

Volume 12, Nomor 1, 2024

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipspd.v12i1>

Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Komik Sederhana di Kelas IV Sekolah Dasar

Athirah Dewi ^{*1)}, Desyandri ²⁾

¹⁻²⁾ Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: athirahdewi2@gmail.com ^{*1)}, desyandri@fip.unp.ac.id ²⁾

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 22-04-2024

Revised : 18-05-2024

Accepted : 21-05-2024

Published : 25-05-2024

Keywords:

Learning Outcomes

Simple comics

Project Based Learning

Multimedia

Elementary School

ABSTRACT

This research is based on the fact that learning outcomes in class IV of SD Negeri 8 Padang Panjang Timur show a low level. This research aims to illustrate how the application of the Project Based Learning model with the help of multimedia can improve learning outcomes for simple comics in class IV elementary school. This research uses a Classroom Action Research approach, with research subjects consisting of fourth-grade teachers and 28 students, of which 10 are male students and the other 18 are female students. Data analysis includes qualitative data analysis from observation sheets and quantitative data analysis from student learning outcomes. The procedures for analyzing qualitative research data are data reduction, data display, and drawing conclusions. The results showed that the average value of the teaching module increased from 87,5% in the first cycle to 95,83% in the second cycle. Assessment of aspects of teachers and students also showed improvement, with the average increasing from 87% in the first cycle to 93,75% in the second cycle. Apart from that, student learning outcomes also increased from 75,19 in the first cycle to 86,4 in the second cycle. Therefore, it can be concluded that the application of the Project Based Learning model with the help of multimedia is effective in improving simple comic learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa hasil belajar di kelas IV SD Negeri 8 Padang Panjang Timur menunjukkan tingkat yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana penerapan model Project Based Learning dengan bantuan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar komik sederhana di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas, dengan subjek penelitian terdiri dari guru kelas IV dan 28 peserta didik, di mana 10 di antaranya adalah peserta didik laki-laki dan 18 lainnya adalah peserta didik perempuan. Analisis data meliputi analisis data kualitatif dari lembar observasi dan analisis data kuantitatif dari hasil belajar peserta didik. Prosedur dalam menganalisis data penelitian kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai modul ajar meningkat dari 87,5% pada siklus pertama menjadi 95,83% pada siklus kedua. Penilaian terhadap aspek guru dan peserta didik juga menunjukkan peningkatan, dengan rata-rata meningkat dari 87,5% pada siklus pertama menjadi 93,75% pada siklus kedua. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari 75,19 pada siklus pertama menjadi 86,4 pada siklus kedua. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dengan bantuan multimedia efektif dalam meningkatkan hasil belajar komik sederhana.

Corresponding Email: athirahdewi2@gmail.com ^{*1)}

1. PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan suatu referensi utama, alat, dan rujukan penting dalam proses pembelajaran. Kurikulum adalah suatu perencanaan pembelajaran dibuat secara urut untuk pertumbuhan peserta didik (Fatmawati 2022). Perubahan kurikulum sedang dilakukan di pendidikan dasar, menengah, dan tinggi untuk memenuhi tuntutan abad ke-21, dan sektor pendidikan khususnya menyaksikan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui transformasi digital. Education is very important in life, because it can support the improvement of the human resources quality (Shalihah et al., 2020). Pendidikan tidak akan berarti apa-apa jika tidak dibarengi dengan senantiasa melakukan perbaikan, peningkatan, pengembangan, dan inovasi pembelajaran yang berkelanjutan (Desyandri & Maulani, 2019). *The ability of teachers to choose media that is suitable with the goals to be achieved is an important consideration in the learning process* (Desyandri et al., 2019). Keuntungannya adalah segala sesuatu tentang bahan ajar tersebar dan mudah ditemukan. Di lain sisi, kekurangannya yaitu memunculkan banyak tantangan untuk pembelajaran, salah satunya adalah kehilangan makna pembelajaran (*learning loss*). Oleh sebab itu, ada kurikulum baru yang dikeluarkan oleh pemerintah yaitu bernama kurikulum merdeka dijadikan penyempurna dari kurikulum yang ada sebelumnya. Menurut Kasman & Lubis (2022) mengatakan dalam kerangka kurikulum merdeka untuk tingkatan sekolah dasar, strukturnya dibagi menjadi tiga fase diantaranya fase A adalah kelas 1 dan 2, fase B adalah kelas 3 dan 4, serta fase C adalah kelas 5 dan 6. Tiap fase terdiri dari dua kelas dan dibagi berdasarkan tingkatan pertumbuhan peserta didik.

Dalam kurikulum merdeka memfokuskan konten di tiap fasenya, maka kurikulum ini sangat memfokuskan kualitas bukan kuantitas dalam pembelajarannya (Pratiwi et al., 2023). Pada kurikulum merdeka ini, guru diberi kemudahan dalam memilih perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam kelas seperti bahan ajar, asesmen, modul ajar, dan lain lain (Sucipto et al., 2024). Namun adanya perubahan kurikulum menjadikan tantangan bagi guru, dimana guru seharusnya menjadi subjek pembelajaran, namun masih ditemukan guru yang kebingungan dalam menerapkan kurikulum merdeka (Gunawan, 2022). Penelitian yang dilakukan Alimuddin (dalam Sucipto et al., 2024) menemukan salah satu permasalahan yang dialami guru ketika menerapkan kurikulum baru adalah adanya kesulitan dalam memahami potensi pembelajaran karena kurangnya pelatihan secara langsung.

Dalam kurikulum merdeka, terdapat pembelajaran seni rupa. Mempelajari seni rupa pada hakikatnya bertujuan untuk mengembangkan kepekaan dan kreativitas sehingga tercipta apresiasi pada peserta didik terhadap nilai seni. Komik sederhana adalah salah satu materi yang diajarkan di kelas IV yaitu pada Bab VII. Komik adalah suatu karya tulis yang dibuat dalam bentuk gambar dan teks dalam suatu kolom yang disebut kolom balon (Mufid & Indratma, 2021). Laily & Rosmiati (2021) menambahkan komik merupakan suatu bacaan menawarkan pengamalan visual yang dapat menarik minat dan perhatian pembacannya untuk ingin terus membaca serta mengumpulkannya.

Secara umum, proses pembelajaran masih belum terlaksana dengan apa yang diharapkan, begitu pula dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, masih kurang optimal. Sehubungan pendapat Daryanti et al. (2019) mengungkapkan masih ada ditemukan permasalahan pembelajaran seni yang menjadikan pembelajaran seni hanya sekedar pembelajaran pengetahuan saja. Pelajaran seni rupa harus memungkinkan anak pada kelompok usia ini mengembangkan keterampilan sensorik yang baik sebagai dasar untuk memperluas pengetahuannya di masa depan.

Berdasarkan hasil pengamatan oleh peneliti di salah satu sekolah dasar yaitu SDN 8 Padang Panjang Timur, selama dua hari peneliti melakukan observasi yaitu tanggal 28 dan 29 November 2023, ditemukan kendala-kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran. Terkait modul ajar ditemukan kendala, 1) Ketika guru merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran, masih naik turun dari tingkat kognitif satu ke enam (HOTS), lalu kembali ke tingkat kognitif dua, dan 2) Implementasi sintaks dari model pembelajaran yang digunakan belum dilaksanakan dengan baik.

Lalu permasalahan yang peneliti temukan dari guru adalah: 1) Fokus pembelajaran ada pada guru, 2) Guru tidak sepenuhnya melibatkan peserta didik ketika belajar, di mana hal ini mengakibatkan timbulnya rasa kurang semangat dalam diri peserta didik, 3) Pelaksanaan pembelajaran masih belum berbasis kelompok, dan 4) Model pembelajaran bervariasi, termasuk pembelajaran berbasis proyek (PjBL) belum digunakan oleh guru. Permasalahan yang ada berakibat pada peserta didik, di antaranya: 1) Kurangnya motivasi belajar, 2) Peserta didik biasanya menunggu petunjuk atau arahan dari guru sebelum melakukan suatu tindakan, 3) Belum terlihat adanya kerja sama antar peserta didik ketika belajar, dan 4) Hasil belajar peserta didik belum ideal dalam pembelajaran seni rupa.

Permasalahan dari aspek modul ajar, seperti level kognitif yang tidak konsisten dan kurangnya penerapannya langkah-langkah dari model pembelajaran yang dipilih, serta dominasi guru dalam pembelajaran, dapat berdampak negatif pada peserta didik yang mengakibatkan peserta didik menjadi lebih pasif, kurang termotivasi, kurang aktif, dan cenderung menunggu arahan dari guru dan akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka. Level kognitif yang tidak konsisten dapat membingungkan peserta didik karena mereka tidak tahu apa yang diharapkan dari mereka pada berbagai tahap pembelajaran. Ini mengurangi kejelasan dan pemahaman mereka tentang materi. Jika level kognitif terlalu rendah, peserta didik menjadi bosan dan kurang tertantang. Jika terlalu tinggi, mereka merasa frustrasi dan kewalahan, yang mengurangi motivasi mereka. Kurangnya penerapan dari model pembelajaran dapat membuat peserta didik kesulitan untuk mengikuti dan memahami proses pembelajaran. Dominasi guru dalam kelas dapat menghambat peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mandiri karena mereka selalu menunggu arahan dari guru. Tanpa pembelajaran berbasis kelompok, kesempatan untuk belajar dari sesama teman dan mengembangkan keterampilan sosial berkurang. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda. Kurangnya variasi dalam model pembelajaran mengabaikan perbedaan ini, sehingga beberapa peserta didik mungkin merasa kesulitan untuk memahami materi. Akhirnya, hal ini berdampak negatif pada hasil

belajar mereka, karena pembelajaran yang efektif membutuhkan keterlibatan aktif dan motivasi dari peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti ingin memperbaiki kendala tersebut menggunakan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan multimedia. *Project Based Learning* (PJBL) adalah salah satu model pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok dan peserta didik diberikan tugas proyek (Nasril & Desyandri 2023). Harapannya guru mampu memanfaatkan pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan peserta didik untuk menumbuhkan motivasi dan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah (Susilawati, 2021). Model PjBL memberikan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk memilih topik, mengerjakan proyek dan menyelesaikan proyek tertentu (Sari & Angreni, 2018). Keuntungan dari menerapkan model PjBL adalah dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik dengan cara memotivasi peserta didik dalam belajar melalui partisipasi membuat proyek (Lena, 2020).

Selain itu, pemanfaatan media juga dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran digunakan agar pembelajaran terlaksana secara efisien dan bermakna (Habibi et al., 2023). Untuk memungkinkan pembelajaran yang efektif, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran. Adanya penggunaan model berbantuan media pembelajaran ini diharapkan mampu memperbaiki hasil belajar peserta didik karena mereka terlibat langsung dalam pembuatan proyek. Aulia et al. (2023) berpendapat bahwa multimedia adalah kombinasi dari lebih dari satu ragam media, seperti teks, suara, gambar, animasi dan video melalui suatu alat bantuan dalam penggunaannya. Adanya penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan jiwa kreatif dan percaya diri untuk menemukan ide baru (Eliyasni et al., 2023).

Adapun keberhasilan dari penerapan penggunaan model PjBL dalam pembelajaran yaitu hasil penelitian Ampulembang et al. (2023) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Berkarya Seni Lukis Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning*” menunjukkan bahwa model PJBL dapat meningkatkan hasil belajar dalam berkarya seni rupa dua dimensi. Sedangkan keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran yaitu hasil penelitian dari Jampel & Sudatha (2020) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS” menunjukkan bahwa penerapan multimedia dalam pembelajaran berhasil dalam meningkatkan hasil belajar IPS para peserta didik. Bentuk pembaruan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan kombinasi antara model dan media pembelajaran secara bersamaan, yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya, peneliti hanya fokus pada penggunaan salah satu, yaitu model pembelajaran saja atau media pembelajaran saja, tanpa menggabungkannya. Dengan mengintegrasikan kedua elemen tersebut, diharapkan dapat menciptakan metode pembelajaran yang lebih efektif dan komprehensif, sehingga meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menerapkan jenis penelitian tindakan kelas. Menurut Machali (2022) bahwa jenis penelitian ini merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi dampak dari langkah-langkah yang diterapkan pada subjek penelitian. Atas kerja sama para observer (tiga guru kelas) dan praktisi (peneliti) dilakukan upaya untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang diimplementasikan di ruang kelas.

2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 8 Padang Panjang Timur pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 periode Januari-Juni. Penjadwalan penelitian mengikuti kalender akademik, dengan dua siklus yang dilakukan dan masing-masing siklus memiliki dua pertemuan. Siklus I pertemuan I dilakukan pada hari Senin, tanggal 22 Januari 2024 pada pukul 08.50-10.00 WIB, siklus I pertemuan II dilakukan pada hari Selasa, tanggal 23 Januari 2024 pada pukul 08.50-10.00 WIB. Selanjutnya dilanjutkan penelitian siklus II pertemuan I pada hari Senin, tanggal 29 Januari 2024 pada pukul 08.50-10.00 WIB dan siklus II pertemuan II dilakukan pada hari Selasa, tanggal 30 Januari 2024 pukul 08.50-10.00 WIB.

2.3. Target/Subjek Penelitian

Dalam hal ini subjek yang diteliti adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur. Dimana peserta didik berjumlah 28 orang terdiri dari 10 laki-laki dan 18 perempuan. Peneliti ikut serta dalam penelitian ini yaitu sebagai praktisi, pengamatan dilakukan oleh tiga orang observer yaitu guru kelas IV, II, dan V.

2.4. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengacu pada siklus yang disusun oleh Kemmis & MC. Taggart (seperti yang dijelaskan dalam Soesatyo et al., 2017) yang meliputi beberapa tahapan. Pertama adalah perencanaan, dimana peneliti merancang kegiatan, menentukan penjadwalan pelaksanaan penelitian, meninjau kurikulum merdeka khususnya dalam mata pelajaran seni rupa, membuat modul ajar, soal evaluasi, dan mengembangkan instrumen penilaian. Tahap kedua adalah pelaksanaan, dimana peneliti menjalankan kegiatan sesuai dengan rencana yang telah dibuat dalam tahap perencanaan, dilakukan selama 2 siklus. Tahap ketiga adalah pengamatan, dimana observasi dilaksanakan melalui kegiatan mengamati, mencatat, dan mendokumentasikan gejala-gejala yang terjadi pada saat melakukan tindakan. Terakhir, tahap keempat adalah refleksi, dimana peneliti dan pengamat berdiskusi mengenai apa yang tertuang dalam instrumen observasi.

2.5. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini. Data diperoleh melalui observasi dan hasil belajar setiap kegiatan dalam pembelajaran dengan menerapkan model PjBL berbantuan multimedia di ruang kelas. Beberapa instrumen penelitian yang digunakan mencakup lembar pengamatan penilaian modul ajar, lembar observasi untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran (aspek guru maupun peserta didik), lembar tes dan non tes.

Selain teknis tes, dalam rangka pengumpulan data juga digunakan teknik non tes. Tes direalisasikan melalui sepuluh soal objektif yang bertujuan untuk mengevaluasi dan mengumpulkan data tentang prestasi belajar peserta didik. Sementara itu, non tes melibatkan penerapan *Project Based Learning* dengan bantuan multimedia untuk mengamati aktivitas peserta didik dari segi sikap dan keterampilan.

2.6. Teknik Analisis Data

Bagian terakhir dari proses meneliti adalah menganalisis data yang terdiri dari dua pendekatan yakni analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan berdasarkan informasi yang didapatkan dalam lembar observasi, sedangkan analisis data kuantitatif akan memfokuskan pada evaluasi kemampuan hasil belajar peserta didik. Menurut Kemendikbud (2016) dalam menganalisis data dengan menggunakan persentase, adanya rumus penghitungan hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yaitu:

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

Nilai peserta didik dianggap berhasil apabila pencapaian nilai mereka melebihi kriteria yang telah ditetapkan dalam Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP yang ditetapkan di SDN 8 Padang Panjang Timur adalah 75.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Modul Ajar

Berdasarkan pendapat Samsul et al. (2022) modul ajar adalah modul yang menitikberatkan pada profil pelajar Pancasila sebagai tujuan utama dan menjelaskan secara akurat konsep alur tujuan pembelajaran yang dibangun pada hasil belajar. Setiap siklus dalam penelitian ini menggunakan satu modul ajar dan dilaksanakan sebanyak dua pertemuan. Hal ini disebabkan terdapat penggalan dari langkah model *Project Based Learning*. Siklus I pada pertemuan I menggunakan langkah pembelajaran 1, 2 dan 3. Sedangkan siklus I pada pertemuan II melanjutkan langkah pembelajaran 4, 5, dan 6. Begitu pula halnya di siklus II. Berdasarkan pengamatan menggunakan lembar observasi pada siklus I, modul ajar mendapat skor 21 dari 24 yang setara dengan persentase 87,5% dan kualifikasi “baik”. Terjadi peningkatan pada siklus II, dimana modul ajar mencatat skor 23 dari 24 dengan persentase mencapai 95,83% dan kualifikasi “sangat baik”. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan adanya perbaikan dalam

perancangan modul ajar pada siklus II, yang dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh pengamat pada siklus sebelumnya.

3.2. Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian tindakan kelas ini menerapkan langkah model PjBL yang dikemukakan oleh Fathurrohman (2015). Langkah dalam model ini meliputi: 1) penentuan proyek, 2) perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek, 3) penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, 4) penyelesaian proyek dengan fasilitas dan imonitoring guru, 5) penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek, dan 6) evaluasi proses dan hasil proyek.

Hasil observasi di siklus pertama dalam proses pembelajaran komik sederhana menggunakan PjBL dengan bantuan multimedia pada aspek guru menunjukkan perolehan skor sebanyak 28 dari total 32, yang setara dengan persentase 87,5% dengan kualifikasi penilaian sebagai “baik”. Sementara pada tahap siklus kedua, terdapat peningkatan di mana skor yang diperoleh menjadi 30 dari 32, mencapai persentase sebesar 93,75% dengan kualifikasi penilaian menjadi “sangat baik”. Di sisi lain, dalam penilaian terhadap peserta didik, pada siklus pertama, perolehan skornya adalah 28 dari total 32 dengan persentase 87,5% dan kualifikasi penilaiannya “baik”. Di siklus kedua, terdapat peningkatan dengan skor meningkat menjadi 30 dari 32, atau mencapai persentase sebesar 93,75%, dan kualifikasi penilaian meningkat menjadi “sangat baik”.

3.3. Hasil Belajar

Mahananingtyas (2017) menjabarkan pencapaian hasil belajar dapat diukur dari banyaknya peserta didik yang berhasil menyelesaikan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan sebelumnya. Untuk meningkatkan hasil belajar, guru disarankan menggunakan model pembelajaran dan hasilnya akan lebih optimal jika juga didukung oleh penggunaan media. Sebagaimana pendapat Ampulembang et al. (2023) model pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik karena hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Pembelajaran yang efisien dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Sedangkan menurut Jampel & Sudatha (2020) media pembelajaran yang digunakan dalam kelas sebaiknya dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memberikan motivasi belajar kepada peserta didik. Motivasi ini akan berdampak positif pada hasil belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

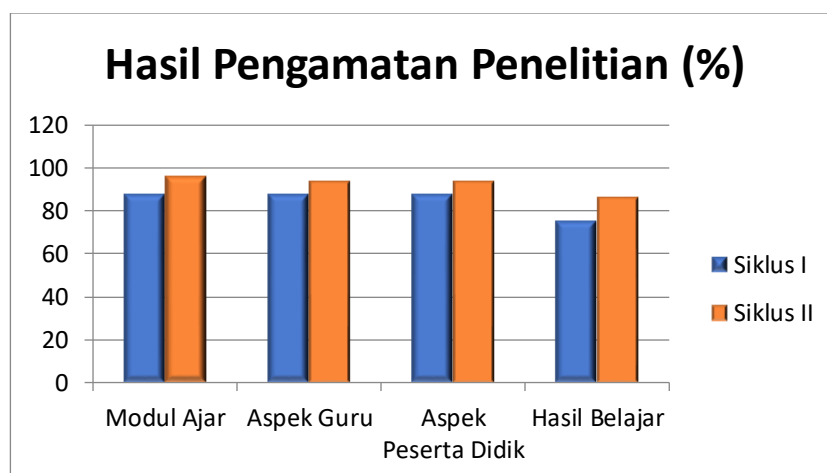
Pencapaian hasil belajar peserta didik hanya dapat dievaluasi dan diamati pada pertemuan kedua setiap siklus pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penyelesaian langkah-langkah dalam model *Project Based Learning* yang dapat dianggap selesai ketika mencapai pertemuan kedua.

Di siklus I, empat peserta didik menunjukkan sikap yang menonjol, dua di antaranya perlu diberikan peringatan dan dua lainnya perlu diberikan penghargaan. Hasil belajar dari segi kognitif di siklus I yaitu memperoleh rata-rata sebesar 72,4 dengan kualifikasi yang mencapai standar “cukup”.

Sementara hasil belajar dari segi psikomotorik memperoleh rata-rata 77,97 dengan kualifikasi yang sama, yakni “cukup”. Maka dari itu, jika direkapitulasi nilai rata-rata hasil belajar pada siklus pertama adalah 75,19.

Selanjutnya di siklus kedua, empat siswa menunjukkan sikap yang menonjol, dua di antaranya perlu diberikan peringatan untuk mengarahkan perilaku mereka dan dua lainnya perlu diberikan penghargaan atas kontribusi positif mereka. Penilaian untuk hasil belajar dari segi kognitif siklus II memperoleh rata-rata 83,7 dengan kualidikasi “baik”. Dan hasil belajar psikomotor menunjukkan rata-rata 89,2 dengan kualifikasi juga “baik”. Maka jika direkapitulasikan rata-rata hasil belajar pada siklus II yakni 86,4.

Berdasarkan penjelasan diatas, terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus kedua sesuai yang diharapkan sebelumnya. Penelitian dapat diselesaikan pada siklus kedua karena telah tercapainya KKTP yang telah ditetapkan sekolah. Berikut grafik hasil penelitian pada kedua siklus pembelajaran, yaitu siklus pertama dan siklus kedua.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Pengamatan Siklus I dan Siklus II

4. SIMPULAN

Dari hasil temuan yang diperoleh dan disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada materi komik sederhana menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) yang didukung adanya penggunaan multimedia telah terencana dengan baik melalui penyusunan yang sesuai di modul ajar. Modul pembelajaran tersebut disusun dengan memperhatikan berbagai komponen yang bertujuan untuk memberikan dukungan yang diperlukan dalam persiapan pembelajaran.

Modul ajar dirancang dari kegiatan kolaborasi antara guru kelas IV SD Negeri 8 Padang Panjang Timur dan peneliti. Terjadi perbaikan dalam bentuk peningkatan ketika merancang modul ajar, dimana pada siklus pertama memperoleh persentase 87,5% dengan kualifikasi “baik” dan siklus kedua mencapai persentase 95,83% dengan kualifikasi menjadi “sangat baik”.

Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan pembukaan untuk memperkenalkan konsep atau topik yang akan dipelajari, dilanjutkan dengan kegiatan inti yang

menitikberatkan pada pemahaman dan aplikasi materi pelajaran, serta diakhiri dengan kegiatan penutup yang mencakup rangkuman, refleksi, dan penilaian terhadap pemahaman peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh tiga observer melalui lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik, terdapat peningkatan dari siklus pertama ke siklus dua. Pada siklus pertama, hasil observasi menunjukkan persentase sebesar 87,5% dengan kualifikasi "baik", sementara pada siklus kedua, persentasenya meningkat menjadi 93,75% dengan kualifikasi "sangat baik" untuk kedua aspek guru dan peserta didik

Selain itu, terjadinya peningkatan hasil belajar yang signifikan dari segi pengetahuan dan keterampilan. Dengan penjabaran, rata-rata hasil belajar pada siklus pertama mencapai 75,19, sementara pada siklus kedua meningkat menjadi 86,4. Dari hasil analisis data yang terkumpul, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dengan dukungan multimedia mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar pada materi komik sederhana dari siklus pertama ke siklus dua. Temuan ini mengindikasikan keberhasilan implementasi model pembelajaran tersebut dalam konteks penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih teruntuk Bapak Dr. Desyandri, M.Pd, Peneliti sangat menghargai waktu, dukungan yang diluangkan oleh Bapak selaku dosen pembimbing dalam menyelesaikan penelitian. Terima kasih kepada Ibu Silvia Angraini, S.Pd selaku kepala SDN 8 Padang Panjang Timur dan Ibu Fatimah Tanjung, S.Pd selaku guru kelas IV yang telah memberi izin penelitian pada peneliti. Demikian pula kepada seluruh guru, karyawan dan peserta didik yang telah memberikan informasi dan bantuan penting dalam melaksanakan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ampulembang, A. M., Hasnawati, & Sarira, F. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Berkarya Seni Lukis Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning*. 5(3), 779–787.
- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32–41. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>
- Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215–221. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.46>
- Desyandri, D., & Maulani, P. (2019). Penerapan Model Project-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 3(2), 58–67. <http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd58>
- Desyandri, Mansurdin, Taufina, Arwin, & Tamara, Y. M. C. (2019). Analysis of the Mastery of the Nusantara Songs in 4th Grade Elementary School Students. *Proceedings of the 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*, 382(Icet), 482–485. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.122>

- Eliyasni, R., Habibi, M. B., & Nurfaifah, N. (2023). Designing Mobile Game-Based Integrated Thematic Learning for Elementary School Students. *Proceedings of the 3rd Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2021)*, 1, 71–88. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-33-6>
- Emiliya Fatmawati. (2022). Kebijakan Kurikulum di Masa Pandemi. *MATAAZIR: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(1), 158–173. <https://doi.org/10.56874/jamp.v2i1.538>
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. AR-RUZZ MEDIA.
- Gunawan, A. (2022). Implementasi Dan Kesiapan Guru Ips Terhadap Kurikulum Merdeka Belajar. *Kompleksitas: Jurnal Ilmiah Manajemen, Organisasi Dan Bisnis*, 11(2), 20–24. <https://doi.org/10.56486/kompleksitas.vol11no2.246>
- Habibi, M., Zikri, A., Chandra, Suriani, A., & Azima, N. F. (2023). Media Papan Cerita Rumpang Berbasis Educational Mobile Game untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 3004–3019. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8193>
- Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. 8, 32–45.
- Kasman, K., & Lubis, S. K. (2022). Teachers' Performance Evaluation Instrument Designs in the Implementation of the New Learning Paradigm of the Merdeka Curriculum. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 8(3), 760. <https://doi.org/10.33394/jk.v8i3.5674>
- Laily, N., & Rosmiati, A. (2021). Karakter Cerita Wana Rama Dalam Komik Pikolo (Kompilasi Komik Solo) Edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 1(2), 23–42. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v1i2.3300>
- Lena, M. S. (2020). *Penerapan Modul Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar*. 1 (2).
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mahananingtyas, E. (2017). *Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD*. 192–200.
- Mufid, M. F., & Indratma, S. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas IV*.
- Nasril, U., & Desyandri. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Project Based Learning (PjBL) di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 77–88. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.97>
- Pratiwi, W., Hidayat, S., & Suherman. (2023). Kurikulum Merdeka sebagai Kurikulum Masa Kini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 80–90.
- Salinan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan, Jakarta: Kemdikbud 1 (2016). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.athoracsur.2009.09.030>

Samsul, N., Sdn, M., & Batu, P. (2022). Peningkatan Ketrampilan Guru Dalam Penyusunan Modul Ajar Untuk Pembelajaran Kelas 1 Sd Melalui Supervisi Akademik. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 1(1), 208–220.

Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>

Shalihah, N. H., Dafik, & Prastiti, T. D. (2020). The analysis of the application of learning materials based on project-based learning to improve the elementary school students' creative thinking skills in solving contextual division problems. *Journal of Physics: Conference Series*, 1563(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1563/1/012044>

Soesaty, Y., Tjipto Subroto, W., Canda Sakti, N., Edwar, M., & Trisnawati, N. (2017). Pelatihan Penulisan Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru Ekonomi Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(2), 162–178. <https://doi.org/10.21009/jpmm.001.2.02>

Sucipto, Sukri, M., Patras, Y. E., & Novita, L. (2024). Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 277–287.

Susilawati, E. (2021). *Project Based Learning (PjBL) Learning Model during The Covid-19 Pandemic*. 4(5), 1389–1394.

Available online at:

