

## **MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DENGAN PERANCANGAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA MATA PELAJARAN SBdP DI SEKOLAH DASAR**

Lukman Abdul Majid<sup>1</sup>, M Choirul Muzaini<sup>2</sup>, Imah Salamah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Mubarak Lampung Tengah, <sup>2</sup>Universitas Islam  
Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta,

<sup>3</sup>Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

<sup>1</sup>[manluk680@gmail.com](mailto:manluk680@gmail.com), <sup>2</sup>[muzainikhoirul72@gmail.com](mailto:muzainikhoirul72@gmail.com),

<sup>3</sup>[imahsalamah@gmail.com](mailto:imahsalamah@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the Project-Based Learning Model with Character Education Design in SBdP Subjects in Elementary Schools. The approach of this research is qualitative with case study method. This research was conducted at Babarsari State Elementary School, Depok District, Sleman Regency, Yogyakarta. The primary sources of this research are class teachers and principals. While secondary sources in this study are books, documents, and scientific articles related to the research. Data collection techniques used observation interviews and documentation. Test the validity of the data using data triangulation. And data analysis using Miles and Huberman analysis techniques, namely by codifying data, presenting data, and drawing conclusions. The results of the study prove that the Project-Based Learning Model with Character Education Design in SBdP Subjects in Elementary Schools, by determining the main character values, such as creativity, cooperation, responsibility, honesty, and sustainability, forms a holistic and effective learning approach.*

*Keywords: Project-Based Learning, Character Education, Design, SBdP.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Perancangan Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran SBdP di Sekolah Dasar. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan metode studi kasus. penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Babarsari, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, D.I. Yogyakarta. Sumber primer penelitian ini yaitu Guru Kelas dan kepala sekolah. Sedangkan sumber sekunder dalam penelitian ini yakni buku, dokumen, dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi wawancara dan dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi data. Dan analisis data menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman yakni dengan kodensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian membuktikan menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Perancangan Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran SBdP di Sekolah Dasar, dengan penentuan nilai-nilai karakter utama, seperti kreativitas, kerjasama, tanggung jawab, kejujuran, dan keberlanjutan, membentuk suatu pendekatan pembelajaran yang holistik dan berdaya guna.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Berbasis Proyek, Pendidikan Karakter, Perancangan, SBdP.

#### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah sarana bagi manusia untuk meningkatkan kualitas

Sumber Daya Manusia (SDM) (Siregar, 2023; Sucipto et al., 2023). Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan

kualitas Sumber Daya Manusia adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan melalui proses belajar mengajar (Desnita et al., 2023; Retnaningtyas & Zulkarnaen, 2023). Belajar mengajar merupakan proses timbal balik antara guru dan peserta didik (Anggraini, 2022; Likando, 2022). Sebagai seorang guru kita harus memiliki kreatifitas dan inovasi terutama dalam menentukan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan dengan baik, terutama pada mata pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Seni Budaya dan Prakarya adalah salah satu mata pelajaran yang ada dalam daftar mata pelajaran yang diajarkan dalam kurikulum (Pitriani, 2020; Wati & Iskandar, 2020). Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya atau SBdP merupakan mata pelajaran yang menyenangkan saat dipraktikkan namun materi pembelajarannya cukup sulit dipahami terutama bagi peserta didik jenjang sekolah dasar (Dewi et al., 2022; Kusnulyaningsih et al., 2022). Salah satu masalah yang sering dijumpai oleh peserta didik dalam pembelajaran SBdP adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional sehingga materi kurang tersampaikan dengan baik (Susiani et al., 2023).

Pendidikan karakter di tingkat dasar memiliki peran krusial dalam membentuk kepribadian dan nilai-nilai moral pada peserta didik (Angga et al., 2022; Suriadi et al., 2021). Salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi besar untuk mendukung pengembangan karakter adalah Seni

Budaya dan Prakarya (SBDP) (Listrianti et al., 2023; Wahyuni et al., 2023). Mata pelajaran ini tidak hanya memberikan pemahaman terhadap seni dan kreativitas, tetapi juga dapat menjadi wahana untuk membentuk sikap, nilai, dan moral positif pada anak-anak.

Pendidikan karakter di sekolah dasar (SD) juga memiliki peran krusial dalam membentuk karakter anak-anak sebagai bagian dari pengembangan pribadi mereka (As & Mustoip, 2023; Pertiwi et al., 2021). Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di SD tidak hanya memberikan pengetahuan tentang seni dan keterampilan praktis, tetapi juga merupakan ruang yang ideal untuk membentuk nilai-nilai karakter positif.

Meskipun pentingnya pendidikan karakter diakui secara luas, masih terdapat tantangan dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam pembelajaran harian (Akhsan et al., 2020; Amelia & Ramadan, 2021), terutama di mata pelajaran yang memiliki potensi besar untuk pengembangan karakter seperti SBDP (Mariani, 2019; Sarwanto, 2022). Seringkali, metode pembelajaran konvensional tidak cukup efektif dalam mengaitkan konsep seni dan kreativitas dengan nilai-nilai karakter (Bahri & Salabi, 2022).

Saat ini, pendidikan karakter di Indonesia semakin mendapat perhatian karena perubahan dinamika sosial dan budaya di tengah masyarakat (Ijudin et al., 2022; Kawuryan et al., 2022). Salah satu tantangan yang dihadapi oleh sekolah

adalah bagaimana mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam kurikulum mata pelajaran yang sudah ada, seperti SBP (Yong & Abdullah, 2022). Metode pembelajaran tradisional mungkin kurang efektif dalam mengaktifkan partisipasi aktif dan memotivasi siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter (Zulhendri & Warmansyah, 2020).

Model pembelajaran berbasis proyek telah diakui sebagai pendekatan yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan penerapan pengetahuan dalam konteks praktis (Maruli et al., 2022; Rochman et al., 2022). Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran SBdP, diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyeluruh, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan secara khusus, mendukung pengembangan karakter positif (Astutik, 2023).

Model pembelajaran berbasis proyek dianggap sebagai salah satu pendekatan yang dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan aplikatif (Ramos & Nicolás, 2022; Vidergor, 2022). Dengan menerapkan model ini pada mata pelajaran SBdP di Sekolah Dasar, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang kreativitas, kolaborasi, dan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan proyek-proyek seni dan prakarya.

Sekolah Dasar Negeri Babarsari dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan representasi dari sekolah dasar di Babarsari dan mewakili

karakteristik umum pada tingkat pendidikan dasar. Melalui perancangan pendidikan karakter pada mata pelajaran SBP dengan model pembelajaran berbasis proyek di sekolah ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan karakter siswa, memperkaya pengalaman pembelajaran mereka, dan menciptakan landasan bagi penerapan pendidikan karakter serupa di sekolah-sekolah lain.

Sekolah Dasar Negeri Babarsari dipilih sebagai lokasi penelitian karena menjadi representasi dari lingkungan pendidikan dasar di Yogyakarta. Melalui perancangan pendidikan karakter pada mata pelajaran SBP dengan model pembelajaran berbasis proyek di sekolah ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan karakter siswa dan menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain dalam mengimplementasikan pendidikan karakter secara holistik di tingkat dasar. Kesuksesan penelitian ini diharapkan dapat merangsang minat dan partisipasi seluruh komunitas pendidikan dalam memperkuat pendidikan karakter di tingkat dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode studi kasus (Sugiyono, 2016). Subjek penelitian ini yaitu Sekolah Dasar Negeri Babarsari, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, D.I. Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Sumber primer (Meleong,

2014) Dalam penelitian ini yaitu: dewan guru kelas dan kepala sekolah. Sedangkan data sekunder (Meleong, 2014) dalam penelitian ini yaitu: buku, dokumen, dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan penelitian.

Dalam teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik observasi, (Prastowo, 2016) data yang diperoleh dari teknik tersebut adalah visi misi dan kurikulum yang diterapkan pada sekolah tersebut. Teknik selanjutnya yaitu wawancara, (Sugiyono, 2016) informan tersebut diantaranya adalah kepala sekolah dan dewan guru. Teknik selanjutnya yaitu dokumentasi, (Meleong, 2014) data tersebut meliputi beberapa dokumen dan catatan yang berkaitan dengan penelitian. Adapun teknik menjamin keabsahan data menggunakan triaulasi data, (Sugiyono, 2013) yaitu dengan cara peneliti mengkombinasikan hasil wawancara dari informan satu dengan hasil wawancara dari informan lain dan juga di kolaborasikan dengan beberapa dokumen yang berkaitan dengan penelitian, sehingga diperoleh keabsahan data dan validasi mengenai fenomena yang tengah diteliti.

**Tabel 1.** Informan Penelitian

No	Inisial Informan	Jenis Kelamin	Jabatan
1	Q1	Perempuan	Guru Kelas
2	Q2	Laki-laki	Kepala Sekolah

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis Miles dan huberman, dalam teknik ini dapat tiga tahapan meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan

kesimpulan (Miles & Huberman, 2007). Kondensasi data pada penelitian ini, peneliti merangkum, mencatat, dan memilih data dari lapangan, baik hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian data tersebut dipilih ke dalam konsep dan tema tertentu, kemudian peneliti menyajikan data dalam bentuk deskriptif. Pada tahap akhir, peneliti menarik kesimpulan, kesimpulan ini merupakan temuan baru yang sebelumnya belum ada. Penarikan kesimpulan dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian.



**Gambar 1.** Analisis Data Model Interaktif Miles dan Huberman

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Rancangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk SBdP**

Dalam rancangan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran SBdP Sekolah Dasar Negeri Babarsari dilakukan dengan beberapa tahap yakni: dengan identifikasi tema proyek, perencanaan proyek, pembagian kelompok, integrasi nilai-nilai karakter, menentukan materi pelajaran, guru memberikan fasilitas bimbingan, memberikan waktu kepada siswa untuk presentasi proyek, evaluasi, dan penyempurnaan model.

Rancangan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran SBdP di Sekolah Dasar Negeri Babarsari dapat diinterpretasikan

pada salah satu tema proyek yaitu: Kampung kreatif membuat produk seni dari bahan bekas, tahapannya adalah:

1. Identifikasi Tema Proyek:

- a. Tema proyek ini dirancang untuk menggabungkan konsep Seni Budaya dan Prakarya (SBP) dengan pengembangan nilai-nilai karakter seperti kreativitas, keberlanjutan, dan kerjasama.
- b. Memilih bahan bekas sebagai fokus proyek untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap pengelolaan sampah dan potensi seni dari barang yang tidak terpakai.

2. Tujuan Pembelajaran:

- a. Mengembangkan keterampilan seni dan kreativitas siswa melalui pembuatan produk seni dari bahan bekas.
- b. Meningkatkan pemahaman siswa tentang keberlanjutan dan tanggung jawab sosial melalui pemanfaatan bahan bekas.
- c. Mendorong kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek dengan sukses.

3. Tahapan Proyek:

- a. Eksplorasi (1 minggu):
  - 1) Siswa belajar tentang seni daur ulang dan keberlanjutan.
  - 2) Identifikasi bahan bekas yang dapat digunakan untuk proyek.
- b. Perencanaan (2 minggu):
  - 1) Kelompok-kelompok dibentuk dan memilih tema

spesifik untuk produk seni mereka.

- 2) Rencanakan desain dan tahapan pembuatan produk.

c. Pelaksanaan (3 minggu):

- 1) Siswa mulai mengerjakan produk seni mereka dengan bahan bekas yang telah dipilih.
- 2) Guru memberikan bimbingan dan umpan balik selama proses pembuatan.

d. Evaluasi (1 minggu):

- 1) Siswa menyelesaikan produk seni dan mempersiapkan presentasi.
- 2) Presentasi dan diskusi kelas tentang pengalaman selama proyek.

4. Integrasi Nilai-nilai Karakter:

- a. **Kreativitas:** Siswa diharapkan berpikir kreatif dalam mengolah bahan bekas menjadi produk seni yang unik.
- b. **Keberlanjutan:** Melibatkan siswa dalam refleksi tentang pentingnya mendaur ulang dan bagaimana mereka dapat berkontribusi pada keberlanjutan lingkungan.
- c. **Kerjasama:** Mendorong kolaborasi antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

5. Motivasi Siswa:

- a. Tema "Kampung Kreatif" menawarkan keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, karena mereka dapat menerapkan konsep seni dan kreativitas dalam produk yang relevan dengan lingkungan sekitar mereka.

- b. Menggunakan bahan bekas sebagai fokus proyek memberikan tantangan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
6. Keterkaitan dengan Lingkungan Sehari-hari:
- a. Proyek ini memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi potensi seni dalam barang bekas yang biasa mereka temui di sekitar lingkungan mereka.
  - b. Mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif tentang cara mendaur ulang dan mengubah barang bekas menjadi karya seni yang memiliki nilai estetika dan keberlanjutan.

Proyek "Kampung Kreatif" telah berhasil mengintegrasikan konsep SBP dengan nilai-nilai karakter, menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Melalui keterlibatan aktif dalam proses kreatif, siswa tidak hanya meningkatkan keterampilan seni mereka, tetapi juga memahami pentingnya keberlanjutan dan kerjasama dalam konteks nyata.

Dengan menciptakan karya seni dari bahan bekas, siswa belajar untuk melihat nilai dalam barang yang mungkin dianggap sebagai sampah. Hal ini mendukung pengembangan karakter mereka, terutama nilai-nilai keberlanjutan, tanggung jawab sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan.

Hasil evaluasi dan presentasi proyek menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep seni dan keberlanjutan, tetapi juga mengalami peningkatan dalam

keterampilan kolaborasi dan komunikasi. Proyek ini memberikan kontribusi positif pada pengembangan karakter siswa, memberikan pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan memotivasi mereka untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan tantangan.

### **Strategi Integrasi Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran**

Integrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran adalah suatu upaya untuk menyelaraskan pengembangan karakter dengan tujuan pendidikan. Berikut adalah beberapa strategi integrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBP) dengan model pembelajaran berbasis proyek di Sekolah Dasar Negeri Babarsari: penentuan nilai-nilai karakter utama, pembagian tugas dengan pertimbangan karakter, pengembangan skenarios atau kasus untuk diskusi, refleksi dan diskusi kelompok, penggunaan studi kasus, pemberian tanggung jawab sosial dalam proyek, penggunaan pemecahan masalah etis, dengan nilai budaya lokal, pembentukan budaya kelas yang positif, dan pelibatan orang tua.

#### **1. Penentuan Nilai-nilai Karakter Utama**

##### **a. Kreativitas**

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Q1 bahwa "Proses pemilihan nilai-nilai karakter menekankan pentingnya kreativitas dalam merancang dan mengerjakan

produk seni dari bahan bekas". Dalam konteks proyek "Kampung Kreatif," kreativitas dianggap sebagai nilai utama karena seni budaya dan prakarya memiliki peran sentral dalam merangsang kreativitas siswa. Diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka melalui eksplorasi seni dan prakarya.

b. Kerjasama

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Q1 bahwa "Pemilihan kerjasama sebagai nilai karakter utama menekankan pentingnya bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama". Dalam proyek ini, siswa dituntut untuk bekerja sama dalam kelompok untuk merencanakan, membuat, dan mempresentasikan produk seni mereka. Pemilihan kerjasama sebagai nilai utama mencerminkan kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama siswa.

c. Tanggung Jawab

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Q1 bahwa "Penekanan pada tanggung jawab dalam penentuan nilai karakter utama menunjukkan keinginan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara penuh". Tanggung jawab muncul sebagai nilai utama karena setiap siswa diberikan tugas dan tanggung jawab tertentu dalam kelompok proyek. Hal ini

menciptakan kesadaran pada siswa mengenai kontribusi individual mereka terhadap kesuksesan kelompok.

d. Kejujuran

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Q1 bahwa "Pemilihan kejujuran sebagai nilai utama menekankan pentingnya komunikasi terbuka dan transparansi dalam kelompok". Dalam konteks proyek ini, kejujuran menjadi landasan untuk umpan balik dan evaluasi antaranggota kelompok. Siswa diajarkan bahwa kejujuran memainkan peran kunci dalam membangun hubungan yang kuat dan produktif dalam sebuah tim.

e. Keberlanjutan

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Q1 bahwa "Penekanan pada keberlanjutan menunjukkan kesadaran akan dampak sosial dan lingkungan dari setiap tindakan siswa". Pembahasan: Keberlanjutan menjadi nilai utama karena proyek "Kampung Kreatif" tidak hanya mengeksplorasi seni dan kreativitas, tetapi juga menekankan tanggung jawab sosial siswa terhadap lingkungan. Siswa diajak untuk memikirkan cara-cara di mana produk seni mereka dapat memberikan kontribusi positif pada keberlanjutan.

Penentuan nilai-nilai karakter utama untuk proyek "Kampung Kreatif" didasarkan

pada pertimbangan esensial yang dapat memberikan dampak positif pada perkembangan siswa dalam konteks Seni Budaya dan Prakarya. Berikut adalah beberapa pembahasan terkait penentuan nilai-nilai karakter utama:

a. Kontekstual dan Relevan

Penentuan nilai-nilai karakter didasarkan pada konteks mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya serta relevan dengan tujuan proyek. Dengan demikian, nilai-nilai tersebut menjadi terkait langsung dengan kegiatan pembelajaran dan membantu siswa memahami hubungan antara karakter dan seni.

b. Memotivasi Siswa

Pemilihan nilai-nilai karakter utama yang mencerminkan esensi proyek ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Nilai-nilai tersebut memberikan landasan moral dan etis yang memandu siswa dalam setiap langkah proyek mereka.

c. Pengembangan Holistik

Nilai-nilai karakter yang dipilih mencakup aspek pengembangan holistik siswa, termasuk kreativitas sebagai stimulan pengembangan kecerdasan seni, kerjasama untuk mengembangkan keterampilan sosial, tanggung jawab sebagai pembentuk karakter pribadi, kejujuran untuk membangun integritas, dan keberlanjutan sebagai bentuk tanggung jawab sosial.

d. Keterkaitan dengan Lingkungan Sehari-hari

Penentuan nilai-nilai karakter utama yang keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih relevan dan bermakna. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengenali nilai-nilai karakter ini dalam konteks yang lebih luas daripada sekadar ruang kelas.

e. Kontinuitas Pengembangan Karakter:

Penekanan pada nilai-nilai karakter tertentu juga menciptakan kesinambungan dalam pengembangan karakter siswa. Nilai-nilai tersebut tidak hanya menjadi bagian dari proyek ini, tetapi juga menjadi panduan dalam berbagai konteks pembelajaran dan kehidupan sehari-hari siswa.

Dengan penentuan nilai-nilai karakter utama yang tepat, proyek ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif pada perkembangan karakter siswa dan membantu mereka tumbuh sebagai individu yang kreatif, tanggung jawab, dan peduli terhadap lingkungan.

## **D. Kesimpulan**

Rancangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Sekolah Dasar Negeri Babarsari, dengan penentuan nilai-nilai karakter utama, seperti kreativitas, kerjasama, tanggung jawab, kejujuran, dan

keberlanjutan, membentuk suatu pendekatan pembelajaran yang holistik dan berdaya guna. Berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil dari rancangan model pembelajaran dan penentuan nilai-nilai karakter utama tersebut:

Model pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mengaplikasikan pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan kritis mereka. Proyek "Kampung Kreatif" menciptakan situasi belajar yang menantang, memberikan arti pada pembelajaran, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Penekanan pada nilai kreativitas memberikan siswa kesempatan untuk merancang dan mengerjakan produk seni dari bahan bekas. Pemilihan nilai kerjasama sebagai salah satu nilai utama mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa. Proyek yang melibatkan kerjasama dalam kelompok memberikan pengalaman yang mendalam tentang bagaimana bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, menghargai perbedaan, dan merespons tantangan secara efektif. Penekanan pada nilai tanggung jawab membangun pemahaman bahwa setiap individu memiliki peran penting dalam keberhasilan kelompok. Siswa belajar untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan kepada mereka dan menyadari dampak sosial dari karya seni mereka terhadap lingkungan sekitar.

Kejujuran diintegrasikan sebagai nilai utama, menciptakan lingkungan di mana siswa merasa nyaman untuk berbagi ide, memberikan umpan balik,

dan bekerja secara terbuka. Ini membangun integritas dan etika yang kuat dalam melakukan pekerjaan seni. Integrasi nilai keberlanjutan dalam proyek menciptakan kesadaran pada siswa akan tanggung jawab sosial mereka terhadap lingkungan. Mereka tidak hanya belajar membuat produk seni dari bahan bekas tetapi juga memahami implikasi positif dari tindakan kecil mereka terhadap keberlanjutan. Rancangan model pembelajaran dan penentuan nilai-nilai karakter utama didesain untuk relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa di Babarsari. Ini meningkatkan motivasi siswa karena mereka dapat melihat keterkaitan antara pembelajaran di sekolah dengan konteks kehidupan mereka. Keseluruhan rancangan ini tidak hanya fokus pada pengembangan aspek akademis, tetapi juga memberikan dampak holistik pada perkembangan karakter siswa. Mereka tidak hanya menjadi pelajar yang kompeten tetapi juga individu yang kreatif, bertanggung jawab, dan peduli terhadap nilai-nilai sosial dan lingkungan. Penting untuk terus memantau dan mengevaluasi dampak jangka panjang dari model pembelajaran dan nilai-nilai karakter yang diintegrasikan. Evaluasi ini akan membantu dalam perbaikan dan peningkatan berkelanjutan untuk memastikan efektivitas pembelajaran.

Dengan demikian, rancangan ini memberikan landasan untuk pengembangan holistik siswa, menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Penerapan model pembelajaran

berbasis proyek dengan penekanan pada nilai-nilai karakter ini dapat menjadi tonggak penting dalam pembentukan generasi siswa yang kreatif, kolaboratif, dan bertanggung jawab di Sekolah Dasar Negeri Babarsari.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Akhsan, H., Wiyono, K., Ariska, M., & Melvany, N. E. (2020). Development Of Higher-Order Thinking Test Instrument On Fluid Material For Senior High School Students. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1467(1), 012046. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1467/1/012046>

Amelia, M., & Ramadan, Z. H. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), Article 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1701>

Angga, A., Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter Dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2084>

Anggraini, T. W. (2022). *Evaluation Of Character Education Program In Mathematics Learning At Schools: Review Of Evaluation Results*. 040024. <https://doi.org/10.1063/5.0108483>

As, U. S., & Mustoip, S. (2023). Eksplorasi Implementasi Pendidikan Karakter Di

Sekolah Dasar: Studi Kualitatif. *Edubase: Journal Of Basic Education*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/Obse.si.v7i1.3748>

Astutik, D. (2023). Implementation Of Multicultural Education Through School Social Capital Relationships In Creating Social Harmonization. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 1–16. <https://doi.org/10.37680/Qalamuna.v15i1.2075>

Bahri, S., & Salabi, A. (2022). Role Of Educational Management, Islamic Norms And Character Education On The Moral Development In Junior High School Indonesia: Moderating Role Of Institutional Support. *Eurasian Journal Of Educational Research*, 2022(101), 84–99. Scopus. <https://doi.org/10.14689/Ejer.2022.101.007>

Desnita, D., Usmeldi, U., & Hidayat, H. (2023). Students' Environmentally-Friendly Behavior: The Mediating Effect Investigation. *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i1.40219>

Dewi, K. P., Pratama, M. D., Aisyah, S., Syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4315>

- Ijudin, I., Wakila, Y. F., & Anton, A. (2022). Implementing Active Learning To Increase Student's Learning Interest In Islamic Religious Education. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), Article 1.  
<https://doi.org/10.15575/jpi.v8i1.17437>
- Kawuryan, S. P., Sayuti, S. A., & Aman, A. (2022). A Descriptive Study Of Critical Thinking Abilities Of Elementary School Students. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(1).  
<https://doi.org/10.21831/cp.v41i1.44322>
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Muatan Seni Budaya Dan Prakarya Kelas Iv Sdn 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), Article 2.  
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.677>
- Likando, G. (2022). Drawing The Line Between The Good And The Bad Effects Of Superheroes In Early Childhood Education: In *Research Anthology On Early Childhood Development And School Transition In The Digital Era* (Pp. 815–828). Igi Global.  
<https://doi.org/10.4018/978-1-6684-7468-6.ch040>
- Listrianti, F., Rozi, F., & Cahyono, A. N. (2023). Handling Teacher Spiritualism Based On Local Wisdom Towards Organizational Citizenship Behavior (Ocb). *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 552.  
<https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1901>
- Mariani, N. N. (2019). Internalisasi Permainan Tradisional Pada Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Untuk Membangun Karakter Anak Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), Article 1.  
<https://doi.org/10.25078/aw.v2i1.954>
- Maruli, N., Apriyola, A. J., Amelia, D., & Kaniawati, I. (2022). *Esd Based Environmental Pollution Learning Design For Junior High School Students*. 020037.  
<https://doi.org/10.1063/5.0120533>
- Meleong. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pt. Remaja Rosda Karya.
- Miles, & Huberman. (2007). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Ui Press.
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Mata Pelajaran Pkn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), Article 5.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1565>
- Pitriani, S. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Kelas Iii Mi/Sd. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), Article 1.  
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v7i1a6.2020>
- Prastowo, A. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam*

- Perspektif Rancangan Penelitian (Cet. 3).* Ar-Ruzz Media.
- Ramos, P., & Nicolás, A. M. B. (2022). Teaching Dilemmas And Student Motivation In Project-Based Learning In Secondary Education. *Interdisciplinary Journal Of Problem-Based Learning*, 16(1). <https://doi.org/10.14434/ljpbpl.V16i1.33056>
- Retnaningtyas, W., & Zulkarnaen, Z. (2023). Strategi Guru Dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak Usia Dini Di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V7i1.3826>
- Rochman, C., Mulhayatiah, D., Sari, I., Suhendi, H. Y., & Nasrudin, D. (2022). *Science Process Skills Through Pjbl-Stem On Global Warming Concept*. 070015. <https://doi.org/10.1063/5.0117201>
- Sarwanto. (2022). *Activity-Based Science Learning To Strengthen Numeracy In Junior High School*. 070001. <https://doi.org/10.1063/5.0117922>
- Siregar, H. S. (2023). Perceived Usefulness And Perceived Ease Of Use Of Online Learning For Islamic Religious Education Teacher. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.15575/jpi.V0i0.25518>
- Sucipto, S., Hidayat, Y., Hambali, B., Gumilar, A., & Nur, L. (2023). Exploring The Influence Of Gender And Tactical Learning Approaches On Students' Enjoyment Levels In Physical Education. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(3), Article 3. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i3.54218>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Afabeta.
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/edukatif.V3i1.251>
- Susiani, T. S., Wahyudi, W., Arifin, R. N., & Salimi, M. (2023). Model Quantum Teaching Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Dan Prakarya Siswa. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), Article 6. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V7i6.5349>
- Vidergor, H. E. (2022). Effects Of Innovative Project Based Learning Model On Students' Knowledge Acquisition, Cognitive Abilities, And Personal Competences. *Interdisciplinary Journal Of Problem-Based Learning*, 16(1). <https://doi.org/10.14434/ljpbpl.V16i1.31183>
- Wahyuni, A. D., Imansyah, F., & Hera, T. (2023). Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Melalui Pembelajaran Sbdp. *Bada'a: Jurnal Ilmiah*

*Pendidikan Dasar*, 5(1), Article 1.  
<https://doi.org/10.37216/Badaa.V5i1.658>

Wati, R., & Iskandar, W. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Kelas Iv Mi/Sd. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 142–159.  
<https://doi.org/10.21093/Twt.V7i3.2581>

Yong, N. H., & Abdullah, M. N. L. Y. (2022). Factors Influencing School Readiness And Behavioral Problems Of Elementary Students. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(1), Article 1.  
<https://doi.org/10.21831/Cp.V41i1.41526>

Zulhendri, Z., & Warmansyah, J. (2020). The Effectiveness Of The Multisensory Method On Early Reading Ability In 6-7 Years Old Children. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), Article 1.  
<https://doi.org/10.31004/Obsesi.V5i1.568>