

## ANALISIS PEMBELAJARAN DARING MEMBUAT SENI KOLASE MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING PADA MASA PANDEMI COVID 19

Deden Herdiana Altaftazani<sup>1</sup>, Hana Sakura Putu Arga<sup>2</sup>, Jajang Bayu Kelana<sup>3</sup>, Siti Ruqoyyah<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup>Program Studi PGSD, IKIP Siliwangi, Cimahi

<sup>1</sup>[deden@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:deden@ikipsiliwangi.ac.id), <sup>2</sup>[hana-sakura@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:hana-sakura@ikipsiliwangi.ac.id), <sup>3</sup>[jajang-bayu@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:jajang-bayu@ikipsiliwangi.ac.id), <sup>4</sup>[siti-ruqoyyah@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:siti-ruqoyyah@ikipsiliwangi.ac.id)

Received: September, 2020; Accepted: November, 2020

### Abstract

This research is motivated by the emergence of the Covid 19 pandemic which makes learning in elementary schools must be done online. Online learning is a new method for most teachers in Indonesia. So that a little raises projects in the learning process. All subject matter must be done online, one of which is learning how to make collage art. Learning to make collage art in grade IV was carried out using a problem-based learning model, but due to the Covid 19 pandemic, all learning must be carried out online. Therefore, learning to make collage art using a problem-based learning model is carried out online, To help the learning process run smoothly, the teacher uses instructional videos as a medium in the learning process. In this study, it will be explained about the implementation of learning to make collages using an online problem-based learning model, teacher and student responses during learning, and difficulties encountered during the learning process. This research was conducted on grade IV elementary school students in one of the elementary schools in Bandung Regency. The research method used in this research is descriptive qualitative research. To obtain valid data in the research process, researchers determined various research instruments. The instruments used in this study were observation and interviews. The results showed that the implementation of learning to make collages online using the problem-based learning model went well, but the teacher and student responses were not too good, because there were various shortcomings and obstacles in the learning process.

**Keywords:** Collage, Project Based Learning, Online Learning

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh munculnya pandemi covid 19 yang membuat pembelajaran di sekolah dasar harus dilakukan secara daring. Pembelajaran secara daring merupakan metode baru bagi sebagian besar guru di Indonesia. Sehingga sedikit memunculkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Semua materi pelajaran harus dilakukan secara daring, salah satunya pembelajaran membuat seni kolase. Pembelajaran membuat seni kolase pada kelas IV dilaksanakan menggunakan model pembelajaran *project based learning*, namun karena sedang pandemi covid 19, maka semua pembelajaran harus dilaksanakan secara daring. Maka dari itu pembelajaran membuat seni kolase menggunakan model *project based learning* dilaksanakan secara daring, untuk membantu kelancaran kegiatan pembelajaran, guru menggunakan video pembelajaran sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini akan dijelaskan tentang implementasi pembelajaran membuat kolase menggunakan model pembelajaran *project based learning* secara daring, respon guru dan siswa selama pembelajaran, serta kesulitan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa Sekolah dasar kelas IV di Salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Untuk mendapatkan data-data yang valid dalam proses penelitian, peneliti menentukan berbagai instrumen penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran membuat kolase secara daring menggunakan model pembelajaran *project based learning* berjalan dengan baik, namun respon guru dan siswa tidak terlalu baik, karena terdapat berbagai kekurangan dan kendala dalam proses pembelajarannya

**Kata Kunci:** Kolase, *Project Based Learning*, Pembelajaran daring

**How to Cite:** Altaftazani, D. H., Arga, H. S. P., Kelana, J. B., dan Ruqoyyah, S. (2020). Pembelajaran daring membuat seni kolase menggunakan model *project based learning* pada masa pandemi covid 19. *Jurnal P2M STKIP Siliwangi*, 7(2), 185-191.

## PENDAHULUAN

Saat ini dunia sedang mengalami sebuah pandemi covid 19 yang membuat setiap manusia harus menjaga interaksi satu sama lain. Segala bentuk kegiatan yang berhubungan dengan berkumpulnya manusia harus di batasi. Hal tersebut tentu berdampak kepada berbagai kegiatan manusia, salah satunya kegiatan belajar-mengajar di sekolah. Sejak berkembangnya wabah virus covid 19, sekolah di Indonesia dilarang untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka. Kegiatan belajar mengajar pun dialihkan ke metode dalam jaringan (daring). Kegiatan belajar dengan metode ini tentu merupakan sebuah hal baru bagi sebagian besar masyarakat Indonesia. Sebuah survei tentang pembelajaran online yang dilakukan oleh Saiful Mujani Research and Consulting (SMRC) yang dilaksanakan pada 5 - 8 Agustus 2020 menunjukkan bahwa 92% peserta didik mengalami banyak masalah dalam mengikuti pembelajaran daring selama pandemi corona merebak (Yunianto, 2020).

Berdasarkan data tersebut, dapat kita lihat bahwa pembelajaran secara daring belum dapat dijalankan secara efektif bagi sebagian besar masyarakat Indonesia. Begitu pun dalam kegiatan pembelajaran membuat seni kolase. Kolase merupakan sebuah karya seni dua dimensi. Kolase merupakan karya seni yang dibuat dengan cara menempelkan berbagai macam benda menjadi sebuah komposisi gambar yang artistik. Dalam pembuatannya, seni kolase dapat dibuat dari berbagai macam benda seperti kertas, biji-bijian, daun kering, pelastik, tali, batu-batu kecil, kayu, dan sebagainya. kegiatan membuat kolase merupakan kegiatan yang melatih siswa untuk memiliki keterampilan dalam membuat karya seni. Pada umumnya, kegiatan membuat kolase harus dilakukan secara langsung dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang berbasis proyek dan menghasilkan sebuah produk.

Seperti kita ketahui, pembelajaran membuat seni kolase merupakan kegiatan yang menekankan pada keterampilan siswa. Maka dari itu, kegiatannya harus dilakukan secara langsung (praktek). Namun dalam kondisi pandemi pembelajarannya harus dilakukan secara daring. Dalam hal ini tentu diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat mengakomodir kegiatan praktek melalui kegiatan daring. Salah satu model yang peneliti anggap cocok untuk situasi tersebut adalah model pembelajaran project based learning (PjBL). Model pembelajaran project based learning merupakan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas project atau membuat dan menciptakan sesuatu. Tentu model pembelajaran ini cocok dilaksanakan dalam pembelajaran membuat seni kolase.

Kolase adalah karya seni dua dimensi yang menghasilkan sebuah komposisi gambar yang artistik dengan cara menempelkan berbagai macam benda. Benda yang dapat ditempelkan dalam membuat karya seni kolase sangat beragam. Bisa dibuat dari berbagai macam kertas, biji-bijian, daun kering, pelastik, tali, batu-batu kecil, kayu, dan sebagainya (Altaftazani et al., 2019). Dalam pembuatan kolase bahan-bahan yang dapat ditempelkan yaitu bahan alam (kulit batang pisang kering, daun, ranting dan bunga kering, kerang, batu batuan), bahan olahan (kertas berwarna, kain perca, benang, kapas, plastik sendok es krim, sedotan minuman, logam, karet), bahan bekas (kertas koran, kalender bekas, majalah bekas, tutup botol, bungkus makanan). Dari berbagai bahan tersebut, ada beberapa bahan yang termasuk kedalam sampah organik maupun sampah anorganik (Dewi et al., 2014). Dalam membuat kolase, siswa harus memiliki kepekaan dalam merancang gambar yang diinginkan, ketelitian dalam memadukan tempelan-tempelan gambar, serta memiliki kesabaran dalam mengkombinasikan komposisi-komposisi bahan sehingga menghasilkan perpaduan gambar yang menarik. Kegiatan membuat seni kolase dapat mengembangkan imajinasi siswa. Karena sebelum mulai membuat kolase, siswa harus bisa membayangkan terlebih dahulu gambar yang akan ia buat. Ketika siswa sudah memiliki bayangan tentang gambar yang akan ia buat, maka ia dapat mengkombinasikan berbagai bahan dasar dengan komposisi yang tepat. Pada karya seni kolase sangat jarang ditemukan ada penambahan warna dari pewarna buatan. Warna yang dihasilkan dari hasil karya seni kolase merupakan warna alami dari bahan-bahan yang ditempelkan (Altaftazani et al., 2019).

Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan adalah model *project based learning*. *Project Based learning* adalah model pembelajaran yang berisi pelaksanaan proyek atau kegiatan tertentu. Proyek atau kegiatan ini merupakan tugas yang diberikan oleh guru dengan melibatkan siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat sebuah keputusan, memberikan keleluasaan untuk mencari dan mengintegrasikan pengetahuan dari pengalaman yang didapat dalam setiap aktifitas pelaksanaan tugas-tugas tadi (Rahmzatullaili et al., 2017). *Project based learning* merupakan model yang menekankan

keaktifitas berfikir, memecahkan masalah, dan interaksi antar siswa sebagai fokus utama dalam pembelajarannya. Melalui pembelajaran *project based learning*, siswa akan belajar bekerja dalam kelompok, mempelajari keterampilan membuat rencana kegiatan dan belajar mengorganisasi kan sebuah kegiatan. Model pembelajaran berbasis proyek dapat menumbuhkan nilai-nilai *soft skills* seperti: pemecahan masalah, kreativitas, inovasi, kerjasama tim, kemampuan berkomunikasi dan presentasi (Noviyana, 2017).

Ciri khas dalam model *project based learning* adalah siswa belajar membuat sebuah rancangan dan melakukan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk tertentu. Melalui model pembelajaran *project based learning* siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan pembuatan proyek untuk menciptakan sebuah produk tertentu (Ardianti et al., 2017). Model pembelajaran *project based learning* menuntut peserta didik untuk mengembangkan segala potensinya dalam memecahkan sebuah permasalahan untuk menyelesaikan tugas. Adanya kegiatan merancang dan membuat sebuah proyek akan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa (Hutasuhut, 2010). Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memusatkan pembelajaran kepada siswa dan guru hanya berperan sebagai motivator dan fasilitator, pada pembelajarannya (Surya et al., 2018).

Menurut Rais (Lestari, 2015) langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebagai berikut: 1) Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang (start with the big question). 2) Merencanakan proyek (design a plan for the project). 3) Menyusun jadwal aktivitas (create a schedule). 4) Mengawasi jalannya proyek (monitor the students and the progress of the project). 5) Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (assess the outcome). 6) Evaluasi (evaluate the experience).

Kelebihan dari model *project based learning* diantaranya dapat mengembangkan motivasi, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan bekerja sama serta meningkatkan keterampilan mencari dan mengelola berbagai sumber pengetahuan. sedangkan kekurangan dalam model *project based learning* yaitu sulit mengkondisikan keadaan kelas, sehingga memberikan peluang untuk ribut dan diperlukan kecakapan guru dalam penguasaan dan pengelolaan kelas yang baik, selain itu, peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pengumpulan informasi serta membuat beberapa anak menjadi tidak aktif dalam kelompok (Suciani et al., 2018). Pada masa pandemi covid 19 yang mengharuskan siswa belajar dari rumah tentu pelaksanaan pembelajarannya harus dilaksanakan secara daring. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan TIK untuk membuat siswa aktif melaksanakan proses pembelajaran secara fleksibel kapanpun dan di manapun. Pembelajaran Online memiliki dua jenis, yaitu: pertama *Synchronous*, yaitu Proses pendidik mengajar terjadi diwaktu yang sama. Dengan demikian akan terjadi interaksi secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Kedua, *Asynchronous* Proses pendidik mengajar terjadi diwaktu yang tidak sama. Peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran diwaktu setelah pendidik memberikan materi (Suni Astini, 2020).

## METODE

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif dipilih karena peneliti berusaha untuk menggambarkan suatu gejala atau fenomena pembelajaran yang sedang terjadi. Penelitian dilaksanakan di SDIT Altaftazani yang berlokasi di Kecamatan Katapang, Kabupaten Bandung. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni – Juli 2020. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu 2 orang guru kelas IV dan 8 orang siswa dari kelas IV A dan IV B. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : 1) Lembar observasi aktivitas guru dan siswa untuk melihat implementasi pembelajaran, 2) Wawancara untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap pembelajaran yang sedang dilaksanakan serta untuk mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran.

Adapun tahap – tahap penelitian yang dilaksanakan yaitu : 1) tahap persiapan, pada tahap ini peneliti menyusun rancangan penelitian, mengurus perizinan lokasi penelitian, melakukan observasi awal untuk mengetahui karakteristik lokasi penelitian, memilih subjek penelitian, dan menyiapkan instrumen penelitian. 2) Tahap Pelaksanaan, pada tahap ini peneliti melakukan proses observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, serta melakukan proses wawancara dengan guru dan siswa. 3) Tahap Evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan, pengolahan dan analisis data penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

1. Implementasi Pembelajaran Membuat Kolase Menggunakan Model *Project Based Learning* secara Daring.

Melalui proses observasi, peneliti melihat bagaimana proses implementasi pembelajaran membuat kolase menggunakan model *project based learning* secara daring. Pelaksanaan pembelajarannya sendiri dilaksanakan menggunakan bantuan aplikasi whatsapp group. Dimana guru kelas membuat sebuah group Whats app yang didalamnya beranggotakan siswa ataupun orang tua siswa. Penyampaian materi pembelajaran dilakukan menggunakan kombinasi antara percakapan di grup WA dan video pembelajaran yang dibuat langsung oleh guru kelas yang bersangkutan. Guru kelas membuat sebuah video mengenai materi pembelajaran membuat kolase secara terstruktur dan sistematis sesuai dengan langkah-langkah model *project based learning*. Setelah video dibuat, guru mengirimkan video tersebut ke grup WA kelas nya.

Adapun penjelasan setiap langkah pembelajaran *project based learning* dalam video pembelajaran sebagai berikut :

- a. Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang (*start with the big question*).  
Di awal video, guru melaksanakan kegiatan membuka pembelajaran kemudian mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa mengenai materi pelajaran yang akan dilaksanakan. Guru mengajukan pertanyaan mengenai pengetahuan siswa mengenai seni kolase, apa itu kolase dan bagaimana cara membuat kolase. Kegiatan membuka pelajaran ini dilaksanakan oleh guru menggunakan voice note di grup whatsapp kelas.
  - b. Merencanakan proyek (*design a plan for the project*).  
Setelah itu, guru memberikan informasi rancangan proyek kegiatan membuat kolase menggunakan video pembelajaran. Guru membuat video pembelajaran yang berisi tentang penjelasan tentang apa itu seni kolase, bagaimana cara membuat seni kolase, dan apa kegunaan dari hasil karya seni kolase. Video pembelajaran tersebut dikirim ke grup whatsapp untuk kemudian ditonton oleh seluruh siswa. Setelah siswa menonton video tersebut, guru memberikan penguatan informasi mengenai video tersebut menggunakan voice note pada aplikasi grup whatsapp.
  - c. Menyusun jadwal aktivitas (*create a schedule*).  
Setelah guru memaparkan rancangan tentang proyek atau kegiatan yang akan dilaksanakan, guru kemudian menyusun jadwal kegiatan membuat kolase. Guru memberikan tenggat waktu kapan pembuatan kolase tersebut harus selesai.
  - d. Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*).  
Setelah menentukan tenggat waktu kapan kolase tersebut harus selesai, guru kemudian mempersilahkan siswa untuk mulai membuat kolase sesuai dengan arahan yang telah guru jelaskan melalui video pembelajaran. Guru mengawasi jalannya kegiatan pembelajaran dengan cara, meminta siswa untuk mengirim progres pembuatan kolase setiap 20 menit sekali. Setiap 20 menit sekali, siswa akan memfoto progres pekerjaan membuat kolase dan mengirimkannya ke grup whatsapp. Dengan begitu, proyek kegiatan siswa dapat terus diawasi hingga proses pengerjaannya selesai.
  - e. Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*).  
Setelah tenggat waktu pengerjaan proyek membuat kolase selesai, siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya dengan cara memfotokan hasil pekerjaan mereka lalu mengirimkannya ke grup whatsapp. Setelah semua siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya, guru mulai melakukan penilaian terhadap produk-produk kolase yang telah dibuat oleh siswa. Sebelumnya guru sudah menyiapkan indikator penilaian dan pedoman penskoran agar penilaian terhadap hasil produk kolase siswa dapat dilaksanakan secara objektif.
  - f. Evaluasi (*evaluate the experience*).  
Setelah melakukan proses penilaian terhadap hasil produk kolase siswa, guru kemudian melakukan proses evaluasi terhadap hasil siswa tersebut. Guru melakukan evaluasi secara menyeluruh, dimulai dari proses sampai hasilnya. Guru pun memberikan komentar dan masukan terhadap produk-produk kolase yang dihasilkan oleh siswa.
2. Respon Guru dan Siswa Selama Pembelajaran  
Setelah melakukan observasi dan pengamatan terhadap proses pembelajaran kolase menggunakan model *project based learning* secara daring, peneliti melakukan proses wawancara untuk mengetahui

sejauh mana respon guru dan siswa terhadap pembelajaran tersebut. Adapun hasil respon nya adalah sebagai berikut :

a. Respon Guru

1) Model PjBL secara daring bermanfaat untuk pembelajaran membuat kolase ?

Dari hasil wawancara dengan guru, guru mengakui bahwa Model PjBL sangat bermanfaat untuk pembelajaran membuat kolase. Karena model PjBL menuntut siswa untuk menghasilkan sebuah produk-produk tertentu. Hal tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran membuat kolase. Namun jika dilaksanakan melalui daring guru menganggap hal tersebut kurang efektif, karena pelaksanaan pembelajaran menjadi kurang aktif. Proses interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa sangat terbatas sehingga penyampaian pembelajaran menjadi kurang dapat dipahami.

2) Pendapat guru tentang pembelajaran membuat kolase menggunakan model PjBL secara daring.

Dari hasil wawancara, guru merasa pembelajaran membuat kolase menggunakan model PjBL membutuhkan persiapan yang cukup lama, karena guru harus menyiapkan terlebih dahulu video pembelajaran mengenai materi yang akan dilaksanakan. Jika guru hanya menjelaskan melalui chat atau voice note di whatsapp grup, penjelasannya tidak akan dipahami oleh siswa. Sehingga harus dibuatkan video pembelajaran bagi siswa.

b. Respon Siswa

1) Model PjBL secara daring bermanfaat untuk pembelajaran membuat kolase

Dari hasil wawancara dengan siswa tentang pembelajaran membuat kolase menggunakan model PjBL secara daring, semua siswa menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek sangat bermanfaat bagi mereka. Siswa menyenangi pembelajaran yang mengharuskan mereka membuat sesuatu. Namun mereka mengeluhkan pembelajaran secara daring. Sebagian besar siswa menginginkan pembelajaran dilaksanakan secara langsung agar bisa langsung berinteraksi dan saling bertukar pikiran dengan siswa yang lain ketika mengerjakan sebuah proyek.

2) Model PjBL mendorong siswa untuk menemukan ide-ide baru.

Dari hasil wawancara, siswa mengakui bahwa dengan mengerjakan sebuah proyek siswa menemukan ide-ide baru. Ketika mereka diberi tugas untuk membuat kolase, siswa menemukan ide-ide baru untuk mendesain kolase sebagus mungkin. Setiap siswa memiliki imajinasi mereka masing-masing ketika membuat kolase.

3) Belajar Membuat Kolase menggunakan model PjBL membuat siswa merasa lebih termotivasi.

Dalam proses mengerjakan proyek, siswa mengaku termotivasi untuk membuat kolase sebaik mungkin. Hal itu terjadi ketika siswa melihat pekerjaan temannya bagus, maka ia pun akan termotivasi untuk mengerjakan proyek nya lebih bagus lagi, tentu dengan imajinasi dan ide yang mereka miliki masing-masing.

c. Kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran

Dari hasil wawancara dengan guru, didapat sebuah informasi bahwa pembelajaran secara daring terdapat berbagai macam kendala adapun kendala yang dihadapi adalah sebagai berikut :

1) Fasilitas

Pembelajaran secara daring memerlukan berbagai fasilitas yang memadai seperti HP android dan koneksi internet. Namun pada pelaksanaannya, tidak semua siswa dan orang tua siswa memiliki hp yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran online, selain itu beberapa siswa dan orang tua siswa pun terkendala oleh masalah sinyal internet yang tidak memadai

2) Komunikasi

Beberapa siswa yang memiliki masalah dengan fasilitas, membuat komunikasi antara guru dan siswa tidak berjalan baik. Selain itu, dalam memaparkan materi pelajaran pun guru merasa kesulitan karena harus dilakukan melalui percakapan di grup whatsapp. Siswa menjadi sulit memahami materi pelajaran. Sehingga guru harus membuat video pembelajaran yang membutuhkan waktu yang cukup lama.

3) Orang tua

Pembelajaran online menuntut orang tua untuk dapat menjadi pengganti guru selama belajar dirumah, atau pun menjadi pendamping siswa ketika belajar. Namun tidak semua orang tua mampu membimbing siswa untuk belajar. Beberapa orang tua bahkan tidak bisa mendampingi siswa saat belajar dikarenakan kesibukan mereka untuk bekerja, sehingga siswa belajar tanpa pendamping dirumah.

4) Guru



Guru kurang memahami penggunaan teknologi, informasi dan komunikasi. Hal tersebut membuat pembelajaran daring tidak dapat dilaksanakan dengan baik. Dari 2 orang guru yang di teliti, satu orang guru mengaku tidak memahami cara membuat video pembelajaran, sehingga ia menggunakan video pembelajaran buatan rekan nya.

## Pembahasan

1. Implementasi pembelajaran membuat kolase menggunakan model *Project Based Learning* secara daring sudah memenuhi kriteria. Hal tersebut terlihat bahwa guru sudah melaksanakan semua langkah pembelajaran model *Project Based Learning* seperti Membuka pelajaran, Merencanakan proyek, Menyusun jadwal aktivitas, Mengawasi jalannya, Penilaian terhadap produk dan Evaluasi. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan Menurut Rais (Lestari, 2015) langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebagai berikut: 1) Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang (start with the big question). 2) Merencanakan proyek (design a plan for the project). 3) Menyusun jadwal aktivitas (create a schedule). 4) Mengawasi jalannya proyek (monitor the students and the progress of the project). 5) Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (assess the outcome). 6) Evaluasi (evaluate the experience).
2. Respon guru dan siswa terhadap model pembelajaran *Project based learning* cukup baik. Guru merasa bahwa model PjBL sangat bermanfaat untuk pembelajaran membuat kolase. Karena model PjBL menuntut siswa untuk menghasilkan sebuah produk-produk tertentu. Hal tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran membuat kolase. Dari respon siswa, siswa merasa senang dengan pembelajaran PjBL karena mengharuskan mereka untuk membuat suatu produk. Selain itu, siswa pun mampu menemukan ide-ide baru untuk mendesain kolase sebagus mungkin. Setiap siswa memiliki imajinasi mereka masing-masing ketika membuat kolase. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Afriana & Fitriani, 2016) yang menerangkan bahwa Model PjBL adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Pembelajaran PjBL terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa.
3. Kendala yang ditemukan terjadi pada pembelajaran secara daring. Ada 3 kendala utama yang dihadapi oleh siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara daring yaitu kendala dari segi fasilitas yang meliputi ketersediaan HP yang memadai, lalu ketersediaan jaringan internet yang kurang memadai, serta kendala orang tua yang kurang mampu menjadi pembimbing siswa ketika belajar dirumah. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Agus Purwanto dimana selama pembelajaran daring di masa pandemi, para murid merasa dipaksa belajar jarak jauh tanpa sarana dan prasarana memadai di rumah. Selain itu tidak semua guru mahir menggunakan teknologi internet atau media sosial sebagai sarana pembelajaran, beberapa guru senior belum sepenuhnya mampu menggunakan perangkat atau fasilitas untuk menunjang kegiatan pembelajaran online dan perlu pendampingan dan pelatihan terlebih dahulu. (Purwanto et al., 2020).

## KESIMPULAN

Implementasi pembelajaran membuat kolase menggunakan model *Project Based Learning* secara daring sudah memenuhi kriteria. Hal tersebut terlihat bahwa guru sudah melaksanakan semua langkah pembelajaran model *Project Based Learning* seperti Membuka pelajaran, Merencanakan proyek, Menyusun jadwal aktivitas, Mengawasi jalannya, Penilaian terhadap produk dan Evaluasi. Respon guru dan siswa terhadap pembelajaran membuat kolase menggunakan model *Project Based Learning* sangat baik, siswa dan guru merasa nyaman dengan model *project based learning*, karena pembelajaran menjadi lebih aktif. Siswa dituntut untuk membuat produk berupa seni kolase. Namun guru dan siswa merasa kurang nyaman dengan pembelajaran secara daring, karena banyak kendala yang harus dihadapi oleh guru dan siswa seperti, tidak tersedianya internet dan fasilitas HP yang memadai, komunikasi yang tidak berjalan dengan baik, sulitnya orang tua untuk mendampingi siswa belajar di rumah, hingga kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi masih sangat terbatas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Rektor IKIP Siliwangi, Para wakil rektor IKIP Siliwangi, Ketua Program Studi PGSD IKIP Siliwangi, LPPM IKIP Siliwangi yang selalu memberikan motivasi kepada kami

untuk meneliti, menulis artikel ilmiah dan mempublikasikan artikel ilmiah kami. Mudah-mudahan publikasi yang kami lakukan dapat bermanfaat bagi pengembangan institusi IKIP Siliwangi. .

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, J., & Fitriani, A. (2016). Penerapan Project Based Learning Terintegrasi STEM Untuk Meningkatkan Literasi Sains Dan Kreativitas Siswa Ditinjau Dari Gender. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 202–212.
- Altaftazani, D., Rahayu, G., & Arga, H. (2019). *Increasing Student Ecological Intelligence Through Making Collage Made from Waste*. 370, 47–50. <https://doi.org/10.2991/adics-elssh-19.2019.11>
- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunudin, M. (2017). Implementasi project based learning (pjl) berpendekatan science edutainment terhadap kreativitas peserta didik. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 145–150. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1225>
- Dewi, Rahmi, & Indri. (2014). Metode Pemberian Tugas Melalui Kegiatan Kolase Berbantuan Media Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Hutasuhut, S. (2010). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Pembangunan pada Jurusan Manajemen FE Unimed. *Pekbis Jurnal*, 2(1), 196–207.
- Lestari, T. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar menyajikan Contoh Ilustrasi Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Metode Pembelajaran Demonstrasi Bagi Siswa Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Noviyana, H. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa. *JURNAL E-DuMath*, 3(2). <https://doi.org/10.26638/je.455.2064>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsyscouns/article/view/397>
- Rahmazatullaili, R., Zubainur, C. M., & Munzir, S. (2017). Kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa melalui penerapan model project based learning. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 10(2), 166–183. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v10i2.104>
- Suciani, T., Lasmanawati, E., & Rahmawati, Y. (2018). Pemahaman model pembelajaran sebagai kesiapan praktik pengalaman lapangan (ppl) mahasiswa program studi pendidikan tata boga. *Media Pendidikan, Gizi Dan Kuliner.*, 7(1).
- Suni Astini, N. K. (2020). Tantangan Dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241–255. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.452>
- Surya, a. P., relmasira, s. C., & hardini, a. T. A. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (pjl) untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa kelas iii sd negeri sidorejo lor 01 salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41–54. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i1.10703>
- Yunianto, T. K. (2020). *Survei SMRC: 92% Siswa Memiliki Banyak Masalah dalam Belajar Daring*. <https://katadata.co.id/ekarina/berita/5f3bc04617957/survei-smrc-92-siswa-memiliki-banyak-masalah-dalam-belajar-daring>