

IMPLEMENTASI MODEL PjBL DENGAN MEDIA BARANG BEKAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA DAN PRAKARYA

Ahmad Ruhillah¹, Laura Wigust Nandya², Muhammad Ata Fauzul 'Ulya³, Ika Nur Safitri⁴,
Dyah Aris Susanti⁵

STAI Diponegoro Tulungagung; Indonesia

Correspondence Email; Ahmadruhillah27@gmail.com

Submitted: 23/6/2026 Revised: 24/6/2026 Accepted: 3/7/2026 Published: 3/7/2026

Abstract

This study aimed to describe the implementation of the *Project Based Learning* (PjBL) model using recycled materials to improve the Art Education learning outcomes of fourth-grade students at SDI An-Nur. This research employed a qualitative approach with data collected through observations, interviews, and documentation. The participants consisted of the classroom teacher, students, and the school principal. The findings revealed that before the implementation of PjBL, Art Education learning was predominantly teacher-centered, resulting in limited student participation and creativity. After the implementation of PjBL using recycled materials as learning media, students demonstrated increased activeness, creativity, learning motivation, collaboration skills, and a better understanding of the subject matter through hands-on learning experiences. Students responded positively to project-based activities because they were more engaging and enjoyable. Furthermore, both the teacher and principal stated that the use of recycled materials supported meaningful learning while fostering environmental awareness among students. Although several challenges were encountered, such as differences in students' levels of participation and limitations in preparing materials, the implementation of PjBL was considered effective in improving both the learning process and learning outcomes. Therefore, the PjBL model assisted by recycled materials is recommended as an innovative learning strategy for elementary school Art Education.

Keywords

Learning Outcomes, Recycled Materi, Project Based Learning (PjBL).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam upaya mengembangkan potensi siswa secara optimal. Melalui proses pendidikan, siswa diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan, kreativitas, serta sikap yang mendukung kehidupan bermasyarakat. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan siswa adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Pembelajaran SBdP memiliki karakteristik yang menekankan pada kegiatan praktik, apresiasi, dan penciptaan karya seni. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran SBdP membutuhkan model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman secara langsung. Pembelajaran yang berpusat pada siswa menjadi salah satu tuntutan dalam implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya pengembangan kompetensi abad ke-21, seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik pembelajaran tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proyek yang menghasilkan suatu produk. Menurut (Taupik & Fitria, 2021), penerapan model *Project Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya melalui pengalaman secara langsung. Model ini juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah.

Selain model pembelajaran, penggunaan media yang tepat juga menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran yang berasal dari lingkungan sekitar memiliki kelebihan karena mudah diperoleh, ekonomis, dan dekat dengan kehidupan siswa. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran SBdP adalah barang bekas. Pemanfaatan barang bekas sebagai bahan untuk menghasilkan suatu karya tidak hanya mendukung pengembangan kreativitas siswa, tetapi juga dapat menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan melalui kegiatan daur ulang.

Secara teoritis, pembelajaran SBdP seharusnya dilaksanakan secara aktif, kreatif, inovatif, dan berpusat pada siswa. Model *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir, bekerja sama, dan menghasilkan karya yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Namun, dalam praktiknya, pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar masih sering didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Penggunaan media pembelajaran juga masih terbatas sehingga potensi lingkungan sekitar sebagai sumber belajar belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan berkarya menjadi kurang maksimal.

Penelitian yang dilakukan oleh (Setiawan et al., 2020) menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran tematik. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai ide dan menghasilkan produk yang sesuai dengan kemampuan mereka. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani et al., 2021) menjelaskan bahwa model *Project Based Learning* memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Dani et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna melalui keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh (Suryaningsih & Koeswanti, 2021) menjelaskan bahwa model *Project Based Learning* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model PjBL memiliki potensi yang besar untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada penerapan model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar, kreativitas, atau kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi model *Project Based Learning* dengan memanfaatkan media barang bekas pada pembelajaran SBdP masih relatif terbatas. Selain itu, penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran belum

banyak dikaji sebagai bagian dari pembelajaran berbasis proyek yang berorientasi pada pengembangan kreativitas dan kepedulian terhadap lingkungan.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan antara teori dan praktik di lapangan. Secara teoritis, pembelajaran SBdP menuntut adanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekitar. Akan tetapi, dalam praktiknya, pembelajaran masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional dan belum memanfaatkan media yang sederhana serta mudah diperoleh secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif melalui penerapan model *Project Based Learning* dengan media barang bekas dalam pembelajaran SBdP.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media barang bekas dalam pembelajaran SBdP, mengkaji pemanfaatan media barang bekas sebagai pendukung pembelajaran berbasis proyek, serta memberikan gambaran mengenai penerapan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kreativitas dan keterampilan siswa.

Penelitian ini memiliki signifikansi secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penerapan model *Project Based Learning* dengan media barang bekas pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif serta menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dan peneliti selanjutnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang berpusat pada siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media barang bekas dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), penggunaan media barang bekas dalam mendukung pembelajaran berbasis proyek, serta hasil belajar siswa setelah penerapan model tersebut. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai fenomena yang terjadi secara alamiah di lingkungan sekolah.

Penelitian dilaksanakan di SDI An-Nur dengan subjek penelitian meliputi guru kelas IV, siswa kelas IV, dan kepala sekolah. Pemilihan *informan* dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih *informan* yang dianggap mengetahui, memahami, dan terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Dr. Juliani and Syahbudin, 2025). Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, meliputi keaktifan siswa, kerja sama kelompok, penggunaan media barang bekas, kreativitas dalam pembuatan proyek, serta kemampuan mempresentasikan hasil proyek. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada guru kelas, siswa, dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pelaksanaan model PjBL, respon siswa terhadap pembelajaran, kendala yang dihadapi selama kegiatan proyek, serta perubahan hasil belajar siswa. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil proyek siswa, lembar observasi, hasil wawancara, serta dokumen penilaian hasil belajar.

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengorganisasikan data yang diperoleh dari berbagai sumber. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian *naratif* sehingga memudahkan peneliti dalam memahami pola dan hubungan antar data. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi yang dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung agar diperoleh temuan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber data, yaitu guru kelas, siswa, dan kepala sekolah. Sebagai contoh, data mengenai peningkatan kreativitas siswa setelah penerapan model PjBL diperoleh dari hasil wawancara guru, kemudian dibandingkan dengan pendapat siswa serta dikonfirmasi melalui keterangan kepala sekolah. Kesamaan informasi dari berbagai sumber tersebut menunjukkan bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan triangulasi teknik. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data

yang berbeda terhadap sumber yang sama. Misalnya, data mengenai keaktifan siswa selama pembelajaran diperoleh melalui observasi, kemudian dibandingkan dengan hasil wawancara guru dan siswa serta diperkuat melalui dokumentasi kegiatan pembelajaran. Apabila data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan hasil yang konsisten, maka data tersebut dinyatakan valid dan dapat dipercaya.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Temuan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media barang bekas dalam pembelajaran SBdP di kelas IV SDI An-Nur terlaksana dengan baik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat aktif memperhatikan penjelasan guru, bekerja sama dalam kelompok, menggunakan barang bekas sebagai bahan proyek, serta berani mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa sebelum penerapan PjBL, pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dan kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas. Setelah penerapan PjBL, siswa menjadi lebih antusias, kreatif, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proyek.

Penggunaan media barang bekas terbukti mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek. Siswa memanfaatkan berbagai bahan seperti kardus, botol plastik, kaleng, dan kertas bekas untuk menghasilkan karya seni rupa. Selain meningkatkan kreativitas, penggunaan barang bekas juga membantu menumbuhkan kepedulian siswa terhadap lingkungan melalui pemanfaatan kembali bahan yang sudah tidak terpakai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan proyek lebih menarik, menyenangkan, dan memudahkan mereka dalam memahami materi karena dapat belajar melalui praktik secara langsung. Siswa juga menunjukkan sikap positif terhadap kegiatan diskusi kelompok dan presentasi hasil proyek.

Gambar 1. Foto Hasil Karya Seni Rupa Siswa dari Media Barang Bekas



Temuan penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya pemahaman materi, kreativitas, kemampuan bekerja sama, serta kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan hasil karya.

Tabel 1. Distriburi Frekuensi dan persentase Hasil Belajar Seni Rupa

Kategori	Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Sangat Baik	86 – 100	8	33,33%
Baik	75 – 85	11	45,83%
Cukup	60 -74	4	16,67%
Kurang	< 60	1	4,17%
Jumlah		24	100%

Berdasarkan tabel di atas, sebagian besar peserta didik berada pada kategori **Baik** sebanyak 11 siswa (45,83%), selanjutnya 8 siswa (33,33%) berada pada kategori **Sangat Baik**, 4 siswa (16,67%) berada pada kategori **Cukup**, dan hanya 1 siswa (4,17%) yang berada pada kategori **Kurang**. Dengan demikian, hasil belajar Seni Budaya dan Prakarya secara umum menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mencapai kategori **Baik** hingga ke **Sangat Baik** dengan persentase sebesar **79,16%**.

Secara keseluruhan, penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media barang bekas memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran SBdP karena mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media barang bekas pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di kelas IV SDI An-Nur mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Sebelum penerapan model tersebut, pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif

dan mengembangkan kreativitasnya. Setelah diterapkan pembelajaran berbasis proyek, siswa terlibat secara langsung dalam proses perencanaan, pembuatan, dan penyajian hasil karya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara nyata.

Peningkatan keaktifan siswa yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* mampu mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, berdiskusi dengan teman sekelompok, serta aktif mempresentasikan hasil proyek yang telah dibuat. Keaktifan tersebut merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Nurhayati et al., 2023) yang menyatakan bahwa model *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, (Sumilat et al., 2023) menjelaskan bahwa implementasi PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan yang menuntut kolaborasi dan pemecahan masalah.

Temuan penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa. Kreativitas terlihat dari kemampuan siswa memanfaatkan berbagai bahan sederhana seperti kardus, botol plastik, kaleng, dan kertas bekas menjadi karya yang memiliki nilai estetika. Kreativitas tersebut berkembang karena siswa diberikan kebebasan untuk menuangkan ide dan imajinasinya dalam pembuatan proyek. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Natty et al., 2019) yang menjelaskan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Demikian pula penelitian (Sunardi et al., 2026) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual.

Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran juga memberikan kontribusi positif terhadap pelaksanaan pembelajaran SBdP. Barang bekas yang mudah diperoleh dari lingkungan sekitar menjadikan pembelajaran lebih ekonomis dan dekat dengan kehidupan siswa. Penggunaan media tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung sekaligus mengembangkan kepedulian terhadap lingkungan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Setyaningrum & Indah, 2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan bahan alam dan barang bekas pada pembelajaran SBdP mampu melatih

keaktivitas siswa serta menjadikan kegiatan belajar lebih produktif. Penelitian (Maulida & Wijayanto, 2026) juga menunjukkan bahwa penggunaan barang bekas dalam pembelajaran SBdP dapat meningkatkan kreativitas sekaligus menanamkan kesadaran lingkungan sejak usia sekolah dasar.

Peningkatan hasil belajar yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui kegiatan proyek, siswa memperoleh kesempatan untuk memahami materi melalui praktik secara langsung sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami. Temuan tersebut didukung oleh penelitian (Nurhadiyati et al., 2020) yang menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian (Fatimah et al., 2024) juga menjelaskan bahwa penerapan PjBL mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran berlangsung secara aktif dan melibatkan pengalaman nyata.

Selain meningkatkan aspek kognitif, model *Project Based Learning* juga mendukung perkembangan keterampilan abad ke-21 yang meliputi kemampuan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Dalam penelitian ini, siswa belajar bekerja sama dengan anggota kelompok, saling bertukar ide, serta bertanggung jawab terhadap penyelesaian proyek yang diberikan. Kemampuan tersebut sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan pendidikan pada era modern. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Kause & Paut, 2024) yang menjelaskan bahwa penerapan *Project Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian (Sholikhah et al., 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar dan keterampilan siswa pada pembelajaran abad ke-21.

Selain didukung oleh hasil penelitian sebelumnya, temuan penelitian ini juga diperkuat oleh kajian teoritis dari berbagai buku pendidikan terkini. Menurut (Ermaniatu Nyihana, 2021), model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan proyek yang memungkinkan mereka memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Melalui keterlibatan aktif tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, peningkatan keaktifan dan kreativitas siswa yang ditemukan dalam

penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan PjBL mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual.

Sejalan dengan hal tersebut, (Prof. Dr. Fahrurrozi et al., 2022) menjelaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk menerapkan model pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi siswa. Pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan kesempatan kepada mereka untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal. Kondisi tersebut tampak pada pelaksanaan pembelajaran SBdP dengan media barang bekas, di mana siswa terlibat secara aktif dalam merencanakan, membuat, dan mempresentasikan hasil proyek yang telah diselesaikan.

Lebih lanjut, (Asry Tesalonika, n.d.) menjelaskan bahwa penerapan *Project Based Learning* dalam Kurikulum Merdeka dapat membantu siswa mengidentifikasi masalah, menemukan solusi, serta menghasilkan produk yang relevan dengan lingkungan sekitarnya. Proses tersebut tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan aspek kognitif, tetapi juga mendukung terbentuknya keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan modern. Oleh karena itu, penggunaan barang bekas sebagai media proyek pada pembelajaran SBdP menjadi salah satu bentuk pembelajaran kontekstual yang mampu menumbuhkan kreativitas sekaligus kepedulian siswa terhadap lingkungan.

(Romlie, 2021) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui situasi nyata yang menuntut kerja sama, komunikasi, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, keberhasilan implementasi model PjBL dengan media barang bekas pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus mengembangkan kompetensi siswa secara lebih menyeluruh.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori *konstruktivisme* yang memandang bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman belajar secara langsung. Dalam implementasi *Project Based Learning*, siswa berperan aktif dalam menemukan pengetahuan, memecahkan masalah, dan menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran SBdP yang

memanfaatkan media barang bekas memungkinkan siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitarnya sehingga proses belajar menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.

Di samping berbagai dampak positif yang diperoleh, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan *Project Based Learning*, seperti perbedaan tingkat kreativitas siswa dan keterbatasan dalam menyiapkan bahan proyek. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui bimbingan guru, kerja sama antar siswa, serta pemanfaatan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Hal tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan model *Project Based Learning* sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan memfasilitasi siswa selama proses pengerjaan proyek.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* dengan media barang bekas dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran SBdP di sekolah dasar. Guru dapat memanfaatkan berbagai bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik, ekonomis, dan bermakna. Selain itu, penerapan model ini mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa serta pengembangan kompetensi abad ke-21. Dengan demikian, implementasi *Project Based Learning* dengan media barang bekas tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kreativitas, keterampilan sosial, dan kepedulian siswa terhadap lingkungan.

KESIMPULAN

Pelaksanaan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media barang bekas pada pembelajaran SBdP kelas IV SDI An-Nur telah terlaksana dengan baik melalui transformasi pendekatan dari *teacher-centered* (berpusat pada guru) menjadi *student-centered* (berpusat pada siswa), di mana siswa terlibat aktif secara kolaboratif dalam tahapan perencanaan, pembuatan, hingga presentasi proyek karya seni. Penggunaan media barang bekas terbukti efektif mendukung pembelajaran berbasis proyek dengan menyediakan sumber belajar yang ekonomis dan kontekstual, sekaligus berhasil mengintegrasikan edukasi kepedulian lingkungan melalui aktivitas daur ulang.

Penerapan model PjBL berbantuan media barang bekas ini secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa yang mencakup penguatan pemahaman materi secara praktis (kognitif), peningkatan kreativitas berkarya (psikomotor), serta perkembangan motivasi, kemampuan kolaborasi, dan rasa percaya diri siswa (afektif).

DAFTAR PUSTAKA

- Asry Tesalonika, M. P. D. Y. D. M. P. D. B. I. M. S. (n.d.). *Project-Based Learning: Berbasis Google Workspace dalam Manajemen Kurikulum Merdeka*. PT Kanisius. <https://books.google.co.id/books?id=liEMEQAAQBAJ>
- Dani, N. R., Farida, F., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Life Skill dengan Menggunakan Model *Project Based Learning* Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3431–3444.
- Dr. Juliani, S.A.M.P.I. and Syahbudin, M.P. (2025) *Prinsip dan aplikasi metode penelitian kualitatif: kajian teori dan praktik*. Merdeka Kreasi Group. Available at: <https://books.google.co.id/books?id=1k5gEQAAQBAJ>.
- Ermaniatu Nyihana, M. P. (2021). *METODE PjBL (Project Based Learning) BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KOMUNIKATIF BAGI SISWA*. Penerbit Adab. <https://books.google.co.id/books?id=S0ZFEEAAQBAJ>
- Fatimah, S., Anggraini, R., & Riswari, L. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1 SE-Articles), 319–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7109>
- Kause, M. C., & Paut, L. E. (2024). Implementasi Model *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5 SE-Articles), 4230–4237. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8873>
- Maulida, V. C., & Wijayanto, W. (2026). Pemanfaatan Barang Bekas dalam Pembelajaran SBdP untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar . *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4 SE-Articles), 11767–11774. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.5364>
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). PENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, 3(4 SE-Articles), 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1 SE-Articles), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Nurhayati, H., Handayani, L., & Wdiarti, N. (2023). Keefektifan Model i untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3 SE-Articles), 1716–1723. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5384>
- Prof. Dr. Fahrurrozi, M. P., Prof. Dr. Edwita, M. P., & Dr. Totok Bintoro, M. P. (2022). *Model-Model Pembelajaran Kreatif dan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar*. UNJ PRESS. <https://books.google.co.id/books?id=u-yKEAAQBAJ>
- Ramadhani, S. P., Zulela, M. S., & Fahrurrozi, F. (2021). Analisis kebutuhan desain pengembangan model ipa berbasis *project based learning* untuk meningkatkan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1819–1824.

- Romlie, D. A. S. A. N. M. (2021). *Interdisciplinary Project-Based Learning*. Media Nusa Creative (MNC Publishing). <https://books.google.co.id/books?id=lwZMEAAAQBAJ>
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2020). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(2), 163–171.
- Setyaningrum, F., & Indah, I. A. S. (2022). Pemanfaatan bahan alam dan barang bekas pada pembelajaran SBdP daring kelas V di SD Negeri Sambirejo. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(2 SE-Articles), 76–86. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v5i2.5280>
- Sholikhah, E. M., Agustiningsih, A., & Mahmudi, K. (2024). Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Round Whelss Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di UPTD Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2 SE-Articles), 1168–1177. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7302>
- Sumilat, J. M., Ilam, D., Pangemanan, M. V., Mangantibe, A. C. M., Mukuan, E. B., & Kumontoy, N. (2023). Analisis Implementasi Model PjBL (*Project Based Learning*) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6 SE-Articles), 3980–3988. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6557>
- Sunardi, S., Rohaeti, E. E., & Hidayat, W. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis *Project Based Learning* dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Basicedu*, 9(6 SE-Articles), 2029–2036. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.11035>
- Suryaningsih, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Perbedaan model pembelajaran problem based learning dan *project based learning* terhadap peningkatan kemampuan berfikir kritis ipa siswa SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 40–48.
- Taupik, R. P., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh model pembelajaran i terhadap pencapaian hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1525–1531.