

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI PJBL  
POP UP BOX PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Fitri Anisa Dewi<sup>1</sup>, Insanul Qisti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Dasar Negeri Kalisana,

<sup>1,2</sup>Pendidikan Dasar, Direktorat Pascasarjana, <sup>2</sup>Universitas Sarjanawiyata  
Tamansiswa,

<sup>1</sup>fahdannaufal@gmail.com , insanul\_qisti@ustjogja.ac.id <sup>2</sup>

**ABSTRACT**

*This best practice aims to describe best practices from the implementation of learning activities that have been carried out by teachers. The learning practiced by the teacher was SBDP learning using Project Based Learning to make pop up books for 30 Class VI students at Kalisana State Elementary School. The method used is descriptive qualitative with written test data collection techniques and observation sheet. The results after using this Project Based Learning model, obtained an increase in the average score from 65.67 to 78.33. As many as 87% of students obtained scores above the KKM. These results show the achievement of students' SBDP learning outcomes..*

*Keywords : SBDP Learning Outcomes, Project Based Learning Model, Pup Up Boo*

**ABSTRAK**

*Best practice ini bertujuan untuk mendeskripsikan praktik terbaik (best practice) dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru. Pembelajaran yang dipraktikkan guru adalah pembelajaran SBDP menggunakan Project Based Learning membuat pop up book pada Siswa Kelas VI SD Negeri Kalisana sejumlah 30 siswa. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data tes tertulis dan lembar observasi. Hasil setelah menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek ini, diperoleh peningkatan rata rata nilai dari 65,67 menjadi 78,33. Sebanyak 87% siswa memperoleh nilai di atas KKM. Hasil tersebut menunjukkan pencapaian hasil belajar SBDP siswa.*

*Kata kunci : Hasil Belajar SBDP, Model Project Based Learning, Pup Up Book.*

## **A. Pendahuluan**

Undang undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Generasi yang berilmu dan bermoral tersebut dapat dilahirkan dengan adanya Pendidikan yang berkualitas. Dengan Pendidikan yang berkualitas dapat mendorong terwujudnya kemajuan suatu bangsa. Keberhasilan Pendidikan bukan hanya ditentukan oleh guru, namun berbagai hal seperti kurikulum, lembaga pendidikan, tenaga pendidik, dan pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Dalam pembelajaran kelas VI di Provinsi Yogyakarta tahun ini masih menerapkan kurikulum

2013. Dimana Pendidikan jenjang Sekolah Dasar masih menggunakan nilai ASPD (Asesmen Standarisasi Pendidikan Daerah) sebagai acuan dalam melanjutkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Untuk mata pelajaran yang di asesmenkan di ASPD yaitu Bahasa Indonesia, IPA, dan Matematika. Hal tersebut membuat guru lebih mengutamakan ketiga mata pelajaran tersebut dalam focus pembelajaran di kelas VI. Mata pelajaran SBdP dikesampingkan untuk dapat mengejar target nilai ASPD siswa dalam melanjutkan ke jenjang selanjutnya. Untuk materi SBdP sendiri cukup banyak, meskipun begitu materi di modul sedikit sehingga diperlukan sumber belajar lain untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam SBdP sendiri terkendala praktik karena guru tidak memiliki basic dalam bidang seni. Guru tidak disiapkan khusus untuk menguasai seni. Guru juga terkendala media dikarenakan kurangnya sarana prasarana di bidang seni. Pembelajaran yang dilakukan juga masih konvensional dengan guru

sebagai satu satunya sumber belajar. Dalam proses pembelajaran 60 % ingatan anak diperoleh dari melakukan sendiri, mendengar 30%, dan melihat 40%. Yang terbaik tentunya yang menggabungkan ketiganya. Mendengar, melihat serta melakukan sendiri akan membentuk 90% ingatan anak. Dalam teori klasifikasi Edgar Dale menyebutkan bahwa belajar dilakukan dari hal yang lazim hingga ke hal kompleks, dari yang pasif atau diam hingga yang aktif atau berperan, dari yang absurd hingga yang nyata dan dari yang menerima sampai yang berperan serta. Teori Edgar ini berbentuk piramid dimana puncaknya adalah membaca dengan prosentase penyerapan pembelajaran 10%, kemudian dibawahnya adalah audiovisual 20%, demonstrasi 30%, diskusi 50%, praktik/ melakukan menunjukkan penyerapan pembelajran 75%. Teori piramid ini memaparkan bahwa pembelajaran pada level puncak merupakan pembelajaran dengan level yang kurang efektif, sebaliknya, semakin kebawah daripada pyramid, maka

pembelajaran semakin bermakna (Shofwatun Rokhmah, 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan dan menganalisis hasil belajar SBDP siswa kelas VI, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Tampak dari nilai yang diperoleh siswa. Nilai rata-rata Penilaian harian SBDP siswa adalah 65,67. Nilai ini belum sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal SD Negeri Kalisana yang mencapai 75. Dalam penilaian keterampilan (KI 4) dengan kategori baik juga masih rendah. Dalam penilaian KI 4 siswa yang mendapat kategori sangat baik 5 anak (16,67%), kategori baik 19 anak ( 23%), kategori cukup 10 anak (63,33%), dan sisanya kategori cukup 6 anak (20%). Dalam pembelajaran yang terjadi, siswa kurang terlibat secara aktif dan efektif. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Variasi dalam pembelajaran juga belum optimal sehingga menyebabkan siswa merasa pembelajaran yang terjadi adalah monoton. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kondisi tersebut. Hasil belajar adalah gambaran transformasi yang dialami oleh diri

peserta didik setelah melakukan perkembangan pengalaman yang berkembang (Dr. Julhadi & Nur Kholik, 2021). Untuk lebih mengembangkan hasil belajar mata pelajaran SBDP butuh suatu model pembelajaran yang senada dengan perangai/perilaku siswa Sekolah Dasar. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mengandung prosedur sistematis sebagai panduan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran (Nasional et al., 2006). Project Based Learning merupakan pembelajaran yang memfokuskan pada pemecahan masalah dalam suatu pembelajaran secara berkolaboratif (Wiyarsi & Partana, 2009). Back Institute for education dalam (Wiyarsi & Partana, 2009) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis proyek menekankan pembelajar untuk aktif, kolaboratif yang menggunakan teknik evaluasi otentik dimana memiliki karakteristik pembelajar memutuskan dan mengonsep kerangka kerja, merancang proses untuk mencapai hasil, bertanggung jawab untuk mencari, mengelola informasi yang diperoleh, dan

dilakukan evaluasi secara berkelanjutan. Pembelajaran mengenai kemandirian, kerjasama, dan penguasaan psikomotorik pengalaman belajar yang menarik dan bermakna berpotensi dapat dicapai dengan penerapan model pembelajaran ini. (Ramadhani et al., 2013). Dengan model pembelajaran ini siswa akan menjadi aktif dan kreatif mencari alternatif dari suatu perbincangan yang diberikan. *Project Based Learning* merupakan strategi untuk menciptakan pemikir dan pembelajar mandiri (Zubaidah, 2019). Dalam model ini guru berfungsi sebagai fasilitator yang membuat siswa untuk aktif berfikir, mengarahkan siswa, dan menghargai pendapat siswa. Dalam penelitian sebelumnya (Wiyarsi & Partana, 2009) Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa. Siswa akan terlatih dalam menerapkan pengetahuan dalam konteks dunia nyata. Siswa bukan hanya paham teori namun dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari hari (Ginanjar et al., 2021). Tujuan penerapan model pembelajaran

berbasis proyek adalah siswa menjadi mandiri dan aktif (Triwulandari, 2020). Pembelajaran berbasis proyek dalam penelitian ini menggunakan *pop up book* sebagai produk pembelajaran. Hal-hal yang perlu dipahami oleh para pendidik siswa SD saat ini adalah siswa suka bermain, bergerak, seperti bekerja berkelompok dan pameran langsung (Hayati, 2021). Oleh karena itu, digunakan model pembelajaran yang sesuai dengan ketertarikan anak-anak dalam pembelajaran, yaitu model pembelajaran berbasis proyek membuat *pop up book*.

Dalam penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa dengan *pop up book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Arip & Aswat, 2021). *Pop Up Book* memvisualisasikan rancangan belajar kedalam gambar “*three D*” sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar. *Pop Up Book* adalah kertas yang berbentuk kartu dimana jika dibuka dengan sudut siku dan lurus (90° dan 180°), maka tampak suatu bentuk citra gambar 3 dimensi atau

gambar yang timbul”. *Pop up book* menyajikan gambaran cerita yang lebih menarik. *Pop up book* dapat membuat siswa tercengang dan dapat mengundang kekaguman ketika membuka halamannya. *Pop up book* digemari karena memiliki pesona dari segi pengepakan yang eksklusif. Dengan tampilan tiga dimensi yang figurative itu, *pop up book* berfungsi untuk meningkatkan pemahaman, mengembangkan angan angan siswa dan membangkitkan atensi dan dorongan untuk belajar. Selain peningkatan pemahaman siswa, *pop up book* ini dapat menumbuhkan rasa keingintahuan siswa, serta memicu daya cipta. Hal tersebut terjadi karena sajian yang menarik dan menyerupai objek sesungguhnya namun dalam ukuran lebih kecil. Anak-anak menjadi tertarik karena kejutan-kejutan yang dilihat dari setiap halamannya memberikan nuansa timbul yang berbeda dengan buku yang biasa mereka lihat.

## **B. Metode**

*Best practice* ini menggunakan metode diskriptif kualitatif dengan subjek siswa

kelas VI SD Negeri Kalisana, Kapanewon Sentolo, Kabupaten Kulon Progo sebanyak 30 siswa dengan kondisi anak yang berbeda dilihat dari faktor ekonomi, latar belakang keluarga, dan kemampuan. Pembelajaran dilaksanakan pada bulan Oktober 2023. metode pengumpulan data dalam penulisan *best practice* ini adalah observasi dan tes. Dalam hal ini, observasi digunakan untuk memperoleh data keterampilan siswa dalam proses pembelajaran SBdP Pengambilan data menggunakan observasi yang berupa rubrik observasi. Observasi disini meliputi observasi awal dan observasi di akhir pembelajaran.

Tes yang digunakan dalam *best practice* ini adalah tes evaluasi di akhir pembelajaran dengan jenis tes pilihan ganda. Tes ini bertujuan mengukur capaian hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis proyek. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi dan soal tes. Tes yang digunakan adalah tes objektif berupa pilihan ganda. Sesudah proses pembelajaran dilakukan proses pengambilan data. Analisis data pada *best practice* ini terdiri

analisis observasi kegiatan pembelajaran dan analisis hasil belajar SBdP dengan model pembelajaran berbasis proyek. Analisis data hasil observasi, diukur berdasarkan rubrik penilaian keterampilan dengan kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

Analisis hasil belajar dianalisis secara statistic dekriptif kualitatif. Hasil tes formatif siswa pada kondisi awal dan akhir masing masing pertemuan dirata rata. Perhitungan dalam analisis data tes setelah diketahui rata ratanya kemudian diinterpretasikan melalui kalimat.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Pelaksanaan *best practice* dengan *Project Based Learning* membuat *pop up book* ini dilaksanakan pada tanggal 4 Oktober 2023. Pembelajaran diikuti oleh seluruh siswa kelas VI SD Negeri Kalisana. Tujuan pembelajaran pada *bestpractice* ini adalah membuat prakarya tiga dimensi. Pembelajaran akan dilakukan dengan pembelajaran berbasis proyek membuat *pop up*

book Adapun langkah Langkah atau tahapan dalam pembelajaran Berbasis Proyek ini adalah:

1. Pertanyaan mendasar

Dalam sintak ini guru menyampaikan topik dan mengajukan pertanyaan mendasar tentang suatu masalah berkaitan dengan prakarya tiga dimensi , aktivitas siswa dalam pembelajaran ini adalah menyampaikan pertanyaan mendasar terhadap apa yang harus dilakukan terhadap topik/ pemecahan masalah.

2. Mendesain perencanaan produk

Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil, guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek yang akan dihasilkan. Peserta didik menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah seperti pembagian tugas, persiapan alat, dan bahan, media, dan sumber yang dibutuhkan.

3. Menyusun jadwal

Guru bersama peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek dan peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah disepakati.

4. Monitor

Guru memantau keaktifan, realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan. Peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai rencana awal, mencatat setiap Langkah proyek yang dilakukan, mendiskusikan masalah yang timbul dalam penyelesaian proyek dengan guru.

5. Menguji hasil

Guru dan siswa berdiskusi tentang desain proyek, menyimak partisipasi peserta didik, mengukur pencapaian target standar.peserta didik Mengulas kelayakan proyek yang telah dibuat dan menyusun laporan produk/ karya untuk dielaborasi kepada orang lain

6. Evaluasi pengalaman belajar

Guru membina proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, dilanjutkan melakukan merefleksi dan membuat kesimpulan. Setiap peserta didik mempresentasikan laporan, peserta didik yang lain memberikan umpan balik dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek.

Pada akhir pembelajaran siswa mengerjakan soal evaluasi. Berikut hasil evaluasi belajar siswa setelah menerapkan Project Based Learning:

**Table 1. Hasil Belajar Siswa KI 3**

Nilai siswa	Jumlah siswa	prosentase	keterangan
96 – 100	1	3,3%	tuntas
86 - 95	5	16,7%	tuntas
81 – 85	0	0%	tuntas
76 - 80	16	56,7%	tuntas
< 75	8	23,3%	Tidak tuntas

Dari tabel di atas terlihat adanya kenaikan hasil belajar siswa, yaitu adanya peningkatan jumlah siswa yang lolos KKM menjadi 87%. Peningkatan hasil belajar tersebut masih belum maksimal karena masih terdapat 8 siswa yang masih belum tuntas. Namun dengan menerapkan project based

learning lebih dari 75% siswa tuntas dalam belajar. Adapun peningkatan keterampilan siswa dalam menulis formulir dapat dilihat dari diagram berikut ini:

**Table 2. Hasil Belajar Siswa KI 4**

Nilai siswa	Jumlah siswa	prosentase
Sangat baik	5	16,67%
baik	19	63,33%
cukup	6	20,00%
kurang	0	0,00%

Dari tabel di atas terlihat jumlah siswa dengan nilai keterampilan kategori sangat baik sebesar 16,67%, nilai keterampilan dengan kategori baik 63,33%, kategori cukup 20% dan kategori kurang 0%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa dari sebelum menerapkan *Project Based Learning* dimana kategori sangat baik 13,33%, kategori baik 30%, kategori cukup 26,67%, dan kategori kurang 30%.

#### **D. Kesimpulan**

Penerapan Pembelajaran berbasis proyek membuat *pop up book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBDP. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek membuat *pop up*



*book* siswa menjadi lebih terampil dalam membuat prakarya tiga dimensi dengan *pop up book* yang diikuti dengan peningkatan hasil

belajar siswa kelas VI SDN Kalisana.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arip, M., & Aswat, H. (2021). Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 261–268. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.329>
- Dr. Julhadi, M. A., & Nur Kholik, M. S. I. (2021). *PROGRAM PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) DI PERGURUAN TINGGI: Teori dan Praktik*. EDU PUBLISHER. [https://books.google.co.id/books?id=A\\_cIEAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=A_cIEAAQBAJ)
- Ginanjar, H., Septiana, T., Ginanjar, D., & Agustin, S. (2021). *Keberhasilan Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek: Faktor- faktor Kunci dalam Proses Pembelajaran*. 5, 5542–5548.
- Hayati, F. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur*. 5, 1809–1815.
- Nasional, D. P., Jenderal, D., Mutu, P., Dan, P., Kependidikan, T., Penjamin, L., Pendidikan, M., & Jakarta, D. K. I. (2006). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN*.
- Ramadhani, F., Santosa, S., & Ngadiman. (2013). Hal. 01 s/d 12 Fadilah Ramadhani, Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Akuntansi Melalui Model Pembelajaran Berbasis Projek (Project Based Learning). *Jupe UNS*, 1(1), 01–12. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/2117/1540>
- Shofwatun Rokhmah. (2023). *AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH MATERI JUAL BELI DI KELAS IX-F MTs*. 2(1), 16–27.
- Triwulandari, A. (2020). Pembelajaran Berbasis Project Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Sma Negeri 6 Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30943>
- Wiyarsi, A., & Partana, F. (2009). Penerapan Pembelajaran Berbasis Projek Pada Perkuliahan

Workshop Pendidikan Kimia  
Untuk Meningkatkan Kemandirian  
dan Prestasi Belajar Mahasiswa.  
*Paedagogia*, 12(1), 32–41.

Zubaidah, S. (2019). Memberdayakan  
keterampilan Abad ke-21 melalui  
Pembelajaran Berbasis Proyek.  
*Seminar Nasional Nasional*

*Pendidikan Biologi*, October, 1–  
19.

[https://www.researchgate.net/publication/336511419\\_Memberdayakan\\_Keterampilan\\_Abad\\_Ke-21\\_melalui\\_Pembelajaran\\_Berbasis\\_Projek](https://www.researchgate.net/publication/336511419_Memberdayakan_Keterampilan_Abad_Ke-21_melalui_Pembelajaran_Berbasis_Projek)

