

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran ialah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan, yang dilaksanakan secara klasikal yang disertai dengan berbagai pendekatan, media, bahan ajar, perangkat ajar, strategi, dan metode (Djamarah dkk., 2014). Pada proses pembelajaran terdapat salah satu komponen untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran adalah bahan ajar. Bahan ajar ialah salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan, karena bahan ajar merupakan salah satu sarana untuk mendukung berjalannya proses pembelajaran.

Bahan ajar merupakan kumpulan dari materi yang susunannya sistematis untuk menjelaskan suatu konsep sehingga lebih nyata untuk mendukung peserta didik mencapai kompetensi dalam pembelajaran (Magdalena dkk., 2020). Bahan ajar dapat dikategorikan menjadi dua jenis yaitu bahan ajar dalam bentuk cetak dan bahan ajar dalam bentuk noncetak. Menurut Nurdiansyah dkk, (2018) bahan ajar yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran akan lebih efektif jika dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan peserta didik sehingga menjadi faktor penting yang mampu meningkatkan mutu pembelajaran. Namun pada kenyataannya bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran saat ini masih belum optimal dan kurang mampu menarik perhatian. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan mampu membangkitkan minat peserta didik dalam membaca, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik serta mampu meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan bahan ajar yang tepat sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Hamalik (2017), penggunaan bahan ajar yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena bahan ajar yang sesuai mampu memfasilitasi peserta didik memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan keikutsertaan mereka dalam pembelajaran. Hasil belajar mengacu pada perubahan perilaku atau kemampuan yang didapat peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Menurut Susanto (2018), hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh peserta didik selama melakukan kegiatan belajar, mencakup pengetahuan, pengertian, dan keterampilan. Dengan demikian, penggunaan bahan ajar yang tepat dan sesuai sangat penting untuk diperhatikan karena mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran utama dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar yang efektif agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana secara optimal. Dengan pengembangan bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hasil belajar peserta didik semakin meningkat.

Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data awal dengan melaksanakan kegiatan wawancara dengan bapak M. Kresna Dharma, S.Pd. sebagai guru wali kelas IV A pada Senin, 10 Februari 2025 mengatakan bahwa, selama ini dalam proses pembelajaran peserta didik difasilitasi bahan ajar dari sekolah berupa buku pegangan siswa, buku pegangan guru dan bupena. Guru mengatakan bahwa semua mata pelajaran mempunyai buku pegangan siswa kecuali pada mata pelajaran Seni Rupa, Seni Musik, dan Seni Teater yang hanya terdapat buku pendamping guru saja. Guru juga mengatakan bahwa Seni Rupa merupakan mata

pelajaran seni yang cenderung disukai oleh peserta didik, namun karena terdapat kendala keterbatasan bahan ajar membuat peserta didik dalam proses pembelajaran kurang mampu mengeksplorasi kreativitasnya. Guru membuat LKPD secara mandiri dengan mencari referensi dari canva dan media sosial lainnya yang masih harus disesuaikan dengan materi, hal ini menjadi upaya guru dalam memberikan bahan ajar tambahan kepada peserta didik. Namun guru juga mengatakan bahwa tidak setiap pertemuan pada semua mata pelajaran guru menyediakan LKPD, yang dikarenakan keterbatasan waktu pembuatan dan penyesuaian materinya. Hal ini menjadi tantangan dan kendala dalam proses pembelajaran, mengingat bahan ajar yang digunakan masih terbatas dalam variasi dan tidak sepenuhnya menarik minat peserta didik. Tidak hanya mengenai keterbatasan bahan ajar, hasil wawancara mengenai kondisi lingkungan sekolah, guru mengatakan bahwa kondisi lingkungan sekolah saat ini masih menghadapi masalah sampah, terutama sampah plastik dan kertas yang sering berserakan. Banyak peserta didik yang belum terbiasa memilah sampah atau memanfaatkannya kembali. Sekolah sudah memiliki program kebersihan, seperti kerja bakti dan tempat sampah, tetapi belum sepenuhnya efektif karena kesadaran peserta didik masih perlu ditingkatkan. Dari hal ini maka perlu adanya upaya meningkatkan sikap peduli lingkungan dalam diri peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran pada Senin, 10 Februari 2025, peneliti menganalisis bahwa pada proses pembelajaran LKPD yang dibuat oleh guru belum sejalan dengan tujuan pembelajaran serta belum sesuai dengan sintak model pembelajaran yang diterapkan. Menurut Prastowo (2014) pada salah satu langkah dalam mengembangkan LKPD yakni pada penyusunan elemen dan

unsur-unsur LKPD yang menyatakan bahwa LKPD harus dipastikan kesesuaian komponen LKPD dengan tujuan pembelajaran. Penyusunan komponen dan isi LKPD harus sesuai dengan tujuan pembelajaran agar pembelajaran lebih terarah, mudah dipahami, dan membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Namun jika tidak sesuai, LKPD akan kehilangan manfaatnya sebagai alat bantu belajar yang efektif. Oleh karena itu LKPD yang dibuat guru belum mampu menstimulus peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif dalam proses pembelajaran.

LKPD yang dibuat guru juga belum sesuai dengan aspek atau komponen LKPD. LKPD yang dibuat guru tidak terdapat banyak gambar dan kurang berwarna, warna yang digunakan dominan warna putih. LKPD yang dibuat oleh guru hanya memuat kolom nama, kelas, petunjuk menjawab dan soal seperti menjodohkan saja, yang masih belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, sehingga menyebabkan masih terdapat peserta didik yang kurang antusias dalam proses pembelajaran. Sedangkan dalam format LKPD menurut Prastowo (2014), mengembangkan LKPD akan melibatkan beberapa komponen utama yakni: judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar, materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja, dan penilaian. Dari hal ini komponen LKPD yang telah dibuat oleh guru dengan komponen LKPD menurut Prastowo (2014) diketahui bahwa mencantumkan judul, petunjuk belajar, capaian dan tujuan pembelajaran, dan materi pokok sangat penting untuk dicantumkan dalam LKPD yang berguna untuk memudahkan peserta didik dalam memahami petunjuk pengerjaan dan materi yang diberikan. Sehingga penting dilakukan pengembangan LKPD dengan format yang lengkap sesuai dengan pendapat dari Prastowo (2014).

LKPD yang dikembangkan harus disesuaikan juga dengan tujuan pembelajaran serta sintaks model pembelajaran yang diterapkan.

Penyebaran angket kebutuhan peserta didik yang dilaksanakan pada Rabu, 12 Februari 2025 di kelas IV A UPTD SDN Kamal 2, menyatakan bahwa sebesar 100% peserta didik menyukai bahan ajar dengan warna cerah, terdapat gambar yang menarik dan sedikit teks bacaan. Sebesar 100% peserta didik terbantu memahami materi dengan berdiskusi bersama kelompok dan sebesar 94,73% peserta didik lebih senang belajar dengan melakukan kegiatan praktik dan pembuatan proyek. Dari hasil angket kebutuhan peserta didik dapat disimpulkan bahwa peserta didik tertarik jika dalam proses pembelajaran menggunakan bahan ajar atau buku yang berwarna cerah, menarik, tidak banyak teks bacaan, serta memuat kegiatan pembuatan proyek atau percobaan secara berkelompok.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket kebutuhan peserta didik yang telah dijabarkan dapat ditarik kesimpulan bahwa, terdapat permasalahan keterbatasan bahan ajar yang disediakan oleh sekolah terutama pada mata pelajaran seni. Guru membuat bahan ajar berupa LKPD secara mandiri, namun setelah dianalisis LKPD yang telah dibuat guru belum memenuhi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan sintak pembelajaran serta belum sesuai dengan kelengkapan komponen atau aspek LKPD. Permasalahan lain juga muncul mengenai kesadaran peserta didik terhadap lingkungan masih perlu ditingkatkan mengenai sampah plastik di lingkungan sekolah. Dari hasil angket, peserta didik tertarik kepada bahan ajar yang menarik, bergambar, dan tidak banyak bacaan serta penugasan proyek atau praktik secara berkelompok. Dengan demikian peneliti terinspirasi dari permasalahan ini untuk mengembangkan bahan

ajar LKPD pada mata pelajaran seni rupa berbasis *Project Based Learning* dengan medesain menggunakan gambar, warna yang menarik, dan tidak banyak bacaan dengan mengangkat tema sampah untuk didaur ulang menjadi kerajinan dengan disertai langkah-langkah yang praktis. Oleh karena itu hal ini juga menjadi sebuah solusi permasalahan sampah di sekolah dan untuk menumbuhkan kesadaran sikap peduli lingkungan pada diri peserta didik.

Lembar Kerja Peserta Didik adalah lembaran yang memuat kegiatan belajar peserta didik yang dirancang untuk merangsang minat belajar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan (Nadifatinisa & Sari, 2021). Dalam LKPD tidak hanya memuat panduan maupun petunjuk, LKPD memuat penjelasan inti materi, tujuan kegiatan, perlengkapan dan bahan yang diperlukan, serta tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan. Adanya LKPD akan membantu guru dalam melakukan proses penilaian karena semua kegiatan telah tercatat dan tertekan dalam LKPD. Penggunaan LKPD juga mampu mendorong keterlibatan aktif dan pencapaian hasil belajar yang baik pada peserta didik. Ibrahim (2017) mengungkapkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik mampu memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran melalui penerapan model *Project Based Learning* yang dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran, mendorong motivasi dan mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik guna menciptakan suasana belajar yang lebih optimal. Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang memberikan peluang kepada pendidik untuk merancang dan mengelola proses pembelajaran di kelas melalui keterlibatan peserta didik dalam berbagai aktivitas proyek (Wahyuni, 2019). Model ini mampu menanamkan nilai-nilai seperti gotong-royong, kreativitas dan kepedulian terhadap

lingkungan. Namun pemilihan bahan ajar juga diperlukan materi pengantar yang cocok untuk dipadukan dalam pengaplikasian bahan ajar. Materi yang sesuai dengan LKPD haruslah dapat menjadi tolak ukur bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan serta kebutuhannya. LKPD yang berbasis proyek, berkelompok dan merujuk pada pengalaman nyata cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran seperti sains, matematika, ilmu sosial, dan seni dengan tetap menyesuaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dituangkan dalam LKPD.

Pembelajaran seni rupa merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan dalam mengasah kepekaan rasa, kreativitas dan cita rasa estetis peserta didik dalam kesenian, serta mengembangkan etika, kesadaran sosial, dan kesadaran kulutral peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat (Yulianto, 2020). Pembelajaran seni rupa terikat kuat dengan rasa kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Oleh sebab itu mata pelajaran seni rupa memiliki peran penting dalam menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan seperti adanya materi pelajaran pada kelas IV mengenai mendaur ulang sampah menjadi kerajinan tangan yang mengangkat tema lingkungan sehingga mampu meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan sekitar. Sebagai contoh penelitian yang dilakukan oleh Nurmia dkk (2024) pada judul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Minat Dan Kreativitas Siswa Kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar” menunjukkan bahwa penerapan PJBL pada mata pelajaran Seni Budaya dapat meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik. Dalam konteks ini, proyek yang dirancang dapat difokuskan pada tema-tema lingkungan, seperti pembuatan karya

seni dari bahan daur ulang. LKPD dapat memandu peserta didik dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek mereka, memastikan bahwa setiap langkah yang diambil berkontribusi pada pemahaman yang lebih dalam mengenai hubungan antara seni, budaya, serta lingkungan. Berdasarkan hal tersebut maka seni rupa dapat menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan sikap peduli lingkungan, terutama melalui proyek-proyek berbasis daur ulang dan tema lingkungan. Penerapan *Project Based Learning* (PJBL) dalam seni terbukti mampu menunjang minat dan kreativitas peserta didik, sekaligus menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan.

Penelitian yang dilakukan ini diperkuat dengan sejumlah hasil penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dan relevansi. Adapun penelitian pengembangan yang relevan yang dilakukan oleh Fitri Ana Wulandari (2023) yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Materi Berkreasi Dengan Sampah Plastik Kelas IV SD”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD berbasis *Project Based Learning* (PJBL) sebagai penunjang materi pada pembelajaran Seni Rupa kelas IV Sekolah Dasar (SD) berbasis PJBL. Penelitian ini menggunakan model 4-D Thiagarajan, yaitu: *Define, Design, Development* dan *Disseminate*. Hasil penelitian ini menunjukkan penilaian produk dari ahli bahasa sebesar 86,7%, ahli materi sebesar 80,9%, ahli media sebesar 94,6%, hasil uji coba one to one sebesar 93,3%, hasil uji small group sebesar 96%, dan hasil uji coba field test sebesar 94,7%. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis PJBL layak digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran seni rupa.

Penelitian pengembangan berikutnya dilakukan oleh Puji Dwi Rahayu (2023) dengan judul “Pengembangan LKPD *Project Based Learning* Mata Pelajaran Seni Rupa Materi *Shadow Puppet* (Wayang) Di Kelas IV SD N 2 Kedadongan Tahun Ajaran 2022/2023”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan LKPD berbasis *project based learning* mata pelajaran seni rupa materi *shadow puppet* (wayang) memperoleh skor validasi dengan rata-rata 0,88 termasuk dalam kriteria sangat valid, serta penilaian respon dari pendidik dan peserta didik kelompok eksperimen sebesar 0,68 termasuk dalam kriteria valid, untuk keefektifan diperoleh sebesar 0,48 termasuk dalam kategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa LKPD efektif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran seni rupa materi *shadow puppet* (wayang) di kelas IV sekolah dasar.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan Arsana, I. (2021) dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Project Based Learning* dalam Muatan Materi IPS Kelas IV SD Negeri 4 Dalung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD sangat baik dengan persentase (92,00%), (b) hasil review ahli desain pembelajaran menunjukan LKPD berbasis *project based learning* kategori sangat baik dari ahli isi materi dengan persentase (93,00%), ahli media kategori sangat baik dengan persentase (93,00%), hasil uji peorangan kategori sangat baik dengan persentase (94,04%). Maka dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *project based learning* ini sangat layak untuk digunakan sebagai perangkat pembelajaran di kelas IV SD Negeri 4 Dalung.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya serta data yang dikumpulkan selama tahap pra-penelitian, maka diperlukan bahan ajar yang

menarik guna mendukung peserta didik memahami materi serta menumbuhkan sikap peduli lingkungan dalam proses pembelajaran seni rupa. Sehingga penggunaan bahan ajar LKPD menjadi salah satu solusi yang dapat ditawarkan. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk mengangkat penelitian dengan judul **“Pengembangan LKPD berbasis *Project Based Learning* (PJBL) mata pelajaran seni rupa materi kerajinan dari plastik bekas kelas IV UPTD SDN Kamal 2”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan LKPD berbasis *Project Based Learning* (PJBL) mata pelajaran seni rupa yang valid ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana mengembangkan LKPD berbasis *Project Based Learning* (PJBL) mata pelajaran seni rupa terhadap ketuntasan hasil belajar dan hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik?
3. Bagaimana mengembangkan LKPD berbasis *Project Based Learning* (PJBL) mata pelajaran seni rupa yang menarik ditinjau dari angket respon guru dan peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dibuat, peneliti menetapkan tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Mengembangkan LKPD berbasis *Project Based Learning* (PJBL) mata pelajaran seni rupa yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengembangkan LKPD berbasis *Project Based Learning* (PJBL) mata pelajaran seni rupa terhadap ketuntasan hasil belajar dan hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik.
3. Mengembangkan LKPD berbasis *Project Based Learning* (PJBL) mata pelajaran seni rupa yang menarik ditinjau dari angket respon guru dan peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diinginkan dan dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. LKPD memuat materi pelajaran seni rupa kelas IV pada Unit 2 mengenai daur ulang kerajinan dari plastik bekas.
2. LKPD terintegrasi dari budaya cinta lingkungan untuk mendaur ulang sampah plastik.
3. LKPD disusun sesuai sintak model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL).
4. LKPD berbasis *Project Based Learning* (PJBL) terfokus pada tugas praktik yang menghasilkan produk kerajinan sederhana dari plastik bekas.
5. LKPD berbasis *Project Based Learning* (PJBL) menstimulus peserta didik untuk berpikir kreatif dan kritis.
6. Produk akhir LKPD berupa bahan ajar cetak ukuran kertas A4.

7. LKPD terdiri dari beberapa komponen yaitu sampul, identitas pemilik, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk pengerjaan, bacaan materi, aktifitas pembelajaran, daftar pustaka, dan biografi penulis. Bahasa yang digunakan yakni bahasa Indonesia yang sederhana sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Terdapat batasan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. LKPD hanya dapat digunakan pada mata pelajaran seni rupa kelas IV pada materi Unit 2 mengenai daur ulang kerajinan dari plastik.
2. LKPD hanya terfokus pada Capaian Pembelajaran (CP) yakni peserta didik mampu menciptakan karya 2 atau 3 dimensi dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.
3. Uji coba pengembangan hanya dibatasi untuk peserta didik kelas IV UPTD SDN Kamal 2.
4. LKPD diintegrasikan pada dua kali pertemuan pembelajaran.
5. LKPD terfokus pada penilaian psikomotor (proses dan penyajian hasil produk) ditahap pelaksanaanya.
6. LKPD dibagikan pada setiap individu dalam 5 kelompok yang terdiri dari 3 sampai 4 peserta didik.
7. Pengembangan produk dilakukan pada uji coba terbatas pada kelompok kecil untuk menguji kelayakan awal produk dan uji coba kelompok besar dilakukan

pada seluruh siswa kelas IV yang tidak mengikuti uji coba kelompok kecil untuk menguji keefektifan dan kemenarikan produk.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan LKPD dapat membantu sekolah dalam menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada mata pelajaran seni rupa. Sehingga mampu mempermudah penyampaian materi serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

2. Bagi Guru

Pengembangan bahan ajar LKPD ini diharapkan dapat menghadirkan inovasi guru dalam pembelajaran serta menjadi pilihan sumber belajar yang mampu membangkitkan minat dan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Peserta Didik

Bahan ajar LKPD memberikan hal baru kepada peserta didik sebagai alternatif yang menarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Harapanya mampu membuat peserta didik lebih mudah mengekskresikan ide kreatifnya dengan bebas serta menumbuhkan rasa peduli terhadap lingkungan.

4. Bagi Pengembang

LKPD dapat digunakan sebagai sumber dalam melatih dan mengembangkan keterampilan dalam menciptakan pengembangan baru dan inovatif dalam menyusun sumber belajar lainnya.

1.7 Defisini Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan LKPD ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk atau model baru serta menyempurnakan yang sudah ada. Fokus utamanya adalah menciptakan solusi atau inovasi yang bisa digunakan dalam praktik nyata.
2. Bahan ajar ialah segala bentuk materi atau sumber yang diterapkan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Bahan ajar dapat disajikan dalam berbagai bentuk seperti visual, audio, cetak, ataupun digital. Fokus utama bahan ajar adalah untuk memberikan panduan kepada peserta didik dalam memahami materi pelajaran, memperluas wawasan, dan mengembangkan keterampilan sesuai kemampuan masing-masing peserta didik.
3. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran, biasanya berisi aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik seperti pertanyaan, tugas, dan kegiatan praktis yang berkaitan dengan materi. Isi LKPD pada penelitian ini terintegrasi pada sintak model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dengan penugasan akhir berupa produk kerajinan sederhana dari plastik bekas dan dipresentasikan.
4. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) adalah model pembelajaran yang memfokuskan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam mengerjakan proyek nyata yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah atau

menjawab pertanyaan tertentu. Dalam prosesnya, peserta didik terlibat langsung dalam mencari informasi, merancang solusi, bekerja sama dengan kelompok, dan menghasilkan karya yang dapat diaplikasikan di dunia nyata. Model PJBL tidak hanya fokus pada hasil akhir berupa produk, tetapi juga pada proses pembelajaran yang melibatkan eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi.

5. Seni rupa merupakan bentuk seni yang menghasilkan karya-karya visual yang dapat dilihat dan dinikmati. Tujuan pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan kepekaan dan kreativitas dengan melibatkan apresiasi dan penciptaan karya seni melalui lingkungannya. Penelitian ini terfokus pada materi daur ulang membuat kerajinan dari plastik bekas dengan dikombinasikan sikap peduli terhadap lingkungan.