

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah representasi sistematis dari proses pembelajaran yang menitikberatkan pada tujuan pembelajaran. Secara sederhana, model pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu kerangka atau wadah yang menggabungkan strategi, metode, pendekatan, dan teknik pembelajaran. Ketika semua unsur tersebut terintegrasi, maka terbentuklah suatu model pembelajaran. Pada dasarnya, model pembelajaran mencerminkan rangkaian lengkap dari awal hingga akhir proses pembelajaran yang dipandu oleh seorang guru (Helmiati, 2012).

Menurut (Albina et al., 2022) bahwa penggunaan model pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran. Dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi kelas dan karakteristik peserta didik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal sesuai harapan guru dan peserta didik.

Menurut (Khoerunnisa & Aqwal, 2020) model pembelajaran merupakan suatu kerangka atau rencana yang dibuat untuk proses pembelajaran dengan tujuan mencapai target atau sasaran yang telah ditetapkan dalam suatu mata pelajaran. Biasanya, model pembelajaran

berfungsi sebagai panduan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Dalam model pembelajaran, kegiatan yang akan dilakukan oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran sudah terstruktur secara sistematis.

Jadi, model pembelajaran merupakan panduan dalam pelaksanaan pembelajaran yang direncanakan secara terstruktur. Keberadaan model pembelajaran bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan meningkatkan minat peserta didik. Meskipun demikian, penting bagi guru untuk memperhatikan kondisi peserta didik.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*/PjBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menjadikan proyek sebagai pusat kegiatan pembelajaran. Dalam model pembelajaran ini, guru memulai dengan menetapkan permasalahan, yang kemudian mendorong peserta didik untuk mengumpulkan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka dalam kehidupan nyata. PjBL memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengelola pembelajaran di kelas melalui keterlibatan dalam proyek, memerlukan mereka untuk mengorganisir, memecahkan masalah, membuat keputusan, serta bekerja secara mandiri atau dalam kelompok. Hasil dari pembelajaran ini dapat berupa produk, seperti laporan tertulis atau lisan, presentasi, atau rekomendasi, yang berasal dari penyelesaian permasalahan yang dihadapi (Wahyuni, 2019).

Menurut (Sari & Angreni, 2018) *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang langsung melibatkan peserta didik dalam pembuatan suatu proyek. Pada dasarnya, model pembelajaran ini lebih fokus pada pengembangan keterampilan pemecahan masalah melalui pengerjaan proyek yang menghasilkan produk konkret. Dalam penerapannya, model ini memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih topik, melakukan penelitian, dan menyelesaikan proyek dengan pendekatan praktis. Peserta didik terlibat secara nyata, seolah-olah berada dalam situasi dunia nyata yang memungkinkan mereka menghasilkan produk yang realistis.

Pada model *Project Based Learning* (PjBL), produk yang dibuat oleh peserta didik dapat mengarah pada penemuan solusi terhadap masalah yang mereka hadapi dengan metode dan langkah-langkah sesuai dengan keinginan mereka. Jenis pembelajaran ini mampu merangsang perkembangan kreativitas, minat, dan bakat peserta didik (Nahdiah & Handayani, 2021).

Menurut (Anggraini & Wulandari, 2020) langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Penentuan Proyek

Guru menjelaskan materi dalam pembelajaran, kemudian peserta didik mengajukan pertanyaan terkait materi tersebut. Selain itu, peserta didik juga harus melakukan langkah-langkah yang sesuai dengan materi

2) Perencanaan terkait cara pengerjaan proyek

Berisi aturan main, kegiatan apa saja yang dapat menunjang pertanyaan esensial yang diberikan oleh guru, peserta didik juga dapat mengetahui alat dan bahan apa saja yang digunakan untuk menyelesaikan proyek tersebut.

3) Penyusunan langkah-langkah penyelesaian proyek

Guru bersama peserta didik membuat jadwal kegiatan apa saja yang akan dilakukan dalam menyelesaikan proyek. Hal ini dilakukan agar guru dan siswa mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek tersebut.

4) Mengontrol perkembangan proyek peserta didik

Sebagai seorang guru bertanggung jawab untuk memberikan perhatian kepada peserta didik dalam menyelesaikan proyek, hal ini dilakukan dengan membantu peserta didik ketika mereka mengalami kesulitan dalam setiap prosesnya.

5) Penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek yang sudah dibuat

Dalam kegiatan pembelajaran guru memfasilitasi peserta didik untuk berdiskusi dengan temannya. Kegiatan diskusi ini dilakukan untuk membiasakan anak dalam menerapkan karakter gotong royong dan hasil diskusinya dijadikan laporan sebagai bahan presentasi.

6) Evaluasi pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik

Peserta didik dan guru merefleksikan proyek yang telah mereka kerjakan di akhir proses pembelajaran. Refleksi ini diisi

dengan peserta didik mengungkapkan perasaan dan pengalaman yang diperoleh selama proses pembelajaran dan ketika menyelesaikan proyek.

Menurut (Titu, 2015) model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memiliki kelebihan maupun kekurangan yaitu:

a. Kelebihan

- 1) Memperbaiki kolaborasi dan kerjasama
- 2) Memperkuat keterampilan dalam memecahkan masalah
- 3) Meningkatkan dorongan belajar peserta didik
- 4) Meningkatkan keahlian dalam mengelola sumber daya
- 5) Memberdayakan peserta didik melalui pengalaman belajar yang melibatkan mereka, sehingga dapat dikembangkan sesuai dengan situasi kehidupan nyata
- 6) Menjadikan suasana belajar lebih menghibur, agar peserta didik dan guru merasa lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar

b. Kekurangan

- 1) Banyak permasalahan yang ada dalam kehidupan nyata
- 2) Mengharuskan pengeluaran yang besar
- 3) Menyita waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permasalahan
- 4) Jumlah peralatan yang perlu disiapkan sangat banyak
- 5) Tantangan dalam melibatkan semua peserta didik ketika bekerja secara kelompok

Menurut (Octariani & Rambe, 2018) model pembelajaran *project based learning* mempunyai karakteristik yang membedakannya dari model pembelajaran yang lain. Karakteristik yang dimaksud, yaitu;

1. Proyek menjadi pusat dalam pembelajaran
2. *Project based learning* difokuskan pada masalah yang mengarahkan peserta didik untuk mencari solusi dengan konsep atau prinsip ilmu pengetahuan yang sesuai.
3. Peserta didik membangun pengetahuannya dengan melakukan investigasi secara mandiri (guru sebagai fasilitator).
4. Peserta didik sebagai problem solver dari masalah yang dibahas.
5. Kegiatan peserta didik difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya. Aktifitas ini mengintegrasikan tugas otentik dan menghasilkan sikap profesional.

Kesimpulan dari model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning* atau PjBL) adalah bahwa model ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, memiliki potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat dalam kehidupan mereka.

3. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan pembelajaran berbagai bentuk seni seperti seni rupa, musik, tari, dan keterampilan. Di tingkat sekolah dasar, fokus pendidikan ini terletak pada pengembangan keterampilan kerajinan tangan. Ki Hajar Dewantara menegaskan bahwa SBdP menjadi faktor kunci dalam membentuk

kepribadian peserta didik karena pendekatannya yang beragam, mencakup banyak bahasa, dimensi, dan budaya. Pendidikan SBdP di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk sikap positif, meningkatkan kemampuan berkarya, dan menginspirasi semangat kreatif peserta didik (Wati & Iskandar, 2020).

(Amaliah, 2018) mengemukakan ruang lingkup mata pelajaran seni budaya dan prakarya meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai untuk menciptakan karya seni seperti lukisan, patung, ukiran dan sejenisnya.
- b. Seni musik, mencakup kemampuan peserta didik dalam menguasai olah vokal, memainkan alat musik, serta mengapresiasi karya musik.
- c. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh tanpa bergantung pada bunyi, serta apresiasi terhadap gerak tari.
- d. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan yang menggabungkan seni musik, seni tari dan peran, sambil mencakup aspek kecakapan hidup seperti keterampilan personal, sosial dan akademik.
- e. Seni keterampilan, mencakup semua aspek kecakapan hidup, termasuk keterampilan personal, sosial dan akademik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dan apresiasi terhadap seni serta keindahan secara umum, melibatkan aspek-aspek seperti konsepsi, apresiasi, kreasi,

penyajian, dan tujuan-tujuan untuk meningkatkan positifnya perkembangan kepribadian peserta didik. Pembelajaran Seni Budaya tidak hanya berfokus pada pembentukan peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman, melainkan lebih menekankan pada aspek sikap konatif dan perilaku kreatif, etis dan estetis. Dengan adanya pembelajaran Seni Budaya, termasuk cabang seni rupa dapat lebih meningkatkan kreativitas peserta didik.

4. Seni Rupa

Seni rupa merupakan hasil ekspresi manusia yang dapat dilihat secara visual, secara umum terbagi menjadi dua yaitu; seni rupa murni dan seni terapan. Seni rupa adalah salah satu cabang seni yang menciptakan karya melalui elemen-elemen yang dapat dilihat dan dirasakan secara fisik. Pengaruh ini dihasilkan melalui pemahaman terhadap konsep dan estetika elemen-elemen seperti titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur dan pencahayaan (Rodiansjah & Kurniawati, 2024).

Karya seni rupa terbagi menjadi dua jenis yaitu; seni rupa dua dimensi, yang merupakan karya seni yang diterapkan pada bidang datar dengan dimensi panjang dan lebar seperti; lukisan, gambar, sketsa, dan sejenisnya. Sementara itu, seni rupa tiga dimensi merujuk pada karya seni yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, contohnya adalah patung (Gusliati, 2019).

(Gusliati, 2019) berpendapat bahwa seni rupa akan terwujud ketika guru menyediakan beragam media pembelajaran bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap minat peserta didik dalam berkreasi. Oleh karena itu, peserta didik dapat

lebih bebas mengungkapkan imajinasi dan ide-ide mereka melalui goresan atau karya yang dihasilkan melalui jari-jemari mereka.

(Putri, 2022) mengatakan bahwa karya seni rupa memiliki unsur-unsur untuk memberi kesan tertentu untuk penikmatnya;

a. Unsur titik

Elemen dasar dalam seni rupa dua dimensi adalah titik, yang mampu mengembangkan dirinya menjadi garis dan bidang. Keberadaan titik memiliki peran utama dalam seni rupa.

b. Unsur garis

Sebuah garis terbentuk oleh penghubungan dua titik. Fungsi garis adalah untuk merepresentasikan sesuatu dengan cara visual, seperti yang terlihat dalam gambar ilustrasi. Terdapat beragam jenis garis, termasuk garis pendek, panjang, lurus, tipis, vertikal, horizontal, melengkung, berombak, tebal, miring, dan sebagainya.

c. Unsur bidang

Bidang adalah area dengan permukaan datar. Ketika dua ujung pangkal garis bertemu, mereka membentuk bidang, baik itu bidang geometris seperti segitiga, persegi, dan persegi panjang, maupun bidang organik seperti lengkung dan bebas.

d. Unsur bentuk

Bentuk dapat merujuk pada struktur atau karakteristik visual. Struktur mengacu pada sifat polos suatu objek, sebagaimana terlihat oleh mata.

e. Unsur warna

Warna adalah hasil dari pengaruh cahaya pada pengamatan mata. Sebagai elemen atau medium seni rupa, warna menjadi unsur penyusun yang sangat signifikan, baik dalam seni murni maupun seni terapan.

f. Unsur tekstur

Tekstur merujuk pada kesan halus dan kasar pada suatu permukaan lukisan atau gambar, atau perbedaan tinggi rendahnya permukaan suatu karya seni rupa. Terdapat dua jenis tekstur, yakni:

- 1) Tekstur nyata, yang mencirikan nilai permukaannya yang dapat dirasakan atau sejalan dengan nilai yang dapat diraba.
- 2) Tekstur semu, yang menciptakan kesan kasar melalui penggunaan teknik pencahayaan oleh pelukis, sehingga ketika disentuh, kasarnya tidak terlihat atau malah terasa sangat halus.

g. Unsur ruang

Ruang menjadi elemen kunci dalam seni tiga dimensi, seperti seni patung dan arsitektur. Dalam seni lukis, penggunaan ruang dan volume bersifat ilusif melalui teknik garis perspektif atau variasi tone dalam lapisan warna yang berbeda.

h. Unsur gelap terang

Gelap terang terjadi karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang diterima oleh suatu objek. Suatu gambar akan terbentuk

karena adanya gelap terang menimbulkan kesan tekstur dan kedalaman.

Pelaksanaan pembelajaran seni rupa beserta unsur-unsurnya secara optimal dapat menghasilkan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan, terutama dalam mengembangkan kreativitas peserta didik.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti-peneliti yang membahas tentang implementasi model pembelajaran *project based learning* (PjBL), maka ditemukan penelitian yang relevan, sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No.	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Asih Setya Tri Lestari, Widya Kusumaningsih dan Agnita Siska Pramasdyahsari (2023)	Analisis Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Membuat Karya Dekoratif	Secara umum sama-sama membahas tentang model pembelajaran <i>project based learning</i> , Jenis penelitian menggunakan penelitian kualitatif deskriptif	Perbedaannya terletak pada tempat observasi, tujuan penelitian dan juga materi pelajaran yang diambil
2.	Ovani Devi Anggraeni (2021)	Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Model <i>Project Based Learning</i> Pada Kelas IX A di SMPN 1 Abung Semuli	Sama-sama membahas tentang model pembelajaran <i>project based learning</i> , Jenis penelitian menggunakan penelitian kualitatif deskriptif	Perbedaannya terletak pada materi pelajaran yang diambil dan tempat observasi, lokasi penelitian di SMP
3.	Martina Lona Jusita (2019)	Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek (<i>project based learning</i>) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa	Secara umum membahas model pembelajaran <i>project based learning</i>	Perbedaannya terletak pada metode penelitian dan juga tempat penelitian

C. Kerangka Pikir

