

PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (Pjbl) BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SDN BANDUNGREJOSARI 03 MALANG

Nury Yuniasih, Didik Iswahyudi, Marselina Owa Wea*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Inowa97@gmail.com

Abstract: *This research is motivated by the low student learning outcomes, due to the use of learning models that are not optimal and the lack of application of learning media. The purpose of this study was to determine the effect of the application of a project-based learning model assisted by interactive multimedia on student learning outcomes on the thematic material of the theme 8 My Residential Area, subtheme 3 being proud of the area where I live. This research method uses a quantitative approach. The type of research used is a quasi-experimental design research using the Nonequivalent Control Grub design. The subjects in this study were students of class IVB as the experimental class and class IVA as the control class. Data collection techniques in this study were carried out using tests and observations. The results of the t-test with a significant level <0.05 , the results obtained are $0.040 < 0.05$, meaning H_1 is accepted and H_0 is rejected. Based on the results of the study, it was stated that learning using a project-based learning model assisted by interactive multimedia had an influence on student learning outcomes in thematic learning at SDN Bandungrejosari 03 Malang.*

Keywords: *Project Based Learning Model, Interactive Multimedia, Student Learning Outcomes.*

Abstrak: *Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa, karena penggunaan model pembelajaran yang belum optimal dan kurangnya penerapan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan model project based learning berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi tematik tema 8 Daerah Tempat Tinggalku subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggal. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian bentuk eksperimen Quasi Eksperimental Design (Eksperimen Semu) dengan menggunakan desain Nonequivalent Control Grub. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas IVA sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes dan observasi. Hasil penelitian dari uji-t dengan taraf signifikan $< 0,05$, diperoleh hasil yaitu $0,040 < 0,05$ berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa pembelajaran menggunakan model project based learning berbantuan multimedia interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di SDN Bandungrejosari 03 Malang.*

Kata Kunci: *Model Project Based Learning, Multimedia Interaktif, Hasil Belajar Siswa.*

Pendahuluan

Dunia pendidikan saat ini mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman begitu pula dengan pendidikan di Indonesia yang terus mengalami peningkatan. Perkembangan yang terjadi pada dunia pendidikan di Indonesia adalah adanya perubahan kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013. Menurut (Permendikbud, 2016:1) proses

pembelajaran pada Kurikulum 2013 lebih berpusat pada siswa untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas dan semangat belajar siswa, dengan menggunakan pendekatan saintifik. Pembelajaran pada kurikulum 2013 disebut dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Oleh karena itu, melalui pembelajaran tematik diharapkan siswa memiliki kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga siswa lebih bisa produktif, kreatif dan inovatif (Rusaman, 2014, hlm. 254). Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar menggabungkan beberapa mata pembelajaran menjadi satu. Penggabungan mata pelajaran ini disebut tema. Seperti yang dijelaskan Majid (2014) bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Dalam penerapannya, pembelajaran tematik hendaknya diajarkan dengan berbagai cara yang berdasar pada karakteristik pembelajaran tersebut. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi. Model pembelajaran merupakan suatu bentuk interaksi yang tercipta antara guru dan siswa berhubung dengan strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk memepertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Hadisaputara, 2019).

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) II yang dilaksanakan di kelas IV SDN Bandungrejosari 03 Kota Malang, permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran yang belum optimal, guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional dan berpedoman pada buku paket. Pada dasarnya buku paket adalah unsur pokok dalam pembelajaran akan tetapi agar pembelajaran lebih bervariasi seharusnya guru menggunakan model dan media yang lebih bervariasi sehingga bisa merangsang daya pikir siswa dalam proses pembelajaran. Kurangnya model dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuat siswa merasa bosan dan menjadi kurang aktif, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai tengah semester 1 siswa yang masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Upaya yang dilakukan peneliti agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif salah satunya adalah model *Project Based Learning* serta menggunakan multimedia interaktif. Menurut Trianto (2015:42) model *project based learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student center*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Sejalan dengan pendapat Nurfitriyanti (2016:149) Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menitik beratkan pada aktifitas siswa untuk memahami suatu konsep atau prinsip dengan melakukan investigasi secara mendalam tentang suatu masalah dan mencari solusi yang relevan serta di implementasikan dalam pengerjaan proyek, sehingga siswa mengalami proses pembelajaran yang bermakna

dengan membangun pengetahuannya sendiri. Sedangkan multimedia interaktif sebagai media penyokong dalam keberlangsungan proses pembelajaran diharapkan dapat disesuaikan dengan Kurikulum 2013. Multimedia interaktif adalah produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang menggabungkan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video dan audio menjadi sebuah karya yang baik dan menarik bagi setiap orang yang melihatnya (Mawarni & Muhtadi, 2017). Multimedia pembelajaran interaktif dapat dibuat dengan berbagai jenis software seperti powerpoint, macromedia flash, dan adobe flash (Fauyan, 2019). Pada penelitian ini software yang digunakan adalah *Powerpoint*. Pembelajaran menggunakan media *Powerpoint* ini dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, dimana dalam media presentasi *Powerpoint* dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan materi dan lain-lain (Maria Reti Andriyani dan Whyudi, 2016: 145).

Berdasarkan penelitian (Dhea Annissa, dkk 2020) telah menghasilkan data bahwa Model *Project Based Learning* berdampak positif terhadap hasil belajar hal ini dilihat dari proses pembelajaran siswa lebih berperan aktif, berhasil memecahkan masalah yang kompleks, terampil dalam berkomunikasi dan mampu menyelesaikan proyek yang diberikan. Sedangkan dalam penelitian (Annisa Anike Putri, dkk 2021) yang meneliti tentang meningkatkan hasil belajar siswa melalui multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu multimedia interaktif ini dapat menjadikan siswa membangun dan menemukan sendiri pengetahuannya.

Berdasarkan paparan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik Kelas IV SDN Bandungrejosari 03 Malang.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016:8) pendekatan penelitian kuantitatif yaitu pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan bentuk eksperimen *Quasi Eksperimental Design (Eksperimen Semu)*. Dalam *Quasi Eksperimental Design* terdapat dua bentuk desain yaitu *Time Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2016:77). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, desain ini hampir sama dengan *pretest – posttest control group design*, pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Tabel 1. Rencana Penelitian

Group	Pretest	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	Posttest
IV B	O_1	X1	O_2
IVA	O_3	X2	O_4

Keterangan :

- IVB : Groub Eksperimen
- IVA : Group Kontrol
- O1 : Pre-Test Kelas IVB
- O2 : Post-Test Kelas IVB
- O3 : Pre-Test Kelas IV A
- O4 : Post-Test Kelas IVA
- X1 : Model Pembelajaran Konvensional
- X2 : Model Pembelajaran *PjBL* berbantuan multimedia interaktif

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVB dan kelas IVA yang berjumlah 56 siswa di SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang pada tahun pelajaran 2021/2022. Sampel diambil semua anggota populasi yang terdiri dari 56 siswa dapat ditentukan kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas IVA sebagai kelas kontrol.

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen pembelajaran dan instrumen pengukuran. Instrumen pembelajaran merupakan instrumen yang digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sedangkan instrumen pengukuran merupakan alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data yaitu tes dengan memuat penilaian aspek kognitif dan observasi memuat penilaian aspek afektif serta psikomotor. Tes yang digunakan dalam, penelitian ini adalah Pre-test dan post-test. Bentuk tes berupa tes kemampuan awal (*pre-test*) dan tes kemampuan akhir (*post-test*) yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dalam RPP pada saat penelitian. Tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu soal pilihan ganda. Sedangkan observasi untuk mengukur keterampilan dan aktivitas siswa berupa lembar observasi. Tes hasil belajar yang digunakan sudah diuji validitas dan reliabilitas. Setelah penelitian dilakukan, peneliti melakukan analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis hingga dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

Uji statistik berbantuan SPSS 25 yang digunakan adalah uji *One Sample Kolmogorov – Smirnov*. Data hasil uji normalitas soal *posttest* dengan taraf signifikan kelas eksperimen sebesar 0,070 dan kelas kontrol sebesar 0,200 nilai signifikan dari kedua-duanya lebih besar dari 0,05 ($0,070 > 0,05$) dan ($0,200 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal.

Selanjutnya pada uji homogenitas Uji homogenitas digunakan metode *One Way Anova*. Berdasarkan hasil uji homogenitas dapat diketahui bahwa *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersignifikan $0,854 > 0,05$. Dan hasil uji homogenitas *posttest* bersignifikan

0,078 > 0,05, karena nilai signifikan lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kemampuan yang sama (homogen).

Setelah uji prasyarat terpenuhi maka dilakukan uji hipotesis menggunakan *uji t*. Uji *t* dilakukan untuk mengetahui hubungan masing-masing variabel bebas dan variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik statistik *independent t test*.

Tabel 2. Hasil Uji t nilai *Posttest*

Independent Samples Test		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	<i>Equal variances assumed</i>	3.302	.075	2.714	54	.009	7.500	2.764	1.959	13.041
	<i>Equal variances not assumed</i>			2.714	47.292	.009	7.500	2.764	1.941	13.059

Sumber : Hasil analisis data menggunakan SPSS 25

Hasil analisis tabel 2 hasil uji t (Independent Samples Test) pada bagian "*Equal Variances assumed*" diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,009 < 0,05. Sehingga menunjukkan hipotesis kedua H_0 di tolak dan H_1 diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh setelah menerapkan model *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Bandungrejosari 3 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku semester 2 tahun pelajaran 2021/2022.

Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan terdapat pengaruh model *Project Based Learning* Berbantuan multimedia interaktif (PPT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN Bandungrejosari 3 Malang, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi sebesar 0,040 lebih kecil dari α (0,05) atau sig. 0,040 < 0,05 maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Annissa, D., & Yunisrul, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN Gugus I Kecamatan Batang Gasan. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 980-993.
- Aryana, E. N., Dewi, N. K., & Khair, B. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Membuat Kolase Anorganik. *Journal of Classroom Action Research*, 2(1), 118-127.
- Fajarwati, S. K., Susilo, H., & Indriwati, S. E. (2017). Pengaruh Project Based Learning Berbantuan Multimedia terhadap Keterampilan Memecahkan Masalah dan Hasil Belajar Psikomotor Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(3), 315-321
- Mirwanda, S., & Miaz, Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Listening Team Di Kelas V SDN 20 Muara Jambu Kabupaten Pesisir Selatan. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2812-2823.
- Putri, A. A., & Ardi, A. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui multimedia pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik. *Jurnal edutech undiksha*, 9(1), 1-7.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1).