

**PENINGKATAN KETERAMPILAN PESERTA DIDIK
DALAM PEMBUATAN KOMIK SEDERHANA
MENGUNAKAN MODEL *PROJECT BASED
LEARNING* DI KELAS IV SD NEGERI 11
KOTO TUO KABUPATEN SIJUNJUNG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



OLEH:

AMIRAH YUNELZA

NIM. 20129244

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**


2024

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENINGKATAN KETERAMPILAN PESERTA DIDIK DALAM
PEMBUATAN KOMIK SEDERHANA MENGGUNAKAN
MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DI KELAS IV
SD NEGERI 11 KOTO TUO KABUPATEN SIJUNJUNG

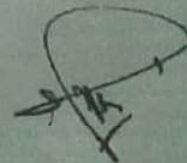
Nama : Amirah Yunelza
NIM : 20129244
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197605202008012020

Padang, 12 Mei 2024
Disetujui,
Dosen Pembimbing



Drs. Yunisrul, M.Pd.
NIP. 195906121987101001


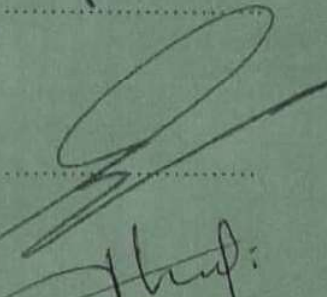
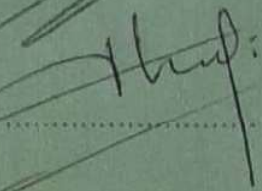
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Keterampilan Peserta Didik Dalam Pembuatan
Komik Sederhana Menggunakan Model *Project Based Learning*
Di Kelas IV SD Negeri 11 Koto Tuo Kabupaten
Sijunjung
Nama : Amirah Yuncelza
NIM : 20129244
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Mei 2024

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Yunisrul, M.Pd.	1. 
2. Anggota	: Mansurdin, S.Sn, M.Hum.	2. 
3. Anggota	: Drs. Muhammadi, M.Si, Ph.D.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Amirah Yunculza

NIM : 20129244

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Peningkatan Keterampilan Peserta Didik Dalam Pembuatan
Komik Sederhana Menggunakan Model *Project Based Learning* di
Kelas IV SD Negeri 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali acuan dan kutipan dengan mengikuti cara penulisan karya ilmiah yang lazim.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 12 Mei 2024

Yang menyatakan



Amirah Yunculza

NIM. 20129244

ABSTRAK

Amirah Yunelza, 2024 : Peningkatan Keterampilan Peserta Didik Dalam Pembuatan Komik Sederhana Menggunakan Model *Project Based Learning* di Kelas IV SD Negeri 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan di lapangan yaitu rendahnya nilai keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana dalam pembelajaran seni rupa. Hal ini terjadi karena pembelajaran seni rupa masih terfokus pada materi dan guru belum melaksanakan pembelajaran dimana peserta didik diajarkan juga mengenai langkah-langkah dalam pembuatan sebuah karya serta modul ajar yang digunakan belum runtut dan lengkap. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana menggunakan model *Project Based Learning* di kelas IV SDN 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan non tes, Data penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif berupa hasil penilaian keterampilan peserta didik dan data kuantitatif berupa observasi dan hasil karya peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah guru sebagai observer, peneliti sebagai praktisi dan peserta didik kelas IV SDN 11 Koto Tuo yang berjumlah 28 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, penilaian modul ajar siklus I diperoleh rata-rata 82,81% (C), meningkat pada siklus II menjadi 93,75% (SB). Kedua, hasil pelaksanaan pembelajaran aspek guru siklus I diperoleh rata-rata 79,16% (C), meningkat pada siklus II menjadi 95,83% (SB). Ketiga, hasil pelaksanaan pembelajaran aspek peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 81,24% (C), meningkat pada siklus II menjadi 95,83% (SB). Keempat, hasil keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana pada siklus I diperoleh rata-rata 73,53 (K), meningkat pada siklus II menjadi 82,84 (B). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran seni rupa mengenai pembuatan komik sederhana di kelas IV SDN 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung.

Kata Kunci: Keterampilan, Pembuatan Komik Sederhana, Model *Project Based Learning*, Pembelajaran Seni Rupa

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian serta menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya shalawat beriring salam, semoga di sampaikan oleh Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi panutan bagi umat islam dan dengan perjuangan serta pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Berkat rahmat dan karunia Allah STW peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Peserta Didik dalam Pembuatan Komik Sederhana Menggunakan Model *Project Based Learning* di Kelas IV SD Negeri 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung”. Tujuan penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik dan tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Chandra, M.Pd selaku Koordinator UPP III yang telah memberikan izin penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah menyumbangkan segenap pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti selama proses penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Mansurdin, S.Sn., M.Hum selaku penguji I, dan Bapak Drs. Muhammadi, M.Si., Ph.D selaku penguji II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen beserta staf Departemen PGSD FIP UNP yang telah mendidik dan memberikan motivasi dalam peneliti menimba ilmu.
6. Bapak Muhammad Yusuf, S.Pd selaku kepala sekolah, guru kelas IV Ibu Ullifi Emingrat, S. Pd, serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SD Negeri 11 Koto Tuo yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan bagi peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
7. Teristimewa kepada keluarga, ibuku Netri Eliza dan papaku Yudirman, kakakku Rika Yunelza dan abang iparku Wahyu serta keponakan kembar kesayangaanku Hasan dan Husain dan juga pada semua anggota keluarga yang memberikan semangat, dukungan, nasehat dan do'a dalam penyelesaian skripsi ini.

8. Pada Ika, Nia, Pinta, Oca, dan Wanda yang telah menjadi teman baik selama ini. Semoga kita diberikan kemudahan dalam segala urusan kita.
9. Semua pihak yang terlibat dan telah membantu dalam penelitian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Kepada semua pihak diatas, peneliti do'akan kepada Allah SWT semoga mendapat balasan di sisi-Nya. Aamiin ya Rabbal'alamiin.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi peneliti sendiri.

Padang, 25 Mei 2024
Peneliti,



Amirah Yunelza
NIM. 20129244

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN DAN GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Hakikat Keterampilan Membuat Komik Sederhana.....	11
2. Hakikat Kurikulum Merdeka.....	12
3. Hakikat Pembelajaran Seni Rupa.....	18
4. Hakikat Komik.....	23
5. Hakikat Model <i>Project Based Learning</i>	29
B. Kerangka Teori.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Setting Penelitian.....	36
1. Tempat Penelitian.....	36
2. Subjek Penelitian.....	36
3. Waktu Penelitian.....	37
B. Rancangan Penelitian.....	37
1. Pendekatan Penelitian.....	37
2. Jenis Penelitian.....	38
C. Alur Penelitian.....	39
D. Prosedur Penelitian.....	41

E. Data dan Sumber Data Penelitian.....	43
1. Data Penelitian.....	43
2. Sumber Data Penelitian.....	44
F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	45
1. Teknik Pengumpulan Data	45
2. Instrumen Penelitian	46
G. Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Hasil Penelitian.....	49
1. Hasil Siklus I Pertemuan 1	50
2. Hasil Siklus I Pertemuan 2	75
3. Hasil Siklus II	97
B. Pembahasan.....	113
1. Pembahasan Siklus I	113
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/Modul Ajar.....	113
b. Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Guru dan Peserta Didik	118
c. Hasil Nilai Keterampilan Peserta Didik	120
2. Pembahasan Siklus II	121
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/Modul Ajar.....	121
b. Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Guru dan Peserta Didik	122
c. Hasil Nilai Keterampilan Peserta Didik	122
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	124
A. Kesimpulan	124
B. Saran	125
DAFTAR RUJUKAN	127
LAMPIRAN	130

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Komponen Modul Ajar.....	16
------------------------------------	----

DAFTAR BAGAN DAN GRAFIK

Bagan 2.1 Kerangka Teori	35
Bagan 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas	40
Grafik 4.1 Peningkatan Aspek Pembelajaran.....	123
Grafik 4.2 Peningkatan Keterampilan Peserta Didik.....	123

DAFTAR LAMPIRAN

Siklus I Pertemuan 1

Lampiran 1 Modul Ajar Kurikulum Merdeka	131
Lampiran 2 Materi Pembelajaran	136
Lampiran 3 Media Pembelajaran.....	139
Lampiran 4 LKPD	140
Lampiran 5 Hasil Karya Komik Sederhana	146
Lampiran 6 Lembar Penilaian Proses	147
Lampiran 7 Lembar Penilaian Hasil	149
Lampiran 8 Penilaian Proses	152
Lampiran 9 Penilaian Hasil	154
Lampiran 10 Rekapitulasi Penilaian Keterampilan	155
Lampiran 11 Lembar Penilaian Modul Ajar	157
Lampiran 12 Lembar Observasi Aktivitas Guru	161
Lampiran 13 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	166

Siklus I Pertemuan 2

Lampiran 1 Modul Ajar Kurikulum Merdeka	171
Lampiran 2 Materi Pembelajaran	176
Lampiran 3 Media Pembelajaran.....	179
Lampiran 4 LKPD	180
Lampiran 5 Hasil Karya Komik Sederhana	185
Lampiran 6 Lembar Penilaian Proses	186
Lampiran 7 Lembar Penilaian Hasil	188
Lampiran 8 Penilaian Proses	191
Lampiran 9 Penilaian Hasil	193
Lampiran 10 Rekapitulasi Penilaian Keterampilan	194
Lampiran 11 Lembar Penilaian Modul Ajar	196
Lampiran 12 Lembar Observasi Aktivitas Guru	200
Lampiran 13 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	205

Siklus II

Lampiran 1 Modul Ajar Kurikulum Merdeka	210
Lampiran 2 Materi Pembelajaran	216
Lampiran 3 Media Pembelajaran.....	219
Lampiran 4 LKPD	220
Lampiran 5 Hasil Karya Komik Sederhana	226
Lampiran 6 Lembar Penilaian Proses	227
Lampiran 7 Lembar Penilaian Hasil	229
Lampiran 8 Penilaian Proses	232
Lampiran 9 Penilaian Hasil	234
Lampiran 10 Rekapitulasi Penilaian Keterampilan	235
Lampiran 11 Lembar Penilaian Modul Ajar	237
Lampiran 12 Lembar Observasi Aktivitas Guru	241
Lampiran 13 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	246

Dokumentasi

Lampiran 34 Surat Izin Penelitian	251
Lampiran 35 Dokumentasi Pembelajaran	252
Lampiran 36 Surat Keterangan Menyelesaikan Penelitian	254

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan pendidikan Sekolah Dasar (SD) di Indonesia pada tahun ajaran 2023-2024 dapat menerapkan kurikulum 2013 maupun kurikulum merdeka secara sebagian ataupun secara keseluruhan tergantung pada kesiapan sekolah untuk menerapkannya. Dilansir dalam website kurikulum merdeka bagian FAQ (*Frequently Asked Question*) kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran beragam yang mengoptimalkan agar peserta didik punya cukup waktu untuk mendalami konsep materi yang dipelajari dimana guru diberikan keleluasaan untuk memilih perangkat ajar sehingga dapat menyesuaikan karakteristik dan minat bakat peserta didik di kelas (Badan Standar Kurikulum, 2022).

Menurut Rahmadayanti dan Hartoyo (2022), kurikulum merdeka adalah kurikulum yang fokus pada materi penting/esensial yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik mulai dari karakteristik, potensi dan juga kebutuhan peserta didik sehingga pembelajaran lebih mendalam, bermakna, tidak terburu-buru dan juga menyenangkan serta memberikan keleluasaan pada peserta didik, guru dan pihak sekolah dalam merencanakan, menentukan dan melaksanakan pembelajaran sehingga dapat berkreasi dan berinovasi. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka adalah kurikulum yang menekankan pada materi esensial yang sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik dan memberikan keleluasaan bagi

peserta didik, guru dan pihak sekolah dalam melaksanakan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat bermakna mendalam, tidak terburu-buru dan juga menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam kurikulum merdeka diberikan keleluasaan bagi guru untuk dapat memilih, membuat, menggunakan, dan mengembangkan format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu, RPP dalam kurikulum merdeka juga lebih dikenal dengan “Modul Ajar” (Maulinda, 2022).

Modul ajar merupakan materi pembelajaran yang disusun oleh guru secara ekstensif dan sistematis dengan acuan prinsip pembelajaran yang diterapkan untuk peserta didik. Kriteria modul ajar dalam kurikulum merdeka adalah sebagai berikut: 1) esensial, 2) menarik, bermakna, dan menantang, 3) relevan dan kontekstual, 4) berkesinambungan sesuai dengan fase belajar peserta didik (Maulinda, 2022).

Kriteria modul ajar yang telah dipaparkan sebelumnya perlu dijadikan acuan ketika menyusun modul ajar. Setelah menetapkan prinsip dari kriteria di atas, guru harus membuat modul ajar sesuai dengan komponen yang ditentukan berdasarkan kebutuhan. Namun, secara umum modul ajar memiliki komponen sebagai berikut: 1) Komponen informasi umum; 2) Komponen inti; 3) Lampiran.

Pada kurikulum merdeka yang berlaku saat ini, mata Pelajaran SBdP di kurikulum 2013 bertransformasi menjadi pelajaran seni yang meliputi seni musik, seni rupa, seni teater, dan seni tari. Pemerintah melalui aturan struktur kurikulum merdeka mengharuskan sekolah untuk menyediakan minimal salah

satu dari empat jenis seni tersebut untuk dibelajarkan di setiap sekolah, yang tentunya harus disesuaikan dengan lingkungan sekolah, kesiapan guru dan karakteristik peserta didik.

Pembelajaran seni rupa adalah pembelajaran mengenai salah satu cabang seni yang hasil karyanya dapat dilihat oleh mata dan dapat diraba oleh indera peraba (Yunisrul, 2020). Pembelajaran seni rupa dapat mengembangkan keterampilan berkarya, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa, dan menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri bagi peserta didik (Dayanti et al., 2021). Pembelajaran seni rupa memberikan sarana bagi peserta didik untuk mengungkapkan diri secara visual, mengembangkan rasa estetika, dan memahami dunia di sekitar mereka melalui wujud visual yang beragam. Melalui pembelajaran seni rupa, peserta didik juga belajar menghargai keanekaragaman budaya dan memahami pesan-pesan yang disampaikan melalui karya seni rupa (Marni et al., 2023).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa merupakan pembelajaran mengenai salah satu cabang seni yang hasil karyanya dapat dilihat oleh mata dan dapat diraba oleh indera peraba. Pembelajaran seni rupa memiliki banyak sekali manfaat untuk perkembangan peserta didik diantaranya dapat mengembangkan keterampilan berkarya, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa, dan menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri peserta didik.

Dalam buku panduan guru seni rupa kelas IV terbitan Kemendikbudristek terdapat enam area dalam seni rupa yaitu: 1) Gambar, Lukis, Kolase; 2) Cetak; 3) Desain 3D (Arsitektur, Seni Patung); 4) Tekstil & Busana; 5) Fotografi; 6) Desain Grafis (Mufid & Indratma, 2021). Dalam area desain grafis terdapat salah satu materi yang ada dalam pembelajaran seni rupa di fase b atau kelas IV sekolah dasar yaitu unit berjudul “Komik Sederhana Tentang Keluarga dan Sahabat”.

Menurut McCloud dalam (Gumelar, 2010) komik adalah gambar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetika dari pembacanya. Menurutnya komik bukan berisi urutan proses sesuatu cara kerja seperti buku panduan karena yang seperti itu lebih cenderung disebut *infographic*. *Comic* (komik) adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofis pembuatnya sehingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi text atau dialog antar karakternya yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan (Gumelar, 2010). Menurut Waluyanto (2005) secara umum komik sering diartikan sebagai cerita bergambar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa komik adalah beberapa gambar berisi dialog atau teks antar tokoh/karakter yang disusun sedemikian rupa agar dapat menyampaikan pesan dalam cerita dan bisa menjadi bacaan ringan serta menghibur pembacanya.

Mempelajari seni rupa khususnya pembuatan komik sederhana memiliki berbagai kegunaan dan manfaat bagi peserta didik diantaranya: 1)

meningkatkan kreativitas peserta didik, 2) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyusun gambar dan *layout* (penentuan/desain tata letak) secara visual, 3) mengasah keterampilan menulis dan berbicara, 4) mengembangkan pemahaman dan apresiasi terhadap seni rupa melalui pembuatan komik, 5) mengasah keterampilan teknis peserta didik dalam menggunakan alat-alat seperti pensil, pena, pensil warna/alat mewarnai lainnya.

Untuk dapat mendapatkan berbagai manfaat tersebut maka peserta didik diharapkan untuk memiliki keterampilan yang baik dalam membuat komik sederhana. Menurut Suprpto dalam (Warsiti, 2023) keterampilan adalah suatu kemampuan untuk meterjemahkan pengetahuan ke dalam praktik sehingga tercapai hasil kerja yang diinginkan. Kata keterampilan yang melekat pada penelitian ini memiliki pengertian sebagai kemampuan peserta didik dalam membuat sebuah komik sederhana.

Sehubungan dengan hal diatas, dari observasi dan wawancara dengan guru kelas IV yang dilakukan peneliti pada hari Kamis tanggal 30 November 2023 di kelas IV SDN 11 Koto Tuo dapat diketahui bahwa keterampilan peserta didik dalam membuat karya berupa komik sederhana masih rendah dapat dilihat dari nilai keterampilan dan dari berbagai masalah yang terjadi saat pembelajaran seni rupa. Berbagai masalah yang terjadi pada peserta didik saat pembelajaran seni rupa adalah sebagai berikut: 1) hasil karya peserta didik belum dalam kategori baik, 2) banyak peserta didik yang tidak mampu untuk membuat proyeknya sendiri dan meminta temannya untuk membuat karyanya, 3) banyak peserta didik yang tidak fokus menyimak guru saat

pembelajaran berlangsung, 4) peserta didik kurang berperan aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berbagai masalah tersebut dapat terjadi karena beberapa hal berikut: 1) kegiatan pembelajaran seni rupa masih terfokus pada materi dan guru belum dapat melaksanakan pembelajaran dimana peserta didik diajarkan juga mengenai langkah-langkah dalam pembuatan sebuah karya, 2) kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, 3) pelaksanaan pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan belum dapat menarik perhatian peserta didik, 4) modul ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran seni rupa belum menggunakan model pembelajaran inovatif secara urut, runtut dan lengkap.

Pembelajaran yang sudah dideskripsikan di atas tentu belum efektif dan maksimal saat digunakan di kelas. Dari permasalahan dan penjelasan tersebut, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai solusinya. *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang peserta didik bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya (Al-Tabany, 2017).

Menurut Fahrurrozi et al. (2022), pembelajaran *Project Based Learning* adalah pembelajaran berbasis proyek untuk menghasilkan suatu produk berdasarkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, *Project*

Based Learning dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran (Mashuri et al., 2021)

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk dapat menciptakan sebuah karya berdasarkan pengetahuan yang didapatkannya selama pembelajaran.

Tujuan dari pembelajaran model *Project Based Learning* antara lain yaitu: (1) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek, (2) memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, (3) membuat peserta didik lebih aktif dalam dalam pembelajaran, (4) mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola bahan atau alat dalam pembuatan proyek, dan (5) meningkatkan kerja sama peserta didik yang bersifat kelompok (Mashuri et al., 2021).

Model *Project Based Learning* mempunyai kelebihan dalam pelaksanaannya diantaranya: 1) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, 2) adanya keterampilan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, 3) meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola informasi, 4) membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, 5) adanya peningkatan kolaborasi alamiah antar peserta didik, 5) meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik, 6) melatih peserta didik untuk mengorganisasikan sebuah proyek, 7) meningkatkan keterampilan dalam manajemen waktu, dan 8) membuat peserta didik menjadi senang (Mashuri et al., 2021).

Alasan peneliti untuk menggunakan model *Project Based Learning* adalah karena beberapa kelebihanannya yang diuraikan diatas. Model *Project Based Learning* juga mendukung dan sesuai materi yang akan diajarkan serta sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SDN 11 Koto Tuo. Karena penjelasan yang sudah dipaparkan maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Keterampilan Peserta Didik dalam Pembuatan Komik Sederhana Menggunakan Model *Project Based Learning* di Kelas IV SD Negeri 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah secara umum adalah “Bagaimanakah peningkatan keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana menggunakan model *Project Based Learning* di Kelas IV SD Negeri 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung?”

Adapun rumusan masalah secara khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan modul ajar untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana menggunakan model *Project Based Learning* di Kelas IV SD Negeri 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana

menggunakan model *Project Based Learning* di Kelas IV SD Negeri 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung?

3. Bagaimanakah keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana menggunakan model *Project Based Learning* di Kelas IV SD Negeri 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan peningkatan keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana menggunakan model *Project Based Learning* di Kelas IV SD Negeri 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung.

Sedangkan secara khusus, tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan:

1. Modul Ajar untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana menggunakan model *Project Based Learning* di Kelas IV SD Negeri 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung.
2. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana menggunakan model *Project Based Learning* di Kelas IV SD Negeri 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung.
3. Keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana menggunakan model *Project Based Learning* di Kelas IV SD Negeri 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana menggunakan model *Project Based Learning* di Kelas IV SD Negeri 11 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, untuk menyumbangkan pemikiran, menambah wawasan serta memahami tentang penggunaan model *Project Based Learning*.
2. Bagi peserta didik, untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pembuatan komik sederhana pada pembelajaran seni rupa menggunakan model *Project Based Learning*.
3. Bagi guru, dapat dijadikan acuan dalam mengajar dan diharapkan dapat mengaplikasikan model *Project Based Learning* sebagai alternatif dalam pembelajaran seni rupa supaya tercipta pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan.
4. Bagi kepala sekolah, penggunaan model *Project Based Learning* akan memberikan masukan baru mengenai cara belajar dan memberikan kontribusi dalam perbaikan pembelajaran, sehingga mutu sekolah dapat meningkat.