Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan
Volume 04, No. 02, September – December 2026, pp. 3726- 3732
E-ISSN: 2988-7720
Website: https://pcpendidikan.org/index.php/jpcp

Pembelajaran Berbasis Projek Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyusun Proposal Dan Membuat Maket Pameran Edukasi Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMP Negeri 1 Tanjung Morawa

Tri Wahyuni

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanjung Morawa

triwahyuni751@guru.smp.belajar.id

Abstract

This study aims to describe the role of project-based learning in developing students' abilities to prepare exhibition proposals and create educational exhibition models in the Arts and Culture subject at SMP Negeri 1 Tanjung Morawa. This research employed a descriptive qualitative approach involving an Arts and Culture teacher and six groups of students participating in an educational exhibition project. Data were collected through product assessment, observation, interviews, and documentation. The assessment rubrics covered seven aspects of exhibition proposals and five aspects of exhibition models. Data were analyzed descriptively through data condensation, data display, and conclusion drawing and verification. The findings indicate that students achieved an average score of 79.17 for both exhibition proposals and exhibition models, categorized as good. In the proposal assessment, the strongest aspects were the title and theme, while language use and implementation planning were the weakest. In the exhibition model assessment, creativity and thematic relevance were the strongest aspects, whereas completeness and detail were the weakest. Project-based learning provided opportunities for students to develop creativity, collaboration, responsibility, and exhibition planning skills. However, further guidance is needed to improve technical accuracy and product completion.

Keywords: Project-Based Learning, Educational Exhibition, Exhibition Proposal, Exhibition Model, Arts and Culture.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran pembelajaran berbasis projek terhadap kemampuan siswa dalam menyusun proposal dan membuat maket pameran edukasi pada mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 1 Tanjung Morawa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian melibatkan guru Seni Budaya dan enam kelompok siswa yang mengikuti projek pameran edukasi. Data dikumpulkan melalui penilaian produk, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik yang mencakup tujuh aspek proposal pameran dan lima aspek maket pameran. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyusun proposal dan membuat maket pameran memperoleh rata-rata nilai masing-masing 79,17 dengan kategori baik. Pada proposal, aspek terkuat terdapat pada judul dan tema, sedangkan aspek terlemah adalah tata bahasa dan rencana pelaksanaan. Pada maket, aspek terkuat adalah kreativitas dan kesesuaian dengan tema, sedangkan aspek terlemah adalah kelengkapan dan detail. Pembelajaran berbasis projek memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas, kerja sama, tanggung jawab, dan kemampuan merancang pameran. Namun, siswa masih memerlukan pendampingan dalam ketelitian teknis dan penyelesaian produk.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Projek, Pameran Edukasi, Proposal Pameran, Maket Pameran, Seni Budaya

Copyright (c) 2026 Tri Wahyuni

✉Corresponding author: Tri Wahyuni
Email Address: triwahyuni751@guru.smp.belajar.id (Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanjung Morawa)
Received 19 Oktober 2026, Accepted 28 Oktober 2026, Published 11 November 2026

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 menuntut siswa tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga mampu berpikir kreatif, berkolaborasi, berkomunikasi, dan menghasilkan karya nyata. Kurikulum Merdeka diperkenalkan sebagai pilihan kurikulum yang dapat diterapkan satuan pendidikan mulai tahun ajaran 2022/2023 dalam upaya pemulihan pembelajaran (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan [BSKAP], 2022). Dalam konteks ini, mata pelajaran Seni Budaya memberi ruang yang luas

bagi siswa untuk mengekspresikan gagasan, berkarya, dan menampilkan hasil karyanya kepada orang lain, sehingga guru perlu merancang kegiatan belajar yang memfasilitasi hal tersebut.

Pembelajaran berbasis projek merupakan salah satu pendekatan yang relevan untuk tujuan tersebut. Alfiah et al. (2025) menjelaskan bahwa pendekatan ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui projek kompleks yang mencerminkan tantangan dunia nyata. Di bidang sains, tinjauan sistematik Al-Kamzari dan Alias (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis projek berpotensi meningkatkan keterlibatan, rasa ingin tahu, kreativitas, berpikir kritis, dan keterampilan siswa. Potensi serupa dilaporkan pada pembelajaran Seni Budaya di SMP. Fadholi et al. (2025), melalui studi kasus kualitatif, menemukan bahwa pembelajaran berbasis projek melalui pameran seni lukis melewati tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan pameran. Kegiatan itu memberi siswa pengalaman autentik mempresentasikan karya, membangun rasa percaya diri, serta mengembangkan kreativitas, kerja sama, dan tanggung jawab.

Pameran menjadi muara yang wajar dari pembelajaran Seni Budaya berbasis projek karena karya siswa dipresentasikan kepada audiens. Subagyo (2022), melalui kuasi-eksperimen pada mata pelajaran Seni Budaya di SMP, menemukan bahwa kelas yang memakai pembelajaran berbasis projek dengan media pameran mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih besar daripada kelas tanpa pameran. Dalam kegiatan pameran, siswa tidak hanya membuat karya, tetapi juga merancang penyelenggaraannya melalui proposal dan maket pameran. Proposal mencerminkan kemampuan siswa merumuskan judul, tujuan, tema, rencana pelaksanaan, sistematika, kreativitas, dan penggunaan bahasa. Maket mencerminkan kreativitas, tata letak, kesesuaian dengan tema, kerapian, serta kelengkapan dan detail.

Kedua produk tersebut dapat dinilai dengan rubrik, tetapi penilaian produk perlu dilakukan dengan cermat. Nikmah et al. (2023), melalui penelitian deskriptif kualitatif di SMP, menunjukkan bahwa menilai produk siswa dalam pembelajaran berbasis projek memberi gambaran yang tidak selalu sejalan dengan kreativitas yang tampak selama proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan instrumen asesmen yang tepat masih menjadi tantangan pedagogis di sekolah-sekolah di Indonesia (Akhmadi et al., 2026).

Penelitian terdahulu tentang pameran dalam pembelajaran Seni Budaya berbasis projek di SMP berfokus pada manajemen pembelajaran seni lukis (Fadholi et al., 2025) dan hasil belajar menggambar ilustrasi (Subagyo, 2022). Sepanjang penelusuran penulis, kajian yang menggambarkan secara kualitatif kemampuan siswa dalam menyusun proposal dan membuat maket pameran berdasarkan rubrik penilaian masih terbatas. Karena itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peran pembelajaran berbasis projek terhadap kemampuan siswa pada kegiatan pameran mata pelajaran Seni Budaya pada tingkat SMP, ditinjau dari kemampuan menyusun proposal dan membuat maket pameran. Hasilnya diharapkan menjadi gambaran bagi guru Seni Budaya dalam merancang, melaksanakan, dan menilai kegiatan pameran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan peran pembelajaran berbasis projek terhadap kemampuan siswa dalam kegiatan pameran Seni Budaya (Creswell & Creswell, 2023). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang, dengan subjek penelitian berupa guru Seni Budaya dan siswa kelas IX tahun pelajaran 2025/2026 yang dipilih secara purposif dengan total siswa sebanyak 224 siswa yang dikelompokkan menjadi 6 kelompok. Pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Instrumen penelitian meliputi peneliti sebagai instrumen utama, rubrik penilaian proposal dan maket pameran, serta pedoman observasi dan wawancara. Penilaian proposal mencakup tujuh aspek, sedangkan maket dinilai berdasarkan lima aspek dengan skala 1–4. Nilai diperoleh dari perbandingan skor yang dicapai dengan skor maksimum dikalikan 100. Penilaian dilakukan pada tingkat kelompok oleh guru Seni Budaya dan peneliti.

Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian Proposal Pameran Edukasi

Aspek	Indikator
Judul Proposal	Kemampuan menentukan judul yang relevan, menarik, serta mencerminkan isi dan tema pameran.
Manfaat, tujuan dan sasaran	Kemampuan menguraikan manfaat, tujuan yang ingin dicapai, dan sasaran kegiatan pameran.
Tema proposal	Kemampuan menentukan tema dan kesesuaian jenis karya yang ditampilkan dengan konsep pameran.Kemampuan menentukan tema dan kesesuaian jenis karya yang ditampilkan dengan konsep pameran.
Rencana pelaksanaan	Kemampuan menyusun waktu, tempat, tahapan, dan jadwal kegiatan secara jelas.
Sistematika	Kemampuan menyusun proposal secara runtut, lengkap, dan sesuai kaidah penulisan.
Kreativitas dan Inovasi	Kemampuan mengembangkan ide, konsep, dan pelaksanaan pameran yang kreatif, unik, dan inovatif
Tata Bahasa	Kemampuan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai kaidah penulisan.

(Sumber: Modifikasi Primadani et. al., 2025)

Tabel 2. kisi-kisi Penilaian Pameran Edukasi

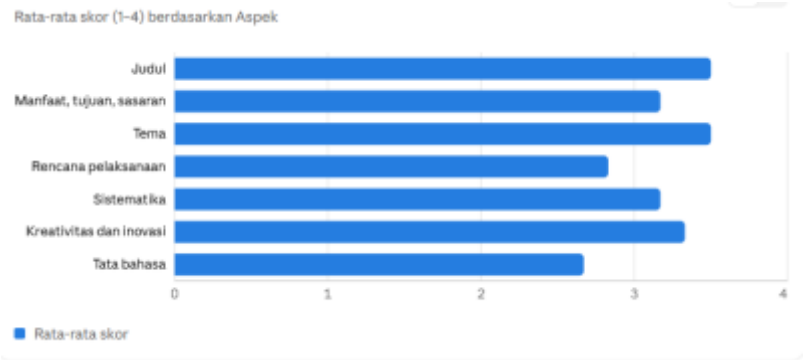
Aspek	Indikator
Kreativitas	Kemampuan menghasilkan desain maket yang inovatif dari segi bentuk, warna, dan tata ruang.
Tata letak	Kemampuan mengatur penempatan ruang, meja, karya, pencahayaan, dan jalur pengunjung secara proporsional.
Kesesuaian dengan tema	Kesesuaian bentuk, warna, konsep, dan penataan maket dengan tema pameran.
Kerapian	Kemampuan membuat maket yang bersih, rapi, presisi, dan tertata dengan baik.
Kelengkapan dan detail	Kelengkapan unsur maket, seperti ruang pamer, meja pamer, label karya, pencahayaan, dan jalur pengunjung.

(Sumber: Modifikasi Primadani et al., 2025)

Data dikumpulkan melalui penilaian produk, observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles et al. (2020), meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penilaian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kemampuan siswa pada setiap aspek, kemudian dipadukan dengan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan kesimpulan diperiksa melalui perbandingan data dari berbagai teknik dan sumber.

HASIL DAN DISKUSI

Kemampuan Siswa Menyusun Proposal Pameran Edukasi



Gambar 1. Grafik Hasil Penilaian Proposal

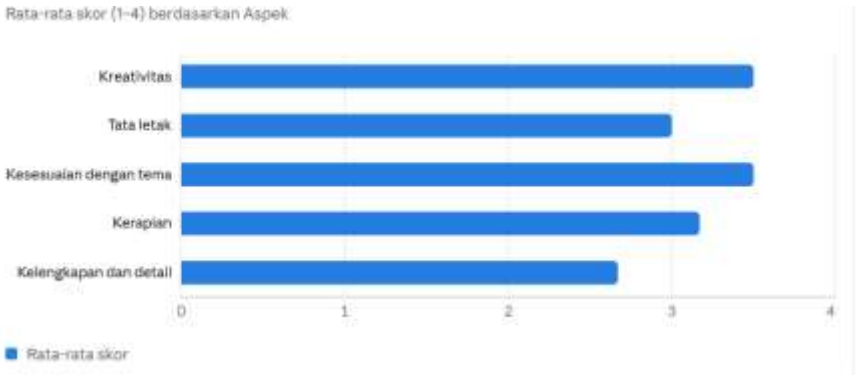
Tingkat kesepakatan awal kedua penilai mencapai 87,5% (63 dari 72 skor aspek sama), dan perbedaan sisanya disepakati melalui diskusi. Rata-rata nilai proposal seluruh kelompok adalah 79,17 dengan kategori baik, dan nilai per kelompok berkisar antara 67,86 (K4) dan 89,29 (K3).

Pada tingkat aspek, judul proposal dan tema proposal memperoleh rata-rata tertinggi (3,50), disusul kreativitas dan inovasi (3,33). Observasi menunjukkan kelompok dengan skor tinggi pada aspek ini menghabiskan waktu lebih lama berdiskusi sebelum menulis dan memilih tema yang dekat dengan lingkungan siswa. Temuan ini sejalan dengan Fadholi et al. (2025), yang melaporkan bahwa pembelajaran berbasis projek melalui pameran pada Seni Budaya di SMP meningkatkan kreativitas, kerja sama, dan tanggung jawab siswa. Kebebasan menentukan tema dalam projek tampaknya mendorong siswa menghasilkan gagasan yang bervariasi. Arah ini juga selaras dengan tinjauan Al-Kamzari dan Alias (2025), yang menyebut potensi pembelajaran berbasis projek dalam meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa pendidikan menengah, meskipun kajian tersebut dilakukan pada pelajaran fisika.

Aspek terendah adalah tata bahasa (2,67) dan rencana pelaksanaan (2,83), walaupun keduanya masih berkategori baik. Kelompok K2 dan K4 memperoleh skor 2 pada tata bahasa karena masih ditemukan kesalahan ejaan dan tanda baca yang membuat beberapa kalimat kurang efektif, sedangkan K4 memperoleh skor 2 pada rencana pelaksanaan karena jadwal dan tahapan evaluasinya belum dirinci. Perwakilan K4 menyebut mereka “kehabisan waktu untuk merapikan bagian jadwal”. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan menggagas lebih cepat berkembang daripada kemampuan menyusun

dan menyunting tulisan secara teliti. Karena itu, tahap penyuntingan perlu dijadwalkan secara eksplisit dalam projek berikutnya.

Kemampuan Siswa Membuat Maket Pameran Edukasi



Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Maket

Rata-rata nilai maket adalah 79,17 dengan kategori baik, dengan nilai tertinggi pada K3 (90,00) dan terendah pada K4 (65,00). Kreativitas dan kesesuaian dengan tema memperoleh rata-rata tertinggi (3,50), sedangkan kelengkapan dan detail terendah (2,67). Maket K3 menampilkan ruang pamer, meja, label karya, dan jalur pengunjung yang tertata proporsional dan selaras dengan tema, sedangkan K2 dan K4 belum menampilkan label karya dan pencahayaan atau hanya menggambarkannya secara umum. Jalur pengunjung K4 juga belum diperhatikan sehingga skor tata letaknya 2. Kerapian tertinggi dicapai K5 (skor 4) yang bekerja dengan pembagian tugas yang jelas pada tahap penyusunan.

Selisih antara kreativitas yang tinggi dan kelengkapan detail yang rendah pada beberapa kelompok menguatkan temuan Nikmah et al. (2023) bahwa kreativitas yang tampak selama proses belum tentu tercermin pada produk. K2 dan K4 aktif berdiskusi dan menghasilkan ide desain yang menarik, tetapi belum menuntaskan unsur penting maket. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian produk dengan rubrik perlu dipadukan dengan observasi proses agar guru dapat menelusuri penyebab skor rendah. Penggunaan rubrik yang rinci per aspek juga membantu menjawab tantangan penyusunan instrumen asesmen yang tepat di sekolah-sekolah di Indonesia (Akhmadi et al., 2026).

Proses Pembelajaran, Peran Guru dan Kendala

Pembelajaran berlangsung dalam tiga tahap sesuai rancangan. Pada tahap perencanaan, siswa antusias menentukan tema dan membagi peran. Pada tahap pelaksanaan, guru berperan sebagai fasilitator yang memberi contoh dan umpan balik, serta pembimbing yang mengingatkan jadwal. Pada tahap evaluasi, siswa mempresentasikan maket dan menerima umpan balik teman sekelas. Peran guru ini sejalan dengan Fadholi et al. (2025) yang menemukan bahwa guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan mentor dalam pembelajaran berbasis projek. Guru menyebut bahwa kelompok yang lebih sering berdiskusi di luar jam pelajaran menghasilkan produk yang lebih lengkap, sehingga pendampingan terstruktur, seperti daftar periksa kelengkapan maket dan tata bahasa proposal, dapat menjadi perbaikan pada siklus berikutnya.

Kendala yang muncul adalah waktu pengerjaan yang terbatas, ketersediaan bahan maket, dan kesulitan menyusun jadwal kegiatan yang realistis. Kendala waktu dan bahan ini serupa dengan keterbatasan waktu, fasilitas, dan anggaran yang dilaporkan Fadholi et al. (2025), yang dalam penelitian tersebut diatasi melalui kolaborasi antara guru, siswa, dan pihak sekolah.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Pameran Edukasi

SIMPULAN

Kemampuan siswa dalam menyusun proposal dan membuat maket pameran melalui pembelajaran berbasis projek memperoleh rata-rata nilai 79,17 dengan kategori baik. Aspek terkuat pada proposal adalah judul dan tema, sedangkan pada maket adalah kreativitas dan kesesuaian tema. Adapun kelemahan terdapat pada tata bahasa, perencanaan kegiatan, serta kelengkapan maket. Pembelajaran berlangsung melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan guru sebagai fasilitator. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan waktu, bahan, dan penyusunan jadwal. Pendampingan guru dan intensitas diskusi kelompok turut mendukung kelengkapan hasil karya siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan izin-Nya sehingga penelitian dan penulisan artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, staf dewan guru, serta seluruh peserta didik di SMP Negeri 1 Tanjung Morawa yang telah memberikan izin, bantuan, serta kerja sama yang baik sebagai sumber data primer dalam penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Akhmadi, K. S., Kuswanto, H., & Naba, S. D. (2026). Trends in the utilization of the PJBL model in science education (2015–2025): A systematic literature review. Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika, 14(1), 122–146.

Alfiah, M. H., Bramastia, & Sukarmin. (2025). Literature review: The impact of project based learning on scientific literacy in secondary education. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 11(1), 1–9.

Al-Kamzari, F., & Alias, N. (2025). A systematic literature review of project-based learning in secondary school physics: Theoretical foundations, design principles, and implementation strategies. Humanities and Social Sciences Communications, 12(1), Article 286.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). Kajian akademik: Kurikulum untuk pemulihan pembelajaran (Edisi 1). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (6th ed.). SAGE Publications.

Fadholi, D. S. N., Sustiawati, N. L., & Mawan, I. G. (2025). Manajemen pembelajaran seni berbasis proyek: Studi kasus pada pameran seni lukis di SMP Negeri 2 Bondowoso. Jurnal Pendidikan Indonesia, 6(7), 3059–3065.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (4th ed.). SAGE Publications.

Nikmah, E. N., Segara, N. B., Niswatin, N., & Imron, A. (2023). Penilaian kreativitas siswa melalui produk infografis dalam project based learning. Jurnal Dialektika Pendidikan IPS, 3(2), 239–251.

Primadani, K. C., Ratnawati, I., & Oktarini, S. A. (2025). Inovasi pembelajaran pameran seni melalui maket sebagai sarana peningkatan keterampilan kuratorial siswa kelas XI MSB. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 4(2), 9611–9624.

Subagyo, F. (2022). Pengaruh metode project based learning dengan media pameran pada mata pelajaran seni budaya menggambar ilustrasi untuk meningkatkan hasil belajar kelas VIII SMP Negeri 12 Surakarta tahun pelajaran 2021/2022. Jurnal Riset Pendidikan Indonesia, 2(7), 950–959.