

**IMPLEMENTASI *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) UNTUK
MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN PADA SISWA
KELAS V SDN 53 KALAMISU**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

ASTIA MAHARANI

NIM. 220104006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
KABUPATEN SINJAI
TAHUN 2026**

**IMPLEMENTASI *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) UNTUK
MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN PADA SISWA
KELAS V SDN 53 KALAMISU**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

ASTIA MAHARANI

NIM. 220104006

Pembimbing:

1. Dr. Muhammad Kadir, M.Pd.
2. Irwin Hidayat, S.Pd.I., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
KABUPATEN SINJAI
TAHUN 2026**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Astia Maharani

NIM : 220104006

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 10 Juni 2026

Yang membuat pernyataan,

Astia Maharani
NIM: 220104006

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Implementasi *Project Based Learning* (PjBL) untuk Mengembangkan Keterampilan pada Siswa Kelas V SDN 53 Kalamisu, yang ditulis oleh Astia Maharani, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 220104006, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 21 Juli 2026 M bertepatan dengan 7 Safar 1448 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Dr. Suriati, M.Sos.I.	Ketua	(.....)
Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.	Sekretaris	(.....)
Dr. Hasmiati, M.Pd.I.	Penguji I	(.....)
Nurul Islamiah, S.Pd.I., M.Pd.	Penguji II	(.....)
Dr. Muhammad Kadir, M.Pd.	Pembimbing I	(.....)
Irwin Hidayat, S.Pd.I., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui:
Dekan FTIK UIAD,


Dr. Tahir, M.Pd.I.
NBM. 1213495

ABSTRAK

Astia Maharani. *Implementasi Project Based Learning (PjBL) Untuk Mengembangkan Keterampilan Pada Siswa Kelas V SDN 53 Kalamisu.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) dalam mengembangkan keterampilan *soft skill* siswa kelas V di SDN 53 Kalamisu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan suatu metode yang melukiskan, mendeskripsikan, serta memaparkan apa adanya kejadian objek yang diteliti berdasarkan situasi dan kondisi ketika penelitian itu dilakukan. Pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dilakukan dengan mengumpulkan data yang berbentuk kata-kata atau gambar-gambar, sehingga tidak menekankan pada angka.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi *Project Based Learning* (PjBL) untuk mengembangkan keterampilan *soft skill* siswa kelas V SDN 53 Kalamisu telah dilaksanakan dengan baik melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Melalui penerapan *Project Based Learning*, siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan berbagai keterampilan softskill, seperti keterampilan kerja sama, komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, tanggung jawab, dan kemandirian. Kendala utama dalam implementasi *Project Based Learning* di kelas V SDN 53 Kalamisu meliputi perbedaan kemampuan siswa, kurangnya keaktifan dalam kerja kelompok, keterbatasan waktu pelaksanaan proyek, kesulitan menemukan ide, serta rendahnya kepercayaan diri sebagian siswa. Adapun solusi yang dilakukan guru adalah memberikan pendampingan intensif, melakukan pembagian tugas yang jelas, menyusun jadwal proyek secara terstruktur, memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik, serta membiasakan siswa untuk aktif berkomunikasi dan presentasi.

Kata Kunci: *Project Based Learning, Keterampilan Soft Skill*

ABSTRACT

Astia Maharani. Implementation of Project-Based Learning (PjBL) to Develop Skills among Fifth-Grade Students at SDN 53 Kalamisu. Thesis, Sinjai, Elementary Madrasah Teacher Education Study Program (PGMI), Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, 2026.

This research aims to determine the implementation process of Project-Based Learning (PjBL) in developing the soft skills of fifth-grade students at SDN 53 Kalamisu.

The method used in this research is descriptive qualitative research. Descriptive qualitative research is a method that portrays, describes, and presents the phenomena of the research object as they are, based on the situation and conditions at the time the research is conducted. The descriptive qualitative research approach involves collecting data in the form of words or images, rather than emphasizing numerical data.

Based on the results of the research, it can be concluded that the implementation of Project-Based Learning (PjBL) to develop the soft skills of fifth-grade students at SDN 53 Kalamisu has been carried out well through three main stages: planning, implementation, and learning evaluation. Through the implementation of Project-Based Learning, students have opportunities to develop various soft skills, such as teamwork, communication, critical thinking, creativity, responsibility, and independence. The main obstacles encountered in implementing Project-Based Learning in the fifth grade at SDN 53 Kalamisu include differences in students' abilities, lack of active participation in group work, limited time for project implementation, difficulties in generating ideas, and low self-confidence among some students. The solutions implemented by the teacher include providing intensive guidance, assigning clear tasks, arranging a structured project schedule, providing stimulation through guiding questions, and encouraging students to actively communicate and participate in presentations.

Keywords: Project-Based Learning, Soft Skills.

مستخلص البحث

استيا مهاراني. تطبيق التعلم القائم على المشاريع (*PjBL*) لتنمية المهارات لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٥٣ كالاميسو. بحث جامعي، سنجائي، قسم تعليم معلمي المدارس الابتدائية، جامعة أحمد داهلان الإسلامية سنجائي، ٢٠٢٦.

يهدف هذا البحث إلى معرفة عملية تطبيق التعلم القائم على المشاريع (*PjBL*) في تنمية المهارات الشخصية والاجتماعية (المهارات الناعمة) لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٥٣ كالاميسو.

المنهج المستخدم في هذا البحث هو البحث الوصفي النوعي. والبحث الوصفي النوعي هو منهج يقوم بتصوير ووصف وتقديم ظواهر موضوع البحث كما هي، بناءً على الوضع والظروف وقت إجراء البحث. يتضمن منهج البحث الوصفي النوعي جمع البيانات في شكل كلمات أو صور، دون التركيز على البيانات العددية.

بناءً على نتائج البحث، يمكن الاستنتاج بأن تطبيق التعلم القائم على المشاريع (*PjBL*) لتنمية المهارات الناعمة لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٥٣ كالاميسو قد تم تنفيذه بشكل جيد من خلال ثلاث مراحل رئيسية: التخطيط، والتنفيذ، وتقييم التعلم. ومن خلال تطبيق التعلم القائم على المشاريع، تتاح للطلاب فرصة لتنمية مهارات ناعمة متنوعة، مثل العمل الجماعي، والتواصل، والتفكير النقدي، والإبداع، والمسؤولية، والاستقلالية. وتمثل العقبات الرئيسية التي تواجه تطبيق التعلم القائم على المشاريع في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٥٣ كالاميسو في: تفاوت قدرات الطلاب، ونقص المشاركة الفعالة في العمل الجماعي، وضيق الوقت لتنفيذ المشروع، والصعوبة في توليد الأفكار، وانخفاض الثقة بالنفس لدى بعض الطلاب. أما الحلول التي طبقها المعلم فتشمل: تقديم التوجيه المكثف، وتوزيع المهام الواضحة، وترتيب جدول زمني منظم للمشروع، وتقديم التحفيز من خلال الأسئلة الإرشادية، وتشجيع الطلاب على التواصل والمشاركة الفعالة في العروض التقديمية.

الكلمات الأساسية: التعلم القائم على المشاريع، المهارات الناعمة.

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنُ اللَّهُ بِسْمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى
آلِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Aminuddin dan Ibu Syamsiah, yang dengan ketulusan, kesabaran, dan kasih sayang tak terhitung telah membimbing penulis sejak masa kecil hingga mencapai bangku perguruan tinggi. Terima kasih atas setiap doa yang dipanjatkan, setiap nasihat yang diberikan, dan segala pengorbanan, perhatian, serta dukungan yang telah diberikan, baik secara moral maupun material. Setiap pencapaian yang diraih oleh penulis tidak terlepas dari doa dan perjuangan yang senantiasa diberikan oleh kedua orang tua. Semoga pencapaian ini dapat menjadi salah satu bentuk kecil dari rasa terima kasih penulis kepada dua orang yang paling berjasa dalam hidup ini.
2. Dr. Suriati, M.Sos. selaku Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
3. Dr. Jamaluddin, M.Pd. selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
4. Dr. Rahmatullah, M.A. selaku Wakil Rektor II Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
5. Dr. Muhlis, M.Sos.I. selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
6. Dr. Takdir, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
7. Dr. Hasmiati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

8. Dr. Muhammad Kadir, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Irwin Hidayat, S.Pd.I., M.Pd.selaku dosen pembimbing II.
9. Seluruh dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
10. Seluruh pegawai dan jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) yang telah membantu kelancaran akademik.
11. Kepala dan staf perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
12. Kepala sekolah, guru-guru, dan para siswa SDN 53 Kalamisu, yang telah membantu kelancaran selama penelitian.
13. Husnul Khatimah, Afifah Adzra Marissa, Hermila, dan Sulfiana selaku sahabat penulis sejak masa Sekolah Menengah Atas (SMA) yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, dan doa, serta semangat kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini. Meskipun perjalanan membawa kita pada kesibukan dan proses masing-masing, kalian tetap hadir dan menjadi bagian dari setiap cerita yang penulis lalui. Semoga persahabatan yang terjalin ini senantiasa terjaga, meskipun kelak kita melanjutkan perjalanan pada arah dan tujuan masing-masing.
14. Hamdani Ni'ma selaku sahabat penulis selama bangku perkuliahan yang senantiasa menemani dan membantu penulis dalam berbagai urusan perkuliahan. Terima kasih telah menjadi teman seperjuangan yang bersama-sama melewati seminar proposal, seminar hasil, hingga akhirnya menyelesaikan pendidikan dan wisuda bersama. Terima kasih pula telah menjadi teman berbagi sesama penggemar K-Pop, sehingga perjalanan perkuliahan ini tidak hanya penuh perjuangan, tetapi juga memiliki banyak kenangan yang menyenangkan.
15. Doh Kyungsoo yang melalui karya, suara, dan dedikasinya telah menjadi salah satu sumber semangat dan hiburan bagi penulis selama menjalani masa perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah menghadirkan kebahagiaan melalui musik dan karya-karya yang menemani penulis di tengah kesibukan, lelah, dan proses panjang selama perkuliahan.

16. *Last but no least*, kepada anak tunggal yang sejak perjalanan ini belajar melangkah dengan caranya sendiri, Astia Maharani. Terima kasih telah bertahan sejauh ini, melewati berbagai proses, tantangan, rasa lelah, keraguan, dan hari-hari yang tidak selalu mudah selama masa perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah memilih untuk terus melangkah ketika rasanya ingin menyerah, tetap berusaha ketika keadaan tidak sesuai harapan, dan percaya bahwa setiap proses akan membawa pada hasl yang terbaik. Pencapaian ini bukanlah akhir dari perjalanan, tetapi menjadi bukti bahwa segala usaha, doa, air mata, dan perjuangan yang telah dilalui tidak pernah sia-sia.

Teriring do'a semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah swt., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Sinjai, 10 Juni 2026

Astia Maharani
NIM: 220104006

DAFTAR ISI

SAMPUL

HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kajian Pustaka.....	8
B. Hasil Penelitian yang Relevan	19
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	23
B. Definisi Operasional.....	24
C. Tempat dan Waktu Penelitian	24
D. Subjek dan Objek Penelitian	25
E. Teknik Pengumpulan Data.....	25
F. Instrumen Penelitian.....	27

G. Keabsahan Data.....	28
H. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	31
A. Gambaran Umum SD Negeri 53 Kalamisu.....	31
B. Hasil Penelitian	32
C. Pembahasan.....	72
BAB V PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pelaksanaan *Project Based Learning*

Gambar 2 Wawancara Guru

Gambar 3 Wawancara Siswa

Gambar 4 Pelaksanaan *Project Based Learning*

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
- Lampiran 2 Instrumen Penelitian
- Lampiran 3 Hasil Instrumen Penelitian
- Lampiran 4 Modul Ajar *Project Based Learning*
- Lampiran 5 Dokumentasi
- Lampiran 6 SK. Pembimbing Penelitian
- Lampiran 7 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 9 Surat Keterangan Perubahan Judul
- Lampiran 10 Surat Keterangan Turnitin
- Lampiran 11 Biodata Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar adalah fondasi krusial dalam perkembangan akademis setiap individu. Namun, tantangan dalam memperkuat metode pembelajaran yang efektif di tingkat Sekolah Dasar telah menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan (Solissa et al., 2024). Pendidikan sering kali menciptakan kesenjangan antara apa yang dipelajari dan kebutuhan dalam kehidupan nyata, sehingga sekolah, institusi pendidikan maupun pemerintah didesak untuk terus mengembangkan proses pengajaran inovatif yang membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan.

Guru sering menemui masalah saat mengajar, seperti siswa yang tidak bisa mengikuti pelajaran dengan baik. Ada juga siswa yang sulit memahami materi, sehingga beberapa dari mereka memiliki hasil belajar dan pemahaman yang rendah (Jalil & Shobrun, 2023). Dalam menghadapi siswa yang mengalami kesulitan belajar, penting bagi guru untuk merefleksi cara mengajarnya dan apakah metode atau pendekatan dengan perpaduan model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan dapat diterima oleh seluruh siswa (Iswantari, 2021). Proses pembelajaran harus melibatkan siswa dalam menyelesaikan masalah dan memberi mereka kesempatan untuk berperan aktif dalam belajar.

Sejalan dengan hal tersebut, Indonesia telah memperkuat arah transformasi ini melalui Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengamanatkan terciptanya suasana belajar aktif. Undang-undang ini mendefinisikan pendidikan sebagai “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Peserta didik diharapkan dapat memiliki kemampuan *critical thinking, collaboration, communication, creativity, character dan citizenship* atau yang biasa disebut kemampuan 6C. Hal ini sejalan dengan pendidikan abad 21 yang menekankan proses pembelajaran yang berfokus pada siswa sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan kreatif (Dianti et al., 2023). Pendidikan yang efektif harus mampu meningkatkan kreativitas siswa, yang pada dasarnya adalah kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan berkreasi (Fariza & Kusuma, 2024). Dalam konteks pendidikan, kreativitas sangat penting karena membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan beradaptasi dengan lingkungan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di kelas V SDN 53 Kalamisu, ditemukan bahwa keterampilan siswa belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan tanya jawab dan diskusi kelas. Interaksi yang terjadi masih bersifat satu arah, yaitu dari guru kepada siswa. Selain itu, keterampilan kolaborasi siswa juga belum menunjukkan perkembangan yang maksimal. Pada saat pembelajaran melibatkan kerja kelompok, belum semua siswa terlibat secara aktif. Beberapa siswa cenderung mendominasi kegiatan kelompok, sementara siswa lainnya kurang berpartisipasi dan hanya mengikuti hasil kerja teman. Pembagian tugas dalam kelompok belum berjalan secara efektif dan rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok masih rendah.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa masih perlu ditingkatkan. Siswa cenderung menunggu arahan dan contoh dari guru dalam menyelesaikan tugas. Padahal, pada usia sekolah dasar, siswa seharusnya antusias untuk belajar secara aktif melalui kegiatan yang menantang dan bermakna (Wulandari et al., 2019). Berdasarkan masalah yang ditemukan, maka guru harus kreatif dalam merancang kegiatan

belajar lainnya dengan menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang disesuaikan agar dapat melatih keaktifan dan kolaborasi peserta didik sehingga pencapaian tujuan belajar dan pendidikan dapat tepat sasaran dengan pokok bahasan. Selain itu, perlu dipikirkan cara untuk meningkatkan proses pembelajaran, bagaimana menciptakan proses belajar yang baik dan menyenangkan, ketertarikan siswa dalam belajar, serta siswa dapat memahami materi dengan baik.

Metode ceramah yang digunakan dalam kelas membuat siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran yang berakibat pada kurangnya keterampilan atau kreativitas siswa. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran, membuat siswa aktif dalam pembelajaran dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk menggali informasi mengenai pengetahuan itu sendiri secara mandiri dengan tidak selalu menjadikan guru dominan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran yang didapat oleh siswa bermakna dan siswa dapat mengembangkan kemampuannya secara maksimal (Astuti et al., 2025). Banyak model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa, salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) yang akan diterapkan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, membuat suasana kelas yang tidak membosankan, meningkatkan kreativitas belajar siswa, dan menyenangkan, sebab (PjBL) menuntut siswa untuk berkelompok dan menghasilkan sebuah produk.

Project Based Learning (PjBL) adalah suatu metode yang melibatkan para siswa untuk membuat proyek nyata yang menuntut pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas. Siswa dapat mengaitkan teori dengan dunia nyata melalui proyek-proyek ini, yang dimaksudkan untuk menciptakan konteks pembelajaran yang relevan dengan dunia nyata (Yuliani et al., 2024). Siswa tidak hanya belajar dari buku atau pengajaran langsung, mereka juga belajar dari

pengalaman hidup mereka sendiri, yang memungkinkan mereka untuk memecahkan masalah dan berkontribusi pada penciptaan produk berharga.

Pembelajaran berbasis proyek menekankan peserta didik untuk memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan mereka untuk meneliti, menganalisis, membuat, dan mempresentasikan produk pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman nyata (Iswantari, 2021). Pembelajaran berbasis proyek memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar melalui proyek-proyek yang berkaitan dengan dunia nyata. Selama proses ini, siswa dapat memperoleh keterampilan belajar mandiri seperti kreativitas, pemecahan masalah, kerja sama tim, dan tanggung jawab atas pekerjaan mereka (Oktaviana. N & Saputra, 2024). Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membantu siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam proses belajar mereka.

Diharapkan dengan penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif sehingga dapat mewujudkan sasaran pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas dan pencapaian hasil belajar (Nuraiha, 2020). Untuk meraih keberhasilan hasil belajar secara optimal, tidak harus memiliki sarana yang baik dalam meningkatkan proses belajar mengajar. Guru perlu menemukan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat membantu siswa dalam mengatasi masalah mereka, serta memberikan motivasi dan minat kepada siswa dalam belajar, sehingga siswa menjadi aktif, kreatif, terampil, dan tentunya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar.

Penelitian mengenai PjBL telah banyak dilakukan, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Fariza & Kusuma, 2024) yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Melalui kegiatan proyek siswa dilatih untuk menganalisis

permasalahan, merancang solusi, serta menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses ini mendorong siswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah dan mengaplikasikannya secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* secara empiris terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan siswa sekolah dasar. Namun, setiap satuan pendidikan memiliki karakteristik peserta didik dan lingkungan belajar yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai implementasi *Project Based Learning* di kelas V SDN 53 Kalamisu untuk memperoleh gambaran empiris yang kontekstual sesuai dengan kondisi sekolah dan siswa setempat.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dan diidentifikasi masalah maka dengan ini peneliti membatasi masalah yaitu implementasi *Project Based Learning* (PjBL) untuk mengembangkan keterampilan *soft skill* siswa kelas V SDN 53 Kalamisu.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) dalam mengembangkan keterampilan *soft skill* siswa kelas V di SDN 53 Kalamisu?
2. Kendala apa saja yang dihadapi dan apa solusi yang dapat diterapkan dalam implementasi *Project Based Learning* (PjBL) di kelas V SDN 53 Kalamisu?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) dalam mengembangkan keterampilan *soft skill* siswa kelas V di SDN 53 Kalamisu.

2. Untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi serta solusi yang dilakukan dalam mengatasi kendala tersebut pada pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) dalam mengembangkan keterampilan *soft skill* siswa kelas V di SDN 53 Kalamisu.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam kajian model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di sekolah dasar. Penelitian ini dapat memperkaya referensi dan kajian empiris mengenai efektivitas penerapan PjBL dalam mengembangkan keterampilan siswa kelas V. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji model pembelajaran berbasis proyek dalam konteks pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, antara lain:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan berbagai keterampilan *soft skill*, seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan bekerja sama, keterampilan komunikasi, serta kreativitas melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis proyek. Dengan demikian, siswa dapat lebih termotivasi dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi guru dalam memilih serta menerapkan model pembelajaran yang inovatif, khususnya *Project Based Learning*, sebagai

alternatif untuk meningkatkan keterampilan *soft skill* siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan melalui penerapan model pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan keterampilan siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau dasar untuk penelitian lanjutan yang relevan, terutama yang berkaitan dengan implementasi *Project Based Learning* dan pengembangan keterampilan siswa di jenjang sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Project Based Learning (PjBL)

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses perencanaan atau perancangan yang bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar secara optimal. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi juga dengan berbagai sumber belajar lainnya yang dimanfaatkan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Albina & Pratama, 2025).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Selain pengertian menurut KBBI, beberapa ahli juga mengemukakan pandangannya mengenai pengertian pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999), pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan guru secara sistematis berdasarkan desain instruksional dengan tujuan mendorong peserta didik agar belajar secara aktif. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran lebih menekankan pada penyediaan berbagai sumber belajar yang dapat mendukung proses belajar peserta didik secara optimal (Mardicko, 2022).
- 2) Menurut Munandar, pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa sehingga mampu mendorong berkembangnya kreativitas peserta didik secara menyeluruh. Selain itu, pembelajaran juga harus menciptakan keaktifan peserta didik dalam proses belajar, mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif, serta berlangsung dalam suasana yang kondusif dan bermakna (Alramadhani & Febrianto, 2023).

3) Menurut Syaiful Sagala (2009), pembelajaran merupakan proses membimbing dan memfasilitasi peserta didik agar belajar dengan memanfaatkan prinsip-prinsip pendidikan serta teori-teori belajar sebagai landasan utama dalam mencapai keberhasilan pendidikan (Faizah & Kamal, 2024).

Konsep pembelajaran pada hakikatnya adalah kegiatan pendidik dalam membelajarkan peserta didik. Artinya bahwa belajar adalah meletakkan peserta didik dalam situasi pembelajaran sampai terjadi perubahan perilaku yang diharapkan.

Pembelajaran yang menerapkan metode *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu pendekatan inovatif dalam proses pengajaran. Menurut konsep yang dikemukakan oleh Giilbahar dan Tinmaz (2006), *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang mengorganisasikan kegiatan belajar melalui pelaksanaan proyek. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjadi pusat pembelajaran (*student centered*), bekerja secara kolaboratif, serta berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan proyek baik secara mandiri maupun dalam kerja sama tim. Selain itu, *Project Based Learning* mengintegrasikan berbagai permasalahan nyata dan kontekstual ke dalam proses pembelajaran sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna (Nababan et al., 2023). Melalui penerapan model ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan berbagai kompetensi, seperti keterampilan berpikir, keterampilan sosial, keterampilan psikomotorik, serta keterampilan proses yang mendukung keberhasilan belajar.

Menurut Goodman dan Stivers, *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berlandaskan pada kegiatan belajar serta penyelesaian tugas-tugas nyata yang menantang dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam model ini, peserta didik bekerja secara berkelompok untuk memecahkan berbagai permasalahan, sehingga

pengetahuan dan pengalaman belajar mereka terbentuk melalui proses menghasilkan suatu produk sebagai hasil dari pembelajaran berbasis proyek. Sementara itu, menurut Triani Lailatunnahar, *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dengan menekankan kegiatan investigasi secara mendalam terhadap suatu topik. Melalui pendekatan berbasis riset, peserta didik secara aktif membangun pemahaman dengan mengkaji berbagai permasalahan dan pertanyaan yang bersifat nyata, relevan, serta memiliki nilai penting dalam proses pembelajaran (Sastradiharja & Febriani, 2023).

Menurut Abidin, model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar melalui kegiatan penelitian untuk merancang, mengerjakan, dan menyelesaikan suatu proyek tertentu. Sejalan dengan pendapat tersebut, Piaget dalam Mulyasa menjelaskan bahwa suatu konsep tidak dapat diajarkan secara efektif hanya melalui penjelasan verbal, tetapi perlu diberikan melalui metode pembelajaran yang menekankan aktivitas nyata peserta didik (Amelia & Aisya, 2021). Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan sebagai titik awal untuk memperoleh dan mengintegrasikan pengetahuan baru melalui pengalaman belajar secara langsung. Model ini dirancang untuk membantu peserta didik menyelidiki, menganalisis, dan memahami berbagai permasalahan yang kompleks melalui kegiatan investigasi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Diffily dan Sassman menjelaskan bahwa model *Project Based Learning* memiliki tujuh karakteristik sebagai berikut.

- 1) Melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.
- 2) Menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata
- 3) Dilaksanakan dengan berbasis penelitian.
- 4) Melibatkan berbagai sumber penelitian.

- 5) Bersatu dengan pengetahuan dan keterampilan.
- 6) Dilakukan dari waktu ke waktu.
- 7) Diakhiri dengan sebuah produk tertentu (Tuzzahra et al., 2019).

Menurut Trianto (2019), metode *Project Based Learning* (PjBL) bertujuan untuk memperluas wawasan peserta didik dalam menghadapi berbagai permasalahan yang terjadi secara langsung serta mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir kritis dalam mencari solusi atas permasalahan tersebut (Anggraini & Wulandari, 2021). Dengan demikian, secara umum tujuan penerapan metode *Project Based Learning* adalah membiasakan peserta didik untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi, sekaligus meningkatkan pengetahuan dan wawasan mereka melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dapat memiliki sejumlah kelebihan bagi peserta didik, guru, dan perkembangan sekolah. Kelebihan tersebut menurut Railsback, antara lain:

- 1) Mempersiapkan peserta didik menghadapi kehidupan nyata yang terus berkembang.
- 2) Meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mendorong kemampuan peserta didik untuk melakukan pekerjaan penting.
- 3) Membentuk sikap kerja peserta didik dalam mengerjakan proyek peserta didik diajak untuk saling mendengarkan pendapat dan bernegosiasi untuk mencari solusi.
- 4) Meningkatkan kemampuan komunikasi dan sosial peserta didik.
- 5) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan berbagai masalah yang dihadapi.
- 6) Meningkatkan keterampilan peserta didik untuk menggunakan informasi dengan beberapa disiplin ilmu yang dimiliki.
- 7) Meningkatkan kemampuan peserta didik menggunakan teknologi dalam belajar (Amelia & Aisya, 2021)

Adapun kekurangan dari pembelajaran berbasis proyek, yaitu:

- 1) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- 3) Banyak pendidikan yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana pendidik memegang peran utama di kelas.
- 4) Banyaknya peralatan yang harus dibeli .
- 5) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- 6) Ada kemungkinan peserta didik ada yang kurang aktif dalam kerja kelompok, sehingga dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan (Nababan et al., 2023).

Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek:

1) Tahap 1: Penentuan Proyek

Pada tahap awal, pendidik menyampaikan materi atau topik pembelajaran sebagai dasar pelaksanaan proyek. Selanjutnya, peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan terkait permasalahan yang akan diselesaikan serta menentukan alternatif langkah yang tepat dalam memecahkan permasalahan tersebut.

2) Tahap 2: Perencanaan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek

Pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan proyek. Setelah kelompok terbentuk, peserta didik bersama-sama menyusun rencana kerja, mendiskusikan strategi penyelesaian masalah, serta melakukan investigasi baik melalui diskusi maupun kegiatan lapangan apabila diperlukan.

3) Tahap 3: Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek

Pada tahap ini, pendidik dan peserta didik menyepakati tahapan kegiatan beserta jadwal pelaksanaan proyek. Penetapan batas waktu dilakukan agar peserta didik dapat mengatur langkah-langkah kerja secara

sistematis dan menyelesaikan proyek sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

4) Tahap 4: Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Monitoring Guru

Peserta didik melaksanakan proyek berdasarkan rencana dan jadwal yang telah disusun. Selama proses berlangsung, pendidik berperan sebagai fasilitator yang memantau perkembangan proyek, mengamati keaktifan peserta didik, serta memberikan bimbingan apabila ditemukan kendala dalam penyelesaian proyek.

5) Tahap 5: Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi Hasil Proyek

Setelah proyek selesai dikerjakan, peserta didik menyusun laporan sebagai bentuk dokumentasi hasil kegiatan. Laporan tersebut kemudian dipresentasikan atau dipublikasikan kepada pihak lain sebagai sarana untuk menyampaikan hasil proyek sekaligus memperoleh masukan melalui kegiatan diskusi (Rahmat, Zubaidi, & Mirnawati, 2023)

6) Tahap 6: Evaluasi Proyek dan Proyek Hasil Proyek

Tahap terakhir adalah evaluasi terhadap proses maupun hasil proyek. Pendidik memberikan arahan selama presentasi berlangsung, kemudian mengajak peserta didik melakukan refleksi untuk menilai pengalaman belajar yang telah diperoleh. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan guru sehingga dapat menjadi dasar dalam menyimpulkan pencapaian pembelajaran serta perbaikan pada kegiatan proyek berikutnya (Anggraini & Wulandari, 2021).

2. Keterampilan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), keterampilan berasal dari kata terampil, yang berarti cakap, mahir, dan cekatan dalam melaksanakan suatu pekerjaan atau menyelesaikan tugas. Dengan demikian, keterampilan dapat diartikan sebagai kemampuan atau kecakapan seseorang dalam mengerjakan tugas tertentu secara efektif (Saputra et al., 2024). Selain itu, keterampilan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis, tetapi juga

mencakup kemampuan memanfaatkan penalaran, ide, dan kreativitas untuk mengembangkan, memodifikasi, atau menghasilkan sesuatu yang bernilai sehingga memberikan manfaat yang lebih besar.

Menurut Notoatmodjo (2007), keterampilan merupakan wujud penerapan pengetahuan yang dimiliki seseorang. Oleh karena itu, tingkat keterampilan seseorang memiliki hubungan yang erat dengan tingkat pengetahuan yang dimilikinya (Saputra et al., 2024). Selain keterampilan yang bersifat praktis, terdapat pula keterampilan intelektual (*intellectual skill*) yang menjadi salah satu tujuan penting dalam proses pembelajaran. Keterampilan intelektual mengacu pada kemampuan peserta didik untuk berinteraksi dengan lingkungan melalui penggunaan simbol, konsep, dan pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran sebagai bentuk penerapan sekaligus hasil dari pengalaman belajar.

Pada hakikatnya, keterampilan merupakan kemampuan yang dikembangkan melalui pengelolaan proses pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif dan kreativitas peserta didik dalam memperoleh hasil belajar (Nasihudin & Hariyadin, 2021). Pendekatan ini dipandang oleh banyak ahli sebagai salah satu cara yang paling tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah, karena mampu membekali peserta didik dengan kemampuan yang dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kelebihan atau kecakapan yang dimiliki oleh seseorang untuk mampu menggunakan akal, ide, pikiran, dan kreativitasnya dalam mengerjakan, mengubah, menyelesaikan, ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut. Keterampilan pada dasarnya akan lebih baik bila terus diasah dan dilatih untuk menaikkan kemampuan sehingga akan menjadi ahli atau lebih menguasai (Zahra, 2024). Untuk menjadi seseorang yang terampil dengan

memiliki keahlian khusus pada bidang tertentu haruslah melalui latihan dan belajar dengan tekun supaya dapat menguasai bidang tersebut dan dapat memahami serta mengaplikasikannya. Adapun keterampilan dibagi menjadi dua jenis, yaitu keterampilan *hard skills* dan *soft skills*.

Hard skills merupakan keterampilan teknis yang bersifat spesifik dan diperlukan untuk melaksanakan tugas atau pekerjaan tertentu. Keterampilan ini mencakup berbagai kemampuan teknis, seperti pemrograman, analisis data, akuntansi, maupun penguasaan terhadap alat dan teknologi tertentu. Sementara itu, *soft skills* adalah keterampilan yang berkaitan dengan kemampuan interpersonal serta karakter pribadi yang mendukung seseorang dalam berinteraksi dan bekerja sama secara efektif dengan orang lain. *Soft skills* meliputi kemampuan berkomunikasi, kepemimpinan, kerja sama tim, manajemen waktu, pengendalian diri, serta kemampuan berpikir kritis.

Dalam dunia pendidikan formal, *hard skills* umumnya dikembangkan melalui proses pembelajaran yang menitikberatkan pada penguasaan teori, kegiatan praktikum, dan keterampilan teknis sesuai dengan bidang yang dipelajari. Namun, penguasaan *hard skills* saja belum cukup apabila tidak didukung oleh *soft skills* yang baik. Kemampuan seperti kepemimpinan, kerja sama, pengelolaan emosi, komunikasi, dan keterampilan interpersonal sangat diperlukan agar peserta didik mampu menerapkan pengetahuan yang dimiliki secara optimal. Oleh sebab itu, pengembangan *soft skills* perlu memperoleh perhatian yang sama pentingnya dengan pencapaian akademik. Adapun beberapa contoh keterampilan *soft skills* antara lain sebagai berikut.

1) Keterampilan Intelektual

Keterampilan intelektual merupakan kemampuan yang memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya melalui pemanfaatan ide, konsep, atau gagasan yang dimilikinya. Tingkat keterampilan intelektual pada setiap bidang dapat berbeda, terutama ditinjau dari tingkat kompleksitas kemampuan yang diperlukan. Menurut

Lefudin dalam bukunya yang berjudul Belajar dan Pembelajaran, keterampilan intelektual terdiri atas berbagai jenis kemampuan yang berkembang secara bertahap sesuai dengan tingkat pemahaman dan penguasaan individu (Ginting & Adharia, 2024).

- a) Keterampilan untuk memperoleh pengetahuan dan informasi melalui pengumpulan fakta, bacaan, mendengarkan penjelasan dari guru melalui partisipasi aktif dalam diskusi, kunjungan kelapangan dll.
- b) Keterampilan berfikir, menafsirkan, menganalisis, dan mengorganisasikan informasi yang dipilih dari berbagai sumber, membentuk konsep, merangkumnya kembali dan membentuk generalisasi sesuai dengan jenjang kemampuan berfikir siswa.
- c) Kemampuan mengkritik informasi dan membedakan mana fakta dan mana yang opini. Dengan keterampilan ini, siswa dapat berfikir kritis, dapat menunjukkan mana informasi yang faktual dan mana yang opini.
- d) Keterampilan membuat keputusan berdasarkan mereka mampu mengambil keputusan dengan profesional, tidak asal menyama ratakan saja.

2) Keterampilan Personal

Keterampilan personal merupakan kemampuan yang dibutuhkan seseorang untuk memahami dan mengenali dirinya secara menyeluruh. Keterampilan ini mencakup kesadaran diri (*self awareness*) serta kemampuan berpikir (*thinking skill*) (Nasihudin & Hariyadin, 2021). Menurut Desmawati, kesadaran diri pada dasarnya adalah kemampuan individu untuk menghayati dirinya sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa, anggota masyarakat, dan warga negara. Selain itu, individu juga diharapkan mampu menyadari, menerima, serta mensyukuri kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya, kemudian memanfaatkannya sebagai potensi untuk mengembangkan diri agar menjadi pribadi yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitar (Nasihudin & Hariyadin, 2021).

Kesadaran diri tersebut meliputi kesadaran sebagai hamba Tuhan, sebagai makhluk sosial, dan sebagai bagian dari lingkungan, serta kesadaran terhadap berbagai potensi yang telah dianugerahkan Tuhan, baik yang bersifat fisik maupun psikologis. Di samping itu, keterampilan personal juga mencakup kemampuan berpikir rasional (*thinking skill*), yaitu kemampuan yang diperlukan untuk mengembangkan potensi berpikir secara logis, kritis, dan sistematis dalam menghadapi berbagai situasi maupun permasalahan.

3) Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial (*social skills*) merupakan bagian penting dari kemampuan hidup manusia. Tanpa memiliki keterampilan sosial manusia tidak dapat berinteraksi dengan orang lain yang ada di lingkungannya karena keterampilan sosial dibutuhkan dalam hidup bermasyarakat. Keterampilan sosial disebut juga *pro social behaviour* yang mencakup perilaku seperti:

- a) Empati, yaitu kemampuan memahami dan merasakan perasaan orang lain dengan menunjukkan perhatian kepada individu yang sedang menghadapi kesulitan atau mengalami masalah.
- b) Sikap dermawan atau murah hati, yaitu kesediaan untuk berbagi maupun memberikan sebagian milik kepada orang lain.
- c) Kesadaran sosial, yaitu kemampuan untuk bergiliran, mematuhi aturan, serta melaksanakan perintah secara sukarela tanpa menimbulkan konflik.
- d) Sikap suka menolong, yaitu kesediaan membantu orang lain dalam menyelesaikan tugas atau memberikan bantuan kepada mereka yang membutuhkan (Darmiany, 2021).

Secara umum, keterampilan sosial dapat dilihat dari tiga aspek perilaku. Pertama, perilaku yang berkaitan dengan diri sendiri (*intra personal*), seperti kemampuan mengendalikan emosi, menyelesaikan

masalah sosial secara tepat, mengolah informasi, serta memahami perasaan orang lain. Kedua, perilaku yang berkaitan dengan hubungan dengan orang lain (*inter personal*), seperti kemampuan memulai komunikasi, berinteraksi, dan menjalin kerja sama. Ketiga, perilaku yang berkaitan dengan aspek akademik, seperti menaati tata tertib, mengikuti arahan guru, serta melaksanakan tugas dan tanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran (Istianti, 2020).

4) Keterampilan Berkomunikasi

Keterampilan komunikasi merupakan kemampuan seseorang dalam membangun hubungan dengan orang lain melalui proses penyampaian pesan, baik secara langsung maupun melalui media, sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik (Hamia et al., 2020). Kemampuan ini mencakup keterampilan memilih kata yang tepat, menyampaikan informasi secara jelas, serta menyesuaikan cara berkomunikasi agar mudah dipahami oleh penerima pesan. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan komunikasi, baik secara lisan maupun tertulis, perlu dilakukan sejak dini karena memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Keterampilan komunikasi terdiri atas dua yaitu keterampilan komunikasi non verbal dan verbal. Komunikasi non verbal terbagi atas empat keterampilan yaitu:

- a) Penggunaan waktu secara efektif, seperti kemampuan mengenali prioritas dan mengelola waktu.
- b) Penggunaan bahasa tubuh, yang mencakup kontak mata, ekspresi wajah, postur tubuh, gerakan tangan dan lengan, sentuhan, serta isyarat atau gerakan untuk menarik perhatian.
- c) Penggunaan unsur suara, seperti intonasi, kecepatan berbicara, volume suara, dan gaya berbicara.

d) Pengaturan lingkungan komunikasi, misalnya pengelolaan jarak dengan lawan bicara maupun penataan lingkungan fisik yang mendukung proses komunikasi (Syuhada et al., 2022)

Bagi peserta didik, keterampilan komunikasi memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar. Kemampuan berkomunikasi memungkinkan peserta didik menyampaikan pendapat, bertanya, berdiskusi, serta mengungkapkan gagasan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, keterampilan komunikasi juga membantu peserta didik memahami informasi dan pesan yang disampaikan oleh guru sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan bermakna.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian relevan ini memaparkan tentang persamaan dan perbedaan kajian penelitian antara peneliti dengan peneliti sebelumnya. Kajian penelitian ini yaitu implementasi *project based learning* (PjBL) untuk mengembangkan keterampilan pada siswa kelas V SDN 53 Kalamisu. Ada beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Wahid, 2024) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Negeri 22 Makassar”. Hasil dari penelitian tersebut didapatkan bahwa ternyata sebelum pembelajaran berbasis proyek diberikan maka cara berpikir kritis peserta didik belum optimal hal ini ditunjukkan dengan skor hasil pre-test keterampilan peserta didik yang masih rendah dan berada pada kategori rendah dan sedang, sementara setelah diberikan pembelajaran berbasis proyek maka hasil post-test keterampilan berpikir kritis peserta didik meningkat signifikan yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa ternyata memang ada pengaruh yang signifikan dari pemberian pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas XI SMA Negeri 22 Makassar. Persamaan penelitian

tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pembelajaran berbasis proyek. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut hanya berfokus kepada keterampilan berpikir kritis siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada keterampilan secara umum. Selain itu, penelitian tersebut menggunakan penelitian *pre-experimental designs*, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.

2. Penelitian skripsi oleh (Zahroni, 2022) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Memahami Sistem Pengisian”. Hasil dari penelitian tersebut adalah kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran berbasis proyek memperoleh rata-rata nilai pada kompetensi memahami sistem pengisian sebelum perlakuan sebesar 48,96. Kemudian setelah mendapatkan perlakuan memperoleh rata-rata nilai sebesar 80,25. Dan rata-rata nilainya mengalami peningkatan 63,9% yaitu sebesar 31,29. Sedangkan rata-rata nilai pada kelas kontrol sebelum dilakukan perlakuan sebesar 46,46. Kemudian setelah dilakukan perlakuan memperoleh rata-rata nilai sebesar 72,82, dan rata-rata nilainya mengalami peningkatan 56,7% yaitu sebesar 26,36. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang penerapan pembelajaran berbasis proyek. Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan metode eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Selain itu, subjek penelitian tersebut adalah siswa kelas XI SMK sedangkan penelitian ini subjeknya adalah siswa kelas V SD.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Zurhaida et al., 2025) yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS di SDN Panyingkiran I”. Hasil dari penelitian tersebut adalah penggunaan model PjBL ini digunakan di kelas untuk melihat pengaruhnya terhadap keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V dilihat nilai rerata *pre-test* yang mengalami peningkatan setelah

dilakukan *post-test*. Kemudian diperkuat lagi dengan uji t-test yang memperlihatkan bahwa terdapat pengaruh yang positif setelah diberikan perlakuan penggunaan model PjBL terhadap keterampilan sosial siswa. Hasil perbedaan nilai rata-rata juga terlihat dari hasil uji N-Gain yang nilai rata-ratanya sebesar 0,4242 yang berada pada kategori peningkatan sedang. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa model *project based learning* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini dapat dilihat dari metode penelitian yang digunakan penelitian tersebut ialah metode *pre-eksperiment* desain *one grup pre-test post-test* dengan pendekatan kuantitatif. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Persamaannya terdapat pada fokus penelitian yang sama-sama berfokus pada *project based learning* di siswa kelas V.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Darwis et al., 2025) yang berjudul “Peran Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”. Hasil penelitian tersebut adalah pembelajaran berbasis proyek meningkatkan kemampuan kreatif, analitis, dan evaluasi siswa. Selain itu, juga mendorong siswa untuk menemukan masalah, mengumpulkan data penting, dan membuat solusi logistik dan kreatif. Selain itu, kemampuan sosial, kerja sama, dan refleksi siswa ditingkatkan melalui teknik ini. Meskipun banyak keuntungan dari penggunaan pembelajaran berbasis proyek, namun memerlukan persiapan yang cermat, pengelolaan waktu yang baik, dan pelatihan guru yang tepat. Dengan dukungan yang memadai, pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi strategi yang berguna untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini dapat dilihat dari metode penelitian yang digunakan penelitian tersebut ialah metode studi literatur, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Selain itu, penelitian tersebut hanya berfokus kepada keterampilan berpikir kritis siswa,

sedangkan penelitian ini berfokus pada keterampilan secara umum. Persamaannya terdapat pada fokus penelitian yang sama-sama berfokus pada pembelajaran berbasis proyek.

5. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh (Salsabila, 2023) yang berjudul “Penerapan *Project Based Learning* (PjBL) dalam Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Pada Materi Virus Kelas X di MAN 1 Lampung Timur”. Adapun hasil penelitiannya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada pelajaran biologi materi virus. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan data-data hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu pada siklus I dengan persentase 74,28% dan meningkat pada siklus II dengan persentase 91,42%, termasuk kriteria sangat baik dengan peningkatan sebesar 14,28 % pada siklus II. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini dapat dilihat dari metode penelitian yang digunakan penelitian tersebut ialah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Persamaannya terdapat pada fokus penelitian yang sama-sama berfokus pada *project based learning* dan kreativitas siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Menurut Creswell, penelitian kualitatif merupakan metode yang bertujuan untuk mengeksplorasi serta memahami makna yang berkaitan dengan individu maupun kelompok dalam menghadapi fenomena sosial atau permasalahan kemanusiaan. Pendekatan ini menitikberatkan pada pemahaman terhadap budaya suatu kelompok serta perubahan pola perilaku masyarakat dari waktu ke waktu melalui observasi dan keterlibatan langsung peneliti sebagai teknik utama dalam pengumpulan data. Dalam pelaksanaannya, pertanyaan penelitian dan prosedur yang digunakan berkembang sesuai dengan temuan yang diperoleh di lapangan, kemudian dianalisis secara induktif. Dengan demikian, penelitian kualitatif lebih menekankan pada proses pengumpulan data, penafsiran, serta pemberian makna terhadap hasil penelitian (Saleh, 2023). Oleh karena itu, penyusunan laporan penelitian perlu memperhatikan ketepatan pemilihan kata dan struktur kalimat agar mampu menggambarkan hasil analisis secara mendalam dan komprehensif.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kualitatif deskriptif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan mengungkapkan suatu fenomena secara apa adanya berdasarkan kondisi nyata pada saat penelitian dilaksanakan (Sugiyono, 2019). Menurut Bogdan dan Biklen sebagaimana dikutip dalam Sugiyono, menyatakan bahwa penelitian kualitatif deskriptif menghasilkan data dalam bentuk kata-kata, narasi, maupun gambar, sehingga lebih menekankan pada pemaknaan daripada

penyajian data dalam bentuk angka. Setelah data dikumpulkan dan dianalisis, hasil penelitian kemudian dideskripsikan secara sistematis agar mudah dipahami oleh pembaca (Sugiyono, 2022). Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran yang mendalam, menjelaskan, serta menginterpretasikan kondisi yang berkaitan dengan implementasi *Project Based Learning* (PjBL) dalam mengembangkan keterampilan peserta didik kelas V SDN 53 Kalamisu.

B. Definisi Operasional

1. Project Based Learning

Project based learning adalah model atau metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya.

2. Keterampilan

Keterampilan adalah kelebihan atau kecakapan yang dimiliki oleh seseorang untuk mampu menggunakan akal, ide, pikiran, dan kreativitasnya dalam mengerjakan, mengubah, menyelesaikan, ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat untuk diadakannya suatu penelitian. Penelitian ini dilakukan di SDN 53 Kalamisu yang berlokasi di Dusun Kalamisu, Desa Aska, Kec. Sinjai Selatan, Kab Sinjai, Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu kurang lebih 2 (dua) bulan. Kegiatan penelitian meliputi

tahap persiapan, pengumpulan data, serta analisis data dan penyusunan laporan penelitian.

D. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Menurut Hendrarso, subjek penelitian adalah informan yang memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan selama proses penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini, subjek penelitian berjumlah lima orang, yang terdiri atas satu orang guru kelas V dan empat orang peserta didik kelas V. Para informan tersebut dipilih karena dianggap mampu memberikan data dan informasi yang relevan mengenai pelaksanaan penelitian.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan atribut, karakteristik, atau fenomena yang menjadi fokus kajian dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan. Adapun objek dalam penelitian ini adalah implementasi *Project Based Learning* (PjBL) dalam mengembangkan keterampilan peserta didik kelas V di SDN 53 Kalamisu.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara mengumpulkan data informasi yang relevan dan diperlukan dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2022). Data yang dikumpulkan dalam penelitian akan digunakan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Teknik pengumpulan data menurut (Sugiyono, 2022) dapat dilakukan dengan cara wawancara, kuesioner, observasi, dokumentasi, dan triangulasi. Dalam penelitian ini, teknik atau metode yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang menjadi dasar dalam memperoleh pengetahuan ilmiah. Menurut Sahir (2022), data yang digunakan dalam penelitian diperoleh melalui pengamatan terhadap fakta-fakta yang terjadi di lapangan (Sahir, 2022). Dalam penelitian ini, teknik

observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung serta sistematis berbagai fenomena yang berkaitan dengan objek penelitian. Peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian untuk memperoleh data mengenai proses pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) dalam mengembangkan keterampilan peserta didik, sehingga informasi yang diperoleh sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

2. Wawancara

Menurut (Sugiyono, 2022), wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya-jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara terbagi menjadi 3 (tiga) macam yaitu: Wawancara terstruktur (*structured interview*), wawancara semi struktur (*semistructure interview*) dan wawancara tidak berstruktur (*unstructured interview*) (Sahir, 2022).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara semi terstruktur karena memberikan keleluasaan kepada informan untuk menjelaskan jawaban secara lebih mendalam, namun tetap mengacu pada pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan wawancara dilakukan di SDN 53 Kalamisu dengan melibatkan lima orang informan yang terdiri atas satu orang guru dan empat orang peserta didik yang dipilih sesuai dengan kebutuhan penelitian. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai implementasi *Project Based Learning* (PjBL) dalam mengembangkan keterampilan peserta didik. Setiap wawancara dilaksanakan pada hari dan waktu yang berbeda sesuai dengan ketersediaan informan, dengan durasi sekitar 30 hingga 50 menit untuk setiap sesi wawancara.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh bukti-bukti penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Sahir (2022), dokumentasi dapat berupa foto, gambar, maupun berbagai dokumen yang diperoleh selama proses

observasi, wawancara, serta dokumen lain yang relevan dengan penelitian (Sahir, 2022). Keberadaan dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat hasil penelitian, sehingga temuan yang diperoleh menjadi lebih valid, terpercaya, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen penelitian adalah alat pengumpul data dalam penelitian atau alat penelitian. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Instrumen penelitian dibuat berdasarkan pada kajian teori (Ardiansyah et al., 2023). Pada penelitian ini instrumennya ada 3 yaitu:

1. Lembar observasi, merupakan instrumen yang digunakan untuk mencatat dan mengamati berbagai aspek penting selama proses observasi berlangsung. Instrumen ini memuat sejumlah indikator atau variabel yang menjadi fokus pengamatan peneliti di lapangan (Ardiansyah et al., 2023). Melalui lembar observasi, peneliti dapat mengumpulkan serta mengorganisasi data secara sistematis sehingga informasi yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian.
2. Panduan wawancara, merupakan instrumen yang berisi daftar pertanyaan atau pokok bahasan yang akan digunakan selama proses wawancara kualitatif. Instrumen ini berfungsi sebagai pedoman bagi peneliti agar proses wawancara berjalan secara terarah dan mampu menggali informasi yang relevan serta mendalam dari para informan (Ardiansyah et al., 2023). Selain itu, panduan wawancara juga dapat memuat contoh-contoh pertanyaan yang membantu peneliti dalam mengembangkan pertanyaan lanjutan sesuai dengan jawaban informan.
3. Dokumentasi, merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh bukti-bukti penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Sahir (2022), dokumentasi dapat berupa foto, gambar, maupun berbagai dokumen yang diperoleh selama proses observasi, wawancara, serta dokumen lain yang relevan dengan penelitian (Sahir, 2022). Keberadaan dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat hasil penelitian, sehingga temuan yang diperoleh menjadi lebih valid, terpercaya, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

G. Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif. Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh (Sugiyono, 2019). Adapun uji keabsahan data yang dilaksanakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari beberapa sumber yang berbeda. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis oleh peneliti hingga diperoleh suatu kesimpulan. Selanjutnya, hasil analisis tersebut dikonfirmasi kembali kepada para informan melalui proses *member check* guna memperoleh kesepakatan serta memastikan bahwa data yang diperoleh telah sesuai dengan kondisi sebenarnya.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik digunakan untuk menguji keabsahan data dengan cara mengumpulkan informasi dari sumber yang sama menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Apabila hasil yang diperoleh dari berbagai teknik tersebut menunjukkan adanya perbedaan, peneliti akan melakukan klarifikasi dan

diskusi lebih lanjut dengan informan terkait untuk memastikan data yang paling akurat dan dapat dipercaya.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu dilakukan dengan mengumpulkan data pada waktu atau situasi yang berbeda. Sebagai contoh, wawancara yang dilakukan pada pagi hari ketika informan masih dalam kondisi segar umumnya menghasilkan informasi yang lebih valid dan kredibel. Selanjutnya, data tersebut dibandingkan kembali melalui wawancara, observasi, maupun teknik pengumpulan data lainnya pada waktu yang berbeda. Apabila ditemukan perbedaan hasil, proses pengumpulan dan pengecekan data dilakukan secara berulang hingga diperoleh data yang konsisten dan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi.

H. Teknik Analisis Data

Setelah dilakukannya wawancara dan pengujian terhadap data, maka langkah selanjutnya adalah dengan melakukan analisa dan pembahasan dari hasil uji dan wawancara yang telah dilakukan. Menurut Sugiyono, analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2019).

Adapun langkah-langkahnya, sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*).

Tahap pertama adalah pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, atau kombinasi dari ketiga teknik tersebut (triangulasi). Dalam penelitian kualitatif, proses pengumpulan data dapat berlangsung selama beberapa hari hingga beberapa bulan agar diperoleh informasi yang lengkap. Pada tahap awal, peneliti melakukan pengamatan

secara menyeluruh terhadap situasi sosial atau objek penelitian dengan mencatat seluruh informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan maupun wawancara (Sembiring et al., 2024). Dengan demikian peneliti akan memperoleh data yang sangat banyak dan sangat bervariasi.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Setelah data terkumpul, peneliti melakukan reduksi data. Tahap ini bertujuan untuk menyederhanakan data yang jumlahnya semakin banyak dan kompleks dengan cara merangkum, memilih informasi yang relevan, memusatkan perhatian pada data yang penting, serta mengidentifikasi tema dan pola yang muncul (Sembiring et al., 2024). Hasil reduksi data akan memberikan gambaran yang lebih jelas sehingga memudahkan peneliti dalam melanjutkan proses analisis dan menemukan informasi yang diperlukan.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Tahap berikutnya adalah menyajikan data yang telah direduksi. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data umumnya dilakukan dalam bentuk uraian atau narasi yang disusun secara sistematis. Penyajian data bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memahami hubungan antar data serta menjadi dasar dalam proses penarikan kesimpulan.

4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/ verification*)

Tahap terakhir adalah menarik kesimpulan sekaligus melakukan verifikasi terhadap temuan penelitian. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan hasil interpretasi peneliti terhadap data yang telah dianalisis dan dapat berupa temuan baru yang sebelumnya belum terungkap. Temuan tersebut dapat berbentuk deskripsi atau gambaran yang lebih jelas mengenai objek penelitian sehingga mampu menjawab fokus dan tujuan penelitian secara komprehensif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum SD Negeri 53 Kalamisu

SD Negeri 53 Kalamisu merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Sinjai Selatan, Kab. Sinjai, Sulawesi Selatan. SD Negeri 53 Kalamisu didirikan pada tahun 1963 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah ini dibimbing oleh guru-guru yang profesional di bidangnya.

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SD Negeri 53 Kalamisu
NPSN	: 40304552
Jenjang Pendidikan	: SD
Status Sekolah	: Negeri
Alamat Sekolah	: Kalamisu
RT/RW	: 0/0
Kode Pos	: 92661
Desa/Kelurahan	: Aska
Kecamatan	: Sinjai Selatan
Kabupaten/Kota	: Sinjai
Provinsi	: Sulawesi Selatan
Kepala Sekolah	: Hj. Hartati, S.Pd
Operator Sekolah	: Abdul Waris, S.Pd
Akreditasi	: B
Kurikulum	: Merdeka
Tahun Berdiri	: 1963

2. Visi dan Misi

a. Visi

“Membentuk siswa yang cerdas, terampil, dan berakhlak mulia.”

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) secara optimal.
- 2) Meningkatkan kedisiplinan dalam melaksanakan tugas.
- 3) Mengupayakan kegiatan keagamaan terhadap peserta didik.
- 4) Mengikutsertakan guru dalam kegiatan yang berhubungan dengan peningkatan mutu pendidikan.

B. Hasil Penelitian

Setelah peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 53 Kalamisu dengan menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi, maka peneliti akan memaparkan data yang diperoleh untuk menjawab rumusan masalah.

1. Implementasi *Project Based Learning* untuk mengembangkan keterampilan *soft skill* pada siswa kelas V SDN 53 Kalamisu.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, implementasi *Project Based Learning* di kelas V SDN 53 Kalamisu dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga tahapan tersebut saling berkaitan dalam upaya mengembangkan keterampilan *soft skill* siswa.

a. Tahap Perencanaan *Project Based Learning*

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran berbasis proyek. tahap perencanaan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Guru menjelaskan bahwa langkah awal yang dilakukan adalah menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) atau Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran berbasis proyek. Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa proyek yang akan dilaksanakan memiliki keterkaitan dengan tujuan pembelajaran

yang harus dicapai oleh peserta didik. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V, beliau mengatakan bahwa:

“Untuk perencanaan pembelajaran *Project Based Learning* ini, saya mulai dengan menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) atau Kompetensi Dasar yang cocok. Kemudian saya sajikan dalam bentuk proyek, setelah itu saya menentukan tema proyek dan saya membuat alur tujuan pembelajaran” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa guru terlebih dahulu mengidentifikasi materi atau kompetensi yang memungkinkan peserta didik belajar melalui kegiatan proyek. Tidak semua materi dapat diterapkan dengan model PjBL, sehingga diperlukan pemilihan Capaian Pembelajaran yang relevan agar proyek yang dirancang dapat mendukung pencapaian kompetensi secara optimal. Langkah ini menjadi dasar dalam penyusunan seluruh kegiatan pembelajaran karena menentukan arah dan fokus proyek yang akan dilaksanakan.

Setelah melakukan analisis Capaian Pembelajaran, guru kemudian mengubah materi pembelajaran ke dalam bentuk proyek yang dapat dikerjakan oleh peserta didik. Pada tahap ini, guru merancang kegiatan yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui pengalaman langsung. Proyek yang dipilih dirancang agar mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi, dan menghasilkan suatu produk atau karya sebagai hasil pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah menentukan tema proyek yang sesuai dengan materi dan kondisi peserta didik. Pemilihan tema proyek menjadi aspek penting karena tema yang menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Tema proyek juga berfungsi sebagai penghubung antara konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata yang dialami peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selanjutnya, guru menyusun alur tujuan pembelajaran (ATP) sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran. ATP digunakan untuk mengatur urutan kegiatan belajar mulai dari tahap awal hingga akhir proyek. Dengan adanya ATP, proses pembelajaran menjadi lebih terarah karena setiap kegiatan yang dilakukan peserta didik telah disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, ATP membantu guru dalam menentukan strategi pembelajaran, metode penilaian, serta indikator keberhasilan proyek yang dilaksanakan.

Setelah menentukan Capaian Pembelajaran (CP), tema proyek, dan alur tujuan pembelajaran, guru melanjutkan tahap perencanaan dengan menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL). Perangkat tersebut meliputi modul ajar atau rencana pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta penentuan jadwal atau linimasa pengerjaan proyek. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V yang mengatakan bahwa:

“Di samping itu, saya juga menyusun modul ajar atau rencana pembelajaran untuk saya gunakan dalam kegiatan pembelajaran sembari saya menyiapkan LKPD untuk kemudian anak-anak nantinya isi dalam kegiatan proyek dan di sini saya menentukan jadwal atau linimasa pengerjaan proyek.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026)

Hasil wawancara tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang dilakukan peneliti yang menunjukkan bahwa guru telah melakukan persiapan pembelajaran secara matang sebelum pelaksanaan proyek. Proyek yang dipilih selalu disesuaikan dengan kehidupan nyata siswa (Observasi, 20 Mei 2026). Penyusunan modul ajar atau rencana pembelajaran dilakukan sebagai pedoman dalam mengelola seluruh proses pembelajaran. Modul ajar memuat tujuan pembelajaran, materi, langkah-langkah kegiatan, metode yang digunakan, serta bentuk penilaian yang akan diterapkan selama kegiatan proyek berlangsung. Dengan adanya modul ajar, pelaksanaan

pembelajaran menjadi lebih terarah dan sistematis sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.

Selain menyusun modul ajar, guru juga menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan sebagai panduan peserta didik dalam melaksanakan proyek. LKPD berisi petunjuk kegiatan, langkah-langkah pengerjaan proyek, pertanyaan pemantik, serta tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Keberadaan LKPD sangat membantu peserta didik dalam memahami apa yang harus mereka kerjakan selama proses proyek berlangsung. LKPD juga berfungsi sebagai alat untuk memantau perkembangan belajar peserta didik karena setiap tahap kegiatan dapat terdokumentasi dengan baik.

Dalam pelaksanaan *Project Based Learning*, LKPD tidak hanya digunakan untuk mengerjakan tugas secara individu, tetapi juga membantu peserta didik dalam bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Melalui LKPD, peserta didik dapat mencatat hasil diskusi, merancang proyek, mengumpulkan data, serta mengevaluasi hasil pekerjaan mereka. Dengan demikian, LKPD menjadi salah satu sarana yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, guru menentukan jadwal atau linimasa pengerjaan proyek. Penentuan jadwal merupakan bagian penting dalam perencanaan *Project Based Learning* karena proyek biasanya membutuhkan waktu yang lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional. Guru menetapkan batas waktu untuk setiap tahap kegiatan, mulai dari perencanaan proyek, pelaksanaan, penyusunan hasil, hingga presentasi produk. Jadwal yang jelas membantu peserta didik mengatur waktu dan menyelesaikan tugas sesuai target yang telah ditentukan.

Penentuan linimasa juga berfungsi untuk menghindari keterlambatan penyelesaian proyek serta memastikan setiap kelompok memiliki kesempatan yang sama untuk menyelesaikan pekerjaannya. Selain itu,

jadwal yang terstruktur memudahkan guru dalam melakukan pemantauan dan pendampingan terhadap perkembangan proyek peserta didik pada setiap tahap pelaksanaannya.

Dalam tahap perencanaan ini, guru juga menyiapkan instrumen penilaian yang digunakan untuk menilai proses dan hasil proyek siswa. Penilaian tidak hanya berfokus pada produk akhir, tetapi juga memperhatikan proses kerja siswa selama kegiatan proyek berlangsung.

Tujuan utama penerapan *Project Based Learning* bukan hanya meningkatkan pemahaman akademik siswa, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan *soft skill* yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan proyek siswa dilatih untuk bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Kegiatan diskusi, pembagian tugas, dan penyelesaian proyek secara bersama-sama menjadi sarana bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V yang mengatakan bahwa:

“Tujuan utama dari kegiatan *Project Based Learning* ini adalah pada dasarnya saya ingin mengasah karakter Profil Pelajar Pancasila khususnya untuk kemampuan bergotong royong atau kerjasama antar siswa dan bagaimana mereka berpikir secara kritis tentang solusi dari kegiatan proyek yang mereka lakukan. Pada dasarnya, kita melatih bagaimana siswa dapat memecahkan masalah untuk berpikir kritis.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa guru memandang *Project Based Learning* sebagai model pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai aspek keterampilan peserta didik secara menyeluruh. Salah satu tujuan yang ingin dicapai adalah menumbuhkan sikap gotong royong melalui kegiatan kerja kelompok dalam proyek. Dalam pelaksanaan proyek, peserta didik dituntut untuk saling bekerja sama, berbagi tugas, bertukar ide, dan membantu satu sama lain dalam menyelesaikan pekerjaan yang diberikan. Melalui proses tersebut, peserta didik belajar untuk menghargai pendapat teman, bertanggung jawab terhadap

tugas masing-masing, serta membangun rasa kebersamaan dalam mencapai tujuan kelompok.

Kemampuan bekerja sama menjadi salah satu keterampilan penting yang perlu dimiliki peserta didik karena dapat membantu mereka berinteraksi secara positif dengan lingkungan sosialnya. Melalui kegiatan proyek, peserta didik tidak hanya belajar memahami materi pelajaran, tetapi juga belajar bagaimana berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain. Dengan demikian, nilai gotong royong yang menjadi salah satu dimensi Profil Pelajar Pancasila dapat berkembang secara nyata melalui pengalaman langsung yang diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran.

Selain mengembangkan kemampuan kerja sama, guru juga menekankan pentingnya melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik dihadapkan pada berbagai permasalahan yang harus mereka selesaikan secara mandiri maupun bersama kelompok. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi yang relevan, menganalisis berbagai alternatif solusi, serta menentukan tindakan yang paling tepat untuk menyelesaikan proyek yang dikerjakan.

Kemampuan berpikir kritis terlihat ketika peserta didik mampu mengemukakan pendapat, memberikan alasan terhadap keputusan yang diambil, serta mengevaluasi hasil pekerjaan yang telah dilakukan. Selama proses pengerjaan proyek, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif mencari dan mengolah informasi untuk menemukan solusi atas masalah yang mereka hadapi. Proses inilah yang membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, sistematis, dan reflektif.

Lebih lanjut, hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menjadikan kegiatan proyek sebagai sarana untuk melatih kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*). Setiap proyek yang diberikan mengandung

tantangan yang harus diselesaikan oleh peserta didik melalui proses berpikir dan kerja sama. Dengan demikian, peserta didik terbiasa menghadapi permasalahan, mencari penyebabnya, serta menentukan solusi yang tepat berdasarkan informasi yang mereka peroleh. Pengalaman tersebut dapat membantu peserta didik menjadi lebih mandiri dan percaya diri dalam menghadapi berbagai situasi yang membutuhkan pengambilan keputusan.

Keterampilan kreatif juga menjadi salah satu fokus pengembangan dalam pembelajaran berbasis proyek. Siswa diberikan kebebasan untuk merancang dan mengembangkan proyek sesuai dengan ide dan kreativitas mereka masing-masing. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai pencipta dan pengembang ide. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V yang mengatakan bahwa:

“Selanjutnya, di sini juga siswa dilatih untuk berpikir secara kreatif untuk menemukan bagaimana mereka merancang proyeknya sesuai dengan yang diharapkan sehingga secara otomatis mereka juga akan terlatih untuk mandiri dan dapat berkomunikasi secara baik. Baik berkomunikasi secara kelompok pada saat berdiskusi, maupun pada saat melakukan presentasi di hadapan teman-temannya.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa salah satu tujuan penting dalam penerapan *Project Based Learning* adalah mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dalam proses pengerjaan proyek, peserta didik tidak hanya mengikuti instruksi yang diberikan guru, tetapi juga diberi ruang untuk mengembangkan ide, menentukan desain, memilih bahan, serta mencari cara terbaik dalam menyelesaikan proyek yang mereka kerjakan. Kebebasan dalam mengembangkan proyek tersebut mendorong peserta didik untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kemampuan berpikir kreatif terlihat ketika peserta didik mampu menciptakan solusi yang berbeda, mengembangkan ide yang inovatif, dan memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk menghasilkan produk yang lebih menarik. Melalui pengalaman tersebut, peserta didik belajar untuk tidak bergantung sepenuhnya pada arahan guru, melainkan berusaha menemukan cara dan strategi sendiri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan dan keterampilannya.

Selain melatih kreativitas, kegiatan proyek juga berkontribusi dalam mengembangkan kemandirian peserta didik. Selama proses pengerjaan proyek, peserta didik dituntut untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang menjadi bagiannya. Mereka belajar mengatur waktu, menyelesaikan pekerjaan sesuai jadwal, mencari informasi yang diperlukan, serta mengambil keputusan dalam berbagai situasi yang muncul selama proyek berlangsung. Kondisi ini secara tidak langsung membentuk sikap mandiri karena peserta didik terbiasa menyelesaikan tugas tanpa selalu bergantung pada bantuan guru.

Kemandirian yang berkembang melalui *Project Based Learning* terlihat dari kemampuan peserta didik dalam mengelola proses belajar mereka sendiri. Peserta didik belajar untuk merencanakan langkah kerja, menentukan prioritas tugas, serta mengevaluasi hasil yang telah dicapai. Pengalaman tersebut sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik yang bertanggung jawab dan mampu mengatasi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran.

Di samping itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa *Project Based Learning* juga menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan komunikasi peserta didik. Selama pengerjaan proyek, peserta didik harus berinteraksi dengan anggota kelompoknya melalui kegiatan diskusi, tukar

pendapat, dan pengambilan keputusan bersama. Proses tersebut melatih peserta didik untuk menyampaikan ide secara jelas, mendengarkan pendapat orang lain, serta memberikan tanggapan yang konstruktif terhadap berbagai masukan yang diterima.

Kemampuan komunikasi juga dikembangkan pada tahap presentasi hasil proyek. Pada tahap ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk memaparkan hasil kerja kelompok di hadapan guru dan teman-temannya. Kegiatan presentasi melatih peserta didik untuk berbicara dengan percaya diri, menjelaskan hasil pekerjaan secara sistematis, serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh audiens. Melalui pengalaman tersebut, peserta didik menjadi lebih terbiasa mengungkapkan pendapat dan berinteraksi di depan orang banyak.

b. Tahap Pelaksanaan *Project Based Learning*

Pelaksanaan *Project Based Learning* di kelas V SDN 53 Kalamisu dilakukan melalui beberapa langkah yang sistematis. Langkah pertama adalah memberikan pertanyaan mendasar (*essential question*) yang berkaitan dengan proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Pertanyaan tersebut digunakan sebagai stimulus awal untuk membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi peserta didik, serta mengarahkan mereka pada permasalahan yang akan diselesaikan melalui kegiatan proyek. Hal tersebut diungkapkan oleh Ibu Fatmawati selaku wali kelas V dalam wawancara yang mengatakan bahwa:

“Yang pertama yaitu memberikan pertanyaan mendasar terkait dengan kegiatan proyek yang akan dilakukan. Jadi, saya memancing siswa untuk melakukan kegiatan proyek dari pertanyaan yang saya berikan dan pertanyaan tersebut tentunya harus terkait dengan kehidupan nyata atau yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari supaya mereka bisa lebih memahami terkait dengan kegiatan proyek yang akan mereka lakukan.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Hasil wawancara dengan wali kelas V diperkuat dengan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti yaitu guru menyampaikan masalah atau pertanyaan mendasar untuk mengaitkan permasalahan proyek dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan motivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan proyek (Observasi, 25 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V dan hasil observasi yang dilakukan peneliti, dapat dipahami bahwa langkah awal yang dilakukan guru dalam implementasi *Project Based Learning* adalah mengajukan pertanyaan mendasar yang berhubungan dengan tema proyek dan pengalaman sehari-hari peserta didik. Pertanyaan ini berfungsi sebagai pemantik yang mendorong peserta didik untuk mulai berpikir, mengamati, serta menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Pemberian pertanyaan mendasar merupakan tahap yang sangat penting dalam model *Project Based Learning* karena menjadi titik awal lahirnya proses investigasi dan eksplorasi peserta didik. Melalui pertanyaan tersebut, peserta didik diajak untuk mengidentifikasi suatu permasalahan, mencari informasi yang relevan, dan mulai memikirkan kemungkinan solusi yang dapat dilakukan melalui proyek yang akan mereka kerjakan. Dengan demikian, pembelajaran tidak dimulai dengan pemberian materi secara langsung oleh guru, melainkan melalui proses berpikir yang melibatkan keaktifan peserta didik.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru sengaja mengaitkan pertanyaan yang diberikan dengan kehidupan nyata peserta didik. Hal ini dilakukan agar peserta didik lebih mudah memahami tujuan proyek dan melihat manfaat dari kegiatan yang akan mereka lakukan. Ketika permasalahan yang diangkat dekat dengan pengalaman sehari-hari, peserta didik cenderung lebih tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran

karena mereka merasa bahwa proyek tersebut memiliki hubungan dengan lingkungan dan kehidupan mereka.

Selain meningkatkan pemahaman peserta didik, pertanyaan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari juga membantu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Peserta didik tidak hanya mempelajari konsep secara teoritis, tetapi juga memahami bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam situasi nyata. Melalui proses ini, peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman dan pengamatan yang mereka miliki.

Pemberian pertanyaan mendasar juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Ketika guru mengajukan pertanyaan yang menantang, peserta didik terdorong untuk menganalisis masalah, mengemukakan pendapat, serta mencari berbagai alternatif jawaban yang mungkin. Aktivitas tersebut membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif.

Lebih lanjut, pertanyaan mendasar yang diberikan guru menjadi landasan dalam menentukan arah pelaksanaan proyek. Dari pertanyaan tersebut, peserta didik memperoleh gambaran mengenai tujuan proyek, masalah yang harus diselesaikan, serta hasil yang diharapkan. Dengan adanya pemahaman yang jelas sejak awal, peserta didik dapat lebih fokus dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan proyek yang diberikan.

Setelah mendapatkan pertanyaan mendasar, siswa mulai merancang proyek yang akan mereka kerjakan. Pada tahap ini, peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses perencanaan proyek, mulai dari menentukan tema proyek, mengidentifikasi alat dan bahan yang diperlukan, hingga membagi tugas di antara anggota kelompok. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V yang mengatakan bahwa:

“Siswa kemudian merancang kegiatan proyek yang akan mereka lakukan mulai dari penentuan tema proyek lalu alat dan bahan yang dibutuhkan serta pembagian tugas antar kelompok.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa peserta didik diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung dalam merancang proyek yang akan mereka kerjakan. Keterlibatan peserta didik dalam tahap perencanaan merupakan salah satu karakteristik utama *Project Based Learning*, karena peserta didik tidak hanya berperan sebagai pelaksana proyek, tetapi juga sebagai perancang kegiatan pembelajaran yang akan mereka lakukan. Melalui proses ini, peserta didik belajar untuk bertanggung jawab terhadap proyek yang menjadi tugas mereka.

Tahap pertama yang dilakukan peserta didik adalah menentukan tema proyek. Penentuan tema dilakukan berdasarkan arahan guru dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam proses ini, peserta didik diajak berdiskusi untuk memilih tema yang sesuai, menarik, dan memungkinkan untuk dilaksanakan. Kegiatan tersebut melatih peserta didik untuk mengemukakan pendapat, mempertimbangkan berbagai ide yang muncul, serta mengambil keputusan bersama berdasarkan hasil musyawarah kelompok.

Setelah tema proyek ditentukan, peserta didik kemudian mengidentifikasi alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek. Kegiatan ini melatih kemampuan peserta didik dalam merencanakan kebutuhan kerja secara sistematis. Mereka belajar menganalisis apa saja yang diperlukan agar proyek dapat berjalan dengan baik serta mempertimbangkan ketersediaan alat dan bahan yang dapat digunakan. Proses ini juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir logis dan kemampuan memecahkan masalah ketika menghadapi keterbatasan sumber daya yang tersedia.

Selanjutnya, peserta didik melakukan pembagian tugas antar anggota kelompok. Pembagian tugas dilakukan agar setiap anggota memiliki tanggung jawab yang jelas sesuai dengan kemampuan dan perannya masing-masing. Melalui kegiatan ini, peserta didik belajar bekerja sama, menghargai kontribusi teman, serta memahami pentingnya tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok. Pembagian tugas yang baik juga membantu pelaksanaan proyek menjadi lebih terorganisir dan efektif karena setiap anggota mengetahui tugas yang harus diselesaikan.

Tahap berikutnya adalah penyusunan jadwal pelaksanaan proyek. Guru dan siswa bersama-sama menentukan waktu pengerjaan serta batas waktu penyelesaian proyek. Kesepakatan tersebut bertujuan untuk melatih kedisiplinan dan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas.

Selama proses pengerjaan proyek, guru melakukan pemantauan secara berkala. Guru mengamati perkembangan siswa, memberikan arahan apabila terdapat kesulitan, serta memastikan proyek berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dalam pelaksanaan *Project Based Learning*, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Sebagaimana dijelaskan oleh Ibu Fatmawati selaku wali kelas V dalam wawancara yang menyatakan bahwa:

“Saya guru di sini adalah sebagai motivator dan sebagai fasilitator. Motivator dengan memberikan anak-anak motivasi dalam melakukan kegiatan proyek, sedangkan sebagai fasilitator yaitu menyediakan media pembelajaran dan sumber belajar.”
(Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dijelaskan bahwa guru memiliki peran penting dalam *Project Based Learning*. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga berperan sebagai motivator dan fasilitator bagi siswa.

Sebagai motivator, guru memberikan dorongan dan semangat kepada siswa agar aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan proyek.

Motivasi ini penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih percaya diri dan berani berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas kelompok maupun proyek yang diberikan.

Selain itu, guru juga berperan sebagai fasilitator, yaitu dengan menyediakan berbagai media pembelajaran serta sumber belajar yang dibutuhkan siswa dalam melaksanakan proyek. Peran ini membantu siswa memperoleh informasi dan bahan yang relevan sehingga proses pengerjaan proyek dapat berjalan lebih efektif dan terarah.

Dengan demikian, peran guru sebagai motivator dan fasilitator sangat mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, terarah, dan berpusat pada siswa.

Selain memberikan motivasi, guru juga melakukan pemantauan terhadap perkembangan proyek yang dikerjakan siswa. Hal tersebut diungkapkan oleh Ibu Fatmawati selaku wali kelas V dalam wawancara yang mengatakan bahwa:

“Saya memantau kegiatan proyek yang dilakukan oleh siswa dengan di samping pemantauan tersebut saya mengarahkan siswa untuk bagaimana mereka melakukan kegiatan proyek yang mereka telah rencanakan sebelumnya.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa guru juga berperan sebagai pengawas dan pembimbing dalam pelaksanaan kegiatan proyek siswa. Guru tidak hanya memberikan kebebasan kepada siswa untuk melaksanakan proyek yang telah direncanakan, tetapi juga tetap melakukan pemantauan secara langsung terhadap jalannya kegiatan tersebut.



Gambar 1 Pelaksanaan *Project Based Learning*

Pemantauan yang dilakukan guru bertujuan untuk memastikan bahwa setiap kelompok siswa tetap berada pada jalur yang sesuai dengan rencana proyek yang telah disusun sebelumnya. Dengan demikian, guru dapat mengetahui perkembangan setiap kelompok serta mengidentifikasi jika terdapat kendala dalam proses pelaksanaan proyek.

Selain melakukan pemantauan, guru juga berperan dalam memberikan arahan kepada siswa mengenai cara melaksanakan kegiatan proyek dengan benar dan terstruktur. Arahan ini penting agar siswa tidak hanya bekerja secara mandiri, tetapi juga tetap memahami langkah-langkah yang harus dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

Hal tersebut diperkuat berdasarkan hasil wawancara dengan siswa yang menunjukkan bahwa peran guru sangat membantu dalam menyelesaikan berbagai kesulitan yang mereka alami selama proses pengerjaan proyek. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, dan pemberi solusi bagi siswa. Bantuan yang diberikan guru membuat siswa lebih mudah memahami tugas yang diberikan, menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menyelesaikan proyek. Nur Annisa selaku siswa kelas V menyatakan bahwa:

“Ya, guru membantu dengan memberi arahan saat kami bingung.”
(Wawancara dengan Nur Annisa, 2 Juni 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting sebagai pembimbing dalam pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL). Dalam proses pengerjaan proyek, siswa sering kali mengalami kebingungan terkait langkah-langkah yang harus dilakukan, pembagian tugas dalam kelompok, penggunaan alat dan bahan, maupun cara menyelesaikan tugas yang diberikan. Pada kondisi tersebut, guru hadir untuk memberikan arahan sehingga siswa dapat kembali memahami tujuan dan tahapan kegiatan yang harus dilakukan.

Arahan yang diberikan guru membantu siswa untuk tetap fokus pada proyek yang sedang dikerjakan dan menghindari kesalahan dalam pelaksanaannya. Guru tidak langsung memberikan jawaban atas permasalahan yang dihadapi siswa, melainkan mengarahkan mereka agar dapat menemukan solusi secara mandiri. Hal ini sejalan dengan karakteristik *Project Based Learning* yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student centered learning*), sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi proses belajar siswa.

Melalui arahan yang diberikan, siswa menjadi lebih percaya diri dalam melaksanakan tugas proyek dan mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, arahan guru menjadi salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan pelaksanaan proyek dan membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir serta keterampilan memecahkan masalah.

Hasil wawancara dengan Nur Aqila Syahira selaku siswa kelas V juga mengungkapkan bahwa:

“Ya, guru menjelaskan kembali materi yang belum saya pahami.”
(Wawancara dengan Nur Aqila Syahira, 2 Juni 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru berperan sebagai sumber belajar yang membantu siswa memahami materi yang berkaitan dengan proyek yang sedang dikerjakan. Dalam pembelajaran berbasis

proyek, siswa dituntut untuk menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan kegiatan proyek yang dilakukan. Namun, tidak semua siswa memiliki tingkat pemahaman yang sama terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, ketika siswa mengalami kesulitan memahami materi, guru memberikan penjelasan kembali agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik.

Penjelasan ulang yang diberikan guru menunjukkan adanya perhatian terhadap kebutuhan belajar siswa. Guru memastikan bahwa setiap siswa memahami konsep dasar yang diperlukan sebelum melanjutkan pengerjaan proyek. Hal ini penting karena pemahaman materi yang baik akan memengaruhi kualitas hasil proyek yang dihasilkan oleh siswa.

Selain itu, penjelasan yang diberikan guru juga membantu siswa mengurangi kebingungan dan kesalahan dalam melaksanakan tugas proyek. Dengan memahami materi secara lebih mendalam, siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, serta mampu menghubungkan teori dengan praktik yang dilakukan dalam proyek. Kondisi ini menunjukkan bahwa peran guru dalam memberikan penjelasan ulang materi sangat membantu kelancaran proses pembelajaran dan keberhasilan proyek yang dikerjakan siswa.

Hasil wawancara dengan Muh. Azan Amar selaku siswa kelas V juga menyatakan:

“Ya, guru membantu memberikan solusi dan saran.” (Wawancara dengan Muh. Azan Amar, 2 Juni 2026).

Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa guru berperan sebagai pembimbing yang membantu siswa mengatasi berbagai permasalahan yang muncul selama pengerjaan proyek. Dalam pelaksanaan *Project Based Learning*, siswa tidak terlepas dari berbagai tantangan, seperti kesulitan mencari informasi, menentukan ide proyek, memilih alat dan bahan yang

sesuai, menyusun langkah kerja, maupun mengatasi kendala yang terjadi saat proyek sedang berlangsung.

Pada situasi tersebut, guru memberikan solusi dan saran yang dapat membantu siswa menemukan jalan keluar atas permasalahan yang mereka hadapi. Solusi yang diberikan guru tidak hanya bertujuan untuk menyelesaikan masalah secara langsung, tetapi juga membantu siswa memahami cara menghadapi dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Sementara itu, saran yang diberikan guru dapat menjadi bahan pertimbangan bagi siswa dalam menentukan keputusan yang tepat selama proses pengerjaan proyek.

Bantuan berupa solusi dan saran juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan. Melalui bimbingan guru, siswa belajar mempertimbangkan berbagai alternatif penyelesaian masalah sebelum mengambil keputusan. Dengan demikian, peran guru dalam memberikan solusi dan saran tidak hanya membantu menyelesaikan kesulitan yang dihadapi siswa, tetapi juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.

Sedangkan A. Dzakira Talita Zahra selaku siswa kelas V menjelaskan:

“Ya, guru membantu dengan memberi motivasi dan petunjuk.”
(Wawancara dengan A. Dzakira Talita Zahra, 2 Juni 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru memiliki peran sebagai motivator sekaligus pembimbing dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek. Selama proses pengerjaan proyek, siswa tidak hanya membutuhkan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga dorongan semangat agar tetap aktif dan berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan. Proyek yang dikerjakan dalam waktu tertentu terkadang

membuat siswa merasa lelah, kurang percaya diri, atau mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugasnya. Oleh karena itu, motivasi yang diberikan guru menjadi sangat penting untuk menjaga semangat belajar siswa.

Motivasi yang diberikan guru dapat berupa kata-kata penyemangat, penghargaan atas usaha yang dilakukan siswa, maupun dukungan agar siswa tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Motivasi tersebut mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa dan mendorong mereka untuk terus berusaha menyelesaikan proyek dengan baik.

Selain memberikan motivasi, guru juga memberikan petunjuk mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan siswa selama pengerjaan proyek. Petunjuk tersebut membantu siswa memahami proses kerja yang benar sehingga mereka dapat menyelesaikan tugas secara lebih terarah dan sistematis. Dengan adanya motivasi dan petunjuk dari guru, siswa merasa lebih terbantu dalam mengerjakan proyek serta lebih siap menghadapi berbagai tantangan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil wawancara dengan siswa dan wali kelas di atas diperkuat oleh hasil observasi yang dilakukan peneliti yang menunjukkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Sebagai fasilitator, guru menyediakan sumber belajar dan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Sebagai motivator, guru memberikan dorongan dan semangat agar siswa tetap aktif dan antusias dalam menyelesaikan proyek. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai pendamping yang membantu siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Observasi, 25 Mei 2026).

Tahap selanjutnya adalah presentasi hasil proyek. Setelah proyek selesai, siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka di depan kelas. Kegiatan presentasi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk

melatih keberanian, kemampuan berbicara, dan kemampuan menyampaikan ide secara sistematis.

Berdasarkan hasil wawancara, penerapan *Project Based Learning* memberikan dampak positif terhadap perkembangan *soft skill* siswa di antaranya sebagai berikut:

1) Kerja Sama

Guru menjelaskan bahwa kemampuan kerja sama siswa mengalami perkembangan yang cukup baik. Siswa terlihat lebih aktif dalam berinteraksi dengan teman sekelompoknya selama kegiatan proyek berlangsung. Mereka saling membantu, bertukar ide, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V yang mengatakan bahwa:

“Perkembangan kerjasama siswa sejauh ini dalam kegiatan *Project Based Learning* yang saya lakukan itu bisa saya katakan lumayan bagus.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan kerja sama siswa. Menurut guru, selama kegiatan proyek berlangsung, siswa menunjukkan adanya peningkatan dalam berinteraksi dan bekerja bersama dengan teman kelompoknya. Meskipun kemampuan kerja sama setiap siswa berbeda-beda, secara umum perkembangan yang terlihat sudah cukup baik dibandingkan dengan kondisi sebelumnya.

Perkembangan kerja sama tersebut tampak dari keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan kelompok, seperti berdiskusi untuk menentukan ide proyek, membagi tugas sesuai kemampuan masing-masing anggota, saling membantu ketika mengalami kesulitan, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang telah diberikan. Dalam proses pengerjaan proyek, siswa belajar untuk menghargai pendapat teman, menerima perbedaan ide, dan mencari solusi bersama ketika

menghadapi permasalahan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan proyek mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk berkolaborasi secara aktif.

Hasil wawancara wali kelas V diperkuat dengan hasil wawancara dengan Nur Aqila Syahira selaku siswa kelas V yang juga menyatakan bahwa:

“Saya mencari informasi dan mengerjakan bagian tugas yang diberikan” (Wawancara dengan Nur Aqila Syahira, 2 Juni 2026

Pernyataan tersebut juga menggambarkan adanya perkembangan keterampilan kerja sama dan kolaborasi pada diri siswa. Meskipun setiap anggota memiliki tugas yang berbeda, seluruh tugas tersebut saling berkaitan dan mendukung penyelesaian proyek secara keseluruhan. Dengan melaksanakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya, siswa telah berkontribusi dalam keberhasilan kelompok. Sikap ini mencerminkan kemampuan bekerja sama, disiplin, dan komitmen terhadap tugas yang diberikan.

Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan proyek menjadi salah satu faktor yang mendukung berkembangnya kemampuan kerja sama tersebut. Melalui kegiatan proyek, siswa belajar menghargai pendapat orang lain dan bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

2) Kemampuan Komunikasi

Kemampuan komunikasi siswa juga menunjukkan perkembangan yang positif. Selama kegiatan proyek, siswa terbiasa berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V, beliau mengatakan bahwa:

“Kalau dari segi kemampuan komunikasi siswa dalam kegiatan *Project Based Learning* ini saya mengatakan bagus karena

mereka termotivasi dengan kegiatan proyek ini.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan komunikasi siswa. Menurut guru, kemampuan komunikasi siswa selama mengikuti kegiatan proyek tergolong baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran. Motivasi yang muncul dari kegiatan proyek membuat siswa lebih aktif berinteraksi, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat kepada teman maupun guru.

Kemampuan komunikasi yang baik juga terlihat dari keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat saat diskusi kelompok. Siswa tidak hanya mendengarkan pendapat teman, tetapi juga berusaha menyampaikan ide dan gagasan yang dimilikinya untuk mendukung keberhasilan proyek. Selain itu, siswa belajar untuk menghargai pendapat orang lain, memberikan tanggapan yang positif, serta membangun komunikasi yang efektif dalam kelompok. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong interaksi aktif antar siswa.

Pernyataan guru mengenai berkembangnya kemampuan komunikasi siswa dalam kegiatan *Project Based Learning* (PjBL) diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa kelas V. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam berbagai aktivitas proyek yang menuntut adanya komunikasi dan kerja sama antaranggota kelompok. Hasil wawancara dengan siswa kelas V yang bernama Nur Annisa mengatakan bahwa:

“Saya ikut berdiskusi dan membantu membuat proyek bersama kelompok” (Wawancara dengan Nur Annisa, 2 Juni 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kelompok selama pelaksanaan proyek. Keterlibatannya dalam diskusi kelompok mengindikasikan bahwa siswa telah menggunakan kemampuan komunikasinya untuk bertukar ide, menyampaikan pendapat, mendengarkan pendapat teman, serta mengambil keputusan bersama dalam proses pengerjaan proyek. Kegiatan diskusi merupakan salah satu bentuk komunikasi yang sangat penting dalam pembelajaran berbasis proyek karena melalui diskusi siswa dapat membangun pemahaman bersama dan menyelesaikan tugas secara kolaboratif.

Selain mengikuti diskusi, siswa juga membantu dalam pembuatan proyek bersama kelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi yang terjalin dalam kelompok tidak hanya berlangsung pada tahap perencanaan, tetapi juga selama proses pelaksanaan proyek. Dalam proses tersebut, siswa perlu berkomunikasi untuk mengoordinasikan pekerjaan, membagi tugas, memberikan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan, serta memastikan bahwa setiap anggota kelompok menjalankan tanggung jawabnya dengan baik. Keterlibatan aktif siswa dalam diskusi dan pengerjaan proyek menunjukkan bahwa kegiatan *Project Based Learning* telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi sekaligus kemampuan bekerja sama dengan orang lain. Hasil wawancara dengan Muh. Azan Amar selaku siswa kelas V juga mengungkapkan bahwa:

“Saya membantu membuat hasil proyek dan berdiskusi dengan kelompok” (Wawancara dengan Muh. Azan Amar, 2 Juni 2026).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa kesediaan siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan menunjukkan adanya komunikasi yang baik dalam kelompok terkait pembagian tugas

dan tanggung jawab masing-masing anggota. Siswa memahami tugas yang harus dikerjakan melalui hasil komunikasi dan kesepakatan bersama dalam kelompok. Kemampuan untuk menerima tugas, memahami instruksi, serta melaporkan hasil pekerjaan kepada anggota kelompok lainnya merupakan bagian dari keterampilan komunikasi yang berkembang selama pelaksanaan proyek.

3) Tanggung Jawab

Dari aspek tanggung jawab, sebagian besar siswa mampu menjalankan tugas yang diberikan kepada mereka. Walaupun masih terdapat beberapa siswa yang belum maksimal dalam menyelesaikan tugasnya, secara umum siswa menunjukkan tanggung jawab yang cukup baik terhadap pekerjaan kelompok. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V, beliau mengatakan bahwa:

“Secara keseluruhan *alhamdulillah* dapat dikatakan lumayan untuk kategori siswa yang bisa mengikuti proses pembelajaran dengan baik.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa secara umum pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) di kelas V telah berjalan dengan cukup baik dan mampu diikuti oleh sebagian besar siswa. Menurut guru, siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran, memahami arahan yang diberikan, serta terlibat dalam berbagai kegiatan proyek yang dilaksanakan. Meskipun terdapat perbedaan kemampuan dan karakteristik antar siswa, secara keseluruhan mereka mampu menyesuaikan diri dengan proses pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan di kelas.

Keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga terlihat dari kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas proyek yang diberikan. Siswa mampu bekerja sama dengan kelompoknya, mengikuti arahan guru, serta berusaha menyelesaikan setiap tahap proyek hingga menghasilkan produk atau hasil kerja yang diharapkan.

Hasil wawancara dengan A. Dzakira Talita Zahra selaku siswa kelas V menjelaskan bahwa:

“Saya mengikuti arahan guru dan menyelesaikan tugas proyek bersama kelompok” (Wawancara dengan Muh. Azan Amar, 2 Juni 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan adanya sikap tanggung jawab dalam diri siswa. Dengan mengikuti arahan guru dan terlibat dalam penyelesaian tugas proyek, siswa menunjukkan komitmen untuk menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya. Sikap ini penting karena keberhasilan proyek sangat bergantung pada kontribusi setiap anggota kelompok. Ketika siswa menjalankan perannya dengan baik, proses pengerjaan proyek dapat berlangsung lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kesediaan siswa untuk mengikuti arahan guru menunjukkan adanya kepatuhan dan kesungguhan dalam menjalankan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis proyek, arahan guru sangat penting karena berfungsi sebagai pedoman bagi siswa dalam memahami tujuan proyek, langkah-langkah pengerjaan, penggunaan alat dan bahan, serta cara menyelesaikan tugas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan mengikuti arahan yang diberikan, siswa dapat melaksanakan kegiatan proyek secara lebih terarah dan sistematis.

4) Keaktifan Siswa

Berdasarkan hasil wawancara, tidak semua siswa aktif dalam kegiatan proyek. Namun, jumlah siswa yang aktif lebih banyak dibandingkan siswa yang kurang aktif. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V yang mengatakan bahwa:

“Kalau saya menilai itu, lebih banyak yang aktif *alhamdulillah*. Jadi keaktifannya lumayan bagus.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa selama pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) tergolong cukup baik. Menurut guru, sebagian besar siswa menunjukkan keterlibatan yang aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan melalui proyek. Keaktifan tersebut terlihat dari partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, keterlibatan dalam proses pengerjaan proyek, keberanian mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, serta kesediaan untuk bekerja sama dengan teman kelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Keaktifan siswa juga dapat dilihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan proyek. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan diskusi, perencanaan proyek, pembagian tugas, pencarian informasi, serta pelaksanaan proyek bersama kelompok. Aktivitas-aktivitas tersebut menuntut keterlibatan fisik maupun mental siswa sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah proyek selesai dilaksanakan. Guru melakukan penilaian menggunakan rubrik yang mencakup aspek kinerja, portofolio, dan proyek. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V yang mengatakan bahwa:

“Evaluasi hasil ini saya kemudian melihat dengan cara merefleksi siswa terkait dengan hambatan yang mereka alami dalam kegiatan proyek tersebut.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa guru melakukan evaluasi pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir proyek yang dihasilkan siswa, tetapi juga pada proses yang mereka alami selama pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL). Salah satu cara yang dilakukan guru adalah melalui kegiatan refleksi, yaitu mengajak siswa untuk mengungkapkan pengalaman, kendala, dan hambatan yang mereka hadapi selama mengerjakan proyek. Melalui refleksi tersebut, guru dapat memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai proses belajar siswa serta berbagai faktor yang memengaruhi keberhasilan pelaksanaan proyek.

Kegiatan refleksi menjadi bagian penting dalam pembelajaran berbasis proyek karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk menilai dan mengevaluasi pengalaman belajar yang telah mereka lakukan. Dalam proses refleksi, siswa diajak untuk mengidentifikasi kesulitan yang mereka hadapi, seperti kendala dalam memahami materi, kesulitan bekerja sama dengan kelompok, keterbatasan waktu, kesulitan mencari informasi, maupun hambatan dalam menyelesaikan tugas proyek. Informasi yang diperoleh dari refleksi tersebut membantu guru memahami kondisi dan kebutuhan belajar siswa secara lebih menyeluruh.

Selain itu, refleksi juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap pengalaman belajar mereka sendiri. Melalui kegiatan ini, siswa belajar mengenali kekuatan dan kelemahan yang dimiliki selama proses pengerjaan proyek. Mereka dapat memahami bagian mana yang telah dilakukan dengan baik dan bagian mana yang masih perlu diperbaiki. Dengan demikian, refleksi tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi bagi guru, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran bagi siswa untuk meningkatkan kualitas belajar mereka pada kegiatan berikutnya.

2. Kendala dan Solusi dalam Implementasi *Project Based Learning* untuk Mengembangkan Keterampilan *Soft Skill* Siswa Kelas V SDN 53 Kalamisu

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 53 Kalamisu, ditemukan beberapa kendala yang dihadapi dalam implementasi *Project Based Learning* (PjBL) untuk mengembangkan keterampilan *soft skill* siswa. Kendala tersebut meliputi keterbatasan waktu, kurangnya fasilitas pembelajaran, kesulitan dalam pembentukan kelompok, dan perbedaan tingkat keaktifan siswa. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru menerapkan berbagai solusi agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan secara optimal.

a. Keterbatasan Waktu dalam Pelaksanaan *Project Based Learning*

Kendala utama yang dihadapi guru dalam penerapan *Project Based Learning* adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Pelaksanaan proyek memerlukan waktu yang cukup panjang karena siswa harus melalui berbagai tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga presentasi hasil proyek. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V yang mengatakan bahwa:

“Kendala saya dalam perencanaan *Project Based Learning* di antaranya adalah keterbatasan waktu atau alokasi waktu yang minim. Sementara untuk lebih mendalami kegiatan proyek terhadap siswa itu saya pikir membutuhkan waktu yang banyak.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa salah satu kendala yang dihadapi guru dalam tahap perencanaan *Project Based Learning* (PjBL) adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Ibu Fatmawati mengungkapkan bahwa alokasi waktu yang tersedia di sekolah masih relatif terbatas, sedangkan penerapan PjBL membutuhkan waktu yang lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini karena dalam PjBL siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga harus melalui berbagai tahapan seperti menentukan tema proyek, merencanakan kegiatan, mencari informasi, berdiskusi, mengerjakan proyek, hingga mempresentasikan hasil yang telah dibuat.

Keterbatasan waktu tersebut menjadi tantangan bagi guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang efektif. Guru harus menyesuaikan kegiatan proyek dengan jadwal pembelajaran yang tersedia agar seluruh tahapan proyek dapat terlaksana dengan baik. Jika waktu yang tersedia tidak mencukupi, maka proses pendalaman materi dan pelaksanaan proyek berpotensi menjadi kurang maksimal. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui PjBL, seperti pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan pemecahan masalah siswa, dapat terhambat.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru berupaya memaksimalkan penggunaan waktu melalui penyusunan jadwal yang terstruktur. Guru dan siswa membuat kesepakatan mengenai batas waktu penyelesaian proyek sehingga setiap kelompok dapat menyelesaikan tugas sesuai target yang telah ditentukan. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V, beliau mengatakan bahwa:

“Solusi yang saya lakukan dalam mengatasi masalah tersebut yaitu dengan memaksimalkan waktu yang telah saya tentukan bersama dengan siswa.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa solusi yang dilakukan guru untuk mengatasi keterbatasan waktu dalam perencanaan dan pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) adalah dengan memaksimalkan penggunaan waktu yang telah disepakati bersama siswa. Upaya ini menunjukkan bahwa guru berusaha mengelola waktu pembelajaran secara efektif agar seluruh tahapan proyek dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Pengelolaan waktu yang baik menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan penerapan PjBL karena setiap tahap kegiatan proyek memerlukan waktu yang cukup untuk dilaksanakan.

Pernyataan tersebut juga menunjukkan adanya kerja sama antara guru dan siswa dalam menentukan serta mematuhi jadwal pelaksanaan proyek.

Dengan adanya kesepakatan waktu, siswa menjadi lebih terarah dalam menyelesaikan tugas dan tanggung jawab yang diberikan. Guru dapat mengatur kapan siswa harus melakukan perencanaan, pengumpulan informasi, pengerjaan proyek, hingga penyelesaian hasil proyek. Melalui pengaturan waktu yang terstruktur, kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan risiko keterlambatan penyelesaian proyek dapat diminimalkan.

b. Kurangnya Fasilitas dan Sumber Belajar

Kendala berikutnya adalah keterbatasan fasilitas pembelajaran yang tersedia di sekolah. Media pembelajaran dan alat peraga yang mendukung pelaksanaan proyek di SDN 53 Kalamisu jumlahnya masih terbatas. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V yang mengatakan bahwa:

“Berbicara tentang fasilitas atau sumber daya, karena siswa di sini meskipun jumlahnya tidak terlalu banyak tetapi fasilitas saya kira juga belum terlalu mencukupi untuk membuat siswa bagaimana mereka bisa melihat media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan proyek.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa salah satu kendala yang dihadapi guru dalam penerapan *Project Based Learning* (PjBL) adalah keterbatasan fasilitas dan sumber daya pendukung pembelajaran. Ibu Fatmawati menjelaskan bahwa meskipun jumlah siswa tidak terlalu banyak, fasilitas yang tersedia di sekolah masih belum sepenuhnya memadai untuk menunjang pelaksanaan kegiatan proyek. Keterbatasan tersebut terutama berkaitan dengan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk memperoleh informasi, mengamati contoh proyek, maupun memahami materi yang disampaikan guru.

Kondisi ini menunjukkan bahwa sarana dan prasarana memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran berbasis proyek. Dalam *Project Based Learning*, siswa memerlukan berbagai sumber belajar

dan media pembelajaran untuk membantu mereka mengeksplorasi ide, mencari informasi, serta menghasilkan produk atau karya yang sesuai dengan tujuan proyek. Namun, ketika fasilitas yang tersedia masih terbatas, proses pembelajaran dapat menjadi kurang optimal karena siswa tidak memperoleh akses yang memadai terhadap media yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

Keterbatasan fasilitas tersebut menjadi hambatan dalam pelaksanaan *Project Based Learning* karena siswa memerlukan berbagai sumber belajar untuk mendukung pengerjaan proyek. Kurangnya media pembelajaran menyebabkan guru harus mencari alternatif lain agar kegiatan proyek tetap dapat dilaksanakan.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru dan siswa memanfaatkan sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekolah, terutama perpustakaan. Selain itu, guru juga berupaya mencari referensi tambahan yang dapat membantu siswa memahami materi dan menyelesaikan proyek. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V, beliau mengatakan bahwa:

“Kemudian dari segi fasilitas, saya dan siswa berupaya mencari referensi yang lebih banyak baik itu di perpustakaan untuk membantu lancarnya *Project Based Learning* yang berkaitan dengan materi yang telah diangkat.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa solusi yang dilakukan guru untuk mengatasi keterbatasan fasilitas dalam pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) adalah dengan memanfaatkan sumber belajar yang tersedia secara maksimal, salah satunya melalui pencarian referensi di perpustakaan. Guru bersama siswa berupaya mencari berbagai sumber informasi yang relevan dengan materi dan proyek yang sedang dikerjakan. Langkah ini dilakukan agar keterbatasan media atau

fasilitas pembelajaran yang ada tidak menjadi penghalang dalam proses pelaksanaan proyek.

Pernyataan tersebut menunjukkan adanya kerja sama antara guru dan siswa dalam mencari alternatif sumber belajar. Dalam pembelajaran berbasis proyek, ketersediaan informasi yang memadai sangat penting karena siswa dituntut untuk memahami masalah, mengumpulkan data, dan mengembangkan ide untuk menghasilkan suatu produk atau karya. Dengan memanfaatkan perpustakaan sebagai sumber referensi, siswa tetap dapat memperoleh pengetahuan dan informasi yang diperlukan untuk mendukung penyelesaian proyek mereka.

Selain itu, upaya mencari referensi yang lebih banyak juga mencerminkan penerapan prinsip belajar mandiri dalam *Project Based Learning*. Siswa tidak hanya bergantung pada penjelasan guru, tetapi juga didorong untuk aktif mencari informasi dari berbagai sumber. Kegiatan ini dapat membantu meningkatkan keterampilan literasi, kemampuan mencari dan mengolah informasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui proses tersebut, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena terlibat langsung dalam pencarian pengetahuan yang berkaitan dengan proyek yang mereka kerjakan.

Upaya tersebut menunjukkan bahwa guru berusaha memanfaatkan sumber daya yang tersedia secara maksimal agar keterbatasan fasilitas tidak menghambat proses pembelajaran.

c. Kesulitan dalam Pembentukan Kelompok Belajar

Kendala lain yang dihadapi guru adalah menentukan pembagian kelompok yang tepat. Dalam *Project Based Learning*, pembelajaran dilakukan secara berkelompok sehingga guru harus memastikan bahwa setiap kelompok memiliki anggota yang beragam kemampuan akademiknya. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V yang mengatakan bahwa:

“Yang menjadi kendalanya di sini karena kita sebagai guru tentu harus memikirkan bagaimana adanya keseimbangan di dalam pembagian kelompok nantinya supaya kalau bisa pembagian kelompoknya itu bersifat heterogen.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa salah satu kendala yang dihadapi guru dalam pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) adalah menentukan pembagian kelompok yang seimbang dan heterogen. Guru harus mempertimbangkan berbagai aspek ketika membentuk kelompok belajar agar setiap kelompok memiliki komposisi anggota yang beragam. Keberagaman tersebut dapat mencakup kemampuan akademik, tingkat keaktifan, keterampilan, karakter, maupun kemampuan bekerja sama antar siswa.

Kendala ini muncul karena dalam pembelajaran berbasis proyek, keberhasilan suatu kelompok sangat dipengaruhi oleh komposisi anggotanya. Jika pembagian kelompok tidak dilakukan secara seimbang, terdapat kemungkinan beberapa kelompok didominasi oleh siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedangkan kelompok lain berisi siswa yang cenderung pasif atau memiliki kemampuan yang lebih rendah. Kondisi tersebut dapat menyebabkan ketimpangan dalam proses pengerjaan proyek maupun hasil yang diperoleh setiap kelompok.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru berupaya menciptakan kelompok yang heterogen agar setiap siswa memiliki kesempatan untuk saling belajar dan melengkapi satu sama lain. Dalam kelompok yang heterogen, siswa yang memiliki kemampuan lebih baik dapat membantu teman yang mengalami kesulitan, sementara siswa yang kurang aktif dapat termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Dengan demikian, proses kolaborasi yang menjadi salah satu karakteristik utama *Project Based Learning* dapat berjalan secara lebih efektif.

Kendala tersebut juga dirasakan oleh siswa. Nur Annisa mengungkapkan bahwa salah satu kesulitan yang dialaminya selama kegiatan proyek adalah membagi tugas dengan teman kelompok. Berdasarkan hasil wawancara dengan Nur Annisa selaku siswa kelas V, ia mengatakan bahwa:

“Saya kesulitan membagi tugas dengan teman.” (Wawancara dengan Nur Annisa, 2 Juni 2026).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa salah satu kendala yang dialami siswa dalam pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) adalah kesulitan dalam membagi tugas di antara anggota kelompok. Siswa mengalami kesulitan ketika harus menentukan pembagian tugas dengan teman-teman kelompoknya selama mengerjakan proyek. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses kerja sama dalam kelompok tidak selalu berjalan dengan mudah dan memerlukan kemampuan komunikasi serta koordinasi yang baik antaranggota.

Kesulitan dalam pembagian tugas dapat terjadi karena adanya perbedaan kemampuan, karakter, tingkat keaktifan, maupun pemahaman siswa terhadap tugas yang harus dikerjakan. Dalam beberapa situasi, terdapat anggota kelompok yang lebih aktif dan cenderung mengambil banyak tugas, sementara anggota lainnya kurang berpartisipasi. Sebaliknya, ada pula kondisi ketika siswa merasa bingung menentukan tugas yang sesuai dengan kemampuan masing-masing anggota kelompok. Hal ini dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam pelaksanaan proyek dan berpotensi menghambat penyelesaian tugas kelompok.

Untuk mengatasi kesulitan tersebut, Nur Annisa berupaya berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Sebagaimana hasil wawancara dengan Nur Annisa selaku siswa kelas V, yang mengatakan bahwa:

“Saya berdiskusi dengan teman kelompok agar tugas bisa dibagi dengan baik.” Wawancara dengan Nur Annisa, 2 Juni 2026).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa solusi yang dilakukan siswa untuk mengatasi kesulitan dalam pembagian tugas selama kegiatan *Project Based Learning* (PjBL) adalah dengan berdiskusi bersama anggota kelompoknya. Melalui diskusi, setiap anggota kelompok dapat saling menyampaikan pendapat, menentukan tugas yang harus dikerjakan, serta membagi tanggung jawab sesuai dengan kemampuan dan kesepakatan bersama. Upaya ini menunjukkan bahwa siswa berusaha menyelesaikan permasalahan yang muncul melalui komunikasi yang baik dengan teman-temannya.

Pernyataan tersebut juga menunjukkan bahwa diskusi menjadi salah satu cara yang efektif dalam membangun kerja sama kelompok. Dengan adanya komunikasi yang terbuka, setiap anggota kelompok dapat memahami tugas dan perannya masing-masing sehingga mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahpahaman atau ketidakseimbangan dalam pembagian pekerjaan. Selain itu, melalui diskusi siswa dapat menentukan strategi yang tepat untuk menyelesaikan proyek secara bersama-sama dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru juga menerapkan sistem kelompok heterogen. Siswa yang memiliki kemampuan lebih baik ditempatkan bersama siswa yang membutuhkan bantuan sehingga terjadi proses saling membantu dalam kelompok. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V, yang mengatakan bahwa:

“Saya sistem pembagian kelompoknya saya gunakan secara heterogen sehingga mereka dapat dalam satu kelompok dapat berbagi satu sama lain dari segi pendapat atau pemikiran.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa solusi yang diterapkan guru untuk mengatasi kendala dalam pembagian kelompok adalah dengan menggunakan sistem kelompok heterogen. Setiap

kelompok dibentuk dengan anggota yang memiliki kemampuan, karakter, dan tingkat pemahaman yang beragam. Tujuan dari pembagian kelompok yang heterogen ini adalah agar siswa dapat saling melengkapi dan membantu satu sama lain selama proses pengerjaan proyek berlangsung.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru berupaya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kolaborasi antar siswa. Dalam kelompok heterogen, siswa yang memiliki kemampuan lebih baik dapat membantu teman yang masih mengalami kesulitan, sedangkan siswa yang kurang aktif dapat memperoleh motivasi dan pengalaman belajar dari teman-temannya. Dengan demikian, setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk berkontribusi dan belajar dari keberagaman kemampuan yang ada di dalam kelompok.

Selain itu, pembentukan kelompok heterogen memungkinkan terjadinya pertukaran ide, pendapat, dan pemikiran yang lebih beragam. Setiap siswa memiliki pengalaman, cara berpikir, dan sudut pandang yang berbeda dalam menyelesaikan suatu masalah. Perbedaan tersebut dapat menjadi sumber pembelajaran yang berharga karena siswa dapat saling memberikan masukan dan menemukan solusi yang lebih baik dalam menyelesaikan proyek. Melalui proses ini, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan komunikasi siswa dapat berkembang dengan lebih optimal.

d. Perbedaan Tingkat Keaktifan Siswa

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, guru mengakui bahwa tidak semua siswa memiliki tingkat keaktifan yang sama dalam kegiatan proyek. Sebagian siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, sedangkan beberapa siswa masih cenderung pasif selama proses pembelajaran. Hal tersebut diungkapkan oleh Ibu Fatmawati selaku wali kelas V dalam wawancaranya, beliau mengatakan bahwa:

“Ada juga yang aktif, ada yang tidak aktif. Kalau saya menilai itu, lebih banyak yang aktif *alhamdulillah*.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa tingkat partisipasi siswa dalam pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) tidak sama. Dalam kegiatan proyek, terdapat siswa yang menunjukkan keaktifan tinggi melalui keterlibatan dalam diskusi, penyampaian ide, kerja sama kelompok, serta penyelesaian tugas yang diberikan. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang cenderung kurang aktif dan membutuhkan dorongan serta bimbingan dari guru maupun teman sekelompoknya.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* telah mampu mendorong sebagian besar siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa terlihat dari kesediaan mereka untuk berpartisipasi dalam setiap tahapan proyek, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penyajian hasil proyek. Kondisi ini menjadi indikator bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir, berkomunikasi, dan bekerja sama.

Meskipun demikian, keberadaan beberapa siswa yang masih pasif menunjukkan bahwa guru perlu memberikan perhatian khusus agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara optimal. Sikap pasif dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya rasa percaya diri, kemampuan akademik yang berbeda, kurangnya motivasi belajar, atau ketidakmampuan dalam mengemukakan pendapat di depan teman-temannya. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, seperti memberikan pembagian tugas yang jelas, membentuk kelompok yang heterogen, memberikan motivasi, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung partisipasi semua anggota kelompok.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, salah satu kendala yang muncul selama pelaksanaan *Project Based Learning* adalah kesulitan dalam memahami langkah-langkah pengerjaan proyek. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Nur Aqila Syahira selaku siswa kelas V yang mengatakan bahwa:

“Kesulitan saya adalah memahami langkah-langkah proyek.”
(Wawancara dengan Nur Aqila Syahira, 2 Juni 2026).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat dipahami bahwa salah satu kendala yang dihadapi siswa dalam pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) adalah kurangnya pemahaman terhadap tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam menyelesaikan proyek. Kesulitan ini menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan arahan dan pendampingan agar dapat memahami proses pengerjaan proyek secara sistematis dan terstruktur.

Kendala dalam memahami langkah-langkah proyek juga dapat disebabkan oleh perbedaan kemampuan belajar setiap siswa. Ada siswa yang mampu memahami instruksi dengan cepat, tetapi ada pula yang membutuhkan penjelasan berulang serta contoh yang lebih konkret. Selain itu, pengalaman siswa yang masih terbatas dalam mengikuti pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi faktor yang memengaruhi tingkat pemahaman mereka terhadap prosedur pengerjaan proyek.

Untuk mengatasi kesulitan tersebut, siswa aktif mencari bantuan kepada guru maupun teman yang lebih memahami materi. Sebagaimana hasil wawancara dengan Nur Aqila Syahira selaku siswa kelas V, yang mengatakan bahwa:

“Saya bertanya kepada guru dan teman yang lebih paham.”
(Wawancara dengan Nur Aqila Syahira, 2 Juni 2026).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa ketika siswa mengalami kesulitan dalam pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL), mereka tidak menyelesaikan masalah secara sendiri-sendiri, tetapi memilih untuk mencari bantuan dari pihak lain yang dianggap mampu membantu. Dalam hal ini, siswa menunjukkan sikap aktif dalam belajar dengan cara bertanya kepada guru dan teman yang lebih memahami materi atau langkah-langkah proyek.

Tindakan tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki kesadaran untuk tidak membiarkan kesulitan berlangsung terlalu lama. Dengan bertanya kepada guru, siswa memperoleh penjelasan yang lebih jelas dan terarah, sedangkan dengan bertanya kepada teman, siswa mendapatkan penjelasan yang lebih sederhana dan mudah dipahami karena menggunakan bahasa yang lebih dekat dengan pemahaman mereka. Hal ini juga menunjukkan bahwa dalam pembelajaran *Project Based Learning* terjadi interaksi dan kerja sama antar siswa, di mana teman sebaya berperan sebagai sumber belajar tambahan.

Selain itu, guru juga memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kendala dalam memahami materi maupun pelaksanaan proyek. Sebagaimana hasil wawancara dengan Nur Aqila Syahira selaku siswa kelas V, yang mengatakan bahwa:

“Ya, guru menjelaskan kembali materi yang belum saya pahami.”
(Wawancara dengan Nur Aqila Syahira, 2 Juni 2026).

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa guru memberikan respons yang positif terhadap kesulitan siswa. Guru tidak membiarkan siswa mengalami kebingungan dalam waktu yang lama, tetapi segera memberikan penjelasan ulang terhadap materi atau langkah-langkah proyek yang belum dipahami. Hal ini menunjukkan peran guru sebagai fasilitator sekaligus pembimbing yang selalu siap membantu siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterlibatan guru dalam memberikan penjelasan ulang sangat penting dalam *Project Based Learning* karena setiap siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda. Ada siswa yang cepat memahami instruksi, tetapi ada juga yang membutuhkan penjelasan lebih dari satu kali agar benar-benar mengerti. Dengan adanya penjelasan ulang dari guru, siswa menjadi lebih paham terhadap tugas yang harus dilakukan sehingga mereka dapat melanjutkan pengerjaan proyek dengan lebih percaya diri.

Dengan adanya bimbingan dari guru dan teman sebaya, siswa dapat lebih memahami langkah-langkah proyek yang harus dilakukan. Perbedaan tingkat keaktifan ini juga menjadi salah satu tantangan dalam implementasi *Project Based Learning* karena keberhasilan proyek sangat bergantung pada partisipasi seluruh anggota kelompok.

Meskipun demikian, guru berupaya memberikan bimbingan kepada siswa yang kurang aktif. Selain mendapatkan arahan dari guru, siswa yang kurang aktif juga dibantu oleh teman-teman dalam kelompoknya. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Fatmawati selaku wali kelas V, yang mengatakan bahwa:

“Mereka mendapatkan bimbingan tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman mereka sendiri.” (Wawancara dengan Fatmawati, 20 Mei 2026).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dipahami bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), proses bimbingan tidak hanya bersumber dari guru sebagai fasilitator utama, tetapi juga melibatkan peran teman sebaya sebagai sumber belajar tambahan bagi siswa.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa selama kegiatan proyek berlangsung, siswa tidak sepenuhnya bergantung pada guru ketika mengalami kesulitan. Sebaliknya, mereka juga aktif memanfaatkan keberadaan teman sekelompok maupun teman sekelas untuk saling

membantu dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, dan menjalankan langkah-langkah proyek. Hal ini menggambarkan bahwa pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga terjadi interaksi yang kuat antar siswa dalam bentuk kerja sama dan saling mendukung.

Bimbingan dari teman sebaya memiliki peran yang cukup penting dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan. Teman sebaya biasanya lebih mudah dipahami karena menggunakan bahasa yang sederhana dan cara penjelasan yang lebih dekat dengan cara berpikir siswa. Dengan demikian, siswa yang mengalami kebingungan dapat lebih cepat memahami materi atau instruksi yang diberikan melalui diskusi bersama teman. Kondisi ini juga membuat suasana belajar menjadi lebih nyaman dan tidak menegangkan, sehingga siswa lebih berani untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.

C. Pembahasan

Setelah pemaparan data penelitian yang diperoleh oleh peneliti dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi di atas, maka langkah selanjutnya yaitu peneliti akan menganalisis lebih lanjut dari hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang ada.

1. Implementasi *Project Based Learning* untuk Mengembangkan Keterampilan *Soft Skill* Siswa Kelas V SDN 53 Kalamisu

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi *Project Based Learning* (PjBL) di kelas V SDN 53 Kalamisu dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga tahapan tersebut dilakukan secara sistematis oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sekaligus mengembangkan keterampilan *soft skill* siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa sehingga mendukung perkembangan keterampilan sosial, komunikasi, kerja sama, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Diffily dan Sassman yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* memiliki karakteristik melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata, berbasis penelitian, melibatkan berbagai sumber belajar, mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan, dilaksanakan dalam kurun waktu tertentu, serta menghasilkan suatu produk sebagai hasil akhir pembelajaran (Tuzzahra et al., 2019). Pada pelaksanaannya di SDN 53 Kalamisu, guru merancang proyek yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam kegiatan nyata. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung yang bermakna.

Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu menganalisis Capaian Pembelajaran (CP), menentukan tema proyek, menyusun modul ajar, LKPD, jadwal pelaksanaan, serta instrumen penilaian. Temuan ini sesuai dengan teori *Project Based Learning* yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek harus dirancang secara matang agar proses pembelajaran berjalan terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Perencanaan yang baik memungkinkan guru menentukan proyek yang sesuai dengan karakteristik siswa serta relevan dengan kehidupan mereka. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami materi dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Selain itu, guru juga merancang proyek yang berorientasi pada pengembangan Profil Pelajar Pancasila, khususnya aspek gotong royong, kreatif, mandiri, dan bernalar kritis. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto yang menyatakan bahwa tujuan *Project Based Learning* adalah memberikan pengalaman kepada siswa dalam menghadapi permasalahan secara langsung serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah. Melalui proyek yang diberikan, siswa tidak hanya dituntut

menyelesaikan tugas, tetapi juga belajar menemukan solusi atas berbagai permasalahan yang muncul selama proses pengerjaan proyek.

Pada tahap pelaksanaan, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan mendasar yang berkaitan dengan kehidupan nyata siswa. Langkah ini sesuai dengan tahapan pertama *Project Based Learning* yang dikemukakan oleh (Anggraini & Wulandari, 2021), yaitu penentuan proyek melalui pemberian masalah atau pertanyaan yang dapat mendorong siswa melakukan investigasi. Pertanyaan yang diberikan guru mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong mereka untuk aktif mencari informasi yang diperlukan dalam menyelesaikan proyek.

Selanjutnya, siswa bekerja dalam kelompok untuk merancang dan menyelesaikan proyek yang telah ditentukan. Kegiatan kerja kelompok tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial. Menurut teori yang dikemukakan oleh (Darmiany, 2021), keterampilan sosial mencakup kemampuan bekerja sama, membantu orang lain, berbagi tugas, serta berinteraksi secara positif dengan lingkungan sekitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama proses pengerjaan proyek siswa saling berdiskusi, bertukar pendapat, membagi tugas, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa *Project Based Learning* mampu menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Selain keterampilan sosial, penerapan *Project Based Learning* juga mampu mengembangkan keterampilan komunikasi siswa. Hal ini terlihat ketika siswa menyampaikan pendapat saat diskusi kelompok, berinteraksi dengan teman sekelompok, serta mempresentasikan hasil proyek di depan kelas. Temuan ini sesuai dengan teori (Hamia et al., 2020) yang menyatakan bahwa keterampilan komunikasi merupakan kemampuan seseorang dalam menyampaikan informasi sehingga dapat dipahami oleh orang lain secara efektif. Melalui kegiatan diskusi dan presentasi, siswa belajar mengemukakan

ide secara jelas, mendengarkan pendapat orang lain, serta memberikan tanggapan terhadap hasil kerja kelompok lain. Dengan demikian, kemampuan komunikasi verbal siswa menjadi lebih berkembang.

Kemampuan berpikir kritis siswa juga terlihat selama pelaksanaan proyek. Siswa dilatih untuk menganalisis permasalahan, mencari informasi yang relevan, menentukan langkah penyelesaian, serta mengambil keputusan dalam pengerjaan proyek. Temuan ini sesuai dengan teori keterampilan intelektual yang dikemukakan oleh Lefudin dalam bukunya, yaitu kemampuan memperoleh informasi, menganalisis informasi, membedakan fakta dan opini, serta mengambil keputusan secara tepat (Ginting & Adharia, 2024). Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi secara aktif mencari dan mengolah informasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Selain itu, kreativitas siswa juga berkembang melalui kegiatan proyek. Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk merancang dan mengembangkan proyek sesuai dengan ide yang mereka miliki. Kesempatan tersebut mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menghasilkan karya yang menarik dan sesuai dengan tujuan proyek. Hasil penelitian ini mendukung pendapat bahwa *Project Based Learning* memberikan ruang kepada siswa untuk mengembangkan ide, imajinasi, dan kreativitas melalui kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Temuan penelitian ini juga memperkuat teori Railsback yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* memiliki berbagai kelebihan, di antaranya meningkatkan motivasi belajar, kemampuan komunikasi, kemampuan sosial, keterampilan pemecahan masalah, serta kemampuan bekerja sama. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Mereka tidak hanya belajar memahami materi pelajaran, tetapi juga belajar berinteraksi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah secara mandiri maupun kelompok.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Project Based Learning* di kelas V SDN 53 Kalamisu telah terlaksana sesuai dengan konsep dan tahapan yang dijelaskan dalam teori. Penerapan model ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran, tetapi juga efektif dalam mengembangkan berbagai keterampilan *soft skill* seperti keterampilan sosial, komunikasi, kerja sama, kreativitas, kemandirian, dan berpikir kritis. Oleh karena itu, *Project Based Learning* dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang tepat untuk mendukung pengembangan keterampilan siswa sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

2. Kendala dan Solusi dalam Implementasi *Project Based Learning* untuk Mengembangkan Keterampilan *Soft Skill* Siswa Kelas V SDN 53 Kalamisu

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi *Project Based Learning* (PjBL) di kelas V SDN 53 Kalamisu tidak terlepas dari berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Kendala tersebut berasal dari faktor siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, serta perbedaan kemampuan siswa dalam bekerja sama dan menyelesaikan proyek. Meskipun demikian, guru telah melakukan berbagai upaya sebagai solusi untuk mengatasi kendala tersebut agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai secara optimal.

Salah satu kendala yang ditemukan dalam penelitian adalah adanya perbedaan tingkat kemampuan dan keaktifan siswa dalam kegiatan kelompok. Tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam memahami instruksi, mengemukakan pendapat, maupun menyelesaikan tugas proyek. Beberapa siswa terlihat lebih aktif, sedangkan siswa lainnya cenderung pasif dan bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu. Kondisi ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Nababan et al., 2023) bahwa salah satu kelemahan *Project Based Learning* adalah adanya kemungkinan sebagian siswa kurang aktif dalam kerja kelompok sehingga tidak semua siswa memperoleh pemahaman yang sama terhadap materi yang dipelajari.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru melakukan pendampingan secara intensif kepada setiap kelompok serta memberikan pembagian tugas yang jelas kepada masing-masing anggota kelompok. Guru juga melakukan monitoring secara berkala untuk memastikan seluruh siswa terlibat dalam pengerjaan proyek. Solusi ini sesuai dengan tahapan *Project Based Learning* yang dikemukakan oleh (Anggraini & Wulandari, 2021), yaitu guru berperan sebagai fasilitator yang memantau dan membimbing siswa selama proses penyelesaian proyek berlangsung. Dengan adanya pendampingan tersebut, siswa yang kurang aktif dapat terdorong untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

Kendala berikutnya adalah keterbatasan waktu dalam pelaksanaan proyek. Pembelajaran berbasis proyek membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional karena siswa harus melalui berbagai tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga presentasi hasil proyek. Temuan ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh (Nababan et al., 2023) bahwa salah satu kekurangan *Project Based Learning* adalah memerlukan waktu yang cukup banyak untuk menyelesaikan proyek dan memecahkan masalah yang diberikan.

Untuk mengatasi keterbatasan waktu tersebut, guru menyusun jadwal pelaksanaan proyek secara terstruktur dan menyesuaikannya dengan alokasi waktu pembelajaran yang tersedia. Guru juga membagi kegiatan proyek ke dalam beberapa tahap sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas secara bertahap tanpa mengganggu proses pembelajaran mata pelajaran lainnya. Langkah ini sesuai dengan tahapan *Project Based Learning* pada fase penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, di mana guru dan siswa bersama-sama menentukan waktu serta langkah-langkah penyelesaian proyek agar kegiatan dapat berjalan secara efektif.

Kendala lainnya adalah masih adanya siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan ide atau solusi ketika mengerjakan proyek. Sebagian siswa belum terbiasa melakukan kegiatan yang menuntut kreativitas dan pemecahan masalah secara mandiri. Mereka cenderung menunggu arahan guru atau mencontoh hasil pekerjaan teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa masih perlu terus dikembangkan melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Dalam mengatasi kendala tersebut, guru memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik, contoh-contoh sederhana, serta arahan yang dapat membantu siswa menemukan ide mereka sendiri. Guru tidak langsung memberikan jawaban, tetapi mengarahkan siswa untuk berpikir dan mencari solusi secara mandiri. Upaya ini sejalan dengan tujuan *Project Based Learning*

yang dikemukakan oleh Trianto, yaitu melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran.

Selain itu, kendala yang ditemukan adalah kurangnya rasa percaya diri sebagian siswa ketika menyampaikan hasil proyek atau presentasi di depan kelas. Beberapa siswa masih merasa malu, gugup, dan takut melakukan kesalahan saat berbicara di depan teman-temannya. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan komunikasi siswa belum berkembang secara maksimal pada tahap awal pelaksanaan proyek.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk berbicara dalam diskusi maupun presentasi kelompok. Guru juga memberikan motivasi dan penghargaan terhadap keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Melalui pembiasaan tersebut, siswa menjadi lebih percaya diri dan berani mengemukakan ide di depan kelas. Hal ini sejalan dengan teori (Hamia et al., 2020) yang menyatakan bahwa keterampilan komunikasi dapat berkembang melalui latihan dan pengalaman berkomunikasi secara langsung dalam berbagai situasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, berbagai kendala yang muncul selama implementasi *Project Based Learning* tidak menjadi hambatan utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Justru melalui proses mengatasi kendala tersebut, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang muncul selama pengerjaan proyek.

Temuan penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Railsback yang menyatakan bahwa meskipun *Project Based Learning* memiliki berbagai kelebihan dalam mengembangkan keterampilan siswa, pelaksanaannya memerlukan pengelolaan yang baik, perencanaan yang matang, dan pendampingan guru yang optimal. Dengan adanya strategi dan solusi yang tepat, berbagai kendala yang muncul dapat diminimalkan sehingga tujuan

pembelajaran dan pengembangan keterampilan *soft skill* siswa dapat tercapai secara maksimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kendala utama dalam implementasi *Project Based Learning* di kelas V SDN 53 Kalamisu meliputi perbedaan kemampuan siswa, kurangnya keaktifan dalam kerja kelompok, keterbatasan waktu pelaksanaan proyek, kesulitan menemukan ide, serta rendahnya kepercayaan diri sebagian siswa. Adapun solusi yang dilakukan guru adalah memberikan pendampingan intensif, melakukan pembagian tugas yang jelas, menyusun jadwal proyek secara terstruktur, memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik, serta membiasakan siswa untuk aktif berkomunikasi dan presentasi. Solusi tersebut terbukti membantu kelancaran pelaksanaan *Project Based Learning* dalam mengembangkan keterampilan *soft skill* siswa.

2. Kendala dan Solusi dalam Implementasi *Project Based Learning* untuk Mengembangkan Keterampilan *Soft Skill* Siswa Kelas V SDN 53 Kalamisu

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi *Project Based Learning* (PjBL) di kelas V SDN 53 Kalamisu tidak terlepas dari berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Kendala tersebut berasal dari faktor siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, serta perbedaan kemampuan siswa dalam bekerja sama dan menyelesaikan proyek. Meskipun demikian, guru telah melakukan berbagai upaya sebagai solusi untuk mengatasi kendala tersebut agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai secara optimal.

Salah satu kendala yang ditemukan dalam penelitian adalah adanya perbedaan tingkat kemampuan dan keaktifan siswa dalam kegiatan kelompok. Tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam memahami instruksi, mengemukakan pendapat, maupun menyelesaikan tugas proyek. Beberapa siswa terlihat lebih aktif, sedangkan siswa lainnya cenderung pasif dan bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu. Kondisi ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Nababan et al., 2023) bahwa salah satu kelemahan *Project Based Learning* adalah adanya kemungkinan sebagian siswa

kurang aktif dalam kerja kelompok sehingga tidak semua siswa memperoleh pemahaman yang sama terhadap materi yang dipelajari.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru melakukan pendampingan secara intensif kepada setiap kelompok serta memberikan pembagian tugas yang jelas kepada masing-masing anggota kelompok. Guru juga melakukan monitoring secara berkala untuk memastikan seluruh siswa terlibat dalam pengerjaan proyek. Solusi ini sesuai dengan tahapan *Project Based Learning* yang dikemukakan oleh (Anggraini & Wulandari, 2021), yaitu guru berperan sebagai fasilitator yang memantau dan membimbing siswa selama proses penyelesaian proyek berlangsung. Dengan adanya pendampingan tersebut, siswa yang kurang aktif dapat terdorong untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

Kendala berikutnya adalah keterbatasan waktu dalam pelaksanaan proyek. Pembelajaran berbasis proyek membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional karena siswa harus melalui berbagai tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga presentasi hasil proyek. Temuan ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh (Nababan et al., 2023) bahwa salah satu kekurangan *Project Based Learning* adalah memerlukan waktu yang cukup banyak untuk menyelesaikan proyek dan memecahkan masalah yang diberikan.

Untuk mengatasi keterbatasan waktu tersebut, guru menyusun jadwal pelaksanaan proyek secara terstruktur dan menyesuaikannya dengan alokasi waktu pembelajaran yang tersedia. Guru juga membagi kegiatan proyek ke dalam beberapa tahap sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas secara bertahap tanpa mengganggu proses pembelajaran mata pelajaran lainnya. Langkah ini sesuai dengan tahapan *Project Based Learning* pada fase penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, di mana guru dan siswa bersama-sama menentukan waktu serta langkah-langkah penyelesaian proyek agar kegiatan dapat berjalan secara efektif.

Kendala lainnya adalah masih adanya siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan ide atau solusi ketika mengerjakan proyek. Sebagian siswa belum terbiasa melakukan kegiatan yang menuntut kreativitas dan pemecahan masalah secara mandiri. Mereka cenderung menunggu arahan guru atau mencontoh hasil pekerjaan teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa masih perlu terus dikembangkan melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Dalam mengatasi kendala tersebut, guru memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik, contoh-contoh sederhana, serta arahan yang dapat membantu siswa menemukan ide mereka sendiri. Guru tidak langsung memberikan jawaban, tetapi mengarahkan siswa untuk berpikir dan mencari solusi secara mandiri. Upaya ini sejalan dengan tujuan *Project Based Learning* yang dikemukakan oleh Trianto, yaitu melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran.

Selain itu, kendala yang ditemukan adalah kurangnya rasa percaya diri sebagian siswa ketika menyampaikan hasil proyek atau presentasi di depan kelas. Beberapa siswa masih merasa malu, gugup, dan takut melakukan kesalahan saat berbicara di depan teman-temannya. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan komunikasi siswa belum berkembang secara maksimal pada tahap awal pelaksanaan proyek.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk berbicara dalam diskusi maupun presentasi kelompok. Guru juga memberikan motivasi dan penghargaan terhadap keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Melalui pembiasaan tersebut, siswa menjadi lebih percaya diri dan berani mengemukakan ide di depan kelas. Hal ini sejalan dengan teori (Hamia et al., 2020) yang menyatakan bahwa keterampilan komunikasi dapat berkembang melalui latihan dan pengalaman berkomunikasi secara langsung dalam berbagai situasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, berbagai kendala yang muncul selama implementasi *Project Based Learning* tidak menjadi hambatan utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Justru melalui proses mengatasi kendala tersebut, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang muncul selama pengerjaan proyek.

Temuan penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Railsback yang menyatakan bahwa meskipun *Project Based Learning* memiliki berbagai kelebihan dalam mengembangkan keterampilan siswa, pelaksanaannya memerlukan pengelolaan yang baik, perencanaan yang matang, dan pendampingan guru yang optimal. Dengan adanya strategi dan solusi yang tepat, berbagai kendala yang muncul dapat diminimalkan sehingga tujuan pembelajaran dan pengembangan keterampilan *soft skill* siswa dapat tercapai secara maksimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kendala utama dalam implementasi *Project Based Learning* di kelas V SDN 53 Kalamisu meliputi perbedaan kemampuan siswa, kurangnya keaktifan dalam kerja kelompok, keterbatasan waktu pelaksanaan proyek, kesulitan menemukan ide, serta rendahnya kepercayaan diri sebagian siswa. Adapun solusi yang dilakukan guru adalah memberikan pendampingan intensif, melakukan pembagian tugas yang jelas, menyusun jadwal proyek secara terstruktur, memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik, serta membiasakan siswa untuk aktif berkomunikasi dan presentasi. Solusi tersebut terbukti membantu kelancaran pelaksanaan *Project Based Learning* dalam mengembangkan keterampilan *soft skill* siswa.

3. Kendala dan Solusi dalam Implementasi *Project Based Learning* untuk Mengembangkan Keterampilan *Soft Skill* Siswa Kelas V SDN 53 Kalamisu

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi *Project Based Learning* (PjBL) di kelas V SDN 53 Kalamisu tidak terlepas dari berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Kendala tersebut berasal dari faktor siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, serta perbedaan kemampuan siswa dalam bekerja sama dan menyelesaikan proyek. Meskipun demikian, guru telah melakukan berbagai upaya sebagai solusi untuk mengatasi kendala tersebut agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai secara optimal.

Salah satu kendala yang ditemukan dalam penelitian adalah adanya perbedaan tingkat kemampuan dan keaktifan siswa dalam kegiatan kelompok. Tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam memahami instruksi, mengemukakan pendapat, maupun menyelesaikan tugas proyek. Beberapa siswa terlihat lebih aktif, sedangkan siswa lainnya cenderung pasif dan bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu. Kondisi ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Nababan et al., 2023) bahwa salah satu kelemahan *Project Based Learning* adalah adanya kemungkinan sebagian siswa kurang aktif dalam kerja kelompok sehingga tidak semua siswa memperoleh pemahaman yang sama terhadap materi yang dipelajari.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru melakukan pendampingan secara intensif kepada setiap kelompok serta memberikan pembagian tugas yang jelas kepada masing-masing anggota kelompok. Guru juga melakukan monitoring secara berkala untuk memastikan seluruh siswa terlibat dalam pengerjaan proyek. Solusi ini sesuai dengan tahapan *Project Based Learning* yang dikemukakan oleh (Anggraini & Wulandari, 2021), yaitu guru berperan sebagai fasilitator yang memantau dan membimbing siswa selama proses penyelesaian proyek berlangsung. Dengan adanya pendampingan tersebut, siswa yang kurang aktif dapat terdorong untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

Kendala berikutnya adalah keterbatasan waktu dalam pelaksanaan proyek. Pembelajaran berbasis proyek membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional karena siswa harus melalui berbagai tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga presentasi hasil proyek. Temuan ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh (Nababan et al., 2023) bahwa salah satu kekurangan *Project Based Learning* adalah memerlukan waktu yang cukup banyak untuk menyelesaikan proyek dan memecahkan masalah yang diberikan.

Untuk mengatasi keterbatasan waktu tersebut, guru menyusun jadwal pelaksanaan proyek secara terstruktur dan menyesuaikannya dengan alokasi waktu pembelajaran yang tersedia. Guru juga membagi kegiatan proyek ke dalam beberapa tahap sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas secara bertahap tanpa mengganggu proses pembelajaran mata pelajaran lainnya. Langkah ini sesuai dengan tahapan *Project Based Learning* pada fase penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, di mana guru dan siswa bersama-sama menentukan waktu serta langkah-langkah penyelesaian proyek agar kegiatan dapat berjalan secara efektif.

Kendala lainnya adalah masih adanya siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan ide atau solusi ketika mengerjakan proyek. Sebagian siswa belum terbiasa melakukan kegiatan yang menuntut kreativitas dan pemecahan masalah secara mandiri. Mereka cenderung menunggu arahan guru atau mencontoh hasil pekerjaan teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa masih perlu terus dikembangkan melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Dalam mengatasi kendala tersebut, guru memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik, contoh-contoh sederhana, serta arahan yang dapat membantu siswa menemukan ide mereka sendiri. Guru tidak langsung memberikan jawaban, tetapi mengarahkan siswa untuk berpikir dan mencari solusi secara mandiri. Upaya ini sejalan dengan tujuan *Project Based Learning*

yang dikemukakan oleh Trianto, yaitu melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran.

Selain itu, kendala yang ditemukan adalah kurangnya rasa percaya diri sebagian siswa ketika menyampaikan hasil proyek atau presentasi di depan kelas. Beberapa siswa masih merasa malu, gugup, dan takut melakukan kesalahan saat berbicara di depan teman-temannya. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan komunikasi siswa belum berkembang secara maksimal pada tahap awal pelaksanaan proyek.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk berbicara dalam diskusi maupun presentasi kelompok. Guru juga memberikan motivasi dan penghargaan terhadap keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Melalui pembiasaan tersebut, siswa menjadi lebih percaya diri dan berani mengemukakan ide di depan kelas. Hal ini sejalan dengan teori (Hamia et al., 2020) yang menyatakan bahwa keterampilan komunikasi dapat berkembang melalui latihan dan pengalaman berkomunikasi secara langsung dalam berbagai situasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, berbagai kendala yang muncul selama implementasi *Project Based Learning* tidak menjadi hambatan utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Justru melalui proses mengatasi kendala tersebut, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang muncul selama pengerjaan proyek.

Temuan penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Railsback yang menyatakan bahwa meskipun *Project Based Learning* memiliki berbagai kelebihan dalam mengembangkan keterampilan siswa, pelaksanaannya memerlukan pengelolaan yang baik, perencanaan yang matang, dan pendampingan guru yang optimal. Dengan adanya strategi dan solusi yang tepat, berbagai kendala yang muncul dapat diminimalkan sehingga tujuan

pembelajaran dan pengembangan keterampilan *soft skill* siswa dapat tercapai secara maksimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kendala utama dalam implementasi *Project Based Learning* di kelas V SDN 53 Kalamisu meliputi perbedaan kemampuan siswa, kurangnya keaktifan dalam kerja kelompok, keterbatasan waktu pelaksanaan proyek, kesulitan menemukan ide, serta rendahnya kepercayaan diri sebagian siswa. Adapun solusi yang dilakukan guru adalah memberikan pendampingan intensif, melakukan pembagian tugas yang jelas, menyusun jadwal proyek secara terstruktur, memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik, serta membiasakan siswa untuk aktif berkomunikasi dan presentasi. Solusi tersebut terbukti membantu kelancaran pelaksanaan *Project Based Learning* dalam mengembangkan keterampilan *soft skill* siswa.

4. Kendala dan Solusi dalam Implementasi *Project Based Learning* untuk Mengembangkan Keterampilan *Soft Skill* Siswa Kelas V SDN 53 Kalamisu

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi *Project Based Learning* (PjBL) di kelas V SDN 53 Kalamisu tidak terlepas dari berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Kendala tersebut berasal dari faktor siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, serta perbedaan kemampuan siswa dalam bekerja sama dan menyelesaikan proyek. Meskipun demikian, guru telah melakukan berbagai upaya sebagai solusi untuk mengatasi kendala tersebut agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai secara optimal.

Salah satu kendala yang ditemukan dalam penelitian adalah adanya perbedaan tingkat kemampuan dan keaktifan siswa dalam kegiatan kelompok. Tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam memahami instruksi, mengemukakan pendapat, maupun menyelesaikan tugas proyek. Beberapa siswa terlihat lebih aktif, sedangkan siswa lainnya cenderung pasif dan bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu. Kondisi ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Nababan et al., 2023) bahwa salah satu kelemahan *Project Based Learning* adalah adanya kemungkinan sebagian siswa

kurang aktif dalam kerja kelompok sehingga tidak semua siswa memperoleh pemahaman yang sama terhadap materi yang dipelajari.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru melakukan pendampingan secara intensif kepada setiap kelompok serta memberikan pembagian tugas yang jelas kepada masing-masing anggota kelompok. Guru juga melakukan monitoring secara berkala untuk memastikan seluruh siswa terlibat dalam pengerjaan proyek. Solusi ini sesuai dengan tahapan *Project Based Learning* yang dikemukakan oleh (Anggraini & Wulandari, 2021), yaitu guru berperan sebagai fasilitator yang memantau dan membimbing siswa selama proses penyelesaian proyek berlangsung. Dengan adanya pendampingan tersebut, siswa yang kurang aktif dapat terdorong untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

Kendala berikutnya adalah keterbatasan waktu dalam pelaksanaan proyek. Pembelajaran berbasis proyek membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional karena siswa harus melalui berbagai tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga presentasi hasil proyek. Temuan ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh (Nababan et al., 2023) bahwa salah satu kekurangan *Project Based Learning* adalah memerlukan waktu yang cukup banyak untuk menyelesaikan proyek dan memecahkan masalah yang diberikan.

Untuk mengatasi keterbatasan waktu tersebut, guru menyusun jadwal pelaksanaan proyek secara terstruktur dan menyesuaikannya dengan alokasi waktu pembelajaran yang tersedia. Guru juga membagi kegiatan proyek ke dalam beberapa tahap sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas secara bertahap tanpa mengganggu proses pembelajaran mata pelajaran lainnya. Langkah ini sesuai dengan tahapan *Project Based Learning* pada fase penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, di mana guru dan siswa bersama-sama menentukan waktu serta langkah-langkah penyelesaian proyek agar kegiatan dapat berjalan secara efektif.

Kendala lainnya adalah masih adanya siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan ide atau solusi ketika mengerjakan proyek. Sebagian siswa belum terbiasa melakukan kegiatan yang menuntut kreativitas dan pemecahan masalah secara mandiri. Mereka cenderung menunggu arahan guru atau mencontoh hasil pekerjaan teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa masih perlu terus dikembangkan melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Dalam mengatasi kendala tersebut, guru memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik, contoh-contoh sederhana, serta arahan yang dapat membantu siswa menemukan ide mereka sendiri. Guru tidak langsung memberikan jawaban, tetapi mengarahkan siswa untuk berpikir dan mencari solusi secara mandiri. Upaya ini sejalan dengan tujuan *Project Based Learning* yang dikemukakan oleh Trianto, yaitu melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran.

Selain itu, kendala yang ditemukan adalah kurangnya rasa percaya diri sebagian siswa ketika menyampaikan hasil proyek atau presentasi di depan kelas. Beberapa siswa masih merasa malu, gugup, dan takut melakukan kesalahan saat berbicara di depan teman-temannya. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan komunikasi siswa belum berkembang secara maksimal pada tahap awal pelaksanaan proyek.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk berbicara dalam diskusi maupun presentasi kelompok. Guru juga memberikan motivasi dan penghargaan terhadap keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Melalui pembiasaan tersebut, siswa menjadi lebih percaya diri dan berani mengemukakan ide di depan kelas. Hal ini sejalan dengan teori (Hamia et al., 2020) yang menyatakan bahwa keterampilan komunikasi dapat berkembang melalui latihan dan pengalaman berkomunikasi secara langsung dalam berbagai situasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, berbagai kendala yang muncul selama implementasi *Project Based Learning* tidak menjadi hambatan utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Justru melalui proses mengatasi kendala tersebut, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang muncul selama pengerjaan proyek.

Temuan penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Railsback yang menyatakan bahwa meskipun *Project Based Learning* memiliki berbagai kelebihan dalam mengembangkan keterampilan siswa, pelaksanaannya memerlukan pengelolaan yang baik, perencanaan yang matang, dan pendampingan guru yang optimal. Dengan adanya strategi dan solusi yang tepat, berbagai kendala yang muncul dapat diminimalkan sehingga tujuan pembelajaran dan pengembangan keterampilan *soft skill* siswa dapat tercapai secara maksimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kendala utama dalam implementasi *Project Based Learning* di kelas V SDN 53 Kalamisu meliputi perbedaan kemampuan siswa, kurangnya keaktifan dalam kerja kelompok, keterbatasan waktu pelaksanaan proyek, kesulitan menemukan ide, serta rendahnya kepercayaan diri sebagian siswa. Adapun solusi yang dilakukan guru adalah memberikan pendampingan intensif, melakukan pembagian tugas yang jelas, menyusun jadwal proyek secara terstruktur, memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik, serta membiasakan siswa untuk aktif berkomunikasi dan presentasi. Solusi tersebut terbukti membantu kelancaran pelaksanaan *Project Based Learning* dalam mengembangkan keterampilan *soft skill* siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi *Project Based Learning* (PjBL) untuk mengembangkan keterampilan *soft skill* pada siswa kelas V SDN 53 Kalamisu, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi *Project Based Learning* (PjBL) untuk mengembangkan keterampilan *soft skill* siswa kelas V SDN 53 Kalamisu telah dilaksanakan dengan baik melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan modul ajar, menentukan tujuan pembelajaran, merancang proyek yang sesuai dengan materi, serta menyiapkan media dan sumber belajar pendukung. Pada tahap pelaksanaan, guru memberikan pertanyaan mendasar, membentuk kelompok, membimbing perencanaan proyek, memantau pelaksanaan proyek, dan mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya pada tahap evaluasi, guru melakukan penilaian terhadap proses dan hasil proyek, memberikan umpan balik, serta melaksanakan refleksi pembelajaran. Melalui penerapan *Project Based Learning*, siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan berbagai keterampilan softskill, seperti keterampilan kerja sama, komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, tanggung jawab, dan kemandirian.
2. Kendala yang dihadapi dalam implementasi *Project Based Learning* di kelas V SDN 53 Kalamisu meliputi keterbatasan waktu pelaksanaan proyek, perbedaan kemampuan siswa dalam bekerja sama dan memahami tugas, kurangnya rasa percaya diri sebagian siswa dalam menyampaikan pendapat, serta keterbatasan sarana dan bahan pendukung proyek. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru melakukan berbagai upaya seperti memberikan bimbingan dan pendampingan yang lebih intensif kepada siswa, membentuk kelompok belajar yang heterogen,

memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dan percaya diri, serta memanfaatkan bahan dan media yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar sekolah. Solusi tersebut membantu pelaksanaan *Project Based Learning* tetap berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan di atas, maka saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan menerapkan model *Project Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran karena terbukti mampu mengembangkan keterampilan *soft skill* siswa. Selain itu, guru perlu memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam bekerja sama, berkomunikasi, maupun menyelesaikan proyek.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pelaksanaan *Project Based Learning* dengan menyediakan sarana, prasarana, serta sumber belajar yang memadai. Dukungan sekolah sangat penting agar kegiatan proyek dapat dilaksanakan secara lebih optimal dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan proyek, meningkatkan kemampuan bekerja sama dengan teman, berani menyampaikan pendapat, serta lebih bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan sehingga keterampilan *soft skill* dapat berkembang secara maksimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian yang lebih mendalam mengenai penerapan *Project Based Learning* pada mata

pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut dalam mengembangkan berbagai keterampilan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Albina, M., & Pratama, K. B. (2025). Peran Tujuan Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran : Dasar untuk Pembelajaran yang Efektif. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 55–61.
- Alramadhani, S., & Febrianto, P. T. (2023). Analisa Learning Loss (Ketertinggalan Pembelajaran) Yang Terjadi Di SDN Mrecah 1 Tanah Merah. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 68–87.
- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini di TKIT Al-FArabi. *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181–199.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299.
- Ardiansyah, A., Risnita, R., & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Astuti, F. R., Sahara, I. R., & Gusmaneli, G. (2025). *Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 3(1).
- Darmiany, D. (2021). *Keterampilan Sosial: Modal Dasar Remaja Bersosialisasi di Era Global*.
- Darwis, M., Azizah, N., & Rofiqoh, S. (2025). Peran Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 1–7.
- Dianti, S. A. T., Pamelasari, S. D., & Hardianti, R. D. (2023). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Pendekatan STEM Terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa*. 432–442.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). *Belajar Dan Pembelajaran*. 8(1), 466–476.
- Fariza, N. A., & Kusuma, I. H. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. 1(3), 1–10.
- Ginting, R. F., & Adharia, D. (2024). Peningkatan Kemampuan Keterampilan dalam Proses Belajar Mengajar. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 6(11), 1–7.
- Hamia, P, M., & Aarsal, A. F. (2020). *Keterampilan Komunikasi Peserta Didik: Studi Kasus Pada Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Sidrap*.
- Iswantari, I. (2021). *Jurnal Paedagogy : Jurnal PaImplementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA*. *Jurnal Paedagogy*:

- Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(4), 490–496.
- Jalil, A., & Shobrun, Y. (2023). Pembelajaran Berbasis Proyek : Tinjauan Filosofi Pembelajaran Abad 21. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 126–136.
- Mardicko, A. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. 4, 5482–5492.
- Nababan, D., Marpaung, A. K., & Koresy, A. (2023). Strategi Pembelajaran Project Based Learning (PJBL). *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 706–719.
- Nasihudin, N., & Hariyadin, H. (2021). Pengembangan Keterampilan dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 733–743.
- Nuraiha, N. (2020). Pelaksanaan Metode Pengajaran variatif Pada Pembelajaran Al Quran MAN 1 Tanjung Jabung Timur Kabupaten Tanjab Timur. *Jurnal Literasiologi*, 4(1), 40–50.
- Oktaviana, N. S., & Saputra, M. I. (2024). Implementasi Model PembeSembiring, T. B., Irmawati, Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2024). Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik).lajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 16(1), 118–130.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*.
- Saleh, S. (2023). *Mengenal Penelitian Kualitatif: Panduan bagi Peneliti Pemula*.
- Salsabila, Z. N. (2023). *Penerapan Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Pada Materi Virus Kelas X di MAN 1 Lampung Timur*.
- Saputra, N. A., Nafis, R. M., Sasmito, R. R., & Bakar, M. Y. A. (2024). Memahami Keterampilan Dan Nilai Sebagai Materi Pendidikan Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Sains Student Research*, 2(3), 883–896.
- Sastradiharja, E. E. J., & Febriani, F. (2023). Pembelajaran Berbasis Projek (Project Based Learning) Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswadi Sekolah Penggerak Smp Al Azhar Syifa Budi Cibinong-Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 601–614. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i01.3839>
- Sembiring, T. B., Irmawati, I., Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik)*.
- Solissa, E. M., Rakhmawati, E., Maulinda, R., Syamsuri, & Putri, I. D. A. (2024). Analisis Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 558–570. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3284>

- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif* (M. S. Sofia Yustiyani Suryandari, S.E. (ed.); 3rd ed.). Cv Alfabeta.
- Syuhada, S. D., Manurung, R. P., & Syarqawi, A. (2022). *Faktor Pendukung dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Siswa di SMP IT Bunayya PADANGSIDIMPUAN*. 4(1).
- Tuzzahra, R., Hanifah, H., & Maizora, S. (2019). *Model Project Based Learning dan Penerapannya*.
- Wahid, S. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Negeri 22 Makassar. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 24(2), 358–368. <https://doi.org/10.35965/eco.v24i2.4708>
- Wulandari, A. S., Suardana, I. N., & Devi, N. L. P. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA. *JPPSI: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 2(1), 47–58.
- Yuliani, A., Nugraha, Y., & Samura, A. O. (2024). *Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Siswa Sekolah Menengah Atas*. 28(1), 15–25.
- Zahra, U. (2024). *Efektivitas Penggunaan Model Index Card Match Terhadap Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VIII Mts Negeri 1 Sinjai*.
- Zahroni, A. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Memahami Sistem Pengisian*.
- Zurhaida, Z., Gusrayani, D., & Nugraha, R. G. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS di SDN Panyingkiran I. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 420–431. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4273>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Fokus Penelitian	Aspek yang Diamati	Indikator	Teknik
1	Implementasi <i>Project Based Learning</i>	Perencanaan <i>Project Based Learning</i>	Guru menyiapkan modul ajar berbasis PjBL	Observasi
			Tujuan pembelajaran berorientasi pada pengembangan soft skill siswa	Observasi
			Guru merancang proyek sesuai materi pembelajaran	Observasi
			Guru menyiapkan media dan sumber belajar pendukung	Observasi
		Pelaksanaan <i>Project Based Learning</i>	Guru menyampaikan masalah/pertanyaan mendasar	Observasi
		Penilaian dan Evaluasi	Guru menilai proses, hasil, umpan balik, dan refleksi	Observasi
2	<i>Soft Skill</i> Siswa	Pengembangan <i>Soft Skill</i>	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan	Observasi

		Siswa	proyek	
			Siswa mampu bekerja sama dengan kelompok	Observasi
			Siswa melaksanakan tugas dengan tanggung jawab	Observasi
			Siswa mampu menyampaikan ide dan pendapat	Observasi
			Siswa mampu mengajukan pertanyaan dan solusi	Observasi
			Siswa menunjukkan ide kreatif	Observasi
			Siswa menyelesaikan tugas secara mandiri	Observasi
			Siswa mampu mengatasi kendala proyek	Observasi
			Siswa mengikuti aturan dan waktu	Observasi
			Siswa	Observasi

			mempresentasikan hasil proyek dengan percaya diri	
--	--	--	---	--

No.	Fokus Penelitian	Aspek yang Diamati	Indikator	Teknik
1	Implementasi <i>Project Based Learning</i>	Perencanaan <i>Project Based Learning</i>	Perencanaan <i>Project Based Learning</i>	Wawancara
			Tujuan pengembangan soft skill	Wawancara
			Kendala perencanaan PjBL	Wawancara
		Pelaksanaan <i>Project Based Learning</i>	Tahapan pelaksanaan PjBL	Wawancara
			Penentuan proyek sesuai materi	Wawancara
			Peran guru dalam proyek	Wawancara
			Kendala pelaksanaan proyek	Wawancara
			Upaya mengatasi kendala	Wawancara
2	<i>Soft Skill</i> Siswa	Pengembangan <i>Soft Skill</i> siswa	Perkembangan kerja sama siswa	Wawancara

			Kemampuan komunikasi siswa	Wawancara
			Tanggung jawab siswa	Wawancara
			Keaktifan siswa dalam proyek	Wawancara
			Penilaian soft skill siswa	Wawancara
			Upaya perbaikan pembelajaran	Wawancara

Lampiran 2 Instrumen Penelitian

LEMBAR OBSERVASI GURU

Nama Sekolah :

Kelas :

Nama Guru :

Mata Pelajaran :

Hari/Tanggal :

Observer :

Petunjuk Pengisian

Berikan skor pada setiap indikator sesuai hasil pengamatan dengan ketentuan:

4= Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Perencanaan Pembelajaran

No	Indikator	4	3	2	1
1	Guru menyiapkan modul ajar berbasis <i>Project Based Learning</i>				
2	Tujuan pembelajaran berorientasi pada pengembangan keterampilan <i>soft skill</i> siswa				
3	Guru merancang proyek sesuai materi pembelajaran				
4	Guru menyiapkan media dan sumber belajar pendukung				

Pelaksanaan *Project Based Learning*

No	Indikator	4	3	2	1
5	Guru menyampaikan masalah/pertanyaan mendasar				
6	Guru menjelaskan langkah-langkah proyek				
7	Guru membagi siswa ke dalam kelompok				
8	Guru membimbing perencanaan proyek				
9	Guru memantau pelaksanaan proyek				
10	Guru mendorong keaktifan siswa				

Penilaian dan Evaluasi

No	Indikator	4	3	2	1
11	Guru menilai proses pengerjaan proyek				
12	Guru menilai hasil produk proyek				
13	Guru memberikan umpan balik				
14	Guru melakukan refleksi pembelajaran				

Catatan Observer:

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Nama Sekolah :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Topik Proyek :

Hari/Tanggal :

Observer :

Petunjuk Pengisian:

Observer memberikan skor sesuai dengan perilaku siswa selama pembelajaran berbasis proyek.

Skala Penilaian:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

No	Aspek yang Diamati	Indikator Perilaku Siswa	4	3	2	1
1	Partisipasi Aktif	Siswa terlibat aktif dalam setiap tahap kegiatan proyek				
2	Kerja Sama	Siswa mampu bekerja sama dengan anggota kelompok				
3	Tanggung Jawab	Siswa melaksanakan tugas proyek dengan tanggung jawab				
4	Komunikasi	Siswa mampu menyampaikan ide dan pendapat				

5	Berpikir Kritis	Siswa mampu mengajukan pertanyaan dan solusi				
6	Kreativitas	Siswa menunjukkan ide kreatif dalam proyek				
7	Kemandirian	Siswa belajar dan menyelesaikan tugas secara mandiri				
8	Pemecahan Masalah	Siswa mampu mengatasi kendala proyek				
9	Kedisiplinan	Siswa mengikuti aturan dan waktu				
10	Presentasi	Siswa mempresentasikan hasil proyek dengan percaya diri				

Catatan Observer:

PEDOMAN WAWANCARA GURU

Petunjuk:

Pedoman wawancara ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) serta kendala dan solusi yang dihadapi.

1. Bagaimana Bapak/Ibu merencanakan *Project Based Learning*?
2. Apa tujuan yang ingin dicapai terkait *soft skill* siswa?
3. Apa kendala dalam merencanakan *Project Based Learning*?
4. Bagaimana tahapan pelaksanaan *Project Based Learning* di kelas?
5. Bagaimana menentukan proyek yang sesuai dengan materi pembelajaran?
6. Bagaimana peran Bapak/Ibu saat siswa mengerjakan proyek?
7. Apa kendala yang dihadapi saat pelaksanaan proyek?
8. Bagaimana solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut?
9. Bagaimana perkembangan kerjasama siswa?
10. Bagaimana kemampuan komunikasi siswa selama proyek?
11. Bagaimana tanggung jawab siswa terhadap tugasnya?
12. Apakah semua siswa aktif dalam kegiatan proyek?
13. Bagaimana cara menilai *soft skill* siswa?
14. Apa upaya perbaikan yang dilakukan untuk pembelajaran ke depannya?

PEDOMAN WAWANCARA SISWA

Petunjuk:

Pedoman wawancara ini digunakan untuk mengetahui pengalaman dan respon siswa terhadap *Project Based Learning*.

1. Apa yang kamu lakukan saat pembelajaran berbasis proyek?
2. Apakah kamu aktif saat mengerjakan proyek?
3. Apa kesulitan yang kamu alami saat mengerjakan proyek?
4. Bagaimana kamu mengatasi kesulitan tersebut?
5. Apakah guru membantu saat kamu mengalami kesulitan?
6. Bagaimana kamu bekerja sama dengan teman kelompok?
7. Apakah kamu berani menyampaikan pendapat?
8. Apa tugas kamu dalam kelompok? Apakah kamu menyelesaikannya?
9. Apakah kamu senang belajar dengan metode proyek? Mengapa?

Lampiran 3 Hasil Instrumen Penelitian

LEMBAR OBSERVASI GURU

Nama Sekolah : SDN 53 Kalamisu
 Kelas : V (lima)
 Nama Guru : Fatmawati, S.Pd.
 Mata Pelajaran : Matematika
 Hari/Tanggal : Rabu, 20 Mei 2026
 Observer : Astia Maharani

Petunjuk Pengisian

Berikan skor pada setiap indikator sesuai hasil pengamatan dengan ketentuan:

4= Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Perencanaan Pembelajaran

No	Indikator	4	3	2	1
1	Guru menyiapkan modul ajar berbasis <i>Project Based Learning</i>	✓			
2	Tujuan pembelajaran berorientasi pada pengembangan keterampilan <i>soft skill</i> siswa		✓		
3	Guru merancang proyek sesuai materi pembelajaran		✓		
4	Guru menyiapkan media dan sumber belajar pendukung	✓			

Pelaksanaan *Project Based Learning*

No	Indikator	4	3	2	1
5	Guru menyampaikan masalah/pertanyaan mendasar	✓			
6	Guru menjelaskan langkah-langkah proyek	✓			
7	Guru membagi siswa ke dalam kelompok	✓			
8	Guru membimbing perencanaan proyek		✓		
9	Guru memantau pelaksanaan proyek		✓		
10	Guru mendorong keaktifan siswa	✓			

Penilaian dan Evaluasi

No	Indikator	4	3	2	1
11	Guru menilai proses pengerjaan proyek	✓			
12	Guru menilai hasil produk proyek	✓			
13	Guru memberikan umpan balik		✓		
14	Guru melakukan refleksi pembelajaran		✓		

Catatan Observer:

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Nama Sekolah : SDN 53 Kalamisu
 Kelas : V (lima)
 Mata Pelajaran : Matematika
 Topik Proyek : Bangun Ruang
 Hari/Tanggal : Rabu, 20 Mei 2026
 Observer : Astia Maharani

Petunjuk Pengisian:

Observer memberikan skor sesuai dengan perilaku siswa selama pembelajaran berbasis proyek.

Skala Penilaian:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

No	Aspek yang Diamati	Indikator Perilaku Siswa	4	3	2	1
1	Partisipasi Aktif	Siswa terlibat aktif dalam setiap tahap kegiatan proyek	✓			
2	Kerja Sama	Siswa mampu bekerja sama dengan anggota kelompok	✓			
3	Tanggung Jawab	Siswa melaksanakan tugas proyek dengan tanggung jawab		✓		
4	Komunikasi	Siswa mampu menyampaikan ide dan pendapat		✓		

5	Berpikir Kritis	Siswa mampu mengajukan pertanyaan dan solusi		✓		
6	Kreativitas	Siswa menunjukkan ide kreatif dalam proyek		✓		
7	Kemandirian	Siswa belajar dan menyelesaikan tugas secara mandiri		✓		
8	Pemecahan Masalah	Siswa mampu mengatasi kendala proyek		✓		
9	Kedisiplinan	Siswa mengikuti aturan dan waktu	✓			
10	Presentasi	Siswa mempresentasikan hasil proyek dengan percaya diri	✓			

Catatan Observer:

TRANSKRIP WAWANCARA GURU

A. Identitas Narasumber

Nama : Fatmawati, S.Pd.
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Hari/Tanggal Wawancara : Rabu, 20 Mei 2026

B. Pertanyaan

1. Bagaimana Ibu merencanakan *Project Based Learning*?

Jawaban: Untuk perencanaan pembelajaran *Project Based Learning* ini, saya mulai dengan menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) atau Kompetensi Dasar yang cocok. Kemudian saya sajikan dalam bentuk proyek, setelah itu saya menentukan tema proyek dan saya membuat alur tujuan pembelajaran. Di samping itu, saya juga menyusun modul ajar atau rencana pembelajaran untuk saya gunakan dalam kegiatan pembelajaran sembari saya menyiapkan LKPD untuk kemudian anak-anak nantinya isi dalam kegiatan proyek dan di sini saya menentukan jadwal atau linimasa pengerjaan proyek. Kemudian instrumen asesmen untuk penilaian hasil proyek dari siswa itu secara proses maupun produk saya siapkan untuk saya kemudian akan tulis hasilnya dari kegiatan tersebut.

2. Apa tujuan yang ingin dicapai terkait soft skill siswa?

Jawaban: Tujuan utama dari kegiatan *Project Based Learning* ini adalah pada dasarnya saya ingin mengasah karakter Profil Pelajar Pancasila khususnya untuk kemampuan bergotong royong atau kerjasama antar siswa dan bagaimana mereka berpikir secara kritis tentang solusi dari kegiatan proyek yang mereka lakukan. Pada dasarnya, kita melatih bagaimana siswa dapat memecahkan masalah untuk berpikir kritis. Selanjutnya, di sini juga siswa dilatih untuk berpikir secara kreatif untuk menemukan bagaimana mereka merancang proyeknya sesuai dengan yang diharapkan sehingga secara otomatis mereka juga akan terlatih untuk mandiri dan dapat berkomunikasi

secara baik. Baik berkomunikasi secara kelompok pada saat berdiskusi, maupun pada saat melakukan presentasi di hadapan teman-temannya.

3. Apa kendala dalam merencanakan *Project Based Learning*?

Jawaban: Baik, untuk yang menjadi kendala saya dalam perencanaan *Project Based Learning* di antaranya adalah keterbatasan waktu atau alokasi waktu yang minim. Sementara untuk lebih mendalami kegiatan proyek ini terhadap siswa itu saya pikir membutuhkan waktu yang banyak. Berbicara tentang fasilitas atau sumber daya, karena siswa di sini meskipun jumlahnya tidak terlalu banyak tetapi fasilitas saya kira juga belum terlalu mencukupi untuk membuat siswa bagaimana mereka bisa melihat media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan proyek berhubung karena masih sangat minimnya media pembelajaran atau alat peraga yang digunakan. Untuk kolaborasi, yang menjadi kendalanya di sini karena kita sebagai guru tentu harus memikirkan bagaimana adanya keseimbangan di dalam pembagian kelompok nantinya supaya kalau bisa pembagian kelompoknya itu bersifat heterogen supaya siswa itu secara menyeluruh bisa aktif dalam kegiatan proses pembelajaran di proyek ini.

4. Bagaimana tahapan pelaksanaan *Project Based Learning* di kelas?

Jawaban: Baik, untuk tahapan *Project Based Learning* di kelas ini yaitu saya lakukan dengan serangkaian langkah. Yang pertama yaitu memberikan pertanyaan mendasar terkait dengan kegiatan proyek yang akan dilakukan. Jadi, saya memancing siswa untuk melakukan kegiatan proyek dari pertanyaan yang saya berikan dan pertanyaan tersebut tentunya harus terkait dengan kehidupan nyata atau yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari supaya mereka bisa lebih memahami terkait dengan kegiatan proyek yang akan mereka lakukan. Selanjutnya, dari pertanyaan tersebut siswa kemudian merancang kegiatan proyek yang akan mereka lakukan mulai dari penentuan tema proyek lalu alat dan bahan yang dibutuhkan serta pembagian tugas antar kelompok. Di tahapan berikutnya ada penyusunan jadwal, penyusunan jadwal

ini tentu saya dan siswa melakukan kesepakatan waktu atau batas waktu penyelesaian proyek sehingga siswa dapat menyelesaikan proyek berdasarkan waktu yang telah ditentukan. Langkah berikutnya, saya memantau kegiatan proyek yang dilakukan oleh siswa dengan di samping pemantauan tersebut saya mengarahkan siswa untuk bagaimana mereka melakukan kegiatan proyek yang mereka telah rencanakan sebelumnya. Selanjutnya, di sini saat pemantauan tersebut saya melihat dari berdasarkan waktu yang telah ditentukan sejauh mana kemajuan siswa selama pengerjaan proyek, mulai dari tahapan persiapan kemudian prosesnya sampai dengan tahap penyelesaiannya. Setelah kegiatan proyek mereka selesai, tentu di sini ada penilaian hasil dengan cara siswa mempresentasikan hasil diskusinya dengan teman mereka selama mereka diberikan kesempatan untuk menyelesaikan proyek dan saya menguji hasil dari apa yang mereka diskusikan. Di tahap akhir ada evaluasi hasil, evaluasi hasil ini saya kemudian melihat dengan cara merefleksi siswa terkait dengan hambatan yang mereka alami dalam kegiatan proyek tersebut.

5. Bagaimana menentukan proyek yang sesuai dengan materi pembelajaran?

Jawaban: Dengan menyelaraskan Kompetensi Dasar atau Tujuan Pembelajaran yang berkaitan dengan dunia nyata.

6. Bagaimana peran Ibu saat siswa mengerjakan proyek?

Jawaban: Saya guru di sini adalah sebagai motivator dan sebagai fasilitator. Motivator dengan memberikan anak-anak motivasi dalam melakukan kegiatan proyek, sedangkan sebagai fasilitator yaitu menyediakan media pembelajaran dan sumber belajar.

7. Apa kendala yang dihadapi saat pelaksanaan proyek?

Jawaban: Kendala dalam kegiatan *Project Based Learning* ini adalah kurangnya fasilitas dalam kegiatan proyek dan keterbatasan waktu.

8. Bagaimana solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut?

Jawaban: Solusi yang saya lakukan dalam mengatasi masalah tersebut yaitu dengan memaksimalkan waktu yang telah saya tentukan bersama dengan siswa. Kemudian dari segi fasilitas, saya dan siswa berupaya mencari referensi yang lebih banyak baik itu di perpustakaan untuk membantu lancarnya *Project Based Learning* yang berkaitan dengan materi yang telah diangkat.

9. Bagaimana perkembangan kerjasama siswa?

Jawaban: *Alhamdulillah* perkembangan kerjasama siswa sejauh ini dalam kegiatan *Project Based Learning* yang saya lakukan itu bisa saya katakan lumayan bagus. Karena mereka begitu antusias dengan *Project Based Learning* ini, yang mana mereka dapat mengembangkan kreativitas lebih banyak tentang kegiatan proyek yang mereka lakukan karena mereka berpikir dengan kegiatan ini mereka selain belajar mereka juga dapat bermain dengan pola yang saya terapkan.

10. Bagaimana kemampuan komunikasi siswa selama proyek?

Jawaban: *Alhamdulillah* kalau dari segi kemampuan komunikasi siswa dalam kegiatan *Project Based Learning* ini saya mengatakan bagus karena mereka termotivasi dengan kegiatan proyek ini. Seperti yang kita tahu, anak-anak ketika kita memberikan kegiatan pembelajaran dengan pola yang tidak terlalu menekan mereka atau istilahnya terlalu serius, mereka akan bisa kita ajak lebih fokus dengan kegiatan proyek kita karena mereka pemikirannya masih sangat butuh untuk terus diberikan motivasi sehingga mereka bisa lebih semangat dalam kegiatan proyek.

11. Bagaimana tanggung jawab siswa terhadap tugasnya?

Jawaban: Kalau dari segi tanggung jawab terhadap tugas, secara jujur saya katakan mungkin tidak secara menyeluruh memang mereka lakukan karena kemampuan mereka berbeda-beda tapi secara keseluruhan *alhamdulillah* dapat dikatakan lumayan untuk kategori siswa yang bisa mengikuti proses

pembelajaran dengan baik. Di sini meskipun ada satu atau dua orang yang mengalami kendala dalam penyelesaian proyeknya, tetapi karena saya sistem pembagian kelompoknya saya gunakan secara heterogen sehingga mereka dapat dalam satu kelompok dapat berbagi satu sama lain dari segi pendapat atau pemikiran. Jadi untuk siswa yang kemampuannya di bawah rata-rata mereka bisa mendapatkan bimbingan tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman mereka sendiri.

12. Apakah semua siswa aktif dalam kegiatan proyek?

Jawaban: Ada juga yang aktif, ada yang tidak aktif. Kalau saya menilai itu, lebih banyak yang aktif *alhamdulillah*. Jadi keaktifannya lumayan bagus. Untuk yang tidak aktif itu, seperti yang saya katakan hanya beberapa orang. Itupun *alhamdulillah* mereka mendapatkan bimbingan tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman mereka sendiri sehingga ketika proses pembelajaran selesai, mereka juga sedikit demi sedikit dapat memahami arti dari kegiatan *Project Based Learning* ini.

13. Bagaimana cara menilai soft skill siswa?

Jawaban: Penilaian soft skill siswa saya lakukan dengan menggunakan rubrik penilaian yang sederhana. Jadi, di situ mencakup tiga fokus utama yaitu kinerja, portofolio, dan proyek. Di mana mereka dinilai berdasarkan bagaimana keaktifannya, bagaimana hasil dari proyeknya atau produknya, kemudian pengumpulan tugas dalam bentuk portofolio selama durasi waktu yang telah ditentukan.

14. Apa upaya perbaikan yang dilakukan untuk pembelajaran ke depannya?

Jawaban: Upaya perbaikan yang saya lakukan dalam kegiatan proses pembelajaran yaitu senantiasa memperbanyak lagi belajar atau mendalami ilmu dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian, saya sering bertanya kepada rekan-rekan sejawat terutama dengan yang lebih senior dalam hal mengajar. Selain itu juga saya terkadang bertanya kepada siswa tentang bagaimana perasaan mereka. Jadi dalam hal ini saya tentu menanyakan hasil refleksinya

terhadap kegiatan proyek tersebut karena dari situ saya bisa memahami dan melihat letak kekurangan saya dalam mengajar.

TRANSKRIP WAWANCARA SISWA

A. Identitas Narasumber 1

Nama : Nur Annisa
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Hari/Tanggal Wawancara : Selasa, 2 Juni 2026

B. Pertanyaan

1. Apa yang kamu lakukan saat pembelajaran berbasis proyek?

Jawaban: Saya ikut berdiskusi dan membantu membuat proyek bersama kelompok.

2. Apakah kamu aktif saat mengerjakan proyek?

Jawaban: Ya, saya aktif saat mengerjakan proyek.

3. Apa kesulitan yang kamu alami saat mengerjakan proyek?

Jawaban: Saya kesulitan membagi tugas dengan teman.

4. Bagaimana kamu mengatasi kesulitan tersebut?

Jawaban: Saya berdiskusi dengan teman kelompok agar tugas bisa dibagi dengan baik.

5. Apakah guru membantu saat kamu mengalami kesulitan?

Jawaban: Ya, guru membantu dengan memberi arahan saat kami bingung.

6. Bagaimana kamu bekerja sama dengan teman kelompok?

Jawaban: Saya bekerja sama dengan saling membantu dan menghargai pendapat teman.

7. Apakah kamu berani menyampaikan pendapat?

Jawaban: Ya, saya berani menyampaikan pendapat saat diskusi kelompok.

8. Apa tugas kamu dalam kelompok? Apakah kamu menyelesaikannya?

Jawaban: Tugas saya adalah mencari informasi dan membantu membuat hasil proyek. Ya, saya menyelesaikan tugas tersebut dengan baik.

9. Apakah kamu senang belajar dengan metode proyek? Mengapa?

Jawaban: Ya, saya senang belajar dengan metode proyek karena bisa bekerja sama dengan teman dan belajar lebih aktif.

A. Identitas Narasumber 2

Nama : Nur Aqila Syahira
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Hari/Tanggal Wawancara : Selasa, 2 Juni 2026

B. Pertanyaan

1. Apa yang kamu lakukan saat pembelajaran berbasis proyek?
 Jawaban: Saya mencari informasi dan mengerjakan bagian tugas yang diberikan.
2. Apakah kamu aktif saat mengerjakan proyek?
 Jawaban: Ya, saya ikut aktif dalam kegiatan proyek.
3. Apa kesulitan yang kamu alami saat mengerjakan proyek?
 Jawaban: Kesulitan saya adalah memahami langkah-langkah proyek.
4. Bagaimana kamu mengatasi kesulitan tersebut?
 Jawaban: Saya bertanya kepada guru dan teman yang lebih paham.
5. Apakah guru membantu saat kamu mengalami kesulitan?
 Jawaban: Ya, guru menjelaskan kembali materi yang belum saya pahami.
6. Bagaimana kamu bekerja sama dengan teman kelompok?
 Jawaban: Saya bekerja sama dengan berbagi tugas dan saling membantu.
7. Apakah kamu berani menyampaikan pendapat?
 Jawaban: Kadang-kadang saya berani menyampaikan pendapat jika diminta guru.
8. Apa tugas kamu dalam kelompok? Apakah kamu menyelesaikannya?
 Jawaban: Saya bertugas menulis hasil diskusi kelompok dan membantu presentasi. Ya, saya menyelesaikannya tepat waktu.
9. Apakah kamu senang belajar dengan metode proyek? Mengapa?
 Jawaban: Ya, saya senang karena pembelajaran proyek lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

A. Identitas Narasumber 3

Nama : Muh. Azan Amar
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Hari/Tanggal Wawancara : Selasa, 2 Juni 2026

B. Pertanyaan

1. Apa yang kamu lakukan saat pembelajaran berbasis proyek?

Jawaban: Saya membantu membuat hasil proyek dan berdiskusi dengan kelompok.

2. Apakah kamu aktif saat mengerjakan proyek?

Jawaban: Saya cukup aktif dalam mengerjakan proyek.

3. Apa kesulitan yang kamu alami saat mengerjakan proyek?

Jawaban: Saya mengalami kesulitan saat mencari bahan proyek.

4. Bagaimana kamu mengatasi kesulitan tersebut?

Jawaban: Saya mengatasi kesulitan dengan mencari bahan bersama teman.

5. Apakah guru membantu saat kamu mengalami kesulitan?

Jawaban: Ya, guru membantu memberikan solusi dan saran.

6. Bagaimana kamu bekerja sama dengan teman kelompok?

Jawaban: Saya bekerja sama dengan baik dan saling mendukung antar anggota kelompok.

7. Apakah kamu berani menyampaikan pendapat?

Jawaban: Ya, saya mulai berani menyampaikan pendapat di depan kelompok.

8. Apa tugas kamu dalam kelompok? Apakah kamu menyelesaikannya?

Jawaban: Tugas saya adalah menyiapkan bahan dan membantu membuat proyek kelompok. Ya, saya menyelesaikan tugas bersama teman kelompok.

9. Apakah kamu senang belajar dengan metode proyek? Mengapa?

Jawaban: Saya senang belajar dengan metode proyek karena bisa belajar sambil praktik langsung.

A. Identitas Narasumber 4

Nama : A. Dzakira Talita Zahra
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Hari/Tanggal Wawancara : Selasa, 2 Juni 2026

B. Pertanyaan

1. Apa yang kamu lakukan saat pembelajaran berbasis proyek?

Jawaban: Saya mengikuti arahan guru dan menyelesaikan tugas proyek bersama kelompok.

2. Apakah kamu aktif saat mengerjakan proyek?

Jawaban: Ya, saya aktif membantu menyelesaikan proyek kelompok.

3. Apa kesulitan yang kamu alami saat mengerjakan proyek?

Jawaban: Kesulitan saya adalah mengatur waktu pengerjaan proyek.

4. Bagaimana kamu mengatasi kesulitan tersebut?

Jawaban: Saya membuat jadwal bersama kelompok agar proyek selesai tepat waktu.

5. Apakah guru membantu saat kamu mengalami kesulitan?

Jawaban: Ya, guru membantu dengan memberi motivasi dan petunjuk.

6. Bagaimana kamu bekerja sama dengan teman kelompok?

Jawaban: Saya bekerja sama dengan cara saling berbagi tugas dan menghormati teman.

7. Apakah kamu berani menyampaikan pendapat?

Jawaban: Ya, saya berani memberikan pendapat dan ide saat diskusi berlangsung.

8. Apa tugas kamu dalam kelompok? Apakah kamu menyelesaikannya?

Jawaban: Saya bertugas membagi pekerjaan kelompok dan membantu menyusun hasil proyek. Ya, saya menyelesaikan tugas sesuai arahan guru.

9. Apakah kamu senang belajar dengan metode proyek? Mengapa?

Jawaban: Ya, saya senang karena metode proyek membuat saya lebih berani berdiskusi dan menyampaikan pendapat.

Lampiran 4 Modul Ajar *Project Based Learning*

MODUL AJAR MATEMATIKA PENDEKATAN DEEP LEARNING

A. IDENTITAS PENULIS

- Nama Penyusun: FATMAWATI, S.Pd
- Satuan Pendidikan: SD NEG NO. 53 KALAMISU
- Tahun Ajaran: 2025/2026
- Mata Pelajaran: MATEMATIKA
- Fase: C
- Kelas/Semester: 5/2
- Alokasi Waktu: 18 JP (Jam Pelajaran)

B. 8 DIMENSI PROFIL KELULUSAN

- ☒ **Keimanan dan Ketakwaan:** Peserta didik menunjukkan ketelitian dan kerapian dalam mengonstruksi bangun ruang, mencerminkan nilai-nilai kesempurnaan.
- ☒ **Kewargaan:** Peserta didik mampu berkolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan geometri, menghargai perbedaan ide dan kontribusi.
- ☒ **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis karakteristik bangun datar dan bangun ruang, serta menentukan lokasi pada peta dengan logis.
- ☒ **Kreativitas:** Peserta didik mampu mengurai dan mengonstruksi bangun ruang dengan berbagai cara, serta merancang rute pada peta.
- ☒ **Kolaborasi:** Peserta didik aktif berdiskusi dan berbagi peran dalam kegiatan eksplorasi geometri dan penentuan lokasi.
- ☒ **Kemandirian:** Peserta didik menunjukkan inisiatif dalam memvisualisasikan objek 3D dan menyelesaikan masalah spasial.
- ☒ **Kesehatan:** Peserta didik mampu menjaga fokus dan ketelitian mata saat mengamati visualisasi spasial.
- ☒ **Komunikasi:** Peserta didik mampu menjelaskan karakteristik bangun ruang dan rute pada peta dengan jelas dan terstruktur.

C. 7 KEGIATAN ANAK INDONESIA HEBAT

Sebagai guru, saya akan menanyakan pelaksanaan 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat kepada peserta didik dengan cara yang mendorong refleksi diri dan kesadaran akan pentingnya kebiasaan positif, misalnya:

- **1) Bangun Tidur:** "Anak-anak, siapa yang tadi pagi bangun tidur dengan semangat? Apa yang pertama kali kalian lakukan setelah bangun tidur?"
- **2) Beribadah:** "Setelah bangun tidur, apakah kalian menyempatkan diri untuk beribadah sesuai agama dan kepercayaan masing-masing? Bagaimana perasaan kalian setelah beribadah?"
- **3) Berolahraga:** "Siapa yang pagi ini sudah bergerak atau berolahraga? Ceritakan sedikit, olahraga apa yang kalian lakukan dan bagaimana rasanya tubuh setelah berolahraga?"
- **4) Gemar Belajar:** "Apakah kalian punya rasa ingin tahu yang besar tentang materi yang akan kita pelajari hari ini? Apa yang membuat kalian penasaran atau bersemangat untuk belajar?"

- **5) Makan Sehat dan Bergizi:** "Apa menu sarapan kalian tadi pagi? Adakah makanan sehat dan bergizi yang kalian makan untuk memberikan energi sebelum belajar?"
- **6) Bermasyarakat:** "Kemarin atau tadi pagi, adakah hal baik yang kalian lakukan untuk membantu orang lain di rumah atau di lingkungan sekitar? Contohnya apa?"
- **7) Tidur Cepat:** "Semalam, apakah kalian tidur cukup cepat sehingga pagi ini merasa segar dan siap belajar? Mengapa tidur yang cukup itu penting?"

D. CAPAIAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN Capaian Pembelajaran:

Elemen: Geometri

Peserta didik dapat mengonstruksi dan mengurai bangun ruang (kubus, balok, dan gabungannya) dan mengenali visualisasi spasial (bagian depan, atas, dan samping). Mereka dapat membandingkan karakteristik antarbangun datar dan antarbangun ruang. Mereka dapat menentukan lokasi pada peta yang menggunakan sistem berpetak.

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik mampu **mengidentifikasi** karakteristik kubus dan balok (jumlah sisi, rusuk, titik sudut, bentuk sisi).
2. Peserta didik mampu **mengonstruksi** (membuat jaring-jaring dan menyusun) bangun ruang kubus dan balok.
3. Peserta didik mampu **mengurai** (membongkar) bangun ruang kubus dan balok menjadi jaring-jaringnya.
4. Peserta didik mampu **mengonstruksi dan mengurai** bangun ruang gabungan sederhana (kubus dan balok).
5. Peserta didik mampu **mengenali visualisasi spasial** (tampak depan, atas, dan samping) dari kubus, balok, dan gabungannya.
6. Peserta didik mampu **menggambarkan** tampak depan, atas, dan samping dari kubus, balok, dan gabungannya.
7. Peserta didik mampu **membandingkan karakteristik** antara berbagai bangun datar (misal: persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran).
8. Peserta didik mampu **membandingkan karakteristik** antara bangun datar dan bangun ruang (misal: sisi kubus adalah persegi).
9. Peserta didik mampu **menjelaskan** perbedaan dan persamaan antara kubus dan balok.
10. Peserta didik mampu **membaca dan menentukan lokasi** suatu objek pada peta yang menggunakan sistem koordinat berpetak (misal: A3, B2).
11. Peserta didik mampu **menggambarkan objek** pada lokasi tertentu di peta berpetak.
12. Peserta didik mampu **menyelesaikan masalah sehari-hari** yang berkaitan dengan konstruksi bangun ruang dan penentuan lokasi pada peta.

E. SARANA DAN PRASARANA

1. Papan tulis/Whiteboard dan spidol
2. Proyektor dan laptop
3. Berbagai model bangun ruang (kubus, balok, bentuk gabungan)
4. Jaring-jaring kubus dan balok siap pakai atau pola untuk dibuat
5. Kertas berpetak, pensil warna, gunting, lem, penggaris
6. Peta sederhana dengan sistem berpetak (bisa peta sekolah atau peta khayalan)

F. TARGET PESERTA DIDIK

- **Peserta didik reguler/tipikal:** Peserta didik umum tanpa kesulitan belajar yang berarti.
- **Peserta didik dengan kesulitan belajar:** Peserta didik yang membutuhkan dukungan visual, alat peraga manipulatif, atau bimbingan individual dalam memvisualisasikan bangun ruang dan memahami sistem koordinat.
- **Peserta didik dengan pencapaian tinggi:** Peserta didik yang membutuhkan tantangan lebih, seperti merancang bangun ruang gabungan yang kompleks atau membuat peta yang lebih detail dengan koordinat.

G. MODEL PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran: Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan) dengan pendekatan Deep Learning.

Metode: Eksplorasi, Praktik Langsung (Hands-on), Diskusi Kelompok, Demonstrasi, Presentasi, Bermain Peran.

Pendekatan Deep Learning dalam konteks ini menekankan pada:

- **Meaningful Learning (Pembelajaran Bermakna):** Mengaitkan geometri dengan benda-benda nyata di sekitar peserta didik dan aplikasi praktis.
- **Mindful Learning (Pembelajaran Penuh Perhatian):** Mendorong peserta didik untuk fokus pada detail karakteristik bangun ruang dan visualisasi spasial.
- **Joyful Learning (Pembelajaran Menyenangkan):** Menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, eksploratif, dan menantang rasa ingin tahu.
- **Active Learning (Pembelajaran Aktif):** Melibatkan peserta didik secara langsung dalam mengonstruksi, mengurai, dan berinteraksi dengan bangun ruang.
- **Collaborative Learning (Pembelajaran Kolaboratif):** Mendorong kerja sama dalam memecahkan masalah spasial dan merancang proyek.
- **Creative Learning (Pembelajaran Kreatif):** Memberi ruang bagi peserta didik untuk berkreasi dalam membuat bangun ruang dan peta.

H. PERTANYAAN PEMANTIK

- **Mindful Learning:** "Coba pejamkan mata sejenak, bayangkan kotak pensil kalian. Bentuknya seperti apa? Apa yang kalian lihat jika dilihat dari atas? Bagaimana dengan kotak kado? Apa bedanya dengan kotak pensil?"
- **Meaningful Learning:** "Jika kalian ingin membuat miniatur rumah atau menyusun balok-balok mainan, mengapa kita perlu tahu tentang bentuk kubus dan balok? Mengapa penting untuk tahu letak suatu tempat di peta?"
- **Joyful Learning:** "Bagaimana rasanya menjadi seorang arsitek yang merancang bangunan, atau seorang penjelajah yang mencari harta karun di peta? Mari kita ciptakan dunia geometri kita sendiri hari ini!"

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan pembelajaran ini terbagi menjadi beberapa pertemuan, dengan fokus pada pemahaman mendalam tentang bangun ruang, visualisasi spasial, perbandingan karakteristik, dan penentuan lokasi pada peta, melalui pendekatan penemuan yang aktif, kreatif, kolaboratif, bermakna, dan menyenangkan.

Pertemuan 1-4: Mengonstruksi dan Mengurai Kubus & Balok (Alokasi waktu: 6 JP)
Pendahuluan (20 menit)

- **Mindful Learning:** Guru menampilkan berbagai benda berbentuk kubus dan balok (misal: kotak sepatu, kotak susu, rubik). "Apa persamaan dan perbedaan bentuk-bentuk ini? Bisakah kalian membayangkan bagaimana bentuknya jika dibuka dan dibentangkan?"
- **Joyful Learning:** Peserta didik diajak bermain tebak-tebakan "Aku adalah benda...".
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini tentang memahami dan menciptakan bangun ruang.

Inti (60 menit)

- **Meaningful Learning & Active Learning (Discovery Learning):**
 - Guru menyajikan **masalah kontekstual**: "Kalian ingin membuat kotak pensil dari karton. Bentuk apa yang cocok? Bagaimana cara membuat polanya agar bisa dilipat menjadi kotak?"
 - Peserta didik diajak **berekplorasi** dengan model kubus dan balok. Mereka diminta untuk menghitung jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut.
 - **Praktik Langsung (Hands-on):** Guru menyediakan pola jaring-jaring kubus dan balok. Peserta didik secara individu atau berpasangan diminta untuk menggunting, melipat, dan menempelkan jaring-jaring tersebut menjadi bangun ruang utuh.
 - **Kolaborasi:** Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan beberapa model bangun ruang kubus dan balok yang bisa dibongkar pasang. Mereka diminta untuk **mengurai** (membongkar) bangun ruang tersebut menjadi jaring-jaringnya, lalu mencoba menyusunnya kembali. Mereka juga diminta mengidentifikasi bentuk-bentuk sisi penyusunnya.
 - **Creative Learning:** Setiap kelompok diberi tugas untuk membuat satu bangun ruang **gabungan sederhana** dari kubus dan balok (misalnya, menempelkan kubus di atas balok), kemudian mencoba membayangkan dan menggambarkan jaring-jaring gabungannya.

Penutup (10 menit)

- Setiap kelompok mempresentasikan bangun ruang yang mereka buat dan jelaskan proses pembuatannya.
- **Refleksi:** Guru menanyakan, "Bagaimana perasaan kalian setelah berhasil membuat kubus dan balok sendiri? Apa yang kalian pelajari tentang jaring-jaring? Apa tantangan terbesar saat mengurai atau mengonstruksi bangun ruang?"
- Guru memberikan penguatan materi dan memberikan tugas rumah untuk menggambar jaring-jaring kubus dan balok dengan ukuran yang berbeda.

Pertemuan 5-8: Visualisasi Spasial (Tampak Depan, Atas, Samping) (Alokasi waktu: 6 JP)

Pendahuluan (20 menit)

- **Mindful Learning:** Guru menampilkan sebuah objek di kelas (misal: lemari atau rak buku). "Coba perhatikan lemari ini. Apa yang kalian lihat jika dilihat dari depan? Bagaimana jika kalian melihatnya dari atas? Bagaimana jika dari samping?"
- **Pertanyaan Pemantik:** "Mengapa seorang arsitek perlu tahu bagaimana sebuah bangunan terlihat dari berbagai arah?"
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini tentang melihat objek dari berbagai sudut pandang.

Inti (60 menit)

- **Meaningful Learning & Active Learning (Discovery Learning):**
 - Guru menyajikan **masalah kontekstual**: "Seorang tukang kayu ingin membuat sebuah lemari. Dia perlu membuat denah bagaimana lemari itu terlihat dari depan, atas, dan samping. Bagaimana caranya?"
 - Peserta didik diajak **bereksplorasi** dengan model kubus dan balok yang telah mereka buat. Secara berpasangan, mereka mengamati model tersebut dari tampak depan, atas, dan samping.
 - **Praktik Langsung (Hands-on)**: Peserta didik mencoba menggambar tampak depan, atas, dan samping dari kubus dan balok sederhana di kertas berpetak.
 - **Kolaborasi**: Peserta didik dibagi menjadi kelompok. Setiap kelompok diberikan beberapa bangun ruang gabungan sederhana (misalnya, dua balok ditumpuk, atau kubus di samping balok). Mereka harus berdiskusi dan menggambar tampak depan, atas, dan samping dari bangun ruang gabungan tersebut.
 - **Creative Learning**: Kelompok diminta untuk merancang sebuah "bangunan mini" dari balok-balok mainan atau kubus yang mereka buat, kemudian menggambar tampak depan, atas, dan samping dari bangunan tersebut. Mereka bisa saling menantang kelompok lain untuk menebak bentuk aslinya dari gambaran tampak.

Penutup (10 menit)

- Setiap kelompok mempresentasikan gambar tampak dari "bangunan mini" mereka dan menjelaskan fitur-fitur yang terlihat dari setiap sisi.
- **Refleksi**: "Apa tantangan terbesar saat menggambar tampak dari berbagai sisi? Mengapa visualisasi spasial penting? Di mana lagi kita bisa menggunakan kemampuan ini?"
- Guru memberikan penguatan materi dan tugas rumah.

Pertemuan 9-12: Membandingkan Karakteristik Bangun Datar dan Bangun Ruang (Alokasi waktu: 6 JP)
Pendahuluan (20 menit)

- **Mindful Learning**: Guru menampilkan gambar persegi dan kubus. "Apa persamaan kedua gambar ini? Apa perbedaannya?"
- **Joyful Learning**: Guru mengajak peserta didik bermain "Tebak Aku": "Aku punya 4 sisi sama panjang, dan aku datar. Siapakah aku? (Persegi). Aku punya 6 sisi berbentuk diriku, dan aku bisa dipegang. Siapakah aku? (Kubus)."
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini tentang membandingkan karakteristik bentuk-bentuk di sekitar kita.

Inti (60 menit)

- **Meaningful Learning & Active Learning (Discovery Learning):**
 - Guru menyajikan **masalah kontekstual**: "Mengapa sebuah kotak susu bisa berdiri tegak, tapi selembar kertas tidak bisa? Apa bedanya?"
 - Peserta didik diajak **bereksplorasi** dengan berbagai model bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran) dan bangun ruang (kubus, balok). Mereka mencatat karakteristik masing-masing (jumlah sisi, rusuk, titik sudut, bentuk sisi, apakah memiliki volume).
 - **Kolaborasi**: Peserta didik dibagi menjadi kelompok. Setiap kelompok diberikan beberapa kartu yang berisi nama bangun datar dan bangun ruang, serta kartu karakteristik (misal: "Memiliki 4 sisi sama panjang", "Memiliki volume", "Sisinya berbentuk lingkaran"). Mereka diminta untuk memasangkan kartu-kartu tersebut.

- o **Penemuan Terbimbing:** Guru membimbing diskusi tentang bagaimana bangun datar menjadi "dasar" atau "sisi" dari bangun ruang. Misalnya, sisi kubus adalah persegi.
- o **Creative Learning:** Kelompok diminta untuk membuat "Pohon Karakteristik Geometri" yang menunjukkan hubungan antara bangun datar dan bangun ruang, serta perbedaannya, dengan menggunakan gambar dan kata-kata.

penutup (10 menit)

- Setiap kelompok mempresentasikan "Pohon Karakteristik Geometri" mereka.
- **Refleksi:** "Apa perbedaan utama antara bangun datar dan bangun ruang? Mengapa penting untuk bisa membandingkan karakteristik mereka?"
- Guru memberikan penguatan materi dan tugas rumah untuk mencari benda-benda di rumah yang termasuk bangun datar atau bangun ruang.

Pertemuan 13-18: Menentukan Lokasi pada Peta Berpetak (Alokasi waktu: 6 JP)

Pendahuluan (20 menit)

- **Mindful Learning:** Guru menampilkan sebuah peta sederhana (misal: denah kelas atau denah sekolah). "Jika saya ingin memberitahu kalian letak meja saya, bagaimana cara paling mudah untuk menjelaskannya tanpa harus menunjuk?"
- **Joyful Learning:** Guru mengajak peserta didik bermain "Cari Harta Karun" di denah kelas menggunakan petak-petak.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini tentang menjadi penjelajah peta yang handal.

Inti (60 menit)

- **Meaningful Learning & Active Learning (Discovery Learning):**
 - o Guru menyajikan **masalah kontekstual**: "Kalian ingin bertemu teman di sebuah pusat perbelanjaan yang sangat luas. Bagaimana cara kalian menjelaskan lokasi toko tempat kalian menunggu agar teman bisa datang dengan mudah?"
 - o Peserta didik diajak **bereksplorasi** dengan peta berpetak yang sederhana (misal: peta taman atau kebun binatang dengan petak-petak berlabel huruf dan angka). Mereka mencoba menemukan lokasi objek tertentu.
 - o **Praktik Langsung (Hands-on):** Peserta didik diberikan kertas berpetak. Guru menyebutkan koordinat (misal: C2), dan peserta didik harus menggambar sebuah objek pada lokasi tersebut. Lalu, guru meletakkan gambar objek, dan peserta didik harus menuliskan koordinatnya.
 - o **Kolaborasi:** Peserta didik dibagi menjadi kelompok. Setiap kelompok diberikan sebuah "Peta Sekolah Rahasia" yang sudah diberi petak dan koordinat. Pada peta tersebut ada beberapa lokasi rahasia (misal: perpustakaan, kantin, UKS). Mereka harus menuliskan koordinat setiap lokasi rahasia.
 - o **Creative Learning:** Kelompok diminta untuk **membuat peta harta karun mini mereka sendiri** di kertas berpetak. Mereka menggambar beberapa objek (misal: pohon, batu besar, sungai) dan menyembunyikan "harta karun" di salah satu koordinat. Kemudian, mereka menuliskan "petunjuk" yang mengarahkan kelompok lain untuk menemukan harta karun tersebut menggunakan koordinat.

Penutup (10 menit)

- Setiap kelompok mempresentasikan peta harta karun mereka dan menantang kelompok lain untuk menemukan harta karunnya.

- **Asesmen Sumatif:** Guru dapat memberikan kuis singkat atau proyek akhir (akan dijelaskan di bagian J) untuk menilai pemahaman menyeluruh tentang geometri dan lokasi pada peta.
- **Refleksi:** "Mengapa sistem berpetak ini sangat membantu dalam menemukan lokasi? Kapan kalian akan menggunakan peta berpetak di kehidupan nyata?" • Guru memberikan umpan balik dan penguatan.

J. ASESMEN FORMATIF DAN SUMATIF

Asesmen Formatif (Sepanjang Pembelajaran):

1. **Observasi Guru:** Mengamati partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi kelompok, aktivitas praktik langsung, dan interaksi.
2. **Pertanyaan Lisan:** Mengajukan pertanyaan terbuka untuk menggali pemahaman konseptual, seperti "Bagaimana kamu bisa tahu ini tampak depan?" atau "Apa koordinat lokasi ini?"
3. **Jurnal Belajar:** Meminta peserta didik menuliskan kesulitan, penemuan, dan strategi yang mereka gunakan.
4. **Kuis Singkat/Latihan Soal:** Mengidentifikasi jaring-jaring, menggambar tampak, membandingkan karakteristik, atau menentukan lokasi pada peta sederhana.
5. **Penilaian Diri dan Sejawat:** Peserta didik menilai konstruksi bangun ruang buatan teman atau peta harta karun mereka.

Asesmen Sumatif (Akhir Unit/Proyek):

1. **Tes Tertulis:** Soal-soal yang mencakup:
 - Mengidentifikasi dan menggambar jaring-jaring kubus dan balok.
 - Menggambar tampak depan, atas, dan samping dari bangun ruang sederhana atau gabungan.
 - Membandingkan karakteristik bangun datar dan bangun ruang.
 - Menentukan lokasi objek pada peta berpetak dan menggambar objek pada koordinat tertentu.
2. **Proyek Akhir Kelompok: "Membangun Kota Geometri Mini"**
 - Setiap kelompok merancang dan membangun sebuah "kota mini" dari kubus dan balok bekas (misal: kotak sabun, kotak pasta gigi).
 - Proyek ini melibatkan:
 - **Mengonstruksi** berbagai bangunan (rumah, toko, sekolah) dari kubus dan balok.
 - **Menggabungkan** kubus dan balok untuk membuat bangunan yang lebih kompleks.
 - **Menggambar denah** kota mereka di kertas berpetak, dan menandai lokasi setiap bangunan dengan koordinat.
 - **Menjelaskan** tampak depan, atas, dan samping dari beberapa bangunan utama.
 - **Mempresentasikan** karakteristik bangun ruang yang mereka gunakan.
 - Penilaian akan dilakukan berdasarkan rubrik yang ada di bagian LKPD.

K. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik akan memahami bahwa geometri adalah ilmu tentang bentuk, ruang, dan posisi yang ada di sekitar kita, dan merupakan dasar penting untuk memahami dan berinteraksi dengan dunia fisik. Mereka akan menyadari bahwa:

- Memahami bangun ruang dan jaring-jaringnya membantu kita dalam merancang, membangun, dan membongkar objek dalam kehidupan nyata (misalnya, merakit furnitur, mengemas barang).
- Kemampuan visualisasi spasial (melihat dari berbagai sudut) adalah keterampilan penting dalam banyak profesi (arsitek, insinyur, desainer) dan dalam aktivitas sehari-hari (memarkir kendaraan, menata ruangan).
- Mengetahui karakteristik bangun datar dan bangun ruang membantu kita mengklasifikasikan dan memahami properti objek-objek di dunia.
- Sistem koordinat dan peta adalah alat yang sangat berguna untuk menentukan lokasi dan navigasi, baik dalam skala kecil (denah rumah) maupun besar (peta kota/negara).

L. MATERI BAHAN AJAR

Mengonstruksi dan Mengurai Bangun Ruang (Kubus, Balok, dan Gabungannya):

Bangun ruang adalah bentuk tiga dimensi yang memiliki volume, panjang, lebar, dan tinggi. Dalam pembelajaran ini, kita akan fokus pada kubus dan balok. Kubus adalah bangun ruang yang semua sisinya berbentuk persegi dan ukurannya sama. Sedangkan balok memiliki sisi-sisi berbentuk persegi panjang, meskipun ada juga sisi yang berbentuk persegi. Kita akan belajar bagaimana mengonstruksi (membuat) kubus dan balok dari jaring-jaringnya. Jaring-jaring adalah bentangan dari permukaan bangun ruang yang jika dilipat akan membentuk bangun ruang tersebut. Sebaliknya, kita juga akan belajar mengurai (membongkar) bangun ruang menjadi jaring-jaringnya. Selain itu, kita akan memahami bagaimana kubus dan balok dapat digabungkan untuk membentuk bangun ruang yang lebih kompleks, dan bagaimana cara mengonstruksi serta mengurainya.

Visualisasi Spasial (Bagian Depan, Atas, dan Samping):

Visualisasi spasial adalah kemampuan untuk membayangkan atau memahami objek dalam ruang. Ini sangat penting dalam geometri, terutama saat kita melihat bangun ruang. Sebuah bangun ruang dapat terlihat berbeda tergantung dari mana kita melihatnya. Ada tiga sudut pandang utama yang akan kita pelajari: tampak depan, tampak atas, dan tampak samping. Tampak depan adalah apa yang kita lihat jika kita berdiri langsung di depan objek. Tampak atas adalah apa yang kita lihat jika kita melihat objek dari langit atau tepat di atasnya. Dan tampak samping adalah apa yang kita lihat jika kita melihat objek dari sisi kiri atau kanannya. Kemampuan untuk menggambar atau mengenali ketiga tampak ini sangat membantu dalam desain, arsitektur, dan memahami struktur benda.

Membandingkan Karakteristik Bangun Datar dan Bangun Ruang, serta Lokasi pada Peta Berpetak:

Kita akan membandingkan karakteristik antara bangun datar dan bangun ruang. Bangun datar adalah bentuk dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar, seperti persegi, segitiga, atau lingkaran. Sedangkan bangun ruang adalah bentuk tiga dimensi yang memiliki volume. Kita akan melihat bagaimana bangun datar seringkali menjadi sisi-sisi penyusun bangun ruang (misal: sisi kubus adalah persegi, sisi balok adalah persegi panjang). Pemahaman ini membantu kita mengklasifikasikan benda-benda di sekitar kita. Terakhir, kita akan belajar bagaimana menentukan lokasi pada peta yang menggunakan sistem berpetak.

Sistem ini menggunakan koordinat berupa kombinasi huruf dan angka (misal: A1, B2) untuk menunjukkan posisi spesifik suatu objek pada peta, mirip dengan permainan kapal perang. Keterampilan ini sangat berguna dalam navigasi dan membaca denah.

M. REFLEKSI

Refleksi Peserta Didik:

1. "Bagian mana dari kegiatan membangun atau membongkar kubus dan balok yang paling saya sukai? Mengapa?"
2. "Apa yang paling menantang saat saya harus menggambar tampak depan, atas, dan samping dari suatu benda? Bagaimana saya mengatasinya?"
3. "Bagaimana saya bisa menggunakan pengetahuan tentang peta berpetak ini saat mencari suatu tempat atau menjelaskan lokasi kepada teman?"

Refleksi Pendidik:

1. "Apakah kegiatan praktis dan hands-on yang saya sediakan sudah cukup efektif dalam membantu peserta didik memvisualisasikan konsep geometri 3D?"
2. "Bagaimana saya dapat lebih baik dalam memfasilitasi peserta didik untuk menemukan sendiri hubungan dan karakteristik bangun datar/ruang, bukan hanya menghafal?"
3. "Apakah proyek 'Membangun Kota Geometri Mini' cukup menantang dan bermakna bagi semua kelompok peserta didik?"

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) LKPD 1: Arsitek Bangun Ruang!

Tujuan: Mengonstruksi dan mengurai kubus/balok, serta mengenali tampak spasialnya.

Alat: Kertas pola jaring-jaring, gunting, lem, pensil, kertas berpetak, model bangun ruang.

Instruksi:

1. **Membangun Bangun Ruang:** Guntinglah pola jaring-jaring kubus dan balok yang diberikan. Lipat dan rekatkan hingga menjadi bentuk kubus dan balok yang utuh.
 - o Ada berapa sisi, rusuk, dan titik sudut pada kubus yang kalian buat?
 - o Ada berapa sisi, rusuk, dan titik sudut pada balok yang kalian buat?
2. **Mengurai Bangun Ruang:** Ambil sebuah kotak (misal: kotak sabun kosong). Bongkar kotak tersebut menjadi jaring-jaringnya. Gambarlah jaring-jaring yang kalian hasilkan di kertas berpetak.
3. **Tampak dari Berbagai Sisi:**
 - o Ambil kubus yang kalian buat. Gambarlah tampak depan, tampak atas, dan tampak samping dari kubus tersebut di kertas berpetak.
 - o Ambil balok yang kalian buat. Gambarlah tampak depan, tampak atas, dan tampak samping dari balok tersebut di kertas berpetak.
4. **Tantangan Gabungan:** Susunlah kubus dan balok yang kalian buat menjadi satu bangunan gabungan sederhana (misal: balok sebagai alas dan kubus di atasnya). Kemudian, gambarlah tampak depan, tampak atas, dan tampak samping dari bangunan gabungan tersebut.

LKPD 2: Penjelajah Peta dan Perbandingan Bentuk

Tujuan: Membandingkan karakteristik bangun datar dan bangun ruang, serta menentukan lokasi pada peta berpetak.

Alat: Peta berpetak (terlampir), kartu nama bangun datar/ruang, alat tulis.

Instruksi:

1. **Perbandingan Bentuk:** Lengkapi tabel berikut untuk membandingkan karakteristik bangun datar dan bangun ruang.

Karakteristik	Persegi	Segitiga	Lingkaran	Kubus	Balok
Jumlah Sisi					
Jumlah Rusuk					
Jumlah Titik Sudut					
Bentuk Sisi					
Memiliki Volume (Ya/Tidak)					

2. **Jelaskan:** Tuliskan dengan kata-katamu sendiri, apa perbedaan utama antara bangun datar dan bangun ruang?
3. **Mencari Lokasi di Peta:** Perhatikan peta berpetak di bawah ini.
 - o Di mana letak **Sekolah**? (Koordinat: ____)
 - o Di mana letak **Rumah Sakit**? (Koordinat: ____)
 - o Jika kalian berada di posisi **B4**, objek apa yang paling dekat dengan kalian?
4. **Menggambar di Peta:** Pada peta yang sama, gambarlah:
 - o Sebuah **Taman** di koordinat D1.
 - o Sebuah **Mini Market** di koordinat A3.

Rubrik Penilaian Analitik untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi Siswa

(Misalnya untuk Proyek Akhir Kelompok atau LKPD)

Aspek Penilaian	Skala Likert (1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik)
A. Pemahaman Konsep	

Aspek Penilaian	Skala Likert (1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik)
1. Konstruksi & Uraian	Ketepatan dalam membuat dan menguraikan bangun ruang (jaring-jaring).
2. Visualisasi Spasial	Akurasi dalam menggambar tampak depan, atas, dan samping.
3. Perbandingan Karakteristik	Ketepatan dalam membandingkan sifat bangun datar dan bangun ruang.
4. Penentuan Lokasi Peta	Akurasi dalam membaca dan menentukan koordinat pada peta berpetak.
B. Proses Pengerjaan	
5. Kolaborasi Kelompok	Tingkat partisipasi aktif, pembagian tugas, dan komunikasi efektif antar anggota.
6. Kerapian & Detail	Kerapian dalam membuat model/gambar dan memperhatikan detail yang diminta.
7. Kreativitas	Inovasi dalam merancang bangun ruang gabungan atau peta.
C. Presentasi (jika ada)	
8. Kejelasan Penyampaian	Kejelasan dan kelengkapan dalam menjelaskan ide dan hasil kerja kelompok.
9. Penggunaan Bahasa	Penggunaan terminologi geometri yang tepat dan bahasa yang mudah dipahami.
10. Kekompakan Tim	Kekompakan tim selama presentasi dan kemampuan menjawab pertanyaan.

Total Skor: /50

Nilai Akhir: $(\text{Total Skor} / 50) \times 100\%$

O. PENGAYAAN DAN REMEDIAL Pengayaan:

- Bagi peserta didik yang telah menguasai materi, guru dapat memberikan:
 - Soal-soal HOTS yang melibatkan volume bangun ruang atau rotasi objek 3D.
 - Proyek investigasi mandiri tentang penerapan geometri dalam seni, arsitektur, atau game.
 - Mendesain model 3D sederhana dari benda di sekitar mereka menggunakan program komputer (jika memungkinkan).

Remedial:

- Bagi peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), guru dapat memberikan:
 - Pembelajaran ulang dengan menggunakan lebih banyak alat peraga konkret dan model bangun ruang yang dapat dimanipulasi.
 - Latihan soal-soal dasar yang lebih banyak dengan bimbingan langsung dan umpan balik segera.
 - Pendampingan individual atau kelompok kecil untuk fokus pada konsep yang sulit dipahami (misal: membedakan sisi, rusuk, titik sudut).
 - Penggunaan video tutorial atau aplikasi interaktif untuk membantu visualisasi.

P. GLOSARIUM

1. **Jaring-jaring:** Bentangan dari permukaan bangun ruang yang jika dilipat akan membentuk bangun ruang tersebut.
2. **Visualisasi Spasial:** Kemampuan untuk membayangkan atau memahami objek dalam ruang dan dari berbagai sudut pandang.
3. **Koordinat:** Pasangan angka atau huruf dan angka yang digunakan untuk menunjukkan lokasi spesifik pada peta berpetak.

Q. DAFTAR PUSTAKA

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Guru Matematika Kelas V Sekolah Dasar*. KALAMISU: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Siswa Matematika Kelas V Sekolah Dasar*. KALAMISU: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
3. Tim Penulis Puskurbuk. (2018). *Panduan Pembelajaran Matematika untuk Guru SD/MI*. KALAMISU: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Mengetahui

Kepala SD NEG NO. 53 KALAMISU



KALAMISU, Juli 2025

Guru Kelas V (Lima)

FATMAWATI, S.Pd

NI. PPPK 198302282022212028

Lampiran 5 Dokumentasi

Gambar 2 Wawancara Guru



Gambar 3 Wawancara Siswa



Gambar 4 Pelaksanaan *Project Based Learning*

Lampiran 6 SK. Pembimbing Penelitian



SURAT KEPUTUSAN **NOMOR: 380.DI/III.3.AU/F/KEP/2025**

TENTANG **DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA** **FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2025/2026**

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN **UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN**

- Menimbang** : 1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2025/2026, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang diamanahkan kepadanya.
- Mengingat** : a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
- b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
- c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
- d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 1502 Tahun 2022, tentang perubahan nama Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai menjadi Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- e. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
- f. Statuta Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- Memperhatikan** : Kalender Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2025/2026.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama** : Mengangkat dan menetapkan saudara(i) :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Muh. Kadir, M.Pd.	Irwin Hidayat, S.Pd.I., M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Astia Maharani
NIM : 220104006
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) untuk Mengembangkan Keterampilan pada Siswa Kelas V SDN 53 Kalamisu.

- Kedua** : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- Ketiga** : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.



**UIAD UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN**

**FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN**

Ditetapkan di : Sinjai
Pada Tanggal : 28 Muharram 1447 H
24 Juli 2025 M



Tembusan Disampaikan Kepada Yang Terhormat:

1. Ketua BPH Universitas Islam Ahmad Dahlan
2. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan
3. Ketua Program Studi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM

Lampiran 7 Surat Izin Penelitian



Nomor : 172.D1/III.3.AU/F/2026
Lamp : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Sinjai, 19 Dzulqaidah 1447 H
6 Mei 2026 M

Kepada Yang Terhormat
Kepala UPTD SD Negeri 53 Kalamisu
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Astia Maharani
NIM : 220104006
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

"Implementasi *Project Based Learning* (PjBl) untuk Mengembangkan Keterampilan pada Siswa Kelas V SDN 53 Kalamisu".

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di UPTD SD Negeri 53 Kalamisu.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :
I. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan

Lampiran 8 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NO. 53 KALAMISU
 Alamat: Desa Aska, Kec. Sinjai Selatan, Kab. Sinjai 92661

SURAT KETERANGAN
Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Hj. Hartati, S.Pd
NIP	: 197006171997032006
Jabatan	: Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: Astia Maharani
NIM	: 220104006
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Benar telah melakukan penelitian di SD Negeri 53 Kalamisu dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul:

“Implementasi *Project Based Learning* (PjBL) untuk Mengembangkan Keterampilan Pada Siswa Kelas V SDN 53 Kalamisu”

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sinjai, 18 Juni 2026
 Kepala SD Negeri 53 Kalamisu

 Hj. Hartati, S.Pd
 NIP. 197006171997032006

Lampiran 9 Surat Keterangan Perubahan Judul

SURAT KETERANGAN PERUBAHAN JUDUL

Nama : Astia Maharani
 Nim : 220104006
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa telah melakukan perubahan judul proposal skripsi dengan perubahan sebagai berikut.

Judul Awal : Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) untuk
 Mengembangkan Keterampilan Pada Siswa Kelas V SDN 53
 Kalamisu
 Judul sekarang : Implementasi *Project Based Learning* (PjBL) untuk
 Mengembangkan Keterampilan Pada Siswa Kelas V SDN 53
 Kalamisu

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pembimbing I



Dr. Muhammad Kadir, M.Pd
 NIDN: 2111129401

Sinjai, 20 April 2026

Pembimbing II



Irwin Hidayat, S.Pd.I., M.Pd.
 NIDN: 2127019004

Mengetahui
 Ketua Program Studi PGMI



Dr. Hasmiati, M.Pd.
 NBM: 1064 4435

Lampiran 8 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



SURAT KETERANGAN HASIL TURNITIN

Nomor : 415.L.10/III.3.AU/A/2026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : **Asriani Abbas, S.I.P.**
NBM : **1235305**
Jabatan : **Kepala Perpustakaan UIAD Sinjai**

Menerangkan bahwa,

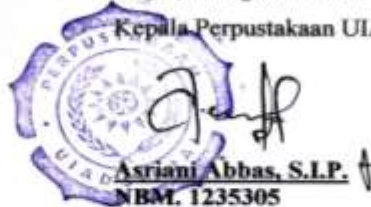
Nama : **Astia Maharani**
Nim : **220104006**
Prodi : **PGMI**
Jenis dokumen : **Skripsi**

Telah melakukan cek plagiat menggunakan aplikasi *Turnitin Similarity Check* dengan **Indeks Plagiat 30 %**.

Demikian surat keterangan ini supaya digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 27 Agustus 2026

Kepala Perpustakaan UIAD Sinjai



Asriani Abbas, S.I.P.
NBM. 1235305



Perpustakaan UIAD

Astia Maharani_220104006.

- perpustakaan uiad
- PERPUSTAKAAN
- MERGER BATCH 1 DAN 5

Document Details

Submission ID
trnoid::13634159144

Submission Date
Aug 27, 2026, 9:09 AM GMT+7

Download Date
Aug 27, 2026, 9:14 AM GMT+7

File Name
Astia_Maharani_220104006.docx

File Size
253.7 KB

82 Pages
18,390 Words
126,633 Characters

30% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Exclusions

- 3 Excluded Sources

Top Sources

- 29% Internet sources
- 21% Publications
- 2% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

BIODATA PENULIS

Nama : Astia Maharani
NIM : 220104006
Tempat, Tanggal Lahir : Bontang, 16 Januari 2004
Alamat : Desa Aska, Kec. Sinjai Selatan
Pengalaman Organisasi : -
Riwayat Pendidikan
1. SD/MI : SDN 002 Bontang Utara
2. SLTP/SMP : SMPN 14 Bulukumba
3. SMA/MA : SMAN 11 Sinjai
No. Handphone : 082350783910
Email : maharaniastia@gmail.com
Nama Orang Tua
1. Ayah : Aminuddin
2. Ibu : Syamsiah