**PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA MANUSIA DAN LINGKUNGAN**

**Rabiatul Adawiah Pulungan1\*, Irvan Permana2\*, Yuli Mulyawati3\***

1,2,3) Pendidikan Guru Sekolah Dasar

1,2,3) Universitas Pakuan.

Email: [adawiah230600@gmail.com](mailto:adawiah230600@gmail.com)

***Abstract.*** *This study was based on to know the impact of project based learning model, which is supported by video about learning the result human and environmental subthemes. Whithin object 5th grade class of SDN Ciomas 04 Kab Bogor. The type of this is Quasi one grup pretest posttest design's experiment that meaning is an experiment that pratice just involve two class, one class for experiment class amd another class is not using this model (control class) that am to know the impact of project based learning model which is supported by video about human and enuironmental subthemes. The result of abnormal test error that using liliefors test at the experiment class getting Lhitung (0,153) < Ltabel (0,159), while at control class Lhitung (0,112) < Ltabel (0,167) accordingly, data can be avowed getting a normal distribution and then, the statistic hypo thetical test result that getting Ho can be denied if thitung (3,21285) > 2,00247. So, the conclusion is the test result avow that Ho deniel and Ha accepted. That there be found the impact at the experiment class that using project based learning model which is supported by visual media.*

***Keywords****: Project-Based Learning Model, Learning Video Media, Learning Outcomes, Human and Environment Subthemes.*

***Abstrak.*** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model project based learning berbantuan media video pembelajaran terhadap hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan pada peserta didik di kelas V SDN Ciomas 04 Kabupaten Bogor. Jenis penelitian ini adalah penelitian Eksperimen Quasi One Group Pretest Postest Design yitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas satu kelasnya lagi tidak menggunakan model (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model project based learning berbantuan media video pembelajaran terhadap hasil belajar subtema manusia dan lingkungan. Hasil perhitungan uji normalitas galat dengan menggunakan uji liliefors pada kelas eksperimen diperoleh Lhitung (0,153) < Ltabel (0,159), sedangkan pada kelas kontrol Lhitung (0,112) < Ltabel (0,167) maka data dapat dinyatakan keduanya berdistribusi normal. Kemudian hasil uji hipotesis statistik yang diperoleh adalah H0 ditolak apabila thitung (3,21285) > 2,00247. Maka dapat disimpulkan hasil Perhitungan uji t menyatakan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima, artinya terdapatmpengaruh pada kelas eksperimen dengan model Project Based Learning Berbantuan Media Visual.*

***Kata Kunci****: Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Media Video Pembelajaran, Hasil Belejar, Subtema Manusia dan Lingkungan.*

**PENDAHULUAN**

Kualitas pedidikan merupakan hal yang harus diperhatikan agar menciptakan generasi yang bermutu, untuk mencapai hal demikian maka diperlukan sebuah proses pembelajaran yang berjalan dengan baik. Kualitas yang dimaksud adalah keterkaitan antara guru, materi, peserta didik, media, model serta sistematika pembelajaran yang optimal dan sesuai dengan kurikulum.

Seperti kurikulum yang digunakan pada saat ini yakni kurikulum 2013, salah satu ciri pembelajaran kurikulum 2013 yaitu pembelajaran yang cenderung melibatkan peserta didik dan tidak berpusat pada guru begitupun system materi yang berbasis tematik. Pada kurikulum 2013 juga terdapat model-model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran seperi salah satunya adalah model *Project Based Learning.* Tetapi pada faktanya masih banyak sekali proses pembelajaran atau sistem pembelajaran disekolah yang masih jarang sekali menerapkan model-model kurikulum 2013 dan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru saja. Sehingga hal tersebut menjadi salah satu yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal.

Seperti yang terjadi di salah satu SD Negeri Kabupaten Bogor khususnya di kelas V yaitu hasil belajar yang diperoleh peserta didik terdapat 60% dengan jumlah 38 peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan peserta didik lainnya sekitar 40% dengan jumlah 24 yang masih kurang memiliki kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal itu ditemukan setelah peneliti melakukan observasi di SD tersebut. Hasil belajar yang kurang maksimal di SD tersebut diakibatkan karena proses pembelajaran yang monoton dan masih berpusat pada guru.

Tidak hanya itu dari hasil observasi di SDN tersebut khususnya di kelas V terlihat memang pembelajaran dikelas tersebut masih cenderung bersifat konvensional dan penggunaan sebuah model K13 pun belum betul-betul diterapkan, terlebih lagi pada model *Project Based Learning* yang masih sangat jarang diterapkan dikelas. Sehingga hasil belajar pada Subtema Manusia dan Lingkungan pun menjadi salah satu faktor hasil belajar peserta didik belum maksimal.

Maka dari itu diperlukannya sebuah upaya untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang ada pada kurikulum 2013, yaitu model *Project Based Learning* serta media video pembelajaran dalam proses pembelajaran. Karena model *Project Based Learning* adalah pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan peserta didik untuk melakukan sebuah praktik secara individu ataupun kelompok. Begitupun dengan adanya sebuah media video pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Perpaduan antara model serta media pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Ciomas 04 dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Subtema Satu Manusia Dan Lingkungan”

Hasil belajar merupakan sebuah pencapain akhir peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan proses pembelajaran, hasil belajar juga merupakan acuan peserta didik serta menjadi motivasi untuk keberhasilanya dalam belajar. Menurut Rusman (2016:67) Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil dari sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

Hasil belajar yang baik dapat diperoleh melalui proses yang baik. Begitupun dalam konteks pembelajaran, proses pembelajaran yang baik sangat diperlukan guna mencapai hasil belajar yang baik pula. Proses belajar tersebut tidak terlepas dari strategi, pendekatan, model, metode, serta media yang tepat (Novita et al., 2020:149).

Kemudian Salamah (2018:274-278) menyebutkan terdapat 6 prinsip-prinsip penilaian hasil belajar terdiri dari : 1) objektif, 2) terpadu, 3) ekonomis, 4) transparan, 5) akuntabel, 6) edukatif. Sedangkan jika jenis – jenis dalam hasil belajar menurut Sukmanasa (2016:13) terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor merupakan sebuah hasil belajar yang saling berkesinambungan yang di dapatkan oleh peserta didik setelah ia melewati proses pembelajaran.

Adapula faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seperti yang dikatakan oleh Rusman (2016:67) dan Kartika (2021:1319) menyebutkan terdapat 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik yaitu faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri dan eksternal ialah faktor dari luar diri siswa lebih tepatnya adalah faktor-faktor yang berasal dari lingkungan, baik itu lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat.

Berdasarkan pemaparan teori diatas, dapat disintesiskan bahwa hasil belajar adalah pencapaian akhir peserta didik yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, dalam penilaian hasil belajar juga terdapat prinsi-prinsip penilain seperti penilaian kognitif, afektif dan psikomotor.

Sekolah termasuk kedalam faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik salah satunya ialah cara guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Guru yang dalam melaksanakan proses pembelajarannya kurang bervariasi akan menimbulkan proses pembelajaran yang motonan yang akhirnya membuat peserta didik tidak memahami materi yang disampaikan karena peserta didik tidak diajak untuk terlibat langsung dalam pembelajaran tersebut terlebih lagi dalam pembelajaran subtema manusia dan lingkungan lingkungan yang terdapat dalam pembelajaran ke dua yaitu di dalamnya mempelajari mengenai siklus air. Siklus air merupakan sebuah proses terjadinya perputaran air yang tidak pernah berhenti dari atmosfer ke bumi dan kembali lagi ke atmosfer yang melalui beberapa tahapan seperti kondensasi, presipitasi, evaporasi dan transpirasi.

Hal tersebut tentunya menjadi permasalahan yang harus di atasi agar menghasilkan generasi-generasi yang kreatif serta inovatif. Permasalahan tersebut tentunya dapat ditangi, salah satunya ialah dengan cara proses pembelajaran yang melibatkan/menggunakan model-model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung. Salah satunya ialah dengan menerapkan model *project based learning* berbantuan media video pembelajaran yang dimana model tersebut juga termasuk model pembelajaran kurikulum 2013.

Menurut Hamdayama (2016:104 )model *project based learning* merupakan metode pembelajaran berbasis proyek yang digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik mendapatkan kesempatan langsung dan tertarik dalam proses pembelajaran. Hal senada juga dikemukakan oleh Meita et al, (2018:50) mengatakan bahwa model *project based learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang fokus pada kegiatan membuat sebuah produk sebagai inti dari proses pembelajarannya.

Model *project based learning* memiliki sebuah karakteristik seperti yang diungkapkan oleh Indriyani & Wrahatnolo (2019:86) bahwa Model *Project Based Learning* memiliki sebuah karakteristik khusus yang membedakannya dengan model pembelajaran yang lain yaitu mengembangkan kemampuan berfikir siswa yang mendorong mereka untuk kreatif, terampil serta memiliki sikap bekerja sama dalam sebuah kelompok.

Sedangkan jika langkah-langkah yang terdapat dalam model tersebut seperti pendapat yang dikemukakan Rusman (2016:201-202), Zega (2021:623), Fathurrohman (2015 :124) mengatakan terdapat 6 langkah-langkah yang harus dilakukan oleh siswa dalam membuat sebuah produk yaitu 1) pertama dibuka dengan pertanyaan-pertanyaan menantang yang berkaitan dengan produk yang akan dibuat oleh siswa, 2) merancang, 3) menyusun aktivitas, 4) mengawasi, 5) penilaian, dan 6) evaluasi hasil proyek yang dilakukan bersama-sama dengan guru.

Adapula beberapa kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam model *project based learning* tersebut menurut Hamdayama (2016:105)yangmengemukakan pendapat nya terkait kelebihan yang terdapat dalam model *project based* learning ialah dapat merombak pola pikir peserta didik serta dapat memcahkan masalah dan membiasakan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan sikap serta keterampilan merupakan salah satu kelebihan yang dimiliki oleh model *Project Based Learning.* Sedangkan kelemahan model *project based learning* seperti yang dikatakan oleh Rusman (2016:204), Farihatun & Rusdanti (2019:640) mengatakan bahwa terdapat 7 kekurangan yang ada pada model *Project Based Learning* yaitu 1) perlu waktu yang banyak untuk menyelesaikan masalah/produk yang dibuat, 2) memerlukan biaya, 3) fasilitas serta peralatan yang harus memadai, 4) sulitnya mengumpulkan informasi, 5) tidak semua siswa dalam 1 kelompok akan memahami topik secara keseluruhan, 6) ada kemungkinan beberapa peserta didik tidak aktif dalam kelompoknya dan 7) khawatir peserta didik sulit memahami materi karena topik yang diterima siswa berbeda-beda tiap kelompok nantinya sulit dalam memaparkan materi.

Berdasarkan pemaparan teori diatas, dapat disintesiskan bahwa model *project based learning* merupakan model pembelajaran kurikulum 2013 yang memiliki karakteristik, model PjBl adalah model pembelajaran berbasis proyek yang menghasilkan sebuah produk dengan langkah-langkah tertentu.

Selain penggunaan model *project based learning* yang dapat dilakukakn untuk mengatasi sebuah pembelajaran yang monoton. Penggunaan sebuah video pembelajaran juga dapat membantu mengoptimalkan model tersebut dalam proses pembelajaran, karena sebuah video akan membantu menarik perhatian siswa untuk memperhatikan sebuah materi yang disampaikan.

Seperti yang dikatakan oleh Khairani et al, (2019:158) media video pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran karena di dalam video pembelajaran terdapat perpaduan antara suara serta gambar yang dapat divisualisasikan sehingga peserta didik akan lebih senang dan mudah untuk memahami sebuah materi yang disampaikan melalui video tersebut.

Seperti hal nya tujuan dari media video yang diungkapkan oleh Yuan & Ms (2019:94) media video pembelajaran juga memiliki tujuan seperti meningkatkan gairah belajar dan kemampuan konsentrasi peserta didik, dengan menggunakan media video dalam menyampaikan materi akan menghemat waktu guru serta memberikan kemudahan pada peserta didik dalam memahami materi.

Kemudian adapun keunggulan serta kelemahan dari media video Yuanta (2019:95) mengatakan Terdapat 4 keunggulan yang ada pada media video pembelajaran :

1. Dengan penggunaan video akan membuat peserta didik lebih antusian dalam belajar
2. Media video juga terkadang menjadi hiburan bagi peserta didik dalam proses belajarnya
3. Video dapat menampilkan informasi atau materi yang disajikan secara serentak pada waktu dan lokasi yang sama
4. Peserta didik dilatih untuk lebih mandiri.

Sedangkan Kelemahan media video yang diungkapkan oleh Daryanto (2016:174) mengungkapkan bahwa terdapat 3 kelemahan media video pembelajaran sebagai berikut :

1. Opposition, jika pengambilan gambar kurang tepat, khawatir timbulmya sebuah keraguan pada penonton dalam menafsirkan gambar.
2. Material pendukung, sebuah video pastinya akan membutuhkan alat proyeksi agar dapat menampilkan gambar yang akan ditayangkan.
3. Budget, dalam membuat video tentunya menggunakan biaya yang cukup banyak.

Berdasarkan pemaparan teori diatas, dapat disintesiskan bahwa media video pembelajaran adalah salah satu media yang memiliki unsur suara dan gambar yang bergerak, penggunaan media ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan peserta didik juga dalam memahami materi.

**METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam metode ini yaitu metode penelitian eksperimen quasi. Penelitian eksperimen quasi terbagi menjadi beberapa, salah satunya ialah eksperimen semu atau biasa disebut dengan *quasi eksperimental design*. Menurut Sugiyono (2014:77) *quasi eksperimental design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V di SDN Ciomas 04 Kabupaten Bogor yang berjumlah 59 orang yang terdiri dari kelas VA 31 orang dan VB 28 orang. Kelas VA merupakan kelas eksperimen yaitu kelas yang mendapatkan perlakuan model *project based learning* dengan jumlah 31 orang, sedangkang kelas VB merupakan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak mendapatkan perlakuan atau menggunkan pembelajaran yang memang biasa digunakan pada saat proses pembelajaran yaitu model konvensional dengan jumlah 28 orang.

Tempat dilaksanakannya penelitian ini ialah di SDN Ciomas 04 Kabupaten Bogor. Pada rentang waktu semester genap. Desain penelitian ini menggunakan dua kelas, terdiri atas satu kelas diberikan perlakuan/treatment (kelompok eksperimen diberikan model pembelajaran *Project Based Learning*), dan satu kelas tidak diberikan treatment (kelompok kontrol diberikan model pembelajaran konvensional. yang digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kelompok | Pretest | Perlakuan | Posttest |
| Eksperimen | T1 | X | T2 |
| Kontrol | T1 | Y | T2 |

Keterangan :

X : Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model *Project Based Learning*

Y : Pembelajaran pada kelas kontrol dengan

menggunakan model konvensional.

T1 : Hasil *Pretest* kelas Eksperimen dan Kontrol.

T2 : Hasil *Postest* kelas Eksperimen dan Kontrol.

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar tes dalam bentuk lembar soal pilihan ganda yaitu berupasa soal lembar tes sebelum *(pretest)* dan sesudah *(posttest)* setelah mengikuti pembelajaran pada subtema manusia dan lingkungan pembelajaran ke dua.

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti mengadakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda butir soal. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dengan rumus Koefisien Point Biserial. Sebelumnya, instrumen diujicobakan kepada siswa. Uji validitas dilakuka di kelas VI SDN Ciomas 04 dengan jumlah 30 siswa. Soal yang akan diuji cobakan kepada siswa sebanyak 40 butir soal. Analisis

Berdasarkan hasil dari uji coba instrumen, maka diperoleh data validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya beda. Uji validitas menggunakan rumus validitas koefisien point biserial. Validitas ini digunakan untuk mengetahui keabsahan instrumen penelitian. Kriteria butir soal dikatakan valid jika r hitung > r tabel. Sedangkan jika r hitung < r tabel maka butir soal tersebut tidak valid atau gugur dan tidak dapat digunakan sebagai alat tes sehingga soal tersebut harus diganti. Berikut hasil pengujian validitas dengan perhitungan koefisien point biserial :

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Validitas Butir Soal | Hasil (%) | Banyak Soal | Nomor Butir Soal |
| Valid | 52,5% | 21 | 1,2,4,5,6,7,8,11,13,14,17,19,22,23,25,27,28,  30,32,37,39. |
| Invalid | 47,5% | 19 | 3,9,10,12,15,16,18,20,21,24,26,29,31,33,34,35,36,38,40. |
| Jumlah | 100 | 40 | 40 |

Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan terhadap skor pretest dan skor posttest siswa yang meliputi analisis deskriptif, uji prasyarat analisis, dan analisis inferensial untuk pengujian hipotesis. Sebelum dianalisis menggunakan uji-t, maka terlebih dahulu perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Rekapitulasi Nilai | | Kelompok Kelas | |
| Project Based Learning | Konvensional |
| Nilai  Terendah | Pretest | 20 | 30 |
| Postest | 75 | 70 |
| N-Gain | 50 | 42 |
| Nilai  Tertinggi | Pretest | 75 | 65 |
| Postest | 95 | 90 |
| N-Gain | 90 | 85 |
| Rata-rata Nilai | Pretest | 35,96 | 50,35 |
| Postest | 83,22 | 82,32 |
| N-Gain | 72,83 | 63,39 |

Setelah melaksanakan penelitian, maka dilakukakan sebuah pengumpulan data hasil pretest dan posttest yang sudah dikerjakan oleh siswa kelas VA dan VB. Berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah siswa mendapatkan model pembelajaran *Project Based Learning*, Berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah siswa mendapatkan pembelajaran melalui model pembelajaran konvensional kemudian dilakukanlah perhitungan N-Gain. Menghitung N-Gain dilakukan untuk mengetahui perbandingan antara nilai pretest dan posttest. Berdasarkan data skor rata-rata pretest, posttest, dan *N-Gain* yang diperoleh kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat adanya perbedaan hasil belajar pada masing-masing kelompok kelas yang diteliti. Perbedaan hasil belajar dapat dilihat pada tabel dan grafik histogram berikut :

Tabel 4.1 Rekapitulasi Skor Rata-rata Kelompok Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi 4.1 di atas, maka grafik histogram rekapitulasi nilai hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Gambar 4.1 Historgam Perbedaan Hasil Belajar Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas Eksperimen dan Kontrol

Sesuai dengan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan dengan penerapan model *Project Based Learning* pada skor grafik rata-rata nilai Posttest dan N-Gain terlihat lebih unggul jika dibandingkan dengan kelas konvensional, sedangkan pada skor pretest rata-rata nilai kelas model konvensionallebih besar di bandingkan dengan kelas eksperimen.

Selanjutnya melakukan uji prasyarat analisis hasil tes yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan kemudian barulah dilakukan uji hipotesis. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan persyaratan analisis. Uji normallitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu data memiliki sebaran atau berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji Liliefors (L), dengan syarat H0 = Lhitung > Ltabel, berarti sampel berasal dari populasi yang tidak normal. Ha = Lhitung < Ltabel, berarti sampel berasal dari populasi normal. Untuk mengetahui apakah data tersebut mengikuti dapat dilakukan dengan metode uji liliefors, hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Distribusi Kelompok Perlakuan | Lhitung | Ltabel | Kesimpulan |
| 1. | Hasil Belajar Subtema Manusia dan Lingkungan dengan menerapkan model *Project Based Learning* | 0,153 | 0,159 | Distribusi Normal |
| 2. | Hasil Belajar Subtema Manusia dan Lingkungan dengan menerapkan model pembelajaran konvensional | 0,112 | 0,167 | Distribusi Normal |

Berdasarkan tabel 4.2 hasil uji normalitas pada kelas dengan menerapkan model *Project Based Learning* diperoleh Lhitung sebesar (0,153) harga tersebut dibandingkan dengan harga Ltabel sebesar (0,159) dengan taraf signifikasi 5%, maka distribusi pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas dengan model pembelajaran konvensional diperoleh Lhitung sebesar (0,112) harga tersebut dibandingkan dengan harga Ltabel sebesar (0,167) dengan taraf signifikasi 5%, maka distribusi pada kelas kontrol juga dinyatakan berdistribusi normal.

Setelah kedua kelompok sampel penelitian dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dicari nilai homogenitas. Dalam penelitian ini homogenitas didapat dengan menggunakan uji *Fisher*. Kriteria pengujian yang digunakan yaitu kedua kelompok dinyatakan homogen apabila Fhitung < Ftabel diukur pada taraf signifikasi 𝛼 = 0,05 (5%) dan tingkat kepercayaan tertentu, hasil uji homogenitas kedua kelompok sampel penelitian dapat dilihat seperti pada tabel 4.3 berikut ini :

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Varians Intrumen Hasil Belajar Subtema Manusia dan Lingkungan

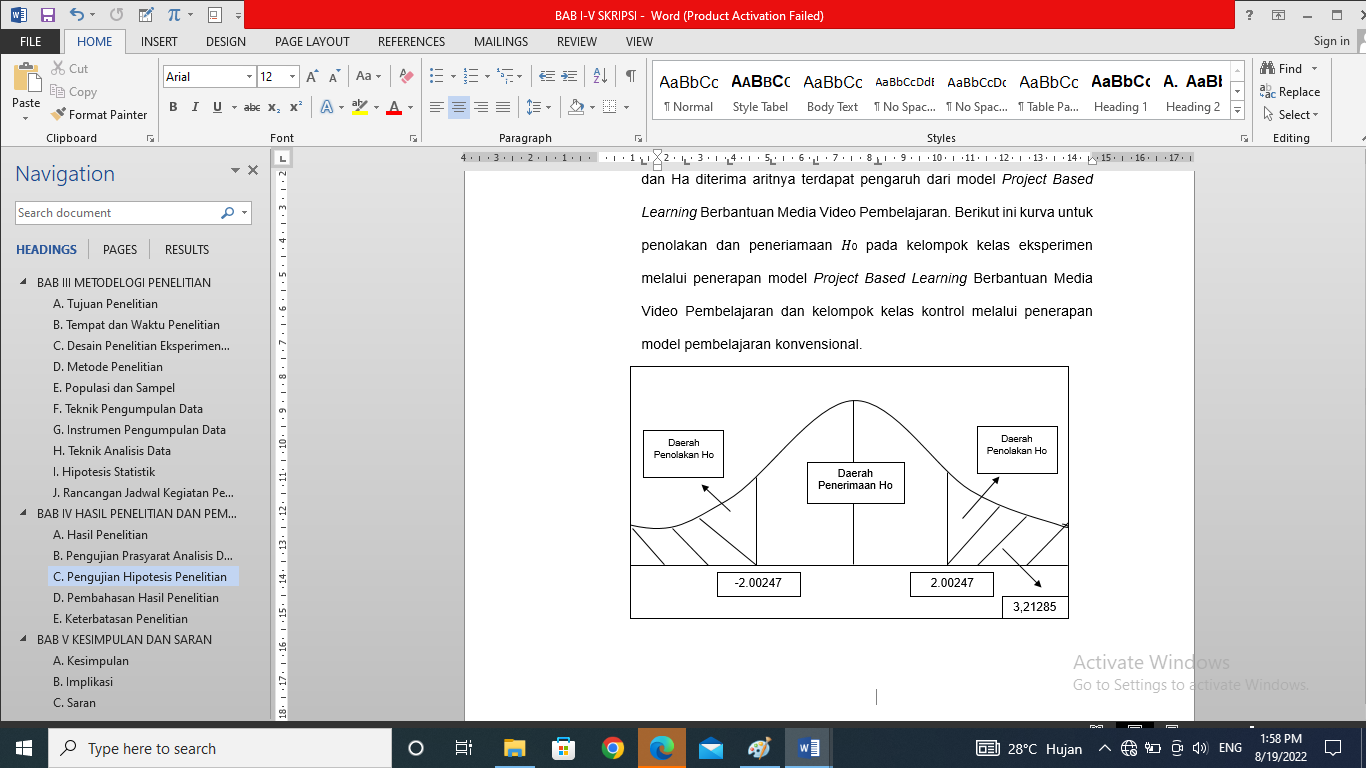
|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Varians yang diuji | Jumlah  sampel | dk | Fhitung | Ftabel | 𝛼 = 0,05 |
| 1. | *Project Based Learning* | 31 | 57 | 1,17 | 1,88 | Homogen |
| 2. | Konvensional | 28 |
| Jumlah | | 57 |  |  |  |  |
| Syarat Uji Taraf Signifikan Fhitung < Ftabel | | | | | | |

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji homogenitas terhadap N-Gain hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan diperoleh 𝐹ℎ𝑖𝑡𝑢𝑛𝑔 1,17 dan 𝐹𝑡𝑎𝑏𝑒𝑙 1,88 pada taraf signifikan sebesar 𝑎 = 0,05 (5%). Dengan demikian dapat disimpulkan 𝐹ℎ𝑖𝑡𝑢𝑛𝑔 ≤ 𝐹𝑡𝑎𝑏𝑒𝑙 sehingga dapat dikatakan bahwa distribusi varians berasal dari kelompok yang homogen. Setelah dilakukan uji prasyarat analisis data, diketahui bahwa data hasil belajar kedua kelompok pada penelitian ini berdistribusi normal dan homogen, sehingga pengujian data hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan dilanjutkan pada analisis data berikutnya, yaitu uji hipotesis menggunakan uji t dengan kriteria pengujian yaitu jika thitung < ttabel maka H0 diterima dan Ha ditolak. Jika thitung > ttabel maka H0 ditolak dan Ha diterima. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan perhitungan dengan uji t pada taraf signifikansi (𝑎) sebesar 5% atau 0,05, maka pada pengujian dua arah 𝛼/2 = 0,05/2 = 0,025, hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Uji t Rata-rata N-Gain Kelompok Kelas Eksperimen dan Kelompok Kelas Kontrol

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kelompok Kelas | N | dk | Sgab | thitung | ttabel |
| Eksperimen | 31 | 57 | 9,58 | 3,21285 | 2,00247 |
| Kontrol | 28 |
| Kesimpulan | thitung > ttabel (Ho ditolak dan Ha diterima | | | | |

Dari tabel 4.4 hasil perhitungan uji hipotesis diatas, diperoleh hasil thitung sebesar 3,21285 dengan derajar kebebasan (dk) sebesar 57 (31+28-2) maka diperoleh ttabel pada taraf signifikasi signifikasi 𝛼/2 = 0,05/2 = 0,025 sebesar 2,00274. Berdasarkan hasil perhitungan diperolah thitung 3,21285 > ttabel 2,00274, dapat diartikan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima aritnya terdapat pengaruh dari model *Project Based Learning Berbantuan Media Visual.* Berikut ini kurva untuk penolakan dan peneriamaan 𝐻0 pada kelompok kelas eksperimen melalui penerapan model *Project Based Learning* dan kelompok kelas kontrol melalui penerapan model pembelajaran konvensional.



Gambar 4.2 Kurva Penolakan dan Penerimaan 𝐻0 Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kemudian adapula rekapitulasi nilai N-Gain hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan untuk menentukan tingkat pengaruh penerapan model *Project Based* *Learning* di kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut :

Tabel 4.5 Rata-rata N-Gain Hasil Belajar Subtema Manusia dan Lingkungan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Model Pembelajaran | N-Gain | Kesimpulan |
| *Project Based* *Learning* | 72,83 | Model Pembelajaran yang paling efektif adalah Project Based Learning |
| Konvensional | 63,39 |

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, terlihat bahwa perolehan hasil dari rata-rata N-Gain pada kelas dengan perlakuan model *project based learning* lebih unggul dengan perolehan nilai rata-rata 72,83. Sedangkan perolehan nilai rata-rata pada kelas dengan model pembelajaran konvensional adalah 63,39.

**SIMPULAN DAN SARAN**

**Kesimpulan :**

Dapat di simpulkan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji t diperoleh tℎ𝑖𝑡𝑢𝑛𝑔 (3,21285) > 𝑡𝑡𝑎𝑏𝑒𝑙 2,00247, jadi dapat dinyatakan bahwa hipotesis Ho ditolak dan Ha (hipotesis alternatif) diterima. Selain itu dapat dilihat juga dari rata-rata nilai N-Gain hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan pada kelas eksperimen 72,83 sedangkan pada kelas kontrol 63,39.

**Saran :**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka terdapat beberapa saran yang dapat diajukan untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Bagi Guru

Dalam menerepkan model *Project Based Learning* guru harus menyesuaikan materi dengan produk yang akan dibuat, mengelola waktu seberapa lama waktu yang cocok untuk sebuah produk yang akan dibuat oleh peserta didik, guru harus memikirkan alat dan bahan yang harus disediakan peserta didik apakah mudah didapatkan serta tidak membahayakan.

1. Bagi Siswa

Dalam proses pembelajaran peserta didik diharapkan memiliki motivasi serta semangat yang tinggi dalam belajar serta mampu untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran, peserta didik juga harus mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, peserta didik juga mampu memperhatikan jangka waktu yang harus ditempuh dalam pembuatan produk tersebut, sehingga proses pembelajaran dengan model *project based learning* dapat berjalan dengan baik.

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan agar selalu memberikan sebuah pelatihan, pengetahuan, serta pengarahan terkait model-model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 untuk diterapkan, agar proses pembelajaran lebih baik serta kualitas pendidikan meningkat.

**DAFTAR PUSTAKA**

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.

Email, C. (2021). *Adrianus Zega*. *5*(1), 622–626.

Fathurrohman, M. (2015). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF* (1st ed.). Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Hamdayama, J. (2016). *METODELOGI PENGAJARAN* (1st ed., p. 105). Jakarta: Sinar Grafika Offset.

Jombang, S. (n.d.). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT-BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INSTALASI PENERANGAN LISTRIK DI SMKN 3 JOMBANG Afista Indriya Putri*. 459–463.

*JURNAL BIOLOKUS Vol: 2 No. 1 Januari - Juni 2019*. (2019). *1*.

Kartika, W. I. (2021). PENDIDIKAN Hubungan antara Lingkungan Keluarga dan Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 4 Tahun 2021 Halm 1318 - 1325 EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *3*(4), 1318–1325.

Kreativitas, P. (2019). *Economic Education Analysis Journal*. *8*(2), 635–651. https://doi.org/10.15294/eeaj.v8i2.31499

Meita, L., Furi, I., Handayani, S., & Maharani, S. (2018). *EKSPERIMEN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN PROJECT BASED LEARNING TERINTEGRASI STEM UNTUK MENINGKATKAN*. *35*.

*No Title*. (2018). *2*(1), 274–293.

Novita, L., Windiyani, T., & Sakinah, A. R. (2020). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Widyagogik : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *7*(2), 148–163. https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i2.7441

Rusman. (2016a). *PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU* (pp. 201–202). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Rusman. (2016b). *PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU* (2nd ed.). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Rusman. (2016c). *PEMBELAJARAN TERMATIK TERPADU* (p. 67). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif danR & D*. Alfabeta.

Sukmanasa, E., & Sukmanasa, E. (2016). *ILMU PENGETAHUAN SOSIAL*. *September*.

Yuan, I., & Ms, A. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA Se-Banten. *Jurnal Pendidikan*, *2*(1), 263–275.

Yuanta, F. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar*. *1*(2), 91–100.