PENERAPAN MODEL PJBL BERBANTUAN MEDIA YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA SISWA KELAS II SD INPRES PALUPI

Siti Soleha[1], Arif Firmansyah[2], Renawati[3]

[1,2,3] *Universitas Tadulako*
Email : sitisoleha260601@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes through the application of the Project-Based Learning (PJBL) model assisted by YouTube media in fine arts learning in class II of SD Inpres Palupi. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is carried out in two cycles, where each cycle consists of the planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 30 class II students. Data were collected through observation, learning outcome tests, and documentation, then analyzed descriptively to assess the improvement in student learning outcomes. The indicator of the success of this study is the achievement of at least 80% of students with learning outcomes that meet good criteria. The results of the study showed that the application of the PJBL model with YouTube media significantly improved student learning outcomes, as seen from the increase in the percentage of achievement from 40% or 12 students completing the pre-cycle, 66% or 20 students in Cycle I, and 97% or 29 students in Cycle II. These findings indicate that the use of interactive and interesting video-based learning media can improve student understanding and involvement in the learning process. Therefore, it is suggested that the YouTube-assisted PJBL model be used more widely in learning to support improving student learning outcomes.

Keywords : *Learning Outcomes, Project-Based Learning (PJBL), YouTube Media, Fine Arts*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Project-Based Learning* (PJBL) berbantuan media YouTube dalam pembelajaran seni rupa di kelas II SD Inpres Palupi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas II yang berjumlah 30 orang. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan minimal 80% dari siswa dengan hasil belajar yang memenuhi kriteria baik. Hasil penelitian bantuan menunjukkan bahwa penerapan model PJBL dengan media YouTube secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan persentase ketercapaian dari 40% atau 12 siswa tuntas pada prasiklus , 66% atau sebanyak 20 siswa pada Siklus I , dan 97% atau 29 siswa pada Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar model PJBL berbantuan media YouTube digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *Hasil Belajar, Project-Based Learning (PJBL), Media YouTube, Seni Rupa*

PENDAHULUAN

Latar belakang pendidikan di tingkat dasar sangat penting dalam membentuk pemahaman dan keterampilan siswa, termasuk pada mata pelajaran seni rupa. Seni rupa membantu mengembangkan kreativitas, estetika, dan keterampilan motorik halus siswa (Rosyidi, 2024). Namun, pelajaran ini sering kali dianggap kurang menarik jika disajikan dengan metode konvensional yang monoton. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi rendah, seperti yang ditunjukkan oleh berbagai penelitian. Misalnya, Wulandari (2023) menyatakan bahwa pendekatan yang kurang interaktif dalam pembelajaran dapat membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi, sehingga mengakibatkan pemahaman yang memahami terhadap materi.

Pada kelas II SD Inpres Palupi, observasi awal menunjukkan bahwa banyak siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran seni rupa. Hal ini disebabkan oleh pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran cenderung tradisional, dengan variasi media yang minimal. Akibatnya, siswa tidak terlibat aktif dan kesulitan dalam menerapkan konsep seni rupa ke dalam praktik. Penelitian sebelumnya oleh Andarini (2012) menunjukkan bahwa pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan penyampaian verbal membuat siswa sulit memahami dan menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah penerapan model pembelajaran berbasis proyek atau *Project-Based Learning* (PJBL). Model PJBL memberikan siswa kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih bermakna melalui proyek-proyek yang berhubungan dengan kehidupan nyata. Model ini mendorong siswa untuk terlibat aktif, berkolaborasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Junita, 2023). Namun, agar model ini efektif, diperlukan dukungan media yang menarik dan interaktif.

Penggunaan media audio visual, seperti video dari platform YouTube, telah terbukti meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Supardi (2017) menyatakan bahwa media audio visual dapat mengubah konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Dengan menggabungkan elemen visual dan audio, media ini membantu siswa menjelaskan teori dengan praktik melalui contoh-contoh yang relevan. Menurut Nurluthfiana dkk. (2023), media audio visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan merangsang perhatian dan membuat materi menjadi lebih menarik. Penelitian Melati dkk. (2023) juga mendukung temuan ini, di mana penggunaan video dalam pembelajaran meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang sulit.

Hasil observasi di SD Inpres Palupi menunjukkan bahwa penggunaan media konvensional yang secara statistik menurunkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penerapan model PJBL berbantuan media YouTube untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni rupa. YouTube menyediakan konten-konten visual yang menarik dan interaktif, yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Arsya, (2022) menyebutkan bahwa media audio-visual, seperti video YouTube, memberikan stimulasi ganda—visual dan audio—yang dapat meningkatkan retensi informasi pada siswa dan mempermudah proses pemahaman.

Penggunaan YouTube dalam model PJBL dapat membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya. Proses belajar berbasis proyek memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan praktik, seperti membuat karya seni berdasarkan video tutorial yang disajikan. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan praktis mereka, tetapi juga mendorong eksplorasi ide dan kreativitas. Selain itu, siswa diajak untuk bekerja dalam kelompok, mengasah keterampilan kolaboratif, dan belajar menyelesaikan masalah bersama-sama.

Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model PJBL berbantuan media YouTube dalam pembelajaran seni rupa di kelas II SD Inpres Palupi. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Penggunaan video dari YouTube diharapkan mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep seni rupa dan menghubungkannya dengan kegiatan praktis, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana integrasi teknologi digital dan metode pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), PTK merupakan proses penelitian yang dilakukan oleh pendidik secara sistematis untuk memecahkan masalah praktis yang dihadapi di kelas serta meningkatkan kualitas praktik pembelajaran melalui perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam siklus berulang (Astutik, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (PJBL) berbantuan media YouTube. PTK dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dan memahami masalah yang ada di kelas serta memberikan solusi langsung yang dapat dipantau dan disempurnakan secara berkelanjutan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Desain ini diadopsi untuk memecahkan dan memperbaiki strategi pembelajaran secara bertahap dan berkesinambungan, sehingga hasilnya dapat mengoptimalkan efektivitas penggunaan media YouTube dalam pembelajaran seni rupa.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Inpres Palupi yang berjumlah 30 orang. Siswa-siswa ini dipilih karena mereka mewakili populasi yang relevan untuk menguji keefektifan penggunaan media YouTube dalam model PJBL untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik observasi digunakan untuk mengamati perilaku dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi disiapkan untuk mencatat indikator keterlibatan siswa, seperti perhatian, partisipasi aktif, dan antusiasme terhadap kegiatan pembelajaran. Tes digunakan untuk mengukur hasil

belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model PJBL berbantuan media YouTube. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif bertujuan untuk menggambarkan respon siswa terhadap pembelajaran berbantuan media YouTube serta faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar mereka. Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari prasiklus hingga Siklus II. Data kuantitatif ini dianalisis dalam bentuk persentase dan dipecah untuk menunjukkan tingkat pencapaian hasil belajar. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan dengan pencapaian ketuntasan minimal 80% dari jumlah siswa yang menunjukkan hasil belajar tinggi, yang diukur melalui pengukuran hasil tes sebelum tindakan (prasiklus) dan setelah tindakan pada Siklus I dan II. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa, serta memberikan panduan bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas mengenai penerapan model PJBL berbantuan media youtube pada pembelajaran Seni Rupa diawali dengan tahap pra-siklus atau tahap penilaian sebelum dilakukannya tindakan. Hasil penilaian pada tahap prasiklus disajikan pada tabel berikut:

Prasiklus

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2, dengan menggunakan item tes yang berbeda di setiap siklus. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2024 pada pembelajaran Seni Rupa menggunakan model PJBL dan media Youtube untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Seni Rupa 2 SD Inpres Palupi. Setelah pembelajaran selesai, peneliti melaksanakan penilaian evaluasi (tes kepada siswa). Hasil dari penilaian tersebut ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa dari Prasiklus

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	12	40%
Belum Tuntas	18	60%
Total Jumlah Siswa	30	100%

Pada tahap prasiklus, penelitian dilaksanakan dengan metode konvensional, di mana proses pembelajaran hanya menggunakan ceramah dan diskusi sederhana tanpa bantuan media youtube dan media model PJBL. Pendekatan konvensional ini sering kali tidak melibatkan siswa secara aktif dan dapat menurunkan minat serta keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Akibatnya,

hasil belajar yang dicapai cenderung tidak optimal. Oleh karena itu, penting untuk menyoroti efektivitas metode pengajaran ini sebelum beralih ke strategi yang lebih inovatif, seperti penggunaan media audio visual

Pada tahap ini, pembelajaran dilakukan pada tanggal 19 agustus 2024, di mana siswa mengikuti pembelajaran Seni Rupa tanpa menggunakan alat bantu youtube dan model PJBL. Penggunaan metode seperti ceramah konvensional dan tanya jawab menjadi andalan utama. Metode ini berpotensi membatasi kemampuan siswa dalam memahami materi secara mendalam, terutama pada topik-topik yang memerlukan visualisasi yang kuat agar mudah dipahami. Setelah pembelajaran selesai, diadakan tes evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa. Data hasil tes prasiklus menunjukkan distribusi nilai sebagai berikut: Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar 12 siswa memperoleh prsentase 40% sedangkan Jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar 18 siswa memperoleh presentase 60%

Dari data tersebut, terlihat bahwa hanya 40% siswa yang mencapai ketuntasan, sementara 60% lainnya belum mencapai standar minimal yang ditetapkan. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman yang kurang terhadap materi yang diajarkan dengan metode konvensional. Hal ini dapat disebabkan oleh minimnya rangsangan visual dan pendukung lain yang diperlukan dalam pemahaman konsep-konsep dan Visual dalam Materi Mata Pelajar Seni Rupa yang mungkin abstrak bagi siswa kelas 2 SD. Hasil evaluasi pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional memiliki keterbatasan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik. Kurangnya penggunaan media visual dan audio yang relevan membuat siswa sulit memvisualisasikan materi, yang pada gilirannya menghambat pemahaman mereka. Selain itu, metode ceramah tidak memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dan mengembangkan pemahaman melalui pengalaman belajar yang lebih beragam. Siswa pada usia ini umumnya lebih mudah memahami materi jika dibantu dengan media visual yang menarik. Absennya pendekatan dan media ini membuat proses belajar menjadi monoton dan kurang efektif.

Temuan di atas juga menunjukkan bahwa penggunaan metode yang membosankan dapat menurunkan motivasi siswa dalam belajar, yang berdampak pada hasil belajar yang tidak memuaskan. Hasil prasiklus ini menjadi landasan untuk melakukan perbaikan metode pengajaran pada tahap selanjutnya. Data menunjukkan kebutuhan akan pendekatan yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan model PBL dan media audio visual (Youtube) pada tahap siklus berikutnya diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka memahami materi secara lebih komprehensif. Penggunaan media audio visual, seperti video, dapat memberikan ilustrasi yang lebih jelas mengenai konsep-konsep yang diajarkan pada pembelajaaaran seni Rupa. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya.

Secara keseluruhan, pembelajaran dengan metode konvensional dalam prasiklus ini terbukti kurang efektif untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan hanya 40% siswa yang mencapai ketuntasan, jelas bahwa diperlukan perubahan strategi pembelajaran. Penerapan Model

PJBL dan media audio visual (Youtube) pada siklus berikutnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dengan membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan mendukung pemahaman konsep yang lebih baik.

Siklus 1

Pada Siklus I, penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model PJBL (*Project-Based Learning*) berbantuan media YouTube dalam pembelajaran seni rupa. Tujuan utama dari penerapan model ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Dalam pelaksanaannya, guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan siswa dalam mengerjakan proyek seni rupa, menggunakan video YouTube sebagai media pendukung. Guru memberikan penjelasan secara rinci tentang materi yang akan dipelajari dan proyek yang harus dikerjakan, serta mengarahkan siswa untuk memanfaatkan video sebagai sumber inspirasi dan referensi visual.

Penggunaan media YouTube dalam siklus ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Video YouTube dipilih secara khusus agar sesuai dengan materi seni rupa yang diajarkan, seperti teknik menggambar, melukis, atau membuat karya seni sederhana. Melalui video, siswa dapat melihat secara nyata, yang mempermudah mereka dalam memahami konsep dan teknik yang diajarkan. Media ini juga mendorong siswa untuk lebih antusias, bersemangat, dan aktif terlibat dalam pembelajaran.

Selama proses pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan proyek mereka, berdiskusi, dan berbagi ide. Guru mengilustrasikan diskusi, menyatukan kemajuan siswa, dan memberikan umpan balik konstruktif yang membantu siswa memperbaiki dan menyempurnakan karya mereka. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami teori seni rupa, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan mereka dalam proyek nyata yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Pada akhir Siklus I, peneliti melakukan evaluasi berupa tes dan penilaian proyek untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dan menilai efektivitas penerapan model PJBL berbantuan media YouTube. Evaluasi ini melibatkan penilaian terhadap aspek pemahaman materi, kualitas karya seni yang dihasilkan, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi ini menjadi indikator penting dalam menilai sejauh mana model PJBL berbantuan media YouTube telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil setelah belajar siswa pada Siklus I disajikan dalam tabel berikut, yang menggambarkan perbandingan antara pemahaman awal dan hasil yang dicapai penerapan metode ini, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa dari Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	20	66%
Belum Tuntas	10	33%
Total Jumlah Siswa	30	100%

Pada Siklus I, penelitian tentang penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan media YouTube dalam pembelajaran seni rupa di kelas II SD Inpres Palupi dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media YouTube dipilih untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami konsep seni rupa secara mendalam. Guru bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memberikan panduan kepada siswa dalam proyek-proyek seni yang memanfaatkan video tutorial dan penjelasan dari YouTube. Media ini disesuaikan dengan topik pembelajaran seni rupa, sehingga memudahkan siswa memvisualisasikan dan mereplikasi langkah-langkah yang ditunjukkan.

Selama proses pembelajaran, siswa diundang untuk bekerja dalam kelompok, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek seni mereka. Model PJBL berbantuan media YouTube ini tidak hanya membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan praktis, tetapi juga menstimulasi partisipasi aktif melalui berbagi ide dan umpan balik dari guru. Penggunaan media audio visual dalam bentuk video YouTube memperkaya pengalaman belajar siswa, menarik minat mereka, dan mengubah proses belajar menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil evaluasi di akhir Siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan tahap prasiklus. Sebanyak 20 siswa (66%) mencapai ketuntasan, sementara 10 siswa (33%) masih belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model PJBL berbantuan media YouTube efektif dalam meningkatkan hasil belajar seni rupa, dengan peningkatan ketuntasan dari 40% pada prasiklus menjadi 66% pada Siklus I.

Keberhasilan ini sejalan dengan literatur yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang kompleks. Menurut Efendi (2018), pembelajaran multimedia, termasuk video, mampu menggabungkan informasi verbal dan visual, yang mengarah pada pemahaman yang lebih baik daripada metode konvensional. Fatah, (2023) juga mencatat bahwa penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa, dengan proses dual coding yang memungkinkan otak memproses informasi secara verbal dan visual, sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman.

Para ahli pendidikan seperti Sumiharsono, (2017) dalam teorinya tentang *Cone of Experience* menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan media visual dan audio lebih efektif dibandingkan dengan metode berbasis teks saja, terutama untuk materi yang membutuhkan visualisasi. Menurut Mustami,. (2024), penggunaan media dalam pembelajaran mendukung gaya belajar visual dan auditori, yang merupakan aspek penting dari pembelajaran multi-sensori. Penelitian Pohan dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat

meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa, yang berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

Hasil dari Siklus I membuktikan bahwa penerapan model PJBL berbantuan media YouTube memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa. Peningkatan ketuntasan dari 40% pada prasiklus menjadi 66% pada Siklus I menunjukkan kontribusi signifikan media ini dalam membantu siswa memahami materi dan terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Meskipun hasilnya memuaskan, 33% siswa yang belum mencapai ketuntasan menandakan bahwa perlunya penyesuaian dalam pendekatan untuk siklus berikutnya. Langkah-langkah seperti penambahan waktu diskusi, sesi praktik tambahan, dan dukungan lebih bagi siswa yang memerlukan bantuan dapat diterapkan agar hasil belajar lebih optimal.

Penerapan model PJBL berbantuan media YouTube di Siklus I terbukti meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, dengan dukungan dari literatur dan penelitian ahli yang menegaskan bahwa penggunaan media audio visual mampu membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Siklus II

Pada Siklus II, peneliti melakukan tindakan perbaikan berdasarkan kekurangan yang ditemukan pada Siklus I. Meskipun penerapan model PJBL dan media audio visual telah cukup efektif, beberapa siswa masih belum tuntas, yang berdampak pada efektivitas pembelajaran. Melalui observasi dan refleksi, peneliti mengidentifikasi bahwa pembelajaran kurang efektif karena belum sepenuhnya mengakomodasi kemampuan belajar semua siswa. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti melakukan perbaikan dengan merancang pembelajaran yang lebih interaktif pada Siklus II yang dibantu dengan penjelasan oleh guru. Peneliti juga merancang tes evaluasi yang lebih tepat, dengan mempertimbangkan kemampuan belajar masing-masing siswa dan menyesuaikan dengan keadaan sekitar dan memberikan contoh media yang lebih kontekstual, agar mereka dapat menyelesaikan tes dengan baik dan hasil belajarnya meningkat. Adapun hasil belajar siswa pada siklu II sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik dari Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	29	97%
Belum Tuntas	1	3%
Total Jumlah Siswa	30	100%

Pada Siklus II, perbaikan dilakukan untuk mengatasi kekurangan yang ditemukan pada Siklus I. Meskipun model PJBL berbantuan media audio visual telah menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar, 33% siswa pada Siklus I masih belum mencapai ketuntasan. Observasi dan refleksi menunjukkan bahwa pendekatan pada Siklus I belum sepenuhnya

mengakomodasi kemampuan belajar yang beragam di antara siswa. Oleh karena itu, strategi perbaikan dilakukan untuk menjadikan pembelajaran lebih inklusif dan efektif. Pada Siklus II, peneliti mengubah pendekatan dengan merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif. Guru lebih aktif memberikan penjelasan tambahan dan penegasan materi setelah pemutaran video YouTube. Penjelasan ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa memahami langkah-langkah dalam proyek seni rupa, serta mempelajari konten video dengan konsep-konsep yang sedang dipelajari. Langkah ini membantu siswa yang kesulitan dalam memahami informasi dari video secara mandiri.

Selain itu, evaluasi tes pada Siklus II dirancang lebih spesifik, dengan mempertimbangkan kemampuan dan latar belakang siswa. Peneliti menambahkan elemen kontekstual dalam pembelajaran, seperti contoh proyek seni rupa yang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Contoh ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi dengan pengalaman mereka, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka. Hasil dari Siklus II menunjukkan perbaikan yang signifikan. Sebanyak 29 siswa (97%) mencapai ketuntasan, sementara hanya 1 siswa (3%) yang belum tuntas. Angka ini menunjukkan peningkatan drastis dari hasil Siklus I, di mana ketuntasan siswa hanya mencapai 66%. Keberhasilan ini mencerminkan bahwa langkah-langkah perbaikan yang dilakukan, seperti penjelasan guru yang lebih mendalam dan evaluasi yang disesuaikan, berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Literatur dan teori pendidikan mendukung temuan ini. Yulizar, (2024) menyatakan bahwa pendekatan multi-sensori yang melibatkan penggabungan penjelasan lisan dengan media audio visual dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pohan dkk. (2024) juga menekankan bahwa strategi pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa mampu meningkatkan daya tarik materi dan hasil belajar. Keberhasilan Siklus II menunjukkan bahwa kombinasi model PJBL dengan media YouTube dan pengajaran yang interaktif serta penyesuaian evaluasi dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif. Peningkatan dari 40% ketuntasan pada prasiklus , 66% pada Siklus I , hingga 97% pada Siklus II menunjukkan efektivitas perbaikan yang dilakukan. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek yang didukung oleh media audio visual dan penjelasan kontekstual dari guru dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar dan tingkat pemahaman siswa.

Meskipun hampir semua siswa mencapai ketuntasan pada Siklus II, perhatian tambahan tetap diperlukan untuk memastikan bahwa siswa yang belum tuntas mendapatkan dukungan lebih lanjut. Pendekatan individual atau bimbingan tambahan dapat dilakukan untuk mengatasi hambatan belajar yang spesifik. Secara keseluruhan, Siklus II menunjukkan bahwa langkah-langkah perbaikan berbasis refleksi dan evaluasi adaptif dapat meningkatkan efektivitas model PJBL berbantuan media YouTube dalam pembelajaran seni rupa, menjadikan metode yang inklusif dan mendukung keberhasilan siswa secara keseluruhan.

Dari pengumpulan data yang didapatkan, peneliti mendapatkan rangkuman hasil belajar peserta didik menggunakan Model PJBL dan media audio visual (Youtube). Berikut hasil rekapitulasi data hasil belajar peserta didik.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Kriteria Ketercapaian	KKM	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase
Tidak Tuntas	≤ 75	18	60%	10	33%	1	3%
Tuntas	≥ 75	12	40%	20	66%	29	96%
Jumlah		30	100%	30	100%	30	100%

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus I dan II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini ditandai dengan bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan berkurangnya jumlah peserta didik yang belum tuntas dari setiap siklus. Pada Siklus II, hanya 1 siswa yang belum mencapai KKM dari total keseluruhan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pada Siklus II indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan model PJBL media Youtube secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran Seni Rupa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penerapan model *Project-Based Learning* (PJBL) berbantuan media YouTube dalam pembelajaran seni rupa di kelas II SD Inpres Palupi menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dari pra-siklus hingga Siklus II. Pada Siklus I, sebanyak 66% siswa mencapai ketuntasan, sedangkan 33% siswa masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pendekatan PJBL dan penggunaan media YouTube memberikan dampak positif, masih terdapat beberapa aspek dalam implementasi yang perlu diperbaiki, seperti penyesuaian materi yang lebih kontekstual dan peningkatan interaktivitas.

Melalui refleksi dan evaluasi, peneliti menemukan bahwa penggunaan video dari YouTube memerlukan penjelasan tambahan dari guru agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Pada Siklus II, dilakukan perbaikan berupa peningkatan penjelasan guru setelah penggunaan media, serta pemberian contoh proyek seni yang lebih relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Selain itu, evaluasi dirancang lebih adaptif untuk mengakomodasi berbagai tingkat pemahaman siswa. Hasilnya, pada Siklus II , 97% siswa mencapai ketuntasan, dan hanya 3% siswa yang belum tuntas. Peningkatan ini menegaskan keberhasilan penerapan model PJBL berbantuan media YouTube dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media YouTube sebagai alat bantu pembelajaran memungkinkan siswa untuk melihat dan mendengar materi seni rupa dalam format yang lebih menarik dan bermakna. Hal ini selaras dengan pernyataan Beby (2024) yang menekankan bahwa integrasi media Yotube dalam pembelajaran membantu siswa memproses informasi melalui jalur kognitif ganda, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka. Ruswan, (2024) juga menegaskan

bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi mereka untuk fokus pada pelajaran. Selain meningkatkan minat, media ini juga memfasilitasi diskusi dan interaksi yang lebih baik di antara siswa, sehingga mereka terdorong untuk saling berbagi ide dan pengalaman terkait proyek yang dikerjakan. Hal ini sesuai dengan temuan Oktavia, (2023) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan partisipasi pembelajaran siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam.

Dengan demikian, penerapan model PJBL berbantuan media YouTube dalam pembelajaran seni rupa berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan kontekstual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang didukung media audio visual mendorong siswa untuk lebih aktif, memahami materi lebih baik, dan mencapai ketuntasan yang diharapkan. Melalui upaya perbaikan ini, terbukti bahwa metode pembelajaran ini mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar secara signifikan, mengukuhkan efektivitas strategi PJBL dalam pembelajaran seni di sekolah dasar..

KESIMPULAN

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa penerapan model *Project-Based Learning* (PJBL) berbantuan media YouTube secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas II. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari Siklus I dan Siklus II, terlihat peningkatan yang cukup berarti dalam keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pada Siklus I , meskipun 66% siswa mencapai ketuntasan, masih ada 33% yang belum tuntas, menunjukkan tantangan dalam penerapan awal model PJBL dengan media YouTube. Melalui refleksi, ditemukan bahwa strategi pembelajaran di Siklus I belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal, seperti kecepatan pemahaman yang bervariasi dan kurangnya interaksi yang mendalam. Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II , seperti penjelasan tambahan oleh guru, penggunaan video YouTube yang lebih kontekstual, dan pemberian contoh proyek yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, berhasil mengatasi kendala tersebut. Hasilnya, pada Siklus II , 97% siswa mencapai ketuntasan, sementara hanya 3% yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) . Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model PJBL berbantuan media YouTube yang dirancang secara strategis dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru terus mengembangkan keterampilan dalam merancang dan menerapkan media YouTube secara efektif dalam pembelajaran. Pelatihan guru untuk memaksimalkan penggunaan media ini penting agar pembelajaran lebih inklusif dan dapat mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan siswa. Diperkirakan, strategi ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara mendalam, tetapi juga mendorong mereka untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks kehidupan nyata..

DAFTAR PUSTAKA

Andarini, T. (2012). *Pembelajaran biologi menggunakan pendekatan CTL (contextual teaching and learning) melalui media flipchart dan video ditinjau dari kemampuan verbal dan gaya belajar* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)

Arsya, Y. (2022). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Pengetahuan Seks Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Qur'an, Kecamatan Pesisir Tengah, Kabupaten Pesisir Barat* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Astutik, S., & Bektiarso, S. (2021). Pelatihan penelitian tindakan kelas (PTK) bagi guru SMAN Panarukan Situbondo. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, *1*(1), 54-62.

Beby, O. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Infografis Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Pencemaran Lingkungan Tingkat SMP.

Efendi, N. M. (2018). Revolusi pembelajaran berbasis digital (Penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, *2*(2), 173-182.

Fatah, A. H., & Risfina, A. M. (2023). Teori Pemrosesan Informasi dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *9*(3), 1632-1641.

Junita, E. R., Karolina, A., & Idris, M. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dalam Membentuk Sikap Sosial Peserta Didik Pendidikan Agama Islam Di Sd Negeri 02 Rejang Lebong. *Jurnal Literasiologi*, *9*(4).

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, *6*(1), 732-741.

Mustami, M. K. (2024). Pengembangan Teknologi Audio-Visual Untuk Pembelajaran Pendidikan Islam. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *2*(2), 67-75.

Nurluthfiana, F., Masytoh, E. U., Berliana, S., Ulya, W. J., Hariyadi, A., Rondli, W. S., ... & Purbasari, I. (2023, July). Pentingnya Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa SD Kelas Rendah Di SD Negeri Kunir 1 Dempet Demak. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* (Vol. 2, No. 1, pp. 375-384).

Oktavia, P., & Khotimah, K. (2023). Pengembangan metode pembelajaran pendidikan agama islam di era digital. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)*, *2*(5), 66-76.

Pohan, A. M., Sahanaya, Y., Lase, M. B., Siregar, F. Y., Wijaya, I., & Chen, J. (2024). Peran Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Mandarin Siswa Kelas 5 SD Global Prima Medan. *Jurnal Basataka (JBT)*, *7*(1), 321-326.

Rosyidi, Z. (2024). Strategi Pembelajaran Seni Rupa Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Madrasah Ibtidaiyah. *Cilpa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Rupa*, *9*(2), 58-64.

Ruswan, A., Rosmana, P. S., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z., Alqindy, K. K., ... & Syavaqilah, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 4007-4016.

Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.

Supardi, K. (2017). Media visual dan pembelajaran IPA di sekolah dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, *1*(2), 160-171.

Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan media pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis IPS siswa sekolah dasar. *Journal on Education*, *5*(2), 2848-2856.

Yulizar, I., Yuni, Y., Putri, D., Ritonga, A. S., Sinaga, E., & Ansori, A. (2024). Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, *4*(2), 205-220.