

PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KOLABORASI SISWA PADA MATERI SATWA LANGKA TIGA DIMENSI

A. Nurdiana¹, A. Sholeh², S.P. Yusniawan³

¹²Pendidikan Profesi Guru
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

³SDN Karangbesuki 4, Malang
Malang, Indonesia

e-mail: anisanurdiana616@gmail.com¹, sholeh_agus@unikama.ac.id²,
sandypyusniawan@gmail.com³

Abstrak

Pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar perlu memberi ruang pada aktivitas praktik yang kreatif dan kolaboratif. Namun, hasil observasi awal di kelas III SDN Karangbesuki 4 Kota Malang menunjukkan bahwa kolaborasi siswa dalam kerja kelompok belum optimal. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kolaborasi siswa melalui penerapan *Project Based Learning* pada materi satwa langka tiga dimensi. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus dengan subjek 28 siswa kelas III semester genap tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase siswa berkategori baik dari 39% pada pra-siklus menjadi 46% pada siklus I dan 86% pada siklus II. Capaian tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi dan penerapan *Project Based Learning* dapat mendukung perkembangan kolaborasi siswa melalui kegiatan proyek dan *gallery walk*.

Kata Kunci: Kolaborasi Siswa; *Project Based Learning*; Satwa Langka Tiga Dimensi; Seni Rupa; Sekolah Dasar

Abstract

Visual Arts learning in elementary schools should provide opportunities for creative and collaborative hands-on activities. However, preliminary observations in Grade III at SDN Karangbesuki 4 Malang showed that students' collaboration in group work was not optimal. This study aimed to improve students' collaboration through the implementation of Project Based Learning on three-dimensional endangered animal projects. This classroom action research was conducted in two cycles involving 28 third-grade students in the even semester of the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, documentation, and field notes and analyzed using qualitative and quantitative descriptive techniques. The results showed an increase in the percentage of students in the good category from 39% in the pre-cycle to 46% in Cycle I and 86% in Cycle II. These results indicate that the success criterion was achieved and that the implementation of Project Based Learning can support the development of students' collaboration through project activities and gallery walk.

Keywords: Student Collaboration; Project-Based Learning; Three-Dimensional Endangered Animals; Visual Arts; Elementary School

PENDAHULUAN

Pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada hasil karya siswa, tetapi juga dapat menjadi ruang untuk mengembangkan kreativitas, kepekaan estetik, keterampilan sosial, dan kemampuan bekerja sama. Melalui kegiatan berkarya, siswa belajar mengeksplorasi bahan, menyampaikan gagasan, mengambil keputusan, serta menyelesaikan tugas bersama. Karakteristik pembelajaran Seni Rupa yang menekankan pengalaman

langsung menjadikan kegiatan praktik dan kerja kelompok relevan untuk mengembangkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu keterampilan yang penting dikembangkan melalui kegiatan tersebut adalah kolaborasi. Kolaborasi berkaitan dengan kemampuan siswa untuk bekerja bersama dalam mencapai tujuan melalui komunikasi, pembagian peran, tanggung jawab, serta penghargaan terhadap kontribusi anggota kelompok. Dalam pembelajaran Seni Rupa, perilaku kolaboratif dapat terlihat ketika siswa berdiskusi menentukan ide, membagi tugas, membantu teman yang mengalami kesulitan, dan menyelesaikan karya secara bersama-sama. Rati dan Astawan (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat mendukung perkembangan keterampilan kolaboratif peserta didik sekolah dasar melalui aktivitas yang menuntut kerja sama dan penyelesaian tugas secara berkelompok.

Namun, hasil observasi awal di kelas III SDN Karangbesuki 4 Kota Malang menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa dalam kegiatan kelompok masih perlu ditingkatkan. Sebagian siswa belum terlibat secara merata dalam kegiatan kelompok. Siswa yang lebih aktif cenderung mengambil peran lebih besar, sedangkan sebagian siswa lainnya masih menunggu arahan atau mengikuti pekerjaan teman. Kondisi tersebut terlihat dalam kegiatan diskusi maupun pelaksanaan tugas kelompok. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang tidak hanya menempatkan siswa dalam kelompok, tetapi juga memberikan tujuan bersama dan aktivitas yang mendorong setiap anggota untuk berpartisipasi.

Project Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan tersebut. Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa terlibat dalam proses menentukan ide, merancang kegiatan, membagi tugas, menyelesaikan proyek, dan menyajikan hasil. Aktivitas tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan bekerja bersama dalam mencapai tujuan yang sama. Dalam konteks pembelajaran Seni Rupa, *Project Based Learning* sesuai dengan kegiatan eksplorasi, perencanaan, pembuatan karya, dan penyajian hasil. Mutharik et al. (2024) menunjukkan penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas III sekolah dasar, sedangkan penerapan model tersebut juga dapat mendukung kreativitas siswa melalui kegiatan proyek (Rosalina & Sanoto, 2023). Kajian Nisa dan Kurnia (2025) juga menunjukkan bahwa *Project Based Learning* dapat mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses merancang, mengerjakan, dan menyelesaikan karya pada pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Project Based Learning* berpotensi mendukung perkembangan kolaborasi siswa. Penerapan *Project Based Learning* melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* berkaitan dengan perkembangan kolaborasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Maulana & Mediatati, 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa *Project Based Learning* dapat mendukung keterampilan kolaborasi melalui kegiatan yang melibatkan interaksi, diskusi, dan penyelesaian tugas secara bersama (Sari & Atiningsih, 2023). Pada pembelajaran Seni Rupa, *Project Based Learning* juga telah diterapkan untuk kegiatan pembuatan karya tiga dimensi di sekolah dasar (Devita et al., 2025).

Meskipun demikian, penelitian terdahulu tersebut masih berfokus pada konteks yang berbeda, seperti kolaborasi pada mata pelajaran lain, kreativitas dalam pembelajaran Seni Rupa, atau kemampuan membuat karya tiga dimensi. Penelitian yang secara khusus menempatkan kolaborasi siswa kelas III sebagai fokus utama dalam pembelajaran Seni Rupa melalui proyek pembuatan satwa langka tiga dimensi masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang untuk mengkaji penerapan *Project Based Learning* pada materi satwa langka tiga dimensi dengan menempatkan proses kerja kelompok sebagai bagian penting dalam pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan *Project Based Learning* dalam proyek pembuatan satwa langka tiga dimensi dengan kolaborasi siswa sebagai fokus utama yang diamati. Proyek tidak hanya diarahkan pada penyelesaian produk, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, membagi peran, bertanggung jawab terhadap tugas, menghargai pendapat, dan saling membantu selama proses pembuatan karya. Selain itu, kegiatan *gallery walk* digunakan sebagai kegiatan pendukung untuk memperluas interaksi

siswa melalui aktivitas mengamati, bertanya, memberikan tanggapan, dan mengapresiasi karya kelompok lain.

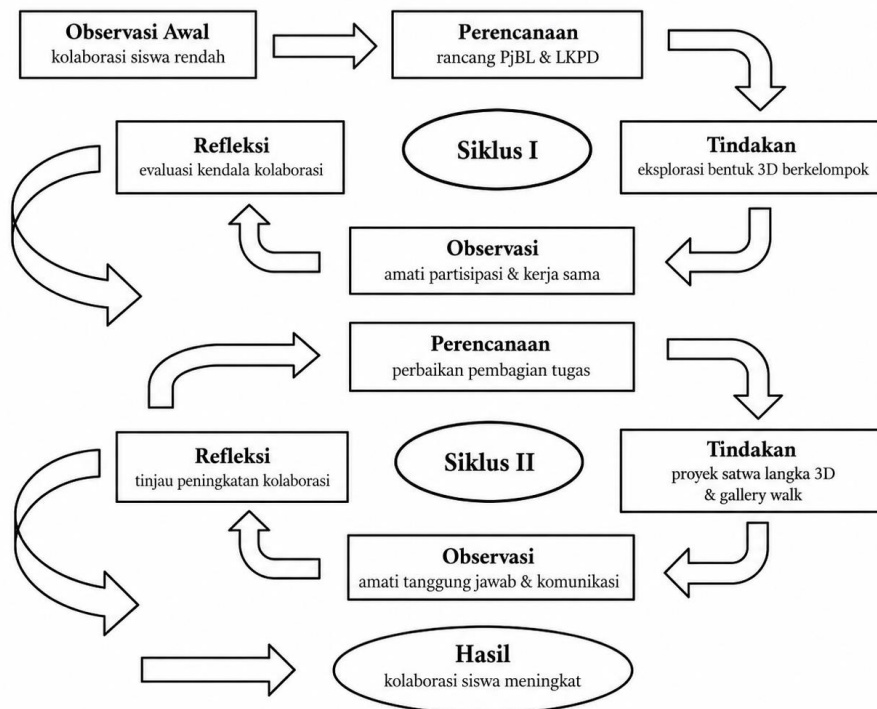
Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kolaborasi siswa pada materi satwa langka tiga dimensi di kelas III SDN Karangbesuki 4 Kota Malang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa melalui penerapan *Project Based Learning* pada materi satwa langka tiga dimensi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran Seni Rupa yang tidak hanya berorientasi pada produk karya, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi dan bekerja sama selama proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan *Project Based Learning* pada pembelajaran Seni Rupa materi satwa langka tiga dimensi. Penelitian tindakan kelas dipilih karena bertujuan memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa melalui tindakan yang dilakukan secara bertahap. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus digunakan untuk mengamati perkembangan kolaborasi siswa serta menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di kelas III SDN Karangbesuki 4 Kota Malang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa dalam kegiatan kelompok masih perlu ditingkatkan. Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2026 melalui tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Tahap pra-siklus digunakan untuk memperoleh gambaran kondisi awal kemampuan kolaborasi siswa, sedangkan siklus I dan siklus II digunakan untuk menerapkan serta memperbaiki tindakan pembelajaran berbasis proyek.

Prosedur penelitian dilaksanakan secara siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, menentukan indikator kolaborasi, menyiapkan LKPD, bahan proyek, serta lembar observasi. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rancangan tindakan pada setiap siklus. Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati perilaku kolaboratif siswa. Hasil observasi kemudian digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengidentifikasi kendala selama tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Alur penelitian tindakan kelas disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Penerapan *Project Based Learning* dalam penelitian ini dilaksanakan secara bertahap pada dua siklus. Siklus I digunakan sebagai tahap awal untuk membangun pemahaman dan kesiapan siswa sebelum melaksanakan proyek utama. Kegiatan pada siklus I meliputi pengamatan bentuk dua dimensi dan tiga dimensi, diskusi kelompok, pengisian LKPD, serta penyampaian hasil pengamatan. Kegiatan tersebut berkaitan dengan tahap awal pembelajaran berbasis proyek, yaitu mengidentifikasi objek pembelajaran, mengeksplorasi konsep yang diperlukan, serta mendiskusikan ide sebagai dasar perencanaan kegiatan proyek.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, ditemukan bahwa keterlibatan siswa dan pembagian tugas dalam kelompok belum berlangsung secara merata. Oleh karena itu, tindakan pada siklus II diperbaiki melalui pelaksanaan proyek utama pembuatan satwa langka tiga dimensi secara berkelompok. Pada tahap ini, siswa menentukan objek karya, merancang bentuk karya, membagi tugas, menyiapkan bahan, membuat bagian-bagian karya, menyusun hasil kerja kelompok, serta menyelesaikan produk secara bersama-sama. Selama proses proyek berlangsung, guru melakukan pendampingan untuk memantau keterlibatan siswa dan pelaksanaan kerja kelompok.

Setelah proyek selesai, siswa menyajikan hasil karya melalui kegiatan *gallery walk*. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati karya kelompok lain, mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, serta mengapresiasi hasil karya teman. Dengan demikian, tindakan pada siklus I dan siklus II saling berkaitan dalam penerapan *Project Based Learning*, yaitu dimulai dari kegiatan eksplorasi dan persiapan sebelum siswa melaksanakan perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, penyajian, dan refleksi terhadap proyek secara lebih utuh pada siklus II.

Tabel 1. Tindakan pada Setiap Siklus

Tahap	Fokus Tindakan	Aktivitas Siswa	Keterkaitan dengan PjBL
Siklus I	Eksplorasi bentuk dua dimensi dan tiga dimensi	Mengamati benda, berdiskusi, mengisi LKPD, dan menyampaikan hasil pengamatan	Eksplorasi konsep dan persiapan sebelum pelaksanaan proyek
Siklus II	Proyek satwa langka tiga dimensi dan <i>gallery walk</i>	Menentukan karya, membagi tugas, membuat karya, menyusun produk, mengamati karya kelompok lain, dan memberikan tanggapan	Perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, pemantauan, penyajian hasil, dan refleksi

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai perkembangan kemampuan kolaborasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh bukti kegiatan pembelajaran, proses kerja kelompok, dan hasil karya siswa. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian penting selama pembelajaran, seperti respons siswa, kendala dalam kegiatan kelompok, keterlibatan siswa, dan perubahan perilaku kolaboratif yang tidak seluruhnya tercatat dalam lembar observasi.

Instrumen utama dalam penelitian ini berupa lembar observasi kemampuan kolaborasi siswa. Aspek yang diamati meliputi partisipasi dalam kelompok, kerja sama antarsiswa, tanggung jawab terhadap tugas kelompok, kemampuan berdiskusi, kemampuan menghargai pendapat teman, dan kemampuan saling membantu. Keenam indikator tersebut digunakan untuk mengamati perilaku kolaboratif siswa selama proses pembelajaran, mulai dari kegiatan diskusi, pelaksanaan tugas kelompok, proses pembuatan karya, hingga kegiatan penyajian hasil.

Penyusunan instrumen observasi dilakukan dengan menentukan indikator perilaku kolaboratif yang sesuai dengan fokus penelitian dan kegiatan pembelajaran. Sebelum digunakan, instrumen dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru kelas untuk memperoleh masukan mengenai kesesuaian indikator dengan kondisi pembelajaran dan karakteristik siswa. Instrumen tersebut tidak melalui proses validasi formal. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menggambarkan perkembangan kemampuan kolaborasi siswa dalam konteks tindakan yang dilakukan pada kelas penelitian.

Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kolaborasi Siswa

Indikator	Deskripsi Perilaku yang Diamati
Partisipasi	Siswa terlibat dalam kegiatan kelompok, memberikan ide, dan ikut menyelesaikan tugas.
Kerja sama	Siswa bekerja bersama anggota kelompok dan menyesuaikan tindakan dengan tujuan kelompok.
Tanggung jawab	Siswa menyelesaikan bagian tugas yang telah disepakati bersama.
Diskusi	Siswa menyampaikan pendapat, mendengarkan penjelasan teman, dan terlibat dalam pengambilan keputusan bersama.
Menghargai pendapat	Siswa menerima perbedaan ide dan tidak memaksakan pendapat pribadi.
Saling membantu	Siswa membantu teman yang mengalami kesulitan selama kegiatan kelompok dan pembuatan karya.

Observasi kemampuan kolaborasi dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Guru kelas hadir sebagai pendamping dan pengamat proses pembelajaran, tetapi tidak memberikan skor pada lembar observasi kolaborasi. Instrumen observasi telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru kelas sebelum digunakan, tetapi tidak melalui proses validasi formal. Hasil observasi didukung oleh dokumentasi dan catatan

lapangan untuk memberikan gambaran pelaksanaan tindakan dan perkembangan kolaborasi siswa. Setiap indikator kolaborasi dinilai menggunakan skala 1–4. Skala tersebut digunakan untuk menunjukkan tingkat ketercapaian perilaku kolaboratif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Karena terdapat enam indikator yang diamati, skor minimum yang dapat diperoleh setiap siswa adalah 6, sedangkan skor maksimum adalah 24.

Tabel 3. Skala Penilaian Observasi Kolaborasi

Skor	Kriteria
4	Perilaku kolaboratif tampak sangat baik dan dilakukan secara konsisten
3	Perilaku kolaboratif tampak baik dan sering dilakukan
2	Perilaku kolaboratif mulai tampak, tetapi belum dilakukan secara konsisten
1	Perilaku kolaboratif belum tampak atau masih sangat jarang dilakukan

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi proses pembelajaran, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data tersebut digunakan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku kolaboratif siswa, kendala yang muncul selama pelaksanaan tindakan, serta perbaikan yang dilakukan pada setiap siklus. Data kuantitatif diperoleh dari hasil skor observasi kemampuan kolaborasi siswa. Skor yang diperoleh setiap siswa dihitung dalam bentuk persentase menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{S}{Sm} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P : persentase skor kolaborasi siswa
S : skor yang diperoleh siswa
Sm : skor maksimal

Selanjutnya, skor kolaborasi siswa dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu kurang, cukup, dan baik. Pengelompokan dilakukan dengan membagi rentang skor ideal dari skor minimum 6 hingga skor maksimum 24 ke dalam tiga interval berurutan. Dengan demikian, skor 6–12 termasuk kategori kurang, skor 13–18 termasuk kategori cukup, dan skor 19–24 termasuk kategori baik. Persentase pada tabel menunjukkan rentang persentase skor terhadap skor maksimum 24.

Tabel 4. Kategori Kemampuan Kolaborasi Siswa

Rentang Skor	Persentase	Kategori
19–24	79–100%	Baik
13–18	54–75%	Cukup
6–12	25–50%	Kurang

Persentase jumlah siswa pada setiap kategori dihitung untuk menggambarkan perkembangan kolaborasi pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II.

Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 80% siswa mencapai kategori baik dalam kemampuan kolaborasi. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai pada siklus I, hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki tindakan pada siklus II. Perbaikan tindakan dilakukan melalui pembagian tugas yang lebih jelas, pendampingan kelompok, penguatan aturan kerja sama, serta pemberian kesempatan yang lebih merata kepada setiap siswa untuk berpartisipasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan kolaborasi siswa kelas III SDN Karangbesuki 4 Kota Malang menunjukkan perkembangan selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada pembelajaran Seni Rupa

materi satwa langka tiga dimensi. Penilaian kemampuan kolaborasi dilakukan berdasarkan enam indikator, yaitu partisipasi, kerja sama, tanggung jawab, diskusi, menghargai pendapat, dan saling membantu. Hasil observasi pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan kolaborasi siswa selama pelaksanaan tindakan.

Pada tahap pra-siklus, kegiatan kelompok belum berlangsung secara optimal. Sebagian siswa masih kurang aktif dalam menyampaikan pendapat dan belum terlibat secara merata dalam pembagian tugas. Beberapa siswa cenderung mengikuti pekerjaan teman yang lebih aktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa 39% siswa berada pada kategori baik, 29% pada kategori cukup, dan 32% pada kategori kurang.

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan eksplorasi bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Siswa mengamati benda di lingkungan sekitar, mengidentifikasi bentuk, berdiskusi, mengerjakan LKPD, dan menyampaikan hasil pengamatan secara berkelompok. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mulai berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok. Namun, keterlibatan siswa belum merata karena sebagian siswa masih memerlukan arahan dalam mengambil peran dan menyelesaikan tugas kelompok. Persentase siswa pada kategori baik meningkat menjadi 46%, kategori cukup sebesar 36%, dan kategori kurang menurun menjadi 18%. Dengan demikian, kategori baik mengalami peningkatan sebesar 7 poin persentase dibandingkan dengan pra-siklus. Capaian tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa berada pada kategori baik.

Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa pembagian tugas dalam kelompok belum cukup jelas dan sebagian siswa masih bergantung pada anggota kelompok yang lebih aktif. Siswa yang kurang aktif juga masih memerlukan pendampingan selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, tindakan pada siklus II diperbaiki melalui pembagian tugas yang lebih terarah, pemberian motivasi, pendampingan kelompok, penguatan aturan kerja sama, dan pemberian kesempatan yang lebih merata kepada setiap siswa untuk berpartisipasi.

Pada siklus II, pembelajaran difokuskan pada proyek pembuatan satwa langka tiga dimensi menggunakan *clay* atau plastisin secara berkelompok. Siswa menentukan satwa yang akan dibuat, mendiskusikan rancangan karya, membagi peran, menyiapkan bahan, membuat bagian-bagian karya, dan menyusun produk secara bersama-sama. Setelah proyek selesai, siswa mengikuti kegiatan *gallery walk* dengan mengamati karya kelompok lain, mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, dan mengapresiasi hasil karya teman.

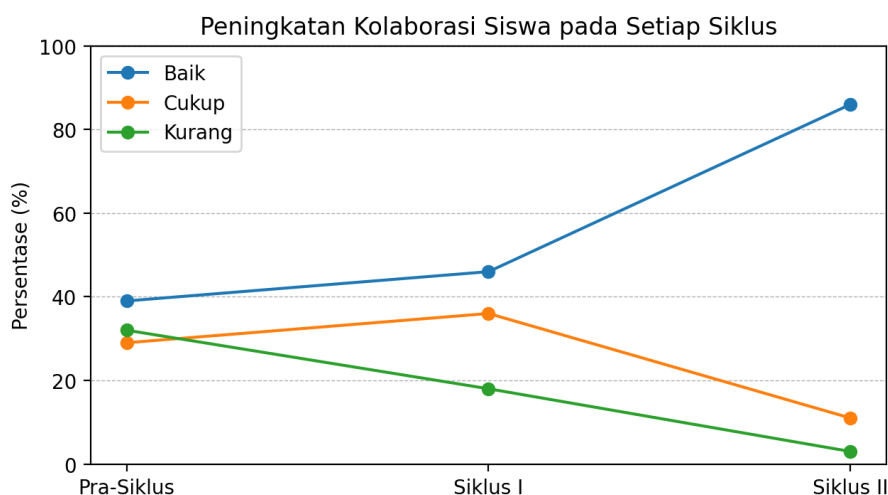
Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa 86% siswa berada pada kategori baik, 11% pada kategori cukup, dan 3% pada kategori kurang. Persentase kategori baik meningkat sebesar 40 poin persentase dibandingkan dengan siklus I. Secara keseluruhan, kategori baik meningkat dari 39% pada pra-siklus menjadi 86% pada siklus II, atau sebesar 47 poin persentase. Capaian pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa mencapai kategori baik.

Rekapitulasi perkembangan kemampuan kolaborasi siswa pada setiap tahap disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Peningkatan Kolaborasi Siswa pada Setiap Siklus

Tahap	Baik	Cukup	Kurang
Pra-siklus	39%	29%	32%
Siklus I	46%	36%	18%
Siklus II	86%	11%	3%

Berdasarkan Tabel 5, kategori baik mengalami peningkatan dari pra-siklus hingga siklus II, sedangkan kategori kurang mengalami penurunan. Perubahan tersebut menunjukkan perkembangan capaian kemampuan kolaborasi siswa selama pelaksanaan tindakan. Capaian 86% pada siklus II telah melampaui batas keberhasilan sebesar 80%, sehingga tindakan penelitian dinyatakan telah mencapai indikator keberhasilan.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Kolaborasi Siswa

Perkembangan kemampuan kolaborasi yang ditunjukkan oleh hasil penelitian berlangsung seiring dengan perubahan pengalaman belajar pada setiap siklus. Pada siklus I, siswa memperoleh pengalaman awal melalui kegiatan eksplorasi, diskusi, dan penyelesaian LKPD. Kegiatan tersebut memberi ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama, tetapi belum melibatkan tanggung jawab bersama dalam menghasilkan satu produk. Hasil refleksi siklus I kemudian digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pengelolaan kerja kelompok pada siklus II.

Perbaikan tindakan pada siklus II memberikan pengalaman kolaboratif yang lebih konkret melalui proyek pembuatan satwa langka tiga dimensi. Siswa memiliki tujuan bersama berupa penyelesaian satu karya. Kegiatan menentukan objek, merancang karya, membagi tugas, mengerjakan bagian masing-masing, dan menggabungkan hasil pekerjaan membutuhkan interaksi serta koordinasi. Rangkaian kegiatan tersebut memberi kesempatan untuk mengamati enam indikator yang digunakan dalam penelitian, yaitu partisipasi, kerja sama, tanggung jawab, diskusi, menghargai pendapat, dan saling membantu. Namun, hasil kuantitatif yang disajikan dalam penelitian ini merupakan rekapitulasi kategori kolaborasi secara keseluruhan, sehingga tidak digunakan untuk menyimpulkan indikator mana yang mengalami perubahan paling besar. Penerapan *Project Based Learning* dapat mendukung keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar melalui interaksi, sikap saling membantu, tanggung jawab, komunikasi, dan penyelesaian tugas bersama (Anggraeni et al., 2024; Hendrawati et al., 2024; Khoiriyati & Purnomo, 2025). Dengan demikian, kegiatan proyek dalam penelitian ini menjadi konteks bagi siswa untuk mempraktikkan keterampilan bekerja bersama secara langsung.

Konteks pembelajaran Seni Rupa turut mendukung pelaksanaan kegiatan tersebut karena siswa memperoleh pengalaman langsung dalam membuat karya. Mutharik et al. (2024) menunjukkan penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran Seni Rupa kelas III sekolah dasar. Sementara itu, Devita et al. (2025) menunjukkan penggunaan *Project Based Learning* dalam kegiatan membuat karya tiga dimensi pada siswa sekolah dasar. Temuan yang lebih baru juga menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran Seni Rupa dapat mendukung peningkatan kolaborasi siswa melalui kegiatan pembuatan karya secara berkelompok (Hijrah et al., 2026). Dalam penelitian ini, pengalaman tersebut diarahkan secara khusus pada pembuatan satwa langka tiga dimensi dengan kolaborasi sebagai fokus pengamatan. Dengan demikian, kegiatan berkarya tidak hanya digunakan untuk menghasilkan produk, tetapi juga menjadi konteks bagi siswa untuk menjalankan pembagian peran dan tanggung jawab bersama.

Perubahan perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran juga mendukung hasil observasi kuantitatif. Pada tahap awal, sebagian siswa masih memerlukan arahan dalam pembagian tugas, menyampaikan pendapat, dan merespons pendapat anggota kelompok.

Pada pelaksanaan proyek, siswa memperoleh kesempatan lebih besar untuk mengambil peran, berdiskusi mengenai bentuk dan warna, menyelesaikan bagian karya, serta membantu teman yang mengalami kesulitan. Perubahan tersebut menunjukkan perkembangan keterlibatan siswa dalam proses kerja kelompok dan berkaitan dengan meningkatnya capaian kategori baik.

Kegiatan *gallery walk* pada siklus II memberikan kesempatan tambahan bagi siswa untuk berinteraksi dengan kelompok lain. Melalui kegiatan mengamati karya, mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, dan mengapresiasi hasil karya, siswa tidak hanya berinteraksi dengan anggota kelompoknya sendiri. Saputri (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *gallery walk* dapat mendukung kemampuan kolaborasi siswa melalui aktivitas yang mendorong interaksi dan keterlibatan dalam pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh Kurniawan et al., (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan *gallery walk* dalam model *Project Based Learning* pada pembelajaran sekolah dasar memperoleh respons positif dan mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, *gallery walk* berfungsi sebagai kegiatan pendukung setelah penyelesaian proyek untuk memperluas kesempatan siswa dalam berkomunikasi dan memberikan respons terhadap karya teman.

Peningkatan kemampuan kolaborasi dalam penelitian ini perlu dipahami sebagai hasil dari perbaikan tindakan yang berlangsung secara bertahap. Perkembangan tersebut berkaitan dengan beberapa unsur pembelajaran, antara lain proyek yang konkret, pembagian tugas yang lebih jelas, pendampingan selama kegiatan, penguatan aturan kerja kelompok, serta kesempatan berpartisipasi yang lebih merata. Oleh karena itu, temuan penelitian tidak dimaknai sebagai hubungan sebab-akibat tunggal antara *Project Based Learning* dan kolaborasi siswa, melainkan sebagai perkembangan kemampuan kolaborasi yang muncul seiring dengan perbaikan tindakan pembelajaran pada setiap siklus.

Secara keseluruhan, penerapan *Project Based Learning* pada pembelajaran Seni Rupa materi satwa langka tiga dimensi memberikan konteks yang mendukung siswa untuk mengalami proses bekerja bersama secara lebih terarah. Proyek yang dikerjakan secara berkelompok memungkinkan siswa menjalankan pembagian peran, tanggung jawab, komunikasi, dan penyelesaian tugas bersama, sedangkan *gallery walk* memberikan kesempatan untuk memperluas interaksi melalui kegiatan apresiasi dan tanggapan terhadap karya. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Lestari et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menghasilkan kemampuan kolaborasi yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran menggunakan LKPD pada siswa sekolah dasar. Capaian penelitian yang telah memenuhi indikator keberhasilan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi salah satu alternatif dalam memberikan pengalaman kolaboratif bagi siswa sekolah dasar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan *Project Based Learning* pada pembelajaran Seni Rupa materi satwa langka tiga dimensi menunjukkan perkembangan kemampuan kolaborasi siswa kelas III SDN Karangbesuki 4 Kota Malang. Persentase siswa yang berada pada kategori baik meningkat dari 39% pada pra-siklus, menjadi 46% pada siklus I, dan mencapai 86% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perkembangan capaian kolaborasi siswa selama pelaksanaan tindakan. Pada siklus II, persentase siswa pada kategori baik telah mencapai 86%, sehingga melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa berada pada kategori baik.

Penerapan *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran melalui pengalaman membuat karya secara berkelompok. Kegiatan tersebut dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam memberikan ruang kepada siswa untuk berpartisipasi, bekerja sama, berdiskusi, berbagi tanggung jawab, menghargai pendapat, dan saling membantu selama proses pembelajaran Seni Rupa. Kegiatan *gallery walk* juga dapat digunakan sebagai kegiatan pendukung untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengamati dan memberikan tanggapan terhadap karya kelompok lain.

Berdasarkan temuan tersebut, guru sekolah dasar disarankan untuk merancang kegiatan proyek yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa, membagi tugas kelompok secara jelas, serta memberikan pendampingan selama proses pengerjaan proyek. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dikembangkan pada materi atau jenjang kelas yang berbeda dengan menggunakan teknik pengumpulan data tambahan, seperti wawancara atau angket, untuk memperoleh gambaran perkembangan kolaborasi siswa yang lebih beragam.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, A., Aeni, A. N., & Ismail, A. (2024). Pengaruh model PjBL terhadap keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPA di kelas V. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1491–1496. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1131>
- Devita, N. Z., Zahara, F., Putri, A. Y., & Suriani, A. (2025). Peningkatan kemampuan peserta didik membuat benda tiga dimensi dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa SD. *Journal Central Publisher*, 2(7), 2316–2325. <https://doi.org/10.60145/jcp.v2i7.484>
- Hendrawati, R., Winanto, A., & Kristanti, H. S. (2024). Upaya peningkatkan collaboration skills peserta didik SD melalui penerapan *Project Based Learning* (PjBL). *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(1), 1–7. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p1-7>
- Hijrah, N., Efendi AS, A., & Hasan. (2026). Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kolaborasi siswa dalam membuat karya seni rupa di kelas IV MI Muhammadiyah Buntu Barana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(3), 313–325. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i03.17926>
- Khoiriyati, N., & Purnomo, H. (2025). Pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD Negeri 2 Padokan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 244–253. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.8090>
- Kurniawan, R. T., Faradita, M. N., & Afiani, K. D. A. (2025). Analisis penerapan media pembelajaran audiovisual berbantu *Gallery walk* dengan model PjBL pada materi IPAS di sekolah dasar. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 10(1), 11–26. <https://doi.org/10.21154/8xejam33>
- Lestari, B., Purwanto, & Anggraini, A. E. (2025). The influence of Project-Based Learning (P5 activity) on improving students' collaboration learning skills. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.30651/else.v9i2.23483>
- Maulana, M. A., & Mediatati, N. (2023). Penerapan model *Project Based Learning* melalui pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk meningkatkan kolaborasi dan hasil belajar siswa. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(3), 153–163. [https://doi.org/10.21927/literasi.2023.14\(3\).153-163](https://doi.org/10.21927/literasi.2023.14(3).153-163)
- Mutharik, M. A., Putri, M., Yulizha, A. F., Arvioni, M., & Riana, M. (2024). Peningkatan proses pembelajaran seni rupa menggunakan model *Project Based Learning* di kelas III A SDN 47 Kota Jambi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 3(1), 46–60. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v3i1.31062>
- Nisa, S. K., & Kurnia, B. (2025). Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar pada pembelajaran seni rupa. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 592–603. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p593-603>
- Rati, N. W., & Astawan, I. G. (2022). Bagaimana proyek dapat mengembangkan keterampilan kolaboratif peserta didik SD? *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(3), 534–541. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.52981>
- Rosalina, M., & Sanoto, H. (2023). Upaya peningkatan kreativitas siswa dengan model *Project*

Based Learning pelajaran seni rupa kelas II di SD Negeri Pulutan 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 34–46. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1895>

Saputri, R. N., Patmisari, P., & Hastuti, S. (2024). Peningkatan kemampuan kolaborasi siswa menggunakan *Gallery walk*. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 435–446. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.389>

Sari, R. N., & Atiningsih. (2023). Implementasi *Project Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada materi tata surya. *Lambda: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA dan Aplikasinya*, 3(1), 22–28. <https://doi.org/10.58218/lambda.v3i1.550>