (PjBL), Fine Arts</i>	<i>This research was motivated by the results of observations in the field, namely the low value of students' skills in making simple comics in fine arts learning. This happens because fine arts learning is still focused on material and teachers have not implemented learning where students are also taught the steps in making a product/project and the teaching modules used are not coherent and complete. This research aims to describe improving students' skills in making simple comics using the Project Based Learning model in class IV at SDN 11 Koto Tuo, Sijunjung Regency. This type of research is Classroom Action Research using qualitative and quantitative approaches carried out in 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Data collection techniques are in the form of observation and non-test. This research data is in the form of qualitative and quantitative data, qualitative data in the form of the results of assessing students' skills and quantitative data in the form of observations and the results of students' work. The subjects in this research were teachers as observers, researchers as practitioners and 28 class IV students at SDN 11 Koto Tuo. The research results showed that: First, the assessment of the teaching module in cycle I obtained an average of 82.81% (C), increasing in cycle II to 93.75% (SB). Second, the results of the teacher aspect of learning in cycle I obtained an average of 79.16% (C), increasing in cycle II to 95.83% (SB). Third, the results of the implementation of learning aspects for students in cycle I obtained an average of 81.24% (C), increasing in cycle II to 95.83% (SB). Fourth, the results of students' skills in making simple comics in cycle I obtained an average of 73.53 (K), increasing in cycle II to 82.84 (B). Thus, it can be concluded that the Project Based Learning model can improve</i>

	<i>students' skills in learning fine arts regarding making simple comics in class IV at SDN 11 Koto Tuo, Sijunjung Regency.</i>
	ABSTRAK
Kata kunci: Keterampilan, Komik Sederhana, Project Based Learning (PjBL), Seni Rupa	Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan di lapangan yaitu rendahnya nilai keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana dalam pembelajaran seni rupa. Hal ini terjadi karena pembelajaran seni rupa masih terfokus pada materi dan guru belum melaksanakan pembelajaran dimana peserta didik diajarkan juga mengenai langkah-langkah dalam pembuatan sebuah karya serta modul ajar yang digunakan belum runtut dan lengkap. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana menggunakan model <i>Project Based Learning</i> di kelas IV SDN 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan non tes, Data penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif berupa hasil penilaian keterampilan peserta didik dan data kuantitatif berupa observasi dan hasil karya peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah guru sebagai observer, peneliti sebagai praktisi dan peserta didik kelas IV SDN 11 Koto Tuo yang berjumlah 28 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, penilaian modul ajar siklus I diperoleh rata-rata 82,81% (C), meningkat pada siklus II menjadi 93,75% (SB). Kedua, hasil pelaksanaan pembelajaran aspek guru siklus I diperoleh rata-rata 79,16% (C), meningkat pada siklus II menjadi 95,83% (SB). Ketiga, hasil pelaksanaan pembelajaran aspek peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 81,24% (C), meningkat pada siklus II menjadi 95,83% (SB). Keempat, hasil keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana pada siklus I diperoleh rata-rata 73,53 (K), meningkat pada siklus II menjadi 82,84 (B). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model <i>Project Based Learning</i> dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran seni rupa mengenai pembuatan komik sederhana di kelas IV SDN 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung.

Corresponding author:

amirahyunelza2@gmail.com

JBES 2024

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan Sekolah Dasar (SD) di Indonesia pada tahun ajaran 2023-2024 dapat menerapkan kurikulum 2013 maupun kurikulum merdeka secara sebagian ataupun

secara keseluruhan tergantung pada kesiapan sekolah untuk menerapkannya. Dilansir dalam website kurikulum merdeka bagian FAQ (*Frequently Asked Question*) kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran

517

beragam yang mengoptimalkan agar peserta didik punya cukup waktu untuk mendalami konsep materi yang dipelajari dimana guru diberikan keleluasaan untuk memilih perangkat ajar sehingga dapat menyesuaikan karakteristik dan minat bakat peserta didik di kelas (Badan Standar Kurikulum, 2022).

Menurut Rahmadayanti dan Hartoyo (2022), kurikulum merdeka adalah kurikulum yang fokus pada materi penting/esensial yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik mulai dari karakteristik, potensi dan juga kebutuhan peserta didik sehingga pembelajaran lebih mendalam, bermakna, tidak terburu-buru dan juga menyenangkan serta memberikan keleluasaan pada peserta didik, guru dan pihak sekolah dalam merencanakan, menentukan dan melaksanakan pembelajaran sehingga dapat berkreasi dan berinovasi

Dalam kurikulum merdeka diberikan keleluasaan bagi guru untuk dapat memilih, membuat, menggunakan, dan mengembangkan format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu, RPP dalam kurikulum merdeka lebih dikenal dengan “Modul Ajar” (Maulinda, 2022).

Modul ajar merupakan materi pembelajaran yang disusun oleh guru secara ekstensif dan sistematis dengan acuan prinsip pembelajaran yang diterapkan untuk peserta didik. Kriteria modul ajar dalam kurikulum

merdeka adalah sebagai berikut: 1) esensial, 2) menarik, bermakna, dan menantang, 3) relevan dan kontekstual, 4) berkesinambungan sesuai dengan fase belajar peserta didik (Maulinda, 2022).

Kriteria modul ajar yang telah dipaparkan sebelumnya perlu dijadikan acuan ketika menyusun modul ajar. Setelah menetapkan prinsip dari kriteria di atas, guru harus membuat modul ajar sesuai dengan komponen yang ditentukan berdasarkan kebutuhan. Namun, secara umum modul ajar memiliki komponen sebagai berikut: 1) Komponen informasi umum; 2) Komponen inti; 3) Lampiran.

Pada kurikulum merdeka yang berlaku saat ini, mata Pelajaran SBdP di kurikulum 2013 bertransformasi menjadi pelajaran seni yang meliputi seni musik, seni rupa, seni teater, dan seni tari. Pemerintah melalui aturan struktur kurikulum merdeka mengharuskan sekolah untuk menyediakan minimal salah satu dari empat jenis seni tersebut untuk dibelajarkan di setiap sekolah, yang tentunya harus disesuaikan dengan lingkungan sekolah, kesiapan guru dan karakteristik peserta didik.

Pembelajaran seni rupa adalah pembelajaran mengenai salah satu cabang seni yang hasil karyanya dapat dilihat oleh mata dan dapat diraba oleh indera peraba (Yunisrul, 2020). Pembelajaran seni rupa dapat mengembangkan keterampilan berkarya, menanamkan kesadaran

budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa, dan menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri bagi peserta didik (Dayanti et al., 2021). Pembelajaran seni rupa memberikan sarana bagi peserta didik untuk mengungkapkan diri secara visual, mengembangkan rasa estetika, dan memahami dunia di sekitar mereka melalui wujud visual yang beragam. Melalui pembelajaran seni rupa, peserta didik juga belajar menghargai keanekaragaman budaya dan memahami pesan-pesan yang disampaikan melalui karya seni rupa (Marni et al., 2023).

Dalam buku panduan guru seni rupa kelas IV terbitan Kemendikbudristek terdapat enam area dalam seni rupa yaitu: 1) Gambar, Lukis, Kolase; 2) Cetak; 3) Desain 3D (Arsitektur, Seni Patung); 4) Tekstil & Busana; 5) Fotografi; 6) Desain Grafis (Mufid & Indratma, 2021). Dalam area desain grafis terdapat salah satu materi yang ada dalam pembelajaran seni rupa di fase B atau kelas IV sekolah dasar yaitu unit berjudul “Komik Sederhana Tentang Keluarga dan Sahabat”.

Menurut McCloud dalam (Gumelar, 2010) komik adalah gambar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetika dari pembacanya. Menurutnya komik bukan berisi urutan proses sesuatu cara kerja seperti buku panduan karena yang seperti itu lebih cenderung

disebut *infographic*.

Comic (komik) adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofis pembuatnya sehingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi text atau dialog antar karakternya yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan (Gumelar, 2010). Menurut Waluyanto (2005) secara umum komik sering diartikan sebagai cerita bergambar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa komik adalah beberapa gambar berisi dialog atau teks antar tokoh/karakter yang disusun sedemikian rupa agar dapat menyampaikan pesan dalam cerita dan bisa menjadi bacaan ringan serta menghibur pembacanya.

Mempelajari seni rupa khususnya pembuatan komik sederhana memiliki berbagai kegunaan dan manfaat bagi peserta didik diantaranya: 1) meningkatkan kreativitas peserta didik, 2) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyusun gambar dan *layout* (penentuan/desain tata letak) secara visual, 3) mengasah keterampilan menulis dan berbicara, 4) mengembangkan pemahaman dan apresiasi terhadap seni rupa melalui pembuatan komik, 5) mengasah keterampilan teknis peserta didik dalam menggunakan alat-alat seperti pensil, pena, pensil warna/alat mewarnai lainnya.

Untuk dapat mendapatkan berbagai manfaat tersebut maka peserta didik diharapkan

untuk memiliki keterampilan yang baik dalam membuat komik sederhana. Menurut Suprpto dalam (Warsiti, 2023) keterampilan adalah suatu kemampuan untuk meterjemahkan pengetahuan ke dalam praktik sehingga tercapai hasil kerja yang diinginkan. Kata keterampilan yang melekat pada penelitian ini memiliki pengertian sebagai kemampuan peserta didik dalam membuat sebuah komik sederhana.

Sehubungan dengan hal diatas, dari observasi dan wawancara dengan guru kelas IV yang dilakukan peneliti pada hari Kamis tanggal 30 November 2023 di kelas IV SDN 11 Koto Tuo dapat diketahui bahwa keterampilan peserta didik dalam membuat karya berupa komik sederhana masih rendah dapat dilihat dari nilai keterampilan dan dari berbagai masalah yang terjadi saat pembelajaran seni rupa. Berbagai masalah yang terjadi pada peserta didik saat pembelajaran seni rupa adalah sebagai berikut: 1) hasil karya peserta didik belum dalam kategori baik, 2) banyak peserta didik yang tidak mampu untuk membuat proyeknya sendiri dan meminta temannya untuk membuatnya, 3) banyak peserta didik yang tidak fokus menyimak guru saat pembelajaran berlangsung, 4) peserta didik kurang berperan aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berbagai masalah tersebut dapat terjadi karena beberapa hal berikut: 1) kegiatan pembelajaran seni rupa masih terfokus pada

materi dan guru belum dapat melaksanakan pembelajaran dimana peserta didik diajarkan juga mengenai langkah-langkah dalam pembuatan sebuah karya, 2) guru hanya menampilkan contoh sebuah karya lalu meminta peserta didik membuat tanpa ada langkah-langkah yang jelas mengenai pembuatan karya tersebut, 3) kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, 4) pelaksanaan pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan belum dapat menarik perhatian peserta didik, 5) modul ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran seni rupa belum menggunakan model pembelajaran inovatif secara urut, runtut dan lengkap.

Pembelajaran yang sudah dideskripsikan di atas tentu belum efektif dan maksimal saat digunakan di kelas. Dari permasalahan dan penjelasan tersebut, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai solusinya. *Project based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang peserta didik bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk/karya (Al-Tabany, 2017).

Model *project based learning* mempunyai kelebihan dalam pelaksanaannya diantaranya: 1)

meningkatkan motivasi belajar peserta didik, 2) adanya keterampilan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, 3) meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola informasi, 4) membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, 5) adanya peningkatan kolaborasi alamiah antar peserta didik, 5) meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik, 6) melatih peserta didik untuk mengorganisasikan sebuah proyek, 7) meningkatkan keterampilan dalam manajemen waktu, dan 8) membuat peserta didik menjadi senang (Mashuri et al., 2021).

Berdasarkan uraian yang telah peneliti paparkan di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Keterampilan Peserta Didik dalam Pembuatan Komik Sederhana Menggunakan Model *Project Based Learning* di Kelas IV SD Negeri 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung”**

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hal ini karena pendekatan kualitatif menghasilkan data deskriptif dan pendekatan kuantitatif menghasilkan data berupa angka yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Menurut

Sugiyono (2017), pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang disajikan dalam bentuk kata-kata. Menurut Adetya dan Desyandri (2019) pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang datanya disajikan dalam bentuk angka berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik.

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena peneliti ingin memperbaiki masalah yang masih terjadi dalam pembelajaran dan berkolaborasi dengan guru untuk memperbaikinya. Menurut Kunandar (2016) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran di kelas.

Selanjutnya menurut Trianto dalam (Mansuridin, 2017) penelitian tindakan kelas berarti penelitian yang dilakukan dalam kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian berdasarkan masalah yang ditemukan di kelas tersebut. Menurut Arwin (2018) dalam jurnalnya penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran di suatu kelas.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Jum'at, 19 April 2024, siklus I pertemuan II dilaksanakan juga pada hari Jum'at, 19 April 2024, dan siklus II dilaksanakan hari Sabtu, 20 April 2024. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung yang berjumlah 28 orang yang terdiri dari 16 orang peserta didik laki-laki dan 12 orang peserta didik perempuan yang terdaftar pada semester I tahun ajaran 2023/2024. Di samping itu, juga melibatkan peneliti sebagai praktisi dan guru kelas V sebagai observer.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti adalah terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan berupa observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelas IV SDN 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung. Kegiatan pelaksanaan penelitian ini terdiri dari 4 tahap Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis & Taggart (Arikunto et al., 2015) yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi

(*reflection*).

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil pengamatan/observasi dari setiap tindakan perbaikan pada pembelajaran seni rupa tentang pembuatan komik sederhana menggunakan model *Project Based Learning*, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil karya komik sederhana peserta didik. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi modul ajar, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan rubrik penilaian keterampilan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, non tes, dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan model analisis data kualitatif dan kuantitatif. Menurut (Kunandar, 2016) dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan peneliti, yaitu :

- a. Data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi peserta didik berkaitan dengan tingkat

pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap peserta didik terhadap metode belajar yang baru (efektif), aktivitas peserta didik mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kualitatif.

- b. Data kuantitatif (hasil penilaian keterampilan peserta didik) dapat dianalisis secara deskriptif.

Tahap analisis data dapat diuraikan sebagai berikut: (1) menelaah data yang telah terkumpul dan melakukan proses transkripsi hasil observasi, penyelesaian dan pemilihan data. Kegiatan menelaah data dilaksanakan sejak awal data dikumpulkan, (2) menyajikan data yang dilakukan dengan mengorganisasikan informasi yang sudah direduksi, data yang telah disederhanakan, dikelompokkan berdasarkan permasalahan yang diteliti, disajikan dalam bentuk teks maupun tabel sehingga memudahkan dalam menganalisis. (3) menyimpulkan hasil penelitian tindakan ini merupakan penyimpulan akhir penelitian. Kegiatan ini dilakukan dengan cara bertukar pikiran dengan guru dan kepala sekolah. Untuk menghitung persentase hasil pengamatan praktik pembelajaran, dalam Kemendikbud sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan kriteria keberhasilannya digunakan rumus berikut :

Peringkat	Nilai
Sangat Baik (SB)	$92 < A \leq 100$
Baik (B)	$83 < B \leq 91$
Cukup (C)	$75 < C \leq 82$
Kurang (K)	≤ 74

HASIL DAN PEMBAHASAN

Modul Ajar

Dalam kurikulum merdeka diberikan keleluasaan bagi guru untuk dapat memilih, membuat, menggunakan, dan mengembangkan format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu, RPP dalam kurikulum merdeka juga lebih dikenal dengan “Modul Ajar” (Maulinda, 2022).

Modul ajar merupakan materi pembelajaran yang disusun oleh guru secara ekstensif dan sistematis dengan acuan prinsip pembelajaran yang diterapkan untuk peserta didik. Kriteria modul ajar dalam kurikulum merdeka adalah sebagai berikut: 1) esensial, 2) menarik, bermakna, dan menantang, 3) relevan

dan kontekstual, 4) berkesinambungan sesuai dengan fase belajar peserta didik (Maulinda, 2022).

Dalam penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, pada siklus I terdiri dari dua pertemuan dan siklus II terdiri dari satu pertemuan. Proses pembelajaran siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 19 April 2024 dengan tujuan akhir pembelajaran adalah peserta didik dapat membuat komik sederhana tentang keluarga. Proses pembelajaran siklus I pertemuan 2 juga dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 19 April 2024 dengan tujuan akhir pembelajaran adalah peserta didik dapat membuat komik sederhana tentang sahabat. Proses pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 20 April 2024 dengan tujuan akhir pembelajaran adalah peserta didik dapat membuat komik sederhana tentang keluarga.

Berdasarkan hasil lembar penilaian modul ajar siklus I pertemuan 1 memperoleh skor 26 dari 32 dengan persentase 81,25% dan dikategorikan cukup (C). Modul ajar siklus I pertemuan 2 memperoleh skor 27 dari 32 dengan persentase 84,37% dan dikategorikan baik (B). Maka pada siklus I memperoleh persentase 82,81% dan dikategorikan cukup (C). Modul ajar pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I yaitu memperoleh skor 30 dari 32 dengan persentase 93,75% dan dikategorikan sangat baik (SB). Hal ini dikarenakan modul ajar sudah

dirancang dengan baik di setiap siklusnya sesuai dengan saran dan masukan dari observer.

Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam penelitian ini, pelaksanaan pembelajaran komik sederhana menggunakan model *project based learning* dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) pertanyaan yang esensial, 2) perencanaan aturan pengerjaan proyek, 3) membuat jadwal aktivitas, 4) memonitoring perkembangan proyek peserta didik, 5) penilaian hasil kerja/karya peserta didik, dan 6) evaluasi pengalaman belajar peserta didik (Al-Tabany, 2017)

Pada siklus I pertemuan 1, hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru memperoleh skor 18 dari 24 dengan persentase 75% dan dikategorikan cukup (C). Pada siklus I pertemuan 2, hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru memperoleh skor 20 dari 24 dengan persentase 83,33% dan dikategorikan baik (B). Maka pada siklus I memperoleh persentase 79,16% dan dikategorikan cukup (C). Pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan skor 23 dari 24 dengan persentase 95,83% dan dikategorikan sangat baik (SB).

Sedangkan dari aspek peserta didik yaitu pada siklus I pertemuan 1 memperoleh skor 19 dari 24 dengan persentase 79,16% dan dikategorikan cukup (C). Pada siklus I

pertemuan 2, hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru memperoleh skor 20 dari 24 dengan persentase 83,33% dan dikategorikan baik (B). Maka pada siklus I memperoleh persentase 81,24% dan dikategorikan cukup (C). Pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan skor 23 dari 24 dengan persentase 95,83% dan dikategorikan sangat baik (SB).

Keterampilan

Menurut Suprpto dalam (Warsiti, 2023) keterampilan adalah suatu kemampuan untuk meterjemahkan pengetahuan ke dalam praktik sehingga tercapai hasil kerja yang diinginkan. Keterampilan merupakan proses penciptaan karya seni rupa (Probosiwi, 2018).

Kata keterampilan yang melekat pada penelitian ini memiliki pengertian sebagai keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam membuat sebuah komik sederhana tentang keluarga dan sahabat.

Nilai keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana menggunakan model *project based learning* di kelas IV SDN 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung mengalami peningkatan.

Pada siklus I pertemuan 1, pada penilaian proses diperoleh rata-rata 72,8 dan dikategorikan perlu bimbingan (K). Pada penilaian hasil/karya diperoleh rata-rata 70,86 dan dikategorikan perlu

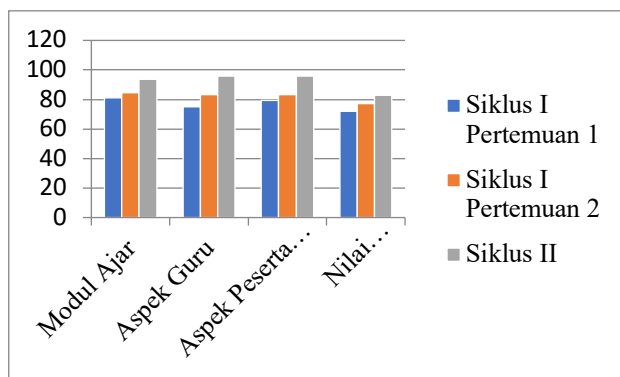
bimbingan (K). Hasil rekapitulasi dari penilaian proses dan penilaian hasil diperoleh rata-rata 71,83 (K). Pada pembelajaran ini guru menetapkan KKTP bernilai 75. Maka peserta didik yang tuntas terdapat 9 orang dari 23 orang yang hadir dengan persentase ketuntasan 39,13% dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 65,8.

Pada siklus I pertemuan 2, pada penilaian proses diperoleh rata-rata 78,93 dan dikategorikan cukup (C). Pada penilaian hasil/karya diperoleh rata-rata 75,6 dan dikategorikan cukup (C). Hasil rekapitulasi dari penilaian proses dan penilaian hasil diperoleh rata-rata 77,23 (C). Pada pembelajaran ini guru menetapkan KKTP bernilai 75. Maka peserta didik yang tuntas terdapat 14 orang dari 23 orang yang hadir dengan persentase ketuntasan 60,86% dengan nilai tertinggi 88,3 dan nilai terendah 72,5.

Pada siklus II, pada penilaian proses diperoleh rata-rata 89,71 dan dikategorikan baik (B). Pada penilaian hasil/karya diperoleh rata-rata 83,18 dan dikategorikan baik (B). Hasil rekapitulasi dari penilaian proses dan penilaian hasil diperoleh rata-rata 82,84 (B). Pada pembelajaran ini guru menetapkan KKTP bernilai 75. Maka peserta didik yang tuntas terdapat 22 orang dari 22 orang yang hadir dengan persentase ketuntasan 100% dengan nilai tertinggi 90,8 dan nilai terendah 76,6.

Dengan demikian, nilai keterampilan peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sesuai dengan yang diharapkan. Maka penelitian sudah bisa dicukupkan sampai siklus II karena sudah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian siklus I dan siklus II digambarkan dalam grafik di bawah ini.



Grafik 1. Peningkatan Aspek Pembelajaran dalam Pembelajaran Seni Rupa tentang Pembuatan Komik Sederhana

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran seni rupa tentang pembuatan komik sederhana menggunakan model *Project Based Learning* tertuang dalam bentuk modul ajar. Modul ajar menyertakan sejumlah komponen yang menjadi landasan utama dalam penyusunannya, dan keberadaan komponen-komponen ini penting sebagai pedoman yang mendukung persiapan pembelajaran. Ada tiga komponen penting yang

menyusun modul ajar yaitu terdiri dari informasi umum, komponen inti dan lampiran. Perancangan modul ajar dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas IV SDN 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung.

Terjadi peningkatan perancangan modul ajar dari siklus I dengan persentase 82,81% dengan kategori cukup (C) ke siklus II dengan persentase 93,75% dengan kategori sangat baik (SB).

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Project Based Learning* dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas IV SDN 11 Koto Tuo sebagai observer dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik mengungkapkan bahwa hasil observasi dari aktivitas guru meningkat dari siklus I dengan persentase 79,16% (C) ke siklus II dengan persentase 95,83% (SB). Hasil dari observasi aktivitas peserta didik meningkat dari siklus I dengan persentase 81,24% (C) ke siklus II dengan persentase 95,83% (SB).

Nilai keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana menggunakan model *project based learning* meningkat dari siklus I dengan rata-rata 81,24 (C) ke siklus II dengan rata-rata 82,84 (B).

Berdasarkan data yang diperoleh setelah proses pembelajaran seni rupa tentang

pembuatan komik sederhana menggunakan model *Project Based Learning* di kelas IV SDN 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung telah berhasil.

REFERENSI

- Adetya, O., & Desyandri. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(12), 1–13.
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (T. T. T. Trianto (ed.)). KENCANA.
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Arwin. (2018). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Model Quantum Teaching di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.sdentj.2016.08.003>
- Badan Standar Kurikulum, dan A. P. (2022). *FAQ Kurikulum Merdeka*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikul>
- um-merdeka/faq/topik/kurikulum-merdeka-secara-umum
- Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(05), 5.
- Gumelar, M. . (2010). *Comic Making: Membuat Komik*. Jakarta Indeks 2011.
- Kunandar. (2016). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Mansurdin, M. (2017). Pembelajaran Bernyanyi Lagu Wajib Nasional dengan Model Pembelajaran Langsung di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 16–25.
- Marni, Y., Desyandri, & Mayar, F. (2023). Mengoptimalkan Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar: Strategi Dan Praktek Terbaik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2658–2667. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.950>
- Mashuri, I., Fanani, A. A., Wahyuningsih, R., & Sholekhah, S. (2021). Pendampingan Belajar Siswa Untuk Meningkatkan

- Kemampuan Menggambar Dengan Model Pembelajaran Project-Based Learning. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 158–173.
- Maulinda, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- Probosiwi, P. (2018). Pengetahuan Dasar Seni Rupa Dan Keterampilan Serta Pembuatan Bahan Ajar Dengan Teknik Montase. *Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 275. <https://doi.org/10.12928/jp.v1i2.336>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.343>
- 1
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana*, 7(1), 45–55.
- Warsiti, E. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Siswa pada Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi Materi Batik Melalui Metode Diakreasi bagi Siswa Kelas X 3 SMA Negeri 1 Sukoharjo pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2022/2023. *NIRWASITA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 49–58.
- Yunisrul. (2020). *Pembelajaran Seni Rupa di SD*. Penerbit Deepublish.