

PENGEMBANGAN LITERASI NARATIF DAN KETERAMPILAN VISUAL MELALUI
MODEL *PROJECT-BASED LEARNING* (PJBL) DALAM PENCIPTAAN ANTOLOGI MINI
BUKU CERITA BERGAMBAR DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Verawati
Magister Universitas Terbuka
rijover89@gmail.com,

This study presents the results of exploring the Project-Based Learning (PjBL) Model as an effort to integrate narrative literacy and creative visualization skills among Grade V elementary school students. The activity procedure involved an intensive three-session cycle in which students progressed through stages of idea scaffolding rooted in local wisdom, team decision-making, execution, constructive peer revision (Peer Editing Circle), and a work exhibition (Mini Gallery Walk). The implementation results indicate successful project completion, marked by the production of a fully developed Mini Illustrated Storybook. In addition, there was an improvement in students' soft skills, particularly in the aspect of Collaboration reflecting the values of Gotong Royong/Beduruk, as well as Critical Thinking skills when evaluating peers' drafts. Overall, PjBL was proven to facilitate the achievement of comprehensive learning objectives (covering C4–C5 taxonomic levels, Pancasila character development, and P5 production skills). Future improvements are recommended to focus on more personalized coaching in developing illustration techniques.

Keywords: Narrative Literacy and Creative Visualization, Mini Illustrated Storybook Development, Project-Based Learning (PjBL)

ABSTRAK

Penelitian ini menyajikan hasil eksplorasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) sebagai upaya untuk mengintegrasikan kemampuan literasi naratif dan visualisasi kreatif pada peserta didik Kelas V SD. Prosedur kegiatan mencakup siklus intensif selama tiga sesi, di mana siswa melewati tahap *scaffolding* ide dari kearifan lokal, pengambilan keputusan tim, eksekusi, revisi konstruktif antar siswa (*Peer Editing Circle*), dan pameran karya (*Mini Gallery Walk*). Hasil pelaksanaan menunjukkan keberhasilan proyek ditandai dengan tercapainya produk akhir berupa Buku Cerita Bergambar Mini yang utuh. Selain itu, terjadi peningkatan kompetensi lunak (*soft skills*), terutama dalam aspek Kolaborasi yang mencerminkan nilai Gotong Royong/Beduruk dan kemampuan Berpikir Kritis saat mengevaluasi draf rekan. Secara keseluruhan, PjBL terbukti memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran yang komprehensif (mencakup taksonomi C4-C5, karakter Pancasila, dan keterampilan produksi P5). Perbaikan di masa depan disarankan untuk fokus pada *coaching* yang lebih personal dalam pengembangan teknik ilustrasi.

Kata kunci ; Literasi Naratif dan Visualisasi Kreatif, Pengembangan Buku Cerita Bergambar Mini, Project-Based Learning (PjBL)

A. Pendahuluan

Kondisi pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 25 Tanjung Kerja memperlihatkan bahwa peserta didik Kelas V sebenarnya memiliki potensi kreatif yang cukup kuat, khususnya dalam menghasilkan gagasan imajinatif. Namun demikian, kemampuan tersebut belum sepenuhnya terwadahi dalam proses pembelajaran. Siswa masih mengalami kesulitan ketika diminta untuk menyusun kerangka cerita yang runtut, kohesif, dan kaya variasi diksi. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada kemampuan menulis, tetapi juga pada proses mengorganisasi ide secara logis dan estetis.

Di sisi lain, dinamika sosial di kelas juga menuntut perhatian. Interaksi antar siswa belum berjalan secara optimal karena belum adanya struktur kerja kolaboratif yang jelas. Beberapa siswa cenderung pasif atau mengandalkan teman lain dalam kerja kelompok (*freeriding*), sementara sebagian lainnya belum terbiasa memberikan atau menerima kritik secara konstruktif. Kondisi ini mengindikasikan perlunya pendekatan

pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga menguatkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan, seperti ceramah dan latihan rutin, belum memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengambil keputusan, berperan aktif dalam proses belajar, ataupun menghasilkan karya yang autentik. Model pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan kreativitas siswa tidak berkembang secara maksimal, dan kesempatan mereka untuk mengeksplorasi proses berpikir tingkat tinggi (seperti analisis, evaluasi, dan kreasi) menjadi terbatas. Melihat permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menyediakan lingkungan belajar yang lebih terbuka, menantang, dan memberi ruang bagi otonomi peserta didik. Pendekatan yang memungkinkan siswa mengalami proses penciptaan karya secara langsung, berdiskusi, berkolaborasi, serta merefleksikan hasil karyanya dianggap lebih relevan dengan kebutuhan perkembangan mereka. Dalam konteks ini, penggunaan model pembelajaran yang menekankan

pengalaman, kreativitas, dan kerja tim menjadi sangat penting untuk menjawab tantangan pembelajaran di kelas.

proses penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PjBL) dalam siswa Kelas V SD. Pendekatan ini dipilih karena mampu menangkap data yang bersifat proses, pengalaman otentik peserta didik, serta interaksi yang muncul selama pelaksanaan proyek.

Penelitian dilaksanakan melalui tiga rangkaian kegiatan, yaitu (1) *tahap perencanaan*, (2) *tahap implementasi*, dan (3) *tahap evaluasi*. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyiapkan perangkat ajar, menentukan tema berbasis budaya lokal, menyusun kriteria penilaian, dan merancang alur proyek mulai dari eksplorasi ide, penulisan cerita, pembuatan ilustrasi, revisi karya, hingga finalisasi produk. Tahap ini juga melibatkan analisis karakteristik siswa guna memastikan rancangan kegiatan relevan dengan kebutuhan belajar, minat, dan kemampuan mereka. Tahap implementasi berlangsung selama tiga kali pertemuan yang mengikuti langkah-langkah PjBL. Siswa diarahkan menggali ide melalui

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan menggambarkan secara rinci mengembangkan kemampuan literasi naratif dan visualisasi kreatif

diskusi, membuat konsep cerita dalam kelompok, membagi tugas berdasarkan potensi masing-masing anggota, serta menghasilkan rancangan awal buku cerita. Proses interaksi dan kerja sama siswa diamati menggunakan teknik observasi partisipatif untuk memperoleh gambaran mengenai dinamika kolaborasi, cara mereka mengambil keputusan, serta peran setiap anggota. Kegiatan *Peer Editing Circle* digunakan sebagai bentuk penilaian formatif untuk melihat kemampuan siswa memberikan masukan yang bermakna terhadap karya kelompok lain.

Pada tahap evaluasi, data diperoleh melalui observasi, dokumentasi hasil karya, catatan proses, dan refleksi baik dari guru maupun siswa. Data tersebut dianalisis dengan pendekatan analisis tematik melalui proses reduksi, pengelompokan data, dan penarikan kesimpulan. Keberhasilan kegiatan diamati dari dua aspek utama: (1)

terwujudnya produk akhir berupa Buku Cerita Bergambar Mini, serta (2) perkembangan kompetensi siswa, baik dari sisi kognitif (tingkat C4–C5), nilai karakter Pancasila, maupun keterampilan abad 21 seperti kolaborasi dan pemikiran kritis. Metode penelitian ini memberikan gambaran yang utuh tentang efektivitas PjBL pada pembelajaran literasi dan seni visual di lingkungan sekolah dasar, sekaligus menjadi dasar untuk memberikan rekomendasi perbaikan pada implementasi selanjutnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Penggunaan Sumber Belajar dan Multimedia

Keberhasilan: Akses internet terarah berhasil digunakan siswa untuk riset cepat ide dan pengayaan kosakata. *Tutorial* singkat teknik ilustrasi dasar yang ditampilkan melalui proyektor memfasilitasi keterampilan visual dasar siswa. Penggunaan *platform* pengolah dokumen untuk mencatat Peta Konsep Narasi mendokumentasikan jadwal proyek tim secara kolaboratif. Permasalahan: Keterbatasan jumlah perangkat digital (komputer/tablet) di kelas. Solusi: Pengaturan jadwal penggunaan perangkat

secara bergantian dan penggunaan Dokumentasi Kolaboratif berbasis kertas/papan tulis sebagai alternatif utama saat perangkat digital tidak tersedia.

2. Penerapan Strategi/Metode/Model Pembelajaran

Keberhasilan: Model PjBL (Model Pembelajaran Berbasis Proyek) sebagai strategi sentral berjalan efektif dalam mengorganisir tahapan inisiasi hingga evaluasi. Strategi *Peer Editing Circle* berhasil memicu kemampuan Bernalar Kritis siswa dalam menganalisis draf. *Mini Gallery Walk* menciptakan motivasi dan berhasil mengasah kemampuan Komunikasi Profesional siswa. Permasalahan: Manajemen konflik pendapat dan isu *freeriding* pada kelompok yang tidak terbagi tugas secara ketat. Solusi: Penekanan pada Matriks Pembagian Tugas yang jelas dan aturan main *Peer Editing* di awal proyek, serta penerapan Jurnal Observasi Guru untuk mencatat kontribusi individu.

3. Pelaksanaan Asesmen dan Evaluasi Belajar

Keberhasilan Asesmen Formatif: Observasi kinerja kolaboratif dan pengecekan draf memberikan *feedback* segera yang efektif untuk perbaikan proses.

Penilaian Sejawat (Berpikir Kritis) melalui *Checklist* Umpan Balik Kritis memaksa siswa memberikan kritik yang terstruktur dan solutif. Keberhasilan Asesmen Sumatif: Rubrik Penilaian Produk Akhir dan Rubrik Presentasi mengukur kompetensi Psikomotor (Produksi P5) dan Komunikasi/Bernalar Kritis secara otentik. Hasil rata-rata produk menunjukkan kualitas estetika dan kohesi yang tinggi. Permasalahan: Sebagian kecil siswa (afektif) masih sensitif menerima umpan balik kritis sejawat. Solusi: Guru melakukan *briefing* dan menekankan bahwa kritik (*feedback*) adalah alat perbaikan karya, bukan serangan terhadap harga diri.

4. Pelaksanaan Sintaks Pembelajaran, Upaya Guru, dan Kearifan Lokal

A. Tahapan Pelaksanaan dan Keberhasilan Upaya Guru (Motivasi, Kreativitas, Interaksi, Keputusan):

1. Motivasi & Interaksi: *Mini Gallery Walk* (Pojok Penulis) dan penyajian *Challenge Based* di awal (isu Kapuas Hulu) berhasil menciptakan panggung otentik dan mengubah tugas menjadi tantangan kreatif. *Peer Editing Circle* wajib menjamin

interaksi antar-siswa yang relevan dengan materi analisis kritis.

2. Kreativitas & Keputusan: Pemberian otonomi penuh dalam penentuan ide cerita dan pembagian peran (*Matriks Pembagian Tugas*) sejak Pertemuan I menumbuhkan rasa tanggung jawab dan manajemen diri. Guru bertindak sebagai *coach* teknis, bukan penentu konten.

B. Tahapan Pelaksanaan dan Keberhasilan Penerapan Budaya dan Kearifan Lokal:

1. Gotong Royong/Beduruk: Nilai ini dijadikan filosofi wajib dalam pembagian peran proyek (*Ambil Ari*), berhasil menekan potensi *freeriding* dan menanamkan tanggung jawab kolektif.
2. Tema Konservasi/Lokal: Siswa termotivasi mengangkat isu lokal (Sungai Kapuas, Hutan Adat) sebagai inspirasi naratif, menciptakan kohesi ide yang otentik.
3. Visual Lokal: Guru mendorong integrasi motif seni rupa/ukiran khas Dayak dalam ilustrasi, menciptakan karya visual yang unik dan representatif.

Permasalahan & Solusi : Permasalahan utama adalah siswa cenderung memilih peran yang sama (misalnya, menjadi Ilustrator) saat pembagian tugas. Solusi yang dilakukan adalah Intervensi *Coaching* yang menekankan pentingnya sinergi Penulis-Ilustrator dan mengajukan pertanyaan reflektif tentang kekurangan yang akan terjadi jika peran tidak merata.

B. Pembahasan

Penerapan model Project Based Learning (PjBL) terbukti mampu meningkatkan kemampuan kreativitas serta keterampilan visual siswa. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang menarik seperti platform Canva dapat memperkuat ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran dan membantu mereka lebih fokus dalam proses belajar. Selain itu, kegiatan proyek yang menghasilkan produk nyata juga memberikan pengalaman belajar yang bersifat autentik, sehingga mendorong motivasi siswa sekolah dasar untuk terlibat secara lebih aktif.

Di sisi lain, beberapa tantangan muncul dalam aspek kolaborasi dan

kemampuan berpikir kritis. Misalnya, ada siswa yang masih sensitif terhadap kritik, dan ada pula kecenderungan sebagian anggota kelompok tidak berkontribusi secara seimbang (*freeriding*). Namun, hambatan-hambatan ini berhasil diminimalkan melalui implementasi Peer Editing Circle, yaitu mekanisme saling memberi umpan balik terstruktur, serta Jurnal Observasi Guru yang membantu memonitor dinamika kerja kelompok selama proses berlangsung. Pendekatan ini selaras dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa model pembelajaran interaktif termasuk penggunaan game edukatif atau kuis digital dapat meningkatkan interaksi antarsiswa sekaligus memperkuat capaian belajar. Selain itu, penekanan pada tanggung jawab bersama, saling mendukung, dan peran aktif setiap anggota dalam PjBL memperkuat bukti bahwa kolaborasi merupakan aspek yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek tidak hanya menghasilkan produk akhir, tetapi juga membangun kompetensi sosial, kemampuan refleksi, serta kemandirian belajar siswa.

D. Kesimpulan

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PjBL) dalam kegiatan pembuatan Buku Cerita Bergambar Mini pada peserta didik Kelas V SD dapat berjalan dengan efektif dan terstruktur. Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran mulai dari perencanaan hingga pameran karya mampu terlaksana sesuai desain awal tanpa memerlukan perubahan signifikan pada sintaks PjBL. Hal ini menunjukkan bahwa model tersebut dapat diadaptasi dengan baik dalam konteks pembelajaran literasi dan seni visual di sekolah dasar.

Salah satu temuan penting dari implementasi ini adalah tingginya antusiasme dan motivasi peserta didik ketika mengikuti kegiatan Mini Gallery Walk atau *Pojok Penulis*. Momentum ini menegaskan bahwa bentuk apresiasi publik terhadap karya siswa menjadi pendorong motivasional yang kuat. Pengalaman mempresentasikan karya di hadapan teman sebaya menumbuhkan rasa percaya diri dan persepsi positif terhadap hasil proses kreatif yang telah mereka jalani.

Dari sisi capaian pembelajaran, baik asesmen formatif maupun sumatif menunjukkan hasil yang menggembirakan. Peningkatan terlihat pada seluruh ranah,

termasuk psikomotor yang tampak dalam kualitas karya akhir berupa buku cerita bergambar. Selain itu, data pada instrumen asesmen bernalar kritis terutama melalui analisis Checklist Umpan Balik menunjukkan bahwa siswa mampu mengevaluasi, mengoreksi, dan memberi masukan secara lebih terstruktur dibandingkan sebelum intervensi pembelajaran.

Meskipun demikian, pelaksanaan proyek tidak lepas dari hambatan. Tantangan utama muncul pada manajemen konflik dalam kelompok, seperti ketidakseimbangan kontribusi anggota serta perbedaan pendapat yang sering memicu ketegangan. Selain itu, disparitas kemampuan menggambar antar siswa juga menjadi kendala yang dapat memengaruhi proses produksi ilustrasi. Namun kedua permasalahan ini dapat diatasi melalui pemberian *coaching* yang lebih terarah oleh guru, pendampingan intensif terhadap kelompok tertentu, serta penguatan nilai kolaboratif yang berakar pada budaya Gotong Royong (Beduruk).

Secara keseluruhan, implementasi PjBL tidak hanya menghasilkan produk yang bernilai edukatif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap

perkembangan keterampilan sosial, kognitif, dan kreatif peserta didik. Dengan perbaikan pada aspek pendampingan teknik ilustrasi dan pengelolaan dinamika kelompok, model ini berpotensi diimplementasikan secara lebih optimal pada kegiatan pembelajaran di masa mendatang.

B. Tindak Lanjut

Tindak lanjut dari pelaksanaan pembelajaran ini adalah:

1. Saran Perbaikan Model: Model PjBL ini perlu diperkaya dengan sesi *coaching* yang lebih terstruktur dan

diferensiasi pada teknik ilustrasi dasar di Pertemuan I (sebelum produksi), mengingat kesenjangan keterampilan visual antar siswa.

2. Dapat Dilakukan Guru: Guru perlu secara konsisten menerapkan mekanisme Jurnal Observasi Guru dan Matriks Pembagian Tugas di setiap proyek kolaboratif untuk memastikan semangat *Ambil Ari* (tanggung jawab individu) benar-benar terinternalisasi dan mencegah *freeriding*.

DAFTAR PUSTAKA:

Buku :

Daryanto. (2020). *Pembelajaran Inovatif Abad 21*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka

Utama.Mustofa, Z. (2022). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) untuk Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal :

Anggraini, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Website terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 45-60.

Dwita, R., & Permana, A. (2024). Implementasi Model *Project-Based Learning* dalam Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Kolaborasi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 15(1), 112-125.

Febrina, S. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap

- Efektivitas dan Transformasi Paradigma. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 6(1), 20-35.
- Hidayat, F., & Wibowo, S. (2023). Efektivitas Penggunaan *Game-Based Learning* pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Sains Pendidikan*, 11(3), 88-101.
- Mulyadi, A., & Sari, I. (2025). Pengembangan Alat Penilaian Kinerja (Performance Assessment) Berbasis Proyek untuk Mengukur Keterampilan Abad 21. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 13(2), 240-255.
- Ningsih, R. (2024). Analisis Kebutuhan Guru SD terhadap Pelatihan *Digital Storytelling* dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Teknologi Pendidikan [Nama Jurnal]*, 8(1), 5-18.
- Priyanto, H. (2025). Penerapan *Peer Editing Circle* dalam Model PjBL untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 14(4), 310-325.
- Purnama, T. (2023). Integrasi Kearifan Lokal dan Nilai Gotong Royong dalam Desain Proyek Pembelajaran di Daerah Perbatasan. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Wilayah*, 7(2), 150-165.
- Sari, W. (2025). Analisis Peran Otonomi Siswa dalam Tahap Perencanaan Proyek untuk Menumbuhkan Kemandirian Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar [Nama Jurnal]*, 16(1), 75-88.
- Setiawan, B. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Kuis Interaktif Tipe "Who Wants to Be a Millionaire" pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran Interaktif*, 9(3), 190-205.
- Supriadi, T. (2025). Model Pembelajaran Literasi Orientasi Kolaborasi dan Refleksi (LOK-R) Berbantuan *Ice Breaking* terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN PROFESI GURU*, 8(1), 126-139.
- Wahyudi, S., & Lestari, D. (2024). Penggunaan Aplikasi *Augmented*

Reality sebagai Media Visualisasi
Konsep IPA di Sekolah Dasar.
*Jurnal Inovasi Pembelajaran
Sains*, 5(1), 40-55.