

**PENDAMPINGAN BELAJAR SISWA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT-BASED LEARNING***

Imam Mashuri¹⁾, Ahmad Aziz Fanani²⁾, Riris Wahyuningsih³⁾,
Salmatus Sholekhah⁴⁾

Institut Agama Islam (IAI) Ibrahimiy Genteng Banyuwangi, Indonesia
e-mail: mashuri5758.aba@gmail.com

ABSTRACT

Drawing is a form of soul expression that is poured into a flat field of paper, blackboard, picture books and so on. This learning assistance program is carried out directly at home and online during the Covid-19 period. The subject of the program was a student at SD Negeri 6 Setail. This program aims to improve the drawing ability of elementary school students. The result of learning assistance is before (students are lazy to learn, monotonous learning, ability and creativity of drawing students is inhibited) and after (students are enthusiastic and more diligent in learning, learning using media that is interesting and fun, the ability and creativity of drawing students develop)

KEYWORDS: *Ability, Assistance, Drawing*

Accepted: August 30 2021	Reviewed: September 10 2021	Published: October 31 2021
-----------------------------	--------------------------------	-------------------------------

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran menggambar adalah salah satu seni rupa yang dipelajari di sekolah maupun luar sekolah. Menggambar merupakan salah satu bentuk ekspresi jiwa yang dituangkan ke dalam bidang datar yakni kertas, papan tulis, buku gambar dan sebagainya. Edgar Degas (1834-1917) berpendapat bahwa menggambar adalah ekspresi langsung dan spontan dari seorang seniman. Degas juga berpendapat bahwa menggambar juga merupakan sebuah bentuk tulisan yang mengungkap kepribadian seniman yang membuatnya. Biasanya guru memberi tugas menggambar, mewarnai ataupun keduanya lalu memberi nilai pada pembelajaran menggambar di sekolah.

Hal ini kurang mengembangkan dan meningkatkan kemampuan menggambar siswa karena guru menentukan yang akan digambar oleh siswa. Alasan inilah yang menghambat kreativitas siswa dalam menggambar. Soehardi,

2003) menjelaskan bahwa kemampuan (*abilities*) seseorang akan turut serta menentukan perilaku dan hasilnya. Yang dimaksud kemampuan atau *abilities* ialah bakat yang melekat pada seseorang untuk melakukan suatu kegiatan secara fisik atau mental yang ia peroleh sejak lahir, belajar, dan dari pengalaman. Oleh karena itu, guru lebih memberikan kebebasan kepada siswa dalam mengekspresikan sesuatu dan menuangkannya dalam bentuk seni rupa menggambar.

Kondisi pandemi Covid-19 tidak memungkinkan untuk belajar di kelas. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang paling efektif yaitu pembelajaran di rumah. Namun, kondisi ini sangat kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya khususnya seni rupa menggambar telah dipelajari mulai kelas rendah sampai kelas tinggi. Hal ini bertujuan untuk melatih dan mengasah kemampuan kesenian siswa Sekolah Dasar. Masing-masing kelas telah dibagi kriteria penguasaan kemampuan kesenian dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya khususnya seni rupa menggambar sehingga siswa dapat menguasainya dengan baik.

Pembelajaran dapat dilaksanakan secara *online* atau pendampingan belajar yang bertempat di rumah siswa. Hamalik (2010) menyatakan bahwa belajar adalah bukan suatu tujuan tetapi merupakan proses untuk mencapai tujuan. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Berbeda dengan Hamzah (2006) yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang sistematis yang tiap komponennya sangat menentukan keberhasilan anak didik.

Pedoman Umum Penyuluhan Kehutanan (2004) menjelaskan bahwa pendampingan adalah kegiatan yang dilakukan bersama-sama masyarakat dalam mencermati persoalan nyata yang dihadapi di lapangan selanjutnya mendiskusikan bersama untuk mencari alternatif pemecahan ke arah peningkatan kapasitas produktivitas masyarakat. Suharto (2005) menguraikan bahwa pendampingan merupakan satu strategi yang sangat menentukan keberhasilan program pemberdayaan masyarakat.

Pendampingan bertujuan untuk memastikan bahwa perubahan yang konkret terjadi di lingkungan tersebut serta memungkinkan orang-orang yang diajak bekerja untuk menggabungkan kepercayaan dan kemampuan dalam menangani permasalahan. Pendampingan belajar adalah pendampingan yang membutuhkan pengawasan orang tua/wali/guru dalam proses pembelajarannya. Pendampingan belajar dapat berjalan efektif apabila semua pihak bekerja sama dalam melaksanakannya.

Ada beberapa kemungkinan penyebab rendahnya minat dan kreativitas siswa dalam kemampuan menggambar yaitu pembelajaran yang monoton, sehingga berakibat rendahnya kreativitas siswa, kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara menarik dan menyenangkan saat adanya pembelajaran di rumah pada masa Covid-19.

Dampak negatif keberlangsungan dari proses pembelajaran di rumah ini adalah tidak semua orang tua mau mengawasi siswa dalam pembelajaran di rumah, tidak semua orang tua memiliki waktu luang/sibuk, siswa malas belajar, siswa jarang menerima saran orang tua untuk giat belajar dan tidak semua siswa memiliki jaringan internet yang lancar.

Salah satu alternatif pemecahan masalahnya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning*. Pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran (Permendikbud, 2014: 20). Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek di mana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengonstruksi pembelajarannya dan mengulminasikannya dalam produk nyata (Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, 2009).

Hal ini juga dijelaskan oleh Grant (2002) bahwa *Project-Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Siswa secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuannya dalam menghasilkan suatu karya/produk sesuai tema pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru dapat memberikan arahan dan bimbingan dalam proses pembuatan karya/produk sehingga karya/produk yang dihasilkan dapat menjadi evaluasi bagi siswa. Evaluasi ini dilakukan agar guru dapat mengetahui peningkatan kemampuan menggambar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka fokus program yang dilaksanakan adalah “Pendampingan Belajar Siswa SD untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar dengan Model Pembelajaran *Project-Based Learning*”

B. METODE PELAKSANAAN

Program ini dilaksanakan selama 45 hari yang diawali dengan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dengan program pendampingan belajar di rumah secara langsung sesuai protokol kesehatan maupun *online* pada masa Covid-19. Program dimulai dengan metode survei melalui pencarian sampel, pembagian angket/kuesioner dan wawancara langsung dengan guru sesuai protokol kesehatan untuk mencari permasalahan yang ada di lapangan.

Data yang dikumpulkan melalui metode survei adalah data primer. Hal ini karena data yang dikumpulkan melalui pembagian angket/kuesioner dan wawancara secara langsung kepada objek yang diteliti merupakan data primer.

Pengumpulan data yang dihasilkan selanjutnya dianalisis dan ditarik kesimpulan apakah program dapat dilanjutkan atau dihentikan sehingga program memiliki tujuan yang jelas, memiliki alternatif pemecahan masalah yang dihadapi dan diharapkan berjalan dengan baik.

Berikut pelaksanaan program pendampingan belajar siswa SD untuk meningkatkan kemampuan menggambar dengan model pembelajaran *Project-Based Learning* yaitu:

1. Perencanaan Program Pendampingan Belajar

- a. Melakukan survei lokasi desa
- b. Melakukan pencarian sampel di desa
- c. Meminta izin kepada orang tua/wali siswa dan guru untuk melakukan survey



Gambar 1. Meminta izin kepada guru untuk melakukan survei

- d. Melakukan survei melalui angket/kuesioner dan wawancara langsung sesuai protokol kesehatan untuk mencari permasalahan yang ada di lapangan.



Gambar 2. Melakukan survei melalui wawancara langsung sesuai protokol Kesehatan

- e. Melakukan pemetaan dan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi
- f. Menentukan model dan media pembelajaran untuk memudahkan pembelajaran sebagai alternatif pemecahan masalah
- g. Mempersiapkan alat dan bahan untuk media pembelajaran

Program pendampingan belajar dilaksanakan pada masa Covid-19 dengan menyusun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

Langkah-langkah Pembelajaran	Aktivitas Pendamping	Aktivitas Siswa
Pertanyaan mendasar	Menyampaikan topik tentang seni menggambar	Mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus dilakukan siswa terhadap topik tentang seni menggambar
Mendesain perencanaan produk	Memastikan siswa mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang dihasilkan dengan menggunakan aplikasi <i>Draw Your Game</i>	Berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek meliputi persiapan alat, bahan, media
Memonitoring keaktifan dan perkembangan proyek	Memantau keaktifan siswa selama melaksanakan proyek dan memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan melalui aplikasi	Melakukan pembuatan proyek

	<i>whatsapp/ video call</i> atau jika memungkinkan dapat secara langsung sesuai protokol kesehatan	
Menguji hasil	Berdiskusi tentang prototipe proyek	Membahas kelayakan proyek yang telah dibuat
Evaluasi	Memberi penilaian dari hasil proyek	Mengetahui penilaian dari hasil proyek

2. Pelaksanaan

Model pembelajaran *Project-Based Learning* dilaksanakan dengan media pembelajaran yaitu aplikasi *Draw Your Game*. Aplikasi *Draw Your Game* sangat mudah digunakan oleh siswa kelas rendah maupun tinggi. Aplikasi *Draw Your Game* memudahkan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan meningkatkan kemampuan menggambar dengan cara menarik dan menyenangkan.

Pertama, mengenalkan terlebih dahulu tentang model pembelajaran *Project-Based Learning*, kemudian mengenalkan tentang aplikasi *Draw Your Game* dan cara penggunaannya melalui proses bimbingan dan arahan kepada siswa.



Gambar 3. Proses bimbingan melalui pendampingan belajar

Langkah-langkah penggunaan aplikasi *Draw Your Game* sebagai berikut:

1. Buka aplikasi *Draw Your Game*
2. Ada dua fitur yaitu “buat” dan “main”
3. Untuk membuka “dunia baru” pada fitur “buat”, terlebih dahulu harus mencari koin
4. Koin tersebut didapatkan dari kemenangan permainan pada fitur “main”
5. Setelah mendapatkan koin, selanjutnya membuka “dunia baru”

6. Terdapat keterangan “bagaimana cara membuat duniamu?”
 - a. Warna hijau untuk objek memantul (saat pemain menyentuh benda berwarna hijau maka pemain akan memantul, seperti bermain trampolin)
 - b. Warna merah untuk objek berbahaya (hindari benda berwarna merah saat bermain, jika tidak pemain kehilangan nyawa)
 - c. Warna biru untuk objek bisa dipindahkan (benda yang digambar dapat bergerak atau jatuh saat pemain menyentuhnya)
 - d. Warna hitam untuk objek tetap (benda yang digambar adalah tembok dan lantai, pemain harus tetap berada/berjalan pada benda berwarna hitam, jika tidak pemain kehilangan nyawa)
7. Sebelum membuat gambar, terlebih dahulu kita mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti spidol berwarna (hitam, hijau, biru dan merah) dan kertas HVS ukuran A4 atau F4.
8. Lalu kita mengikuti cara pembuatannya:
 - a. Ambillah selembar kertas putih
 - b. Buat gambar menggunakan pena/spidol dengan mata yang cukup lebar dan pilihlah warna yang tidak terlalu gelap atau terlalu terang
 - c. Setelah selesai, klik OK
 - d. Selamat bersenang-senang!
9. Setelah kita menggambar, klik OK lalu ada dua fitur “foto” dan “galeri”
10. Pilih fitur “foto”, ambil foto dari yang kita gambar
11. Lalu atur warna pada fitur “*black*” dan “*color*” lalu klik centang (✓)
12. Tempat gambar orang pada awal jalur permainan
13. Klik gambar *play*, lalu mainkan.
14. Permainan yang dibuat dapat dipublikasikan dengan cara klik gambar *globe*
15. Ada dua fitur “*save*” dan “publikasikan”, klik “publikasikan”, untuk mempublikasi permainan dibutuhkan 43 koin sehingga terlebih dahulu mencari koin melalui kemenangan permainan pada fitur “main”
16. Setelah mendapatkan koin, selanjutnya membuka fitur “publikasikan”
17. Permainan yang dibuat dapat dipublikasikan melalui *instagram*, *youtube* dan *twitter*.
18. Kemudian siswa dapat melaksanakan proses pembuatan proyek dengan menggunakan aplikasi *Draw Your Game*.



Gambar 4. Proses mengaplikasi *Draw Your Game* melalui pendampingan Belajar

3. Evaluasi

Berikut ini adalah hasil pendampingan belajar yaitu:

Sebelum Pendampingan Belajar	Sesudah Pendampingan Belajar
a. Siswa malas belajar	a. Siswa semangat dan lebih rajin belajar
b. Pembelajaran yang monoton	b. Pembelajaran menggunakan media yang menarik dan menyenangkan
c. Kemampuan dan kreativitas menggambar siswa terhambat	c. Kemampuan dan kreativitas menggambar siswa berkembang

Untuk memotivasi dan mengembangkan kreativitas siswa melalui pembelajaran menggambar dengan menggunakan aplikasi *Draw Your Game*, maka hasil karya dapat dipublikasikan melalui *instagram*, *youtube* dan *twitter* sebagai bentuk penghargaan kerja keras siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik dilaksanakan di rumah siswa yang bertempat di desa Setail Kecamatan Genteng. Program ini juga dilaksanakan secara *online* guna mencegah penyebaran virus Covid-19 melalui interaksi langsung secara terus-menerus.

Berikut ini adalah profil siswa yang melaksanakan program pendampingan belajar yaitu:

1.	Nama	Zaina Firyalin
2.	Alamat rumah	Jln. Samiran No. 107 RT 01 RW 01 Krajan
3.	Sekolah	SD Negeri 6 Setail
4.	Alamat sekolah	Jln. Samiran No. 15, Jalen, Parungan

5.	No. HP	0831-3585-7441
----	--------	----------------

Dalam melaksanakan program dibutuhkan perencanaan, pelaksanaan juga evaluasi. Sebelum menentukan model dan media pembelajaran untuk melaksanakan program ini, dilakukan survei melalui wawancara langsung/angket/kuesioner untuk membuat pemetaan masalah yang terjadi di lapangan.

Berikut ini adalah faktor yang mempengaruhi pemilihan model pembelajaran pada program ini yaitu:

1. Faktor tujuan yang hendak dicapai atau kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa

Sebelum memilih model pembelajaran, terlebih dahulu guru wajib mengetahui tujuan pembelajaran atau kompetensi yang harus dikuasai guna memudahkan penyampaian materi pembelajaran. Hal ini dapat berdampak positif kepada siswa, misal: peningkatan kemampuan/keterampilan, minat dan kreativitas siswa sehingga tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai dapat tercapai.

2. Materi atau bahan pembelajaran

Guru harus mengetahui materi atau bahan pembelajaran yang akan disampaikan juga merupakan faktor yang penting dalam pemilihan model pembelajaran. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan materi pembelajarannya guna mendukung aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran.

3. Faktor siswa

Siswa yang bersangkutan adalah siswa yang sangat aktif sehingga dalam pemilihan model harus dapat mendukung keaktifan siswa untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas siswa. Hal ini harus dipertimbangkan karena dalam pemilihan model pembelajaran, siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

4. Faktor lingkungan

Mewabahnya Covid-19 ke seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia, mengakibatkan siswa diwajibkan belajar di rumah sehingga guru harus memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Project-Based Learning* di mana siswa secara individu dan mandiri membuat sebuah karya yang dapat mengembangkan kemampuan menggambar dan kreativitasnya di rumah.

5. Faktor fasilitas

Siswa yang bersangkutan memiliki jaringan internet yang lancar sehingga hal ini layak dipertimbangkan dalam pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran melalui via aplikasi *Whats App/Video Call, Draw Your Game* adalah aplikasi yang menggunakan jaringan internet dan mendukung pembelajaran jarak jauh.

6. Faktor kesiapan guru

Pembelajaran yang dilaksanakan di rumah dikarenakan Covid-19 mempengaruhi kesiapan guru untuk lebih aktif dalam penyampaian materi pelajaran. Media yang dipersiapkan adalah media yang didukung dengan jaringan internet. Hal ini menjadi pertimbangan guru dalam membuat pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa agar giat belajar.

Hal ini sejalan dengan kutipan dari Kurikulum 2013 Revisi, “Memilih atau menentukan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kondisi Kompetensi Dasar (KD), tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran, sifat dari materi yang akan diajarkan, dan tingkat kemampuan peserta didik.”

Setelah menentukan model pembelajaran, kemudian menentukan media pembelajaran berdasarkan masalah yang terjadi yaitu media yang digunakan adalah aplikasi *Draw Your Game*. Adapun kriteria memilih media pembelajaran menurut Arsyad (2013) antara lain sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan

Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional di mana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan. Media pembelajaran juga bukan hanya mampu mempengaruhi aspek intelegensi siswa, namun juga aspek lain yaitu sikap dan perbuatan.

2. Tepat mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi

Tidak semua materi dapat disajikan secara gamblang melalui media pembelajaran, terkadang harus disajikan dalam konsep atau simbol atau sesuatu yang lebih umum baru kemudian disertakan penjelasan. Ini memerlukan proses dan keterampilan khusus dari siswa untuk memahami hingga menganalisis materi yang disajikan. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.

3. Praktis, luwes, dan bertahan

Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit. Sempel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

4. Mampu dan terampil menggunakan

Apa pun media yang dipilih, guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

5. Pengelompokan sasaran

Siswa terdiri dari banyak kelompok belajar yang heterogen. Antara kelompok satu dengan yang lain tentu tidak akan sama. Untuk itu pemilihan media pembelajaran tidak dapat disama ratakan, memang untuk media pembelajaran tertentu yang bersifat universal masih dapat digunakan, namun untuk yang lebih khusus masing-masing kelompok belajar harus dipertimbangkan pemilihan media pembelajaran untuk masing-masing kelompok.

Hal yang perlu diperhatikan mengenai kelompok belajar siswa sebagai sasaran ini misalnya besar kecil kelompok yang bisa digolongkan menjadi 4 yaitu kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan. Latar belakang secara umum tiap kelompok perlu diperhatikan seperti latar belakang ekonomi, sosial, budaya, dan lain-lain. Kemampuan belajar masing-masing siswa dalam kelompok juga wajib diperhatikan untuk memilih mana media pembelajaran yang tepat untuk dipilih.

6. Mutu Teknis

Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Guru tidak bisa asal begitu saja menentukan media pembelajaran meskipun sudah memenuhi kriteria sebelumnya. Tiap produk yang dijadikan media pembelajaran tentu memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak digunakan, jika produk tersebut belum memiliki standar khusus guru harus mampu menentukan standar untuk produk tersebut agar dapat digunakan untuk media pembelajaran.

Berikut ini adalah faktor penghambat dan pendukung dalam pelaksanaan program yaitu:

1. Faktor Penghambat

Kesulitan yang dihadapi pada pelaksanaan program ini adalah kekhawatiran orang tua/wali dikarenakan kondisi yang tidak biasa. Pandemi Covid-19 mewajibkan siswa belajar di rumah sehingga suasana belajar menjadi membosankan.

a. Dilihat dari kesulitannya belajar

Kesulitan belajar yang dialami adalah fokus belajar. Hal ini dikarenakan pembelajaran *online* menggunakan *handphone* sehingga siswa mudah teralihkan, bukannya belajar siswa malah bermain. Maka orang tua/wali harus memberikan arahan dan pengawasan agar siswa belajar.

b. Dilihat dari penugasan bidang studi yang dipelajari

Terkadang guru memberikan tugas yang terlalu banyak atau memberikan tugas yang materinya sama sekali belum dibahas. Hal ini memberikan tekanan dan beban kepada siswa dan orang tua/wali di rumah. Bahkan orang tua/wali yang mengerjakan tugas tersebut daripada siswanya sehingga tidak tercapai tujuan pembelajarannya.

c. Dari segi penyebabnya

Orang tua/wali yang memasrahkan siswa kepada guru walau pembelajaran dilaksanakan secara *online*. Hal ini malah menyebabkan siswa kekurangan motivasi dalam belajar dan menyepelekan tugas-tugas yang diberikan oleh guru sehingga tugas terbengkalai.

2. Faktor Pendukung

a. Faktor Internal

1) Kesehatan

Dilihat dari pembelajaran *online* yang diberikan selama program bertujuan untuk menjaga kesehatan siswa selama pandemi Covid-19.

2) Intelegensi dan bakat

Orang tua/wali dan siswa sangat mendukung pendampingan belajar untuk meningkatkan kemampuan menggambar siswa. Hal ini dikarenakan siswa yang bersangkutan memiliki kemampuan untuk menghadapi dan beradaptasi dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui dan menggunakan konsep-konsep abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Maka siswa tersebut memiliki intelegensi tinggi yang dapat mengembangkan kemampuan dan bakatnya secara efektif.

3) Perhatian

Guru harus memberikan arahan dan bimbingan tentang aplikasi yang akan digunakan agar perhatian siswa terfokus pada materi yang akan diberikan. Jika materi pelajaran tidak menjadi perhatian maka siswa akan bosan dan tidak suka belajar sehingga menghambat proses belajar mengajar.

4) Minat dan motivasi

Saat siswa diberikan arahan dan bimbingan tentang aplikasi *Draw Your Game*, siswa tampak belum berminat. Namun saat siswa diajak mempraktikkan aplikasi ini, siswa mulai senang dan memperhatikan cara menggunakan aplikasi ini dengan baik. Hal ini juga didukung oleh motivasi dari guru agar motivasi dalam diri siswa semakin besar dan pembelajaran berjalan dengan lancar.

5) Cara belajar

Pembelajaran yang diberikan adalah melalui pendampingan belajar secara *online* atau langsung sesuai dengan protokol kesehatan.

b. Faktor Eksternal

1) Keluarga

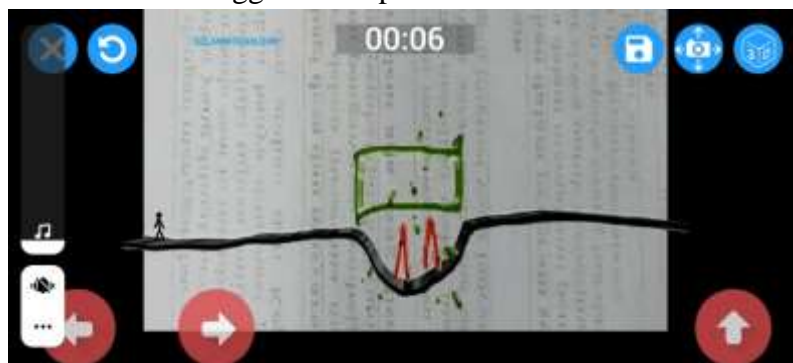
Dukungan orang tua/wali dalam program ini sangat penting karena siswa mampu termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran.

2) Sekolah

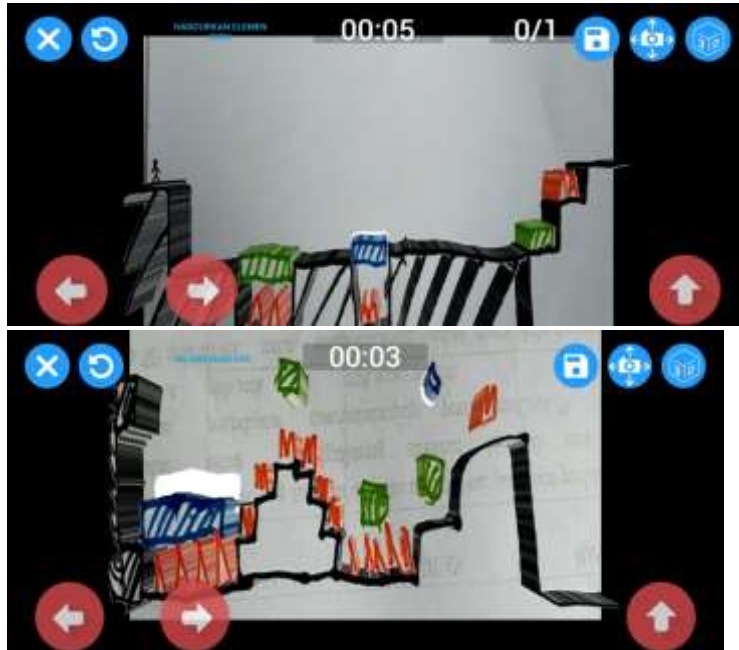
Guru memberikan pembelajaran melalui *online* sehingga tugas-tugas sekolah secara rutin diberikan agar siswa tidak tertinggal pelajarannya.

Program pendampingan terlaksana dengan baik sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Program ini mendorong siswa untuk menghasilkan karya secara mandiri sehingga kemampuan siswa meningkatkan. Berikut hasil karya siswa yaitu:

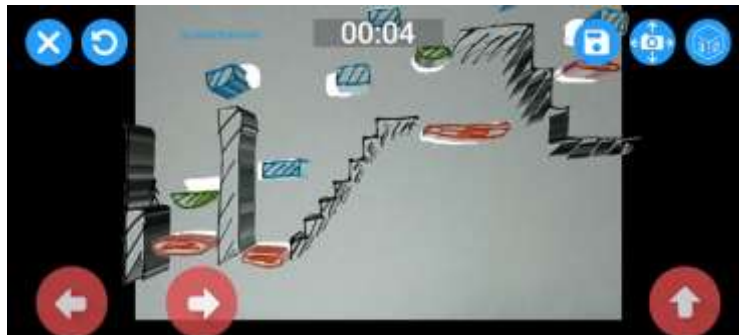
1. Pertama kali menggunakan aplikasi



2. Secara bertahap mulai menguasai aplikasi



3. Akhirnya terlihat konsep permainannya setelah secara bertahap mempelajarinya



Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam melaksanakan program dibutuhkan perencanaan, pelaksanaan juga evaluasi agar program berjalan dengan lancar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

D. SIMPULAN

Dari hasil program yang telah dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *project-based learning* sebagai alternatif proses pembelajaran pada pendampingan belajar siswa SD untuk meningkatkan kemampuan menggambar dengan model pembelajaran *project-based learning* memberikan motivasi siswa dalam belajar. Setelah penerapan model pembelajaran *project-based learning* menggunakan aplikasi *Draw Your Game* kepada siswa, siswa sangat aktif dan

semangat dalam menerima pelajaran Seni Budaya dan Prakarya khususnya seni rupa menggambar sehingga siswa lebih rajin mengasah kemampuan menggambar.

DAFTAR RUJUKAN

As'adi, Moh. dan Ahmad Izza Muttaqin. 2019. Pendampingan Kegiatan Keagamaan di Masjid Al-Falah Dusun Krajan Desa Siliragung Kecamatan Siliragung Banyuwangi. *Jurnal ABDI KAMI (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*, 1(2). diakses dari http://ejournal.iaibrahimy.ac.id/index.php/Abdi_Kami.html

Mashuri, Imam dan Nur Karimah. 2019. Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Program Sekolah Bebas Sampah di SDN 1 Bareng Kabat Banyuwangi. *Jurnal ABDI KAMI (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*, 1(2). diakses dari <https://ejournal.iaibrahimy.ac.id/open-journal-ibrahimy.html>

Materi 4 Model Pembelajaran Kurikulum 2013 (PPT). (Online). <https://kurikulum-2013-revisi.blogspot.com/2018/07/materi-4-model-pembelajaran-kurikulum.html> diakses pada tanggal 19 Juli 2020 pukul 15.40 WIB

Model Pembelajaran Berbasis Proyek. (Online). <https://www.kajianpustaka.com/2017/08/model-pembelajaran-berbasis-proyek.html> diakses pada tanggal 04 Juli 2020 pukul 21.40 WIB

Pembahasan Lengkap Keberhasilan Pendampingan Menurut Para Ahli dan Contoh Tesis Keberhasilan Pendampingan. (Online). <https://idtesis.com/pembahasan-lengkap-keberhasilan-pendampingan-menurut-para-ahli-dan-contoh-tesis-keberhasilan-pendampingan.html> diakses pada tanggal 05 Juli 2020 pukul 10.30 WIB

Pengertian Kemampuan (Ability) Menurut Para Ahli. (Online). <http://www.kumpulanpengertian.com/2015/04/pengertian-kemampuan-ability-menurut.html> diakses pada tanggal 18 Juli 2020 pukul 12.10 WIB

Pengertian Menggambar Menurut Para Ahli. (Online). <https://www.sumberpengertian.id/pengertian-menggambar-menurut-para-ahli> diakses pada tanggal 22 Juni 2020 pukul 12.09 WIB

26 *Pengertian Belajar Menurut Para Ahli dan Daftar Pustakanya*. (Online). <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-belajar.html> diakses pada tanggal 05 Juli 2020 pukul 10.00 WIB