

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

DESTIANA PUANDA ASHARI NPM

NN2222

N2053053021NNNNNNNN21953053024



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Oleh

DESTIANA PUANDA ASHARI ^{NPM}

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat karena pendidik masih kurang maksimal dalam menerapkan model pembelajaran sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan membosankan bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimen Design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes berupa pilihan ganda dan non tes berupa observasi dan studi dokumentasi. Hasil penelitian ini dibuktikan dengan perhitungan uji regresi linear sederhana yang menunjukkan bahwa H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

Kata Kunci: hasil belajar, media audio visual, *project based learning*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF PROJECT BASED LEARNING MODELS ASSISTED BY AUDIO VISUAL MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN PRIMARY SCHOOLS

By

DESTIANA PUANDA ASHARI^{NPM}

The problem in this research was the low science learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 1 Metro Barat because educators still lack maximum in applying the learning model, so that the learning process is monotonous and boring for students. This study aimed to identify a significant effect on the application of the Project Based Learning model assisted by audio visual media on student learning outcomes. This research method is Quasi- Experiment Desain. The population and sample in this study were all fifth grade students of SD Negeri 1 Metro Barat, totaling 30 people. Data collection techniques were carried out using multiple choice tests and non-tests in the form of observation and documentation studies. The results of this study were demonstrated by the calculation of a simple linear regression test show that H_a is accepted,, which means there is a significant effect on the application of the Project Based Learning model assisted by visual audio media on the learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 1 Metro Barat.

Keywords: *audio visual media, learning outcomes, project based learning*

**PENGARUH MODEL *PROJEC BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

DESTIANA PUANDA ASHARI

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

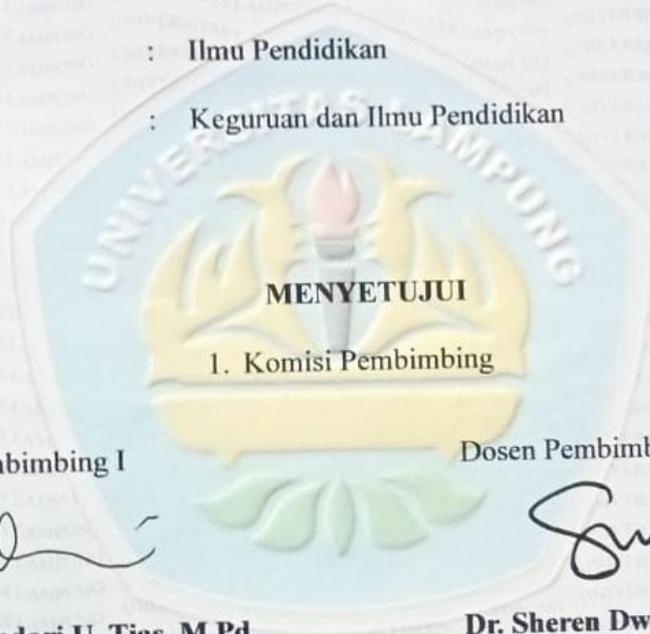
Nama Mahasiswa : *Destiana Puanda Ashari*

No. Pokok Mahasiswa : 2053053021

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Ika Wulandari U. Tias, M.Pd.
NIP 19841025 201903 2 008

Dosen Pembimbing II

Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.
NIK 232111921027201

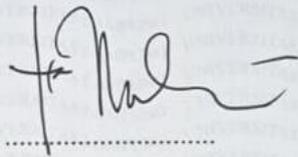
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

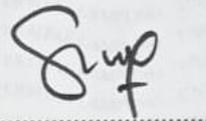
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

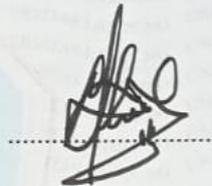
Ketua : **Ika Wulandari U. Tias, M.Pd.**



Sekretaris : **Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dra. Loliyana, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Sanyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **28 Maret 2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Destiana Puanda Ashari
NPM : 2053053021
Program Studi : SI PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Pengaruh Model Project Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Metro, 06 Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Destiana Puanda Ashari
2053053021

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Destiana Puanda Ashari, dilahirkan di Pringsewu pada tanggal 04 April 2002. Peneliti merupakan anak kedua dari satu bersaudara pasangan dari Bapak Untung Waluyo dan Ibu Bariyah.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Pujodadi lulus pada tahun 2014.
2. MTs Negeri 1 Pringsewu lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 1 Pringsewu lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa didik S1- PGSD FKIP Universitas Lampung melalui Jalur Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMMPTN). Pada tahun 2023, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) sekaligus Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Tiuh Balak, Way Kanan.

MOTTO

“Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tapi sering ketakutanlah yang membuat jadi sulit. Jadi jangan mudah menyerah.”

(Joko Widodo)

“Orang lain tidak akan paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahunya bagian success storiesnya saja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun tidak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Jadi tetap berjuang ya.”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT, dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati, sebetulnya karya kecil ini kupersembahkan kepada:

Ayahku tercinta Untung Waluyo dan Ibuku tercinta Bariyah

Terimakasih atas dukungan, motivasi, nasehat, pengorbanan, dan doa yang selalu dipanjatkan demi tercapainya cita-citaku dan kelancaran studiku, berkat doa dan ridho ibu dan ayah skripsi ini bisa diselesaikan.

Kakaku tersayang Uun Febriyani dan Nur sya'adi

yang telah memberikan dukungan dan yang telah membantu mendoakan ku untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Almamater tercinta "***Universitas Lampung***"

SANWACANA

Alhamdulillah, Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurusan Ilmu Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan program studi PGSD.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku Plt. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna menyelesaikan syarat skripsi.
5. Ika Wulandari U. Tias, M.Pd., Dosen pembimbing satu yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd., Dosen pembimbing dua yang telah senantiasa memberikan bimbingan, saran dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Dra. Loliyana, M.Pd., Dosen pembahas yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang luar biasa untuk penyempurnaan skripsi ini.

8. Bapak dan Ibu Dosen dan tenaga kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan hingga skripsi ini selesai.
9. Wahyudi, S.Ag., Kepala Sekolah SD Negeri 1 Metro Barat Kota Metro yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
10. Dwi Maitati Lofa, S.Pd dan Rekha Julia Ardikha, S.Pd. Wali Kelas VA dan VB SD Negeri 1 Metro Barat Kota Metro yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
11. Peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat Kota Metro yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
12. Adiku Anisa dan Fita yang selalu membantu serta memberikan banyak hal positif dalam penelitian skripsi ini, terimakasih untuk kebersamaan yang telah terjalin hingga nanti kita sukses semua.
13. Sahabat-sahabatku Anisa, Ike, Mufida, Dinda, Ninda, Nur, Andini, Amanda, Lutfi terimakasih untuk bantuan dalam proses penyusunan skripsi ini serta kebersamaan yang telah terjalin hingga nanti kita semua sukses.
14. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2020 terimakasih atas kebersamaan yang telah diberikan selama ini.
15. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
16. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 06 Maret 2024

Peneliti



Destiana Puanda Ashari
NPM. 2053053021

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Belajar	12
1. Pengertian Belajar	12
2. Prinsip-prinsip Belajar.....	13
3. Ciri-ciri Belajar.....	14
4. Teori-Teori Belajar.....	15
B. Hasil Belajar	17
1. Pengertian Hasil Belajar	17
2. Indikator Hasil Belajar	18
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	20
C. Pembelajaran	22
1. Pengertian Pembelajaran	22
2. Pengertian Pembelajaran Tematik	22
3. Prinsip Pembelajaran Tematik.....	23
D. Pembelajaran IPA	25
E. Model Pembelajaran	26
1. Pengertian Model Pembelajaran	26
2. Macam-macam Model Pembelajaran	28
F. Model <i>Project Based Learning</i>	29
1. Pengertian Model <i>Project Based Learning</i>	29
2. Tahapan Model <i>Project Based Learning</i>	30
3. Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Project Based Learning</i>	34
G. Media Pembelajaran	36
1. Pengertian Media Pembelajaran	36
2. Macam-macam Media Pembelajaran	38

3. Media Pembelajaran Audio Visual.....	39
4. Pengertian Media Audio Visual	39
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual.....	40
H. Penelitian Relevan	41
I. Kerangka Pikir	44
J. Hipotesis Penelitian	45
III. METODE PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian.....	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian	47
1. Tempat Penelitian.....	47
2. Waktu Penelitian	47
C. Populasi dan Sampel Penelitian	47
1. Populasi Penelitian	47
2. Sampel Penelitian.....	48
D. Prosedur Penelitian.....	48
E. Variabel Penelitian	49
F. Definisi Konseptual dan Operasional Penelitian	50
1. Definisi Konseptual Variabel Penelitian	50
2. Definisi Operasional Variabel Penelitian	50
G. Teknik Pengumpulan Data	51
H. Instrumen Penelitian.....	52
I. Uji Prasyarat Instrumen Tes	55
1. Uji Coba Instrumen	55
2. Uji Validitas Instrumen	56
3. Uji Reliabilitas Instrumen	58
4. Uji Daya Beda Soal	59
5. Uji Taraf Kesukaran Soal	60
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	61
1. Uji Persyaratan Analisis Data	61
a. Uji Normalitas	61
b. Uji Homogenitas	62
2. Analisis Data Kuantitatif	62
a. Nilai Rata-Rata Hasil Peserta Didik.....	62
b. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran.....	63
c. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar.....	63
K. Uji Hipotesis	64
1. Uji Regresi Linear Sederhana.....	64
2. Uji N-Gain.....	65
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Pelaksanaan Penelitian	66
B. Hasil Penelitian.....	68
1. Data <i>Pretest dan Posttest</i>	68
2. Data Observasi Peserta Didik.....	72

C. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	73
1. Uji Normalitas	73
2. Uji Homogenitas	75
D. Uji Hipotesis	76
1. Uji Regresi Linear Sederhana	76
2. Uji N-Gain.....	79
E. Pembahasan	80
F. Keterbatasan Penelitian.....	84
V. KESIMPULAN DAN SARAN	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Penilaian Tengah Semester Ganjil Pembelajaran IPA	5
2. Tahapan Model <i>Project Based Learning</i>	32
3. Tahapan Model <i>Project Based Learning</i> dengan Media audio visual	33
4. Data Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Barat	48
5. Kisi-Kisi Instrumen Pembelajaran IPA	53
6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Model <i>Project Based Learning</i>	54
7. Interpretasi Koefisien Validitas	57
8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	57
9. Interpretasi Koefisien Reliabilitas	59
10. Kategori Daya Beda Soal	60
11. Hasil Uji Daya Beda Soal	60
12. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	61
13. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Soal	61
14. Kriteria Penilaian	63
15. Kasifikasi Aktivitas Pembelajaran	63
16. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	64
17. Kriteria N-Gain	65
18. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	68
19. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	68
20. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	69
21. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	69
22. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	71
23. Keterlaksanaan Sintaks Model <i>Project Based Learning</i>	73
24. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretes</i> dan <i>Posttest</i>	74
25. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretes</i> dan <i>Posttest</i>	75
26. Out Put Variabel	76
27. Kategori Korelasi	76
28. R Square	77
29. Persamaan Uji Regresi Linear Sederhana	77
30. ANOVA Uji Regresi	78
31. Hasil Perhitungan Uji N-Gain	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	45
2. Desain Penelitian.....	46
3. Grafik Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Profil SD Negeri 1 Metro Barat.....	94
2. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	95
3. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	96
4. Surat Uji Coba Instrumen.....	97
5. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	98
6. Surat Izin Penelitian	99
7. Surat Balasan Penelitian.....	100
8. Surat Validasi Instrumen Soal Dosen Ahli	101
9. Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	102
10. Nilai PTS IPA Kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.....	103
11. Daftar Peserta Didik Uji Coba Instrumen.....	104
12. RPP Kelas Eksperimen.....	105
13. RPP Kelas Kontrol	115
14. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	122
15. Kisi-kisi Instrumen Soal	130
16. Soal Uji Instrumen	143
17. Kunci Jawaban Soal Uji Instrumen	151
18. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Penelitian	152
19. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	158
20. Lembar Observasi Penilaian	159
21. Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	161
22. Skor Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	162
23. Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	163
24. Hasil Penilaian Lembar Observasi	164
25. Skor Peserta Didik Uji Coba Instrumen	165
26. Hasil Perhitungan Uji Validitas.....	166
27. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas.....	170
28. Hasil Perhitungan Uji Daya Pembeda	171
29. Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran	173
30. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	174
31. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	177
32. Hasil Perhitungan Uji N-Gain	180

33. Hasil Perhitungan Regresi Linear Sederhana	182
34. Hasil Diskusi Lembar Kerja Peserta Didik Kelompok Kelas Eksperimen	183
35. Hasil Diskusi Kelompok Kelas Kontrol	184
36. Lembar <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	185
37. Lembar <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	186
38. Lembar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	187
39. Lembar <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	188
40. Rekapitulasi Hasil Penilaian Aktivitas Peserta Didik Kelas Kontrol	189
41. Rekapitulasi Hasil Penilaian Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen	190
42. Lembar Observasi Aktivitas Kelas Kontrol	191
43. Lembar Observasi Kelas Eksperimen	192
44. Media Pembelajaran Eksperimen	193
45. Video Pembelajaran Kelas Eksperimen	194
46. Dokumentasi Sarana Prasarana SD Negeri 1 Metro Barat	195
47. Dokumentasi Uji Coba Instrumen	196
48. Dokumentasi Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol	197
49. Dokumentasi Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen	199

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penting yang dapat digunakan untuk mewujudkan bakat bawaan manusia dan membekalinya dengan keterampilan yang dapat digunakan untuk menghidupi dirinya sendiri. Jika manusia memperoleh keterampilan yang berguna melalui pendidikan, manusia dapat berharap memperoleh kesejahteraan individu melalui pendapatannya. Sejalan dengan Peraturan Pemerintah (PP) No 57 tahun 2021 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut undang-undang tersebut, tujuan pendidikan di Indonesia adalah menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif yang memungkinkan peserta didik mewujudkan potensi dirinya. Tujuan tersebut dicapai oleh penyelenggara pendidikan melalui kurikulum acuan yaitu Kurikulum 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pembelajaran serta metode yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Permendikbud, 2016).

Pendidikan memiliki peranan yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia. Dengan pendidikan, manusia dapat tumbuh dan berkembang sebagai individu yang lengkap. Kemajuan dan kemunduran dalam perkembangan suatu bangsa di semua bidang sangat dipengaruhi oleh tingkat pendidikan yang dimiliki oleh bangsa tersebut. Oleh karena itu, perbaikan bidang pendidikan seharusnya menjadi prioritas utama. Menurut Susanto (2013) salah satu permasalahan yang tengah dihadapi dalam dunia pendidikan saat ini adalah implementasi pembelajaran yang belum optimal oleh para pendidik di lembaga pendidikan. Proses pembelajaran yang ada seringkali tidak mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Pembelajaran yang berlangsung di ruang kelas cenderung terfokus pada hafalan informasi semata, tanpa mendorong peserta didik untuk memahami informasi tersebut dan mengaitkannya dengan situasi kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, sekolah membutuhkan berbagai komponen pendukung yang diperlukan agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang optimal serta berpotensi meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan capaian aktivitas belajar, hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2013) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah peserta didik yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Kenyataannya, tidak setiap peserta didik memperoleh hasil belajar memuaskan selama mengikuti kegiatan belajar sesuai dengan yang diharapkan. Tinggi rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Setiap peserta didik dalam pembelajaran tentunya memperoleh hasil belajar yang berbeda-beda, hal itu disebabkan oleh banyaknya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Sejalan dengan pendapat Slamet (2015) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari peserta didik seperti faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kelelahan.

Sedangkan faktor eksternal bersumber dari luar individu peserta didik seperti keluarga, sekolah, masyarakat. Melalui hasil belajar dapat juga diketahui tujuan pembelajaran dapat tercapai atau tidak pada setiap kompetensi dasar atau mata pelajaran.

Pembelajaran tematik di sekolah dasar merupakan bagian dari kurikulum 2013 yang telah ditetapkan. Menurut Akbar, dkk (2016) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beragam mata pelajaran ke dalam satu tema melalui proses pembelajaran yang bermakna yang telah disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran tematik yang menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam suatu tema, tidak diberlakukan sama dengan hasil belajarnya, karena hasil belajar tematik untuk setiap mata pelajaran tetap dinilai terpisah salah satu dari tujuh mata pelajaran di sekolah tersebut adalah IPA, IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah dasar. Dalam pelaksanaan pendekatan ini peneliti menggunakan tematik, tetapi dalam pelaksanaannya peneliti memfokuskan pada mata pelajaran IPA.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu subjek inti dalam kurikulum pendidikan Indonesia, termasuk di tingkat sekolah dasar. Menurut Susanto (2013) mata pelajaran IPA sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga menengah. Hal ini terbukti dalam hasil Ujian Nasional (UN) yang dilaporkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Depdiknas) yang masih berada jauh di bawah standar yang diharapkan.

Menurut Susanto (2013) kondisi serupa juga berlaku untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang menunjukkan bahwa sebagian besar pembelajaran sains di sekolah dasar masih mengandalkan model ceramah. Para pendidik belum sepenuhnya menerapkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kreatif yang melibatkan peserta didik, dan mereka

belum memanfaatkan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan beragam karakter materi pelajaran. Akar permasalahan utama dari kelemahan pembelajaran ini adalah kurangnya penekanan pendidik pada pengembangan keterampilan proses sains anak-anak. Akibatnya, pembelajaran cenderung hanya terfokus pada penyampaian materi yang ada dalam buku teks.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada bulan September 2023 di SD Negeri 1 Metro Barat, peneliti melihat proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran bermuatan IPA. Pembelajaran di kelas tersebut sudah cukup baik, namun belum mencapai tingkat maksimal karena pendidik masih kurang maksimal dalam menerapkan model pembelajaran sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan membosankan bagi peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, dengan menggunakan metode seperti ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Meskipun demikian, pendidik tetap memanfaatkan gambar sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, namun pemanfaatannya dalam pembelajaran belum maksimal. Seharusnya, dalam pembelajaran IPA peserta didik memerlukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Maka dari itu pendidik harus lebih memanfaatkan berbagai fasilitas dan sumber belajar yang berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan percobaan dan pengamatan, sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Dengan demikian, pembelajaran IPA akan menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga penguasaan konsep pembelajaran peserta didik akan semakin meningkat.

Dampak dari kendala tersebut terlihat pada hasil belajar peserta didik, dengan sejumlah peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan harus mengikuti remedial, sebagaimana terlihat dari hasil Penilaian Tengah Semester peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 1 Metro Barat.

Tabel 1. Hasil PTS Pembelajaran Tematik Semester Ganjil Kelas V SD Negeri 1 Metro Barat Tahun Ajaran 2023/2024

Kelas	KKM	Jumlah Peserta Didik	Tuntas		Belum Tuntas	
			Σ	Persentase	Σ	Persentase
VA	70	18	8	44,44%	10	55,55%
VB	70	12	8	66,67 %	4	33,33%

Sumber: Dokumentasi Wali Kelas VA dan VB SDN 1 Metro Barat

Berdasarkan data tersebut menunjukkan hasil PTS kelas VA dan VB di SD Negeri 1 Metro Barat, sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70. Dapat diketahui dari kelas VA peserta didik tuntas sebesar 44,44% dan peserta didik belum tuntas sebesar 55,55%. Sedangkan pada kelas VB peserta didik tuntas sebesar 66,67 % dan peserta didik belum tuntas sebesar 33,33%. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tuntas.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V dikarenakan peserta didik merasa jenuh dengan suasana belajar yang diberikan oleh pendidik. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Nabillah & Abadi (2020) menyatakan bahwa yang menjadi faktor penyebab rendahnya atau kurangnya pemahaman peserta didik terhadap hasil belajar IPA, salah satu diantaranya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Hal ini ditunjukkan saat proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas, sehingga menyebabkan peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang mampu meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik, salah satunya melalui penerapan model *Project Based Learning*. Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang ditawarkan pada kurikulum 2013. Model pembelajaran ini melibatkan peserta didik dalam upaya pemecahan masalah, baik secara individual maupun dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Chaerul Abas (2017) *Project Based Learning* merupakan sebuah metode pembelajaran di mana pendidik diberikan kesempatan untuk mengelola sistem pembelajaran dengan menghasilkan suatu produk dalam proses belajar di kelas. Melalui tugas proyek ini, pendidik membuat pertanyaan atau permasalahan mendasar sebagai instruksi dari produk dengan karya yang hendak dibuat. Selanjutnya peserta didik diminta membuat desain perencanaan produk dan menyusun jadwal proses pembuatan produk yang sesuai. Untuk melihat perkembangan proyek dari produk yang dibuat oleh peserta didik, pendidik juga harus melakukan monitoring perkembangan produk, kemudian peserta didik menguji hasil karya produknya.

Model *Project Based Learning* berpengaruh positif pada proses pembelajaran, sebagaimana hasil penelitian Nursiah (2022) menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* mampu memberikan pengaruh positif terbukti terhadap hasil belajar muatan IPA yang mengalami peningkatan dari kategori efektif menjadi sangat efektif. Maysyaroh dan Dwikoranto (2021) mengatakan bahwa model *Project Based Learning* dapat membantu peserta didik untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk menghasilkan produk yang kreatif.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut secara tidak langsung membuktikan bahwa model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini sebagai upaya meningkatkan kualitas sistem pembelajaran dan hasil belajar pada peserta didik, dengan kelebihan model *Project Based Learning*

diharapkan dapat mengubah sistem pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran berbasis proyek sehingga peserta didik akan terlibat secara aktif, lebih mudah memahami materi pelajaran, mampu untuk merancang pengetahuannya secara mandiri dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang didapatkan melalui proses pembelajaran.

Model *Project Based Learning* dalam pelaksanaannya akan berjalan dengan baik dan efektif apabila diimbangi dengan alat bantu media pembelajaran. Salah satu opsi media pembelajaran yang efektif adalah penggunaan media audio visual. Dengan memanfaatkan media audio visual, peserta didik diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih fokus dan menyenangkan. Dengan ini materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik dapat dengan lebih baik diingat dan dipahami oleh peserta didik.

Media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Menurut Harkoyo (2015) media audio visual adalah salah satu media yang diyakini dapat meningkatkan gairah semangat belajar peserta didik, selain itu media audio visual juga merupakan salah satu sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Asmara (2015) dalam penelitiannya membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual lebih berhasil dari pada pembelajaran tanpa media. Kemudian penelitian oleh Fujiyanto dkk. (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat membantu memahami materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan memanfaatkan media audio visual, peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media audio visual memegang peran penting karena dapat merangsang serta meningkatkan kreativitas peserta didik. Berbagai bentuk media seperti klip video, animasi, atau rekaman suara menjadi alat yang efektif untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam. Ketika peserta didik disajikan dengan kombinasi gambar, suara, dan interaksi visual, pembelajaran tidak lagi terasa monoton seperti pada metode konvensional. Sebaliknya, hal tersebut menjadi ruang yang memungkinkan peserta didik untuk menjelajahi ide-ide baru dengan lebih bebas dan menginspirasi. Maka dari itu, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti menerapkan kolaborasi antara model *Project Based Learning* dengan media audio visual. Penerapan model *Project Based Learning* diharapkan peserta didik agar dapat terlibat secara aktif, menemukan pengetahuannya secara mandiri dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sehingga menghasilkan sebuah produk atau karya yang nyata. Sedangkan media audio visual peserta didik diharapkan dapat menjelajahi ide-ide baru dengan lebih bebas dan menginspirasi serta dapat lebih mudah memahami konsep pembelajaran IPA.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri 1 Metro Barat. Demikian judul yang akan diambil dalam penelitian ini adalah “Pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Pendidik masih kurang maksimal dalam menerapkan model pembelajaran.
2. Peserta didik menunjukkan kurangnya minat, rasa bosan, serta kurang aktif selama proses pembelajaran.
3. Peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat belum terlibat aktif dalam pembelajaran.
4. Peserta didik mengalami kesulitan memahami materi IPA.
5. Hasil belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 1 Metro Barat masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

C. Batasan Masalah

1. Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual.
2. Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat tahun ajaran 2023/2024?"
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan peserta didik sebelum diberi perlakuan dan setelah diberiperlakuan pada penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat tahun ajaran 2023/2024?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat tahun ajaran 2023/2024.

2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik sebelum diberi perlakuan dan setelah diberiperlakuan pada penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat tahun ajaran 2023/2024.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkaitan dengan penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar agar pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Peserta Didik

Penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual dalam pembelajaran IPA diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual dapat memberikan pengalaman yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.

b. Pendidik

Melalui Model *Project Based Learning* diharapkan pendidik dapat menambah informasi mengenai model pembelajaran inidan dapat dikembangkan dengan berbagai variasi model pembelajaran lainnya serta dapat dipergunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 1 Metro Barat khususnya pada kelas V.

d. Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti jadi mengetahui manfaat dari Model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual sehingga dapat dijadikan referensi pada saat terjun langsung di lapangan.

e. Peneliti Lanjutan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan dan bahan referensi lebih rinci bagi peneliti di masa yang akan datang untuk tetap terus berinovasi dan berkreasi dalam membuat sebuah penelitian.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan transformasi perilaku yang cenderung bersifat tetap, yang dapat timbul dari pengalaman sebelumnya atau dari upaya belajar yang direncanakan dan berorientasi pada tujuan. Pengalaman ini dapat diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan, baik yang terjadi secara spontan maupun yang telah disusun dengan sengaja, yang pada akhirnya mengakibatkan perubahan yang relatif stabil. Secara keseluruhan menurut Hayati (2017), belajar adalah suatu usaha yang bertujuan untuk memperoleh atau mengumpulkan pemahaman tentang sejumlah informasi. Informasi tersebut diperoleh melalui interaksi dengan seseorang yang memiliki pengetahuan yang lebih luas, yang dapat merujuk kepada pendidik atau berbagai sumber lainnya, karena saat ini pendidik bukan satu-satunya sumber belajar yang tersedia.

Seperti yang telah dikemukakan oleh Makki (2019) bahwa belajar adalah tindakan yang dilakukan oleh setiap individu, baik dengan niat atau tanpa niat tertentu, yang menyebabkan perubahan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari ketidakmampuan menjadi kemampuan, misalnya dari tidak bisa berjalan menjadi mampu berjalan, atau dari tidak bisa membaca menjadi mampu membaca, dan sejenisnya. Belajar menciptakan proses perubahan pada individu yang berinteraksi dengan lingkungannya, baik itu menuju perkembangan positif maupun sebaliknya.

Belajar adalah suatu proses yang dialami oleh setiap individu, yang berdampak pada perubahan perilaku dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan dan dari ketidakmampuan menjadi kemampuan.

Menurut Rusman (2015), belajar adalah "Interaksi dengan semua situasi di sekitar individu. Proses belajar oleh peserta didik dapat dianggap sebagai usaha untuk mencapai tujuan dan sebagai upaya untuk mengalami berbagai pengalaman yang diciptakan oleh pendidik." Selanjutnya, menurut Kurniawan (2014), "Belajar adalah proses internal aktif individu di mana melalui pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungan, mengakibatkan perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen."

Merujuk pada pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh individu ditandai dengan perubahan tingkah laku yang dapat dibentuk dari pengetahuan dan pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan. Belajar adalah suatu proses yang dijalankan oleh individu, yang dicirikan oleh transformasi perilaku yang muncul dari pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya melalui interaksi dengan lingkungannya.

2. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar adalah panduan atau konsep dasar yang menggambarkan bagaimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan pemahaman dalam lingkungan pendidikan. Suprijono (2009) menyatakan terdapat tiga prinsip belajar, yaitu:

- 1) Belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri:
 - a. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
 - b. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
 - c. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
 - d. Positif atau berakumulasi.
 - e. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
 - f. Permanen atau tetap.
 - g. Bertujuan dan terarah.
 - h. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

- 2) Belajar merupakan proses, belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistematis yang dinamis, konstruktif dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.
- 3) Belajar merupakan bentuk pengalaman, pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Selaras dengan pendapat sebelumnya Dimiyati dan Mudjiono (2013) menyatakan bahwa ada tujuh prinsip-prinsip belajar, yaitu:

- 1) Perhatian dan motivasi
- 2) Keaktifan
- 3) Keterlibatan langsung/pengalaman
- 4) Pengulangan
- 5) Tantangan
- 6) Balikan atau penguatan
- 7) Perbedaan individual

Berdasarkan pendapat teori di atas, maka prinsip-prinsip belajar adalah bagian integral dari proses perkembangan sepanjang hidup. Keberhasilan dalam belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti faktor bawaan, lingkungan, tingkat kematangan individu, dan usaha aktif dari individu tersebut. Proses belajar mencakup seluruh aspek kehidupan, bisa terjadi di berbagai tempat dan waktu, dapat melibatkan pendidik atau tanpa pendidik, dan dapat bersifat baik terencana dan disengaja, yang sering kali memerlukan motivasi yang kuat. Aktivitas belajar dapat beragam, mulai dari yang sederhana hingga yang sangat kompleks.

3. Ciri-ciri Belajar

Belajar mencerminkan perubahan perilaku individu dalam situasi tertentu yang terjadi berulang-ulang akibat pengalaman yang dialaminya. Perubahan perilaku ini tidak dapat dijelaskan hanya dengan mengandalkan kecenderungan respons bawaan, tingkat kematangan individu, atau keadaan sementara subjek. Dengan konsep ini, belajar sebenarnya memiliki karakteristik yang dapat diidentifikasi.

Menurut Djamarah (2011) ciri-ciri belajar ada enam, yaitu sebagai berikut.

- 1) Perubahan dalam belajar dilakukan dengan kesadaran
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
- 3) Perubahan dalam belajar memiliki sifat positif dan aktif
- 4) Perubahan dalam belajar bersifat abadi, bukan bersifat sementara
- 5) Proses belajar memiliki tujuan dan arah yang jelas
- 6) Perubahan dalam belajar mencakup seluruh aspek

Terdapat sembilan ciri-ciri belajar yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2013), yaitu sebagai berikut.

- 1) Subjek, pelaku belajar merujuk kepada individu yang terlibat dalam proses belajar atau pembelajaran.
- 2) Tujuan, tujuan belajar adalah pencapaian hasil pembelajaran dan pengalaman sepanjang hidup.
- 3) Proses, proses belajar berakar pada proses internal atau dalam diri individu.
- 4) Lokasi, tempat di mana individu belajar bisa berada di mana saja atau di tempat sembarang.
- 5) Durasi, durasi belajar individu adalah sepanjang hidup.
- 6) Persyaratan, untuk terjadi belajar, motivasi belajar menjadi salah satu persyaratan utama.
- 7) Ukuran keberhasilan, keberhasilan dalam tindakan belajar dapat diukur dengan kemampuan dalam memecahkan masalah.
- 8) Manfaat, manfaat belajar bagi peserta didik meliputi peningkatan integritas diri.
- 9) Hasil, hasil belajar mencakup dampak dari proses pembelajaran dan pengajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat teori di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik belajar mencakup transformasi dalam individu yang tercermin dalam perubahan perilaku, perubahan cara berpikir, perubahan yang terfokus, perubahan yang menghasilkan dampak positif, dan perubahan yang memiliki tujuan fungsional.

4. Teori-Teori Belajar

Pentingnya teori dalam konteks pendidikan karena memberikan pedoman dalam pengembangan bidang ilmu. Teori-teori belajar mencerminkan pemahaman tentang proses pembelajaran manusia.

Dengan keberadaan teori-teori ini, pendidik dapat memandu proses pembelajaran. Meskipun tidak semua permasalahan dapat dipecahkan dengan menggunakan teori, keberadaan teori menjadi landasan yang diperlukan untuk memulai dan menentukan arah pembelajaran yang tepat. Secara dasar, pembelajaran harus didasarkan pada teori-teori belajar agar sesuai dengan kebutuhan. Penjabaran tentang teori-teori belajar adalah sebagai berikut.

- 1) Teori belajar konstruktivisme
Teori konstruktivisme dalam pembelajaran memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk menciptakan atau membentuk pemahaman sendiri. Disini berarti peserta didik memperoleh pengetahuan melalui upaya dan pengalaman mereka sendiri, meskipun masih dalam pengawasan pendidik. Menurut Suprihatiningrum (2013), teori konstruktivistik menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Ada hal-hal yang harus dilihat pendidik ketika memilih teori konstruktivis dalam suatu proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, pendidik hendaknya memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya secara bebas dengan bahasanya sendiri.
- 2) Teori belajar behavioristik
Teori behaviorisme yang pertama kali diperkenalkan oleh Gagne dan Berliner (Komarudin, 2023). Teori ini mengacu pada aliran psikologi belajar yang menitikberatkan pada pembentukan perilaku yang dapat diamati sebagai hasil dari proses belajar. Dalam teori ini menurut Nahar (2016), perubahan perilaku peserta didik dipandang sebagai hasil dari rangsangan atau stimulus yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, dan perubahan perilaku ini dapat diukur dan diamati. Stimulus merujuk pada apa yang diberikan oleh pendidik dan diterima oleh peserta didik, sementara respon adalah tanggapan peserta didik terhadap stimulus yang diterima.
- 3) Teori kognitif
Teori kognitif lebih menekankan pada proses belajar dari pada hasil belajar. Teori kognitif merupakan proses persepsi, atau dapat diartikan sebagai pemahaman yang dapat mempengaruhi perilaku manusia dalam menafsirkan kondisi dan keadaan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Menurut Karmiyati, (2022) mengemukakan bahwa teori kognitif yang dikembangkan Piaget yaitu proses yang didasarkan pada mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf.

Sedangkan Menurut Unaenah (2020) menyatakan bahwa teori kognitif menekankan bahwa peserta didik dapat membangun konsep atau ide baru dari pengetahuan yang telah dimilikinya. Proses pembelajaran menjadi sangat aktif dan melibatkan transformasi informasi, memperoleh makna dari pengalaman, membentuk hipotesis dan membuat keputusan.

Merujuk pada pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah teori konstruktivisme, yang mengutamakan bahwa individu secara pribadi membentuk pengetahuan mereka dan bahwa pengalaman berperan sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara teratur dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam konteks formal maupun informal dengan tujuan mengubah individu menjadi lebih matang. Ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Lestari (2015), yang mengartikan belajar sebagai proses pendewasaan diri peserta didik melalui interaksi aktif antara peserta didik dan pendidik yang memfasilitasi proses belajar. Dalam proses belajar atau pembelajaran aktivitas peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik diukur dengan cermat, sehingga pendidik dapat menilai hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu hasil belajar merupakan konsekuensi dari proses pembelajaran yang dialami oleh peserta didik.

Hasil belajar adalah sebuah bukti yang mencakup penilaian terhadap peserta didik, termasuk evaluasi terhadap dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh setelah proses pembelajaran selesai. Sesuai dengan pandangan Nurrita (2018), hasil belajar merupakan capaian yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk penilaian setelah mereka menjalani seluruh proses pembelajaran, bertujuan untuk

mengukur pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Dukungan terhadap pandangan tersebut juga datang dari Novita (2019), yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup perubahan dalam perilaku dan kemampuan peserta didik yang muncul setelah proses belajar, yang dapat terwujud dalam bentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil belajar dapat juga dimaknai sebagai perubahan dalam perilaku peserta didik yang muncul setelah melewati proses pembelajaran, dan perubahan ini cenderung bersifat selamanya. Sesuai dengan pandangan Lestari (2015), hasil belajar mencakup pola perubahan dalam perilaku seseorang yang mencakup segi kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Selaras dengan hal tersebut, Nabillah & Abadi (2019) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah cara untuk memberikan informasi kepada pendidik tentang perkembangan peserta didik dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran mereka melalui lanjutan proses belajar-mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dalam bentuk angka atau simbol yang berpengaruh sebagai hasil dari proses pembelajaran dan berfungsi sebagai penilaian perubahan yang berlangsung dalam perilaku peserta didik secara berkelanjutan, mencakup segi pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2. Indikator Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar dilakukan dengan mengukur kemampuan peserta didik dalam tiga aspek utama, yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Ini adalah tiga indikator yang umumnya dinilai selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Bloom dalam Nabillah & Abadi (2019) yang menyatakan bahwa indikator yang diukur untuk menentukan hasil belajar ada tiga yaitu sebagai berikut.

- a. **Ranah Kognitif**
Ranah kognitif adalah perubahan dalam tingkah laku yang terjadi dalam segi pemikiran. Proses belajar mencakup bagian-bagian dari penerimaan stimulus, penyimpanan, hingga pengolahan informasi dalam otak. Instrumen untuk mengukur kompetensi kognitif dibagi menjadi beberapa tingkatan seperti pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. **Ranah Afektif**
Ranah afektif, dalam ranah ini dikenal dengan fakta bahwa hasil belajar disusun melalui tingkat yang terendah hingga yang tertinggi. Oleh karena itu, ranah afektif mengacu pada hal-hal yang berkaitan dengan nilai-nilai yang kemudian berdampak pada sikap dan perilaku seseorang. Dalam penilaian afektif dimungkinkan untuk mengukur aspek-aspek seperti sikap, minat dan konsep diri. Penilaian ini dilakukan secara menyeluruh. Instrumen penilaian afektif ini dibagi menjadi beberapa komponen, termasuk menerima, merespons, menghargai, mengorganisasi, dan karakteristik.
- c. **Ranah Psikomotor**
Ranah psikomotor adalah evaluasi terhadap kemampuan peserta didik dalam bertindak atau melakukan keterampilan setelah mereka mengalami pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar dalam ranah kognitif dan afektif akan tercermin dalam kemampuan peserta didik dalam tindakan atau perilaku yang sesuai dengan pemahaman mereka dalam ranah kognitif dan sikap mereka dalam ranah afektif.

Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai indikator seperti yang dikemukakan Gagne dalam Nasution (2018) di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. **Keterampilan intelektual**
Penampilan yang ditunjukkan oleh peserta didik tentang operasi intelektual yang dapat dilakukannya. Keterampilan-keterampilan intelektual memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya melalui penggunaan simbol-simbol atau gagasan.
- b. **Strategi kognitif**
Peserta didik perlu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam suatu situasi baru, dimana diberikan sedikit bimbingan dalam memilih dan menerapkan aturan dan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini mampu mengatur individu itu sendiri, mulai dari mengingat, berpikir, dan berperilaku.

- c. Sikap
Perilaku yang mencerminkan pilihan tindakan terhadap kegiatan-kegiatan sains. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai.
- d. Informasi verbal
Pendidik dapat memberikan berupa pertanyaan kepada peserta didik untuk melatih dalam menjawab secara lisan, menulis dan menggambar.
- e. Keterampilan motorik
Tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual. Untuk mengetahui seseorang memiliki kapabilitas keterampilan motorik, kita dapat melihatnya dari segi kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan otot-otot, serta anggota badan yang diperlihatkan orang tersebut.

Berdasarkan dari pendapat para ahli di atas, indikator hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Peneliti memilih indikator hasil belajar yang dikemukakan oleh Bloom dalam Nabillah & Abadi yaitu indikator hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Untuk mencapai pencapaian hasil belajar yang optimal, ada banyak aspek yang memengaruhi. Sesuai dengan pendapat Slameto (2015), “Ada dua kelompok faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar, yaitu faktor-faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar (faktor internal) dan faktor-faktor yang bersumber dari luar individu (faktor eksternal)”.

- a) Faktor internal, yaitu yang merujuk kepada faktor-faktor yang muncul dari dalam individu itu sendiri, merupakan salah satu penentu keberhasilan belajar seorang peserta didik. Faktor-faktor internal meliputi:
 - 1) Aspek Fisiologis (kesehatan dan kondisi tubuh)
 - 2) Aspek Psikologis (intelejensi, minat, bakat, dan motivasi)

- b) Faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar individu, memainkan peran penting dalam mendorong seorang peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang baik. Faktor-faktor eksternal mencakup:
- 1) Faktor keluarga (pendidikan orang tua, hubungan dalam keluarga, lingkungan rumah, situasi ekonomi keluarga, pemahaman orang tua, dan latar belakang budaya)
 - 2) Faktor sekolah (metode pengajaran, kurikulum, interaksi pendidik dengan peserta didik, interaksi antara peserta didik, disiplin sekolah, peralatan pembelajaran, jam belajar, standar akademik yang diharapkan, kondisi gedung dan fasilitas sekolah, teknik dan media pembelajaran, serta tugas rumah)
 - 3) Faktor masyarakat (partisipasi peserta didik dalam kegiatan masyarakat, media, lingkungan pergaulan, dan gaya hidup masyarakat).

Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam maupun dari luar. sejalan dengan pendapat Nabillah & Abadi (2019) yang mengatakan bahwa factor-faktor belajar dipengaruhi oleh sebagai berikut.

- a. Faktor-faktor yang berasal dari individu itu sendiri berdampak besar pada perkembangan belajar peserta didik, seperti minat, bakat, keadaan kesehatan, pola belajar, dan tingkat kemandirian.
- b. Faktor-faktor yang datang dari luar individu peserta didik memengaruhi kemajuan belajar mereka, termasuk pengaruh dari lingkungan, kondisi keluarga, interaksi sosial dalam masyarakat, dan bagian lain seperti sekolah dan peralatan pendidikan.

Berdasarkan hal-hal yang memengaruhi hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa secara umum faktor-faktor tersebut dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yaitu faktor internal yang berasal dari individu peserta didik, dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitarnya. Kedua kelompok faktor ini memiliki peran penting dalam mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik.

C. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, antara peserta didik dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar baik formal maupun non formal. Menurut Cahyo (2013), mendefinisikan pembelajaran adalah usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik atau anak didik, agar mereka dapat belajar.

Sementara menurut Lubis (2020) menjelaskan secara singkat bahwa pembelajaran adalah kegiatan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Menurut Komalasari (2013) pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan peserta didik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pada saat ini pembelajaran yang digunakan di tingkat sekolah dasar adalah model pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu.

Merujuk pada pendapat para ahli tersebut, disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kombinasi yang meliputi proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik sehingga peserta didik terdorong untuk melakukan proses belajar serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menyatukan beberapa mata pelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Prinsip ini sejalan dengan pemikiran Prastowo (2020), yang menjelaskan bahwa pembelajaran tematik adalah salah satu bentuk pembelajaran terpadu yang digunakan di tingkat taman kanak-kanak (TK/RA) atau sekolah dasar (SD/MI)

yang berbasis pada tema-tema tertentu. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, menurut Hidayah (2015), pembelajaran tematik juga bisa dijelaskan sebagai konsep yang melibatkan keterpaduan beberapa mata pelajaran. Dalam model ini, kreativitas pendidik menjadi sangat penting untuk mengembangkan pembelajaran dan tujuannya adalah agar pendidikan dapat menciptakan keterpaduan dengan tema yang sedang dipelajari.

Lebih rinci dijelaskan oleh Rusman (2017), pembelajaran tematik adalah salah satu bentuk pembelajaran terpadu yang menciptakan sistem pembelajaran di mana peserta didik baik secara individu maupun dalam kelompok dapat lebih aktif dalam menjelajahi dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip ilmiah yang bersifat holistik, bermakna, dan autentik.

Berdasarkan beberapa pemaparan tentang pengertian pembelajaran tematik, kesimpulannya adalah bahwa pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang menggabungkan berbagai kompetensi dasar atau mata pelajaran ke dalam suatu tema tertentu.

3. Prinsip Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan pembelajaran tematik harus sejalan dengan tujuan kurikulum yang berlaku. Oleh karena itu, diharapkan bahwa para pendidik melaksanakan proses pembelajaran tematik ini dengan sebaik-baiknya. Menurut Laila (2016), ada beberapa prinsip pembelajaran tematik yang perlu diperhatikan, yaitu sebagai berikut.

- a. Memilih satu tema yang relevan, dekat dengan realitas peserta didik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Tema ini berfungsi sebagai elemen penyatuan untuk berbagai materi dari beberapa mata pelajaran yang berbeda.
- b. Menyeleksi materi dari beberapa mata pelajaran yang memiliki potensi keterkaitan. Dengan cara ini, materi yang dipilih dapat menjelaskan tema secara bermakna.
- c. Tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku namun sebaliknya, pembelajaran tematik harus

mendukung pencapaian keseluruhan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum.

- d. Tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku namun sebaliknya, pembelajaran tematik harus mendukung pencapaian keseluruhan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum.
- e. Dalam memilih materi pembelajaran yang akan digabungkan dalam satu tema perlu memperhatikan karakteristik peserta didik seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.
- f. Materi pelajaran yang akan digabungkan tidak boleh dipaksakan. Dengan kata lain, materi yang tidak dapat secara wajar digabungkan tidak perlu dipaksakan untuk dimasukkan ke dalam tema tersebut.

Adapun prinsip-prinsip pembelajaran tematik yang disampaikan oleh Prastowo (2014) adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran tematik terpadu harus mengusung satu tema yang relevan dengan realitas kehidupan peserta didik dan dekat dengan pengalaman mereka sehari-hari.
- b. Dalam pembelajaran tematik terpadu, pemilihan materi harus mempertimbangkan keterkaitan beberapa mata pelajaran yang mungkin saling berkaitan.
- c. Pembelajaran tematik terpadu tidak boleh berlawanan dengan tujuan kurikulum yang berlaku, namun sebaliknya harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum.
- d. Penggabungan materi pembelajaran dalam satu tema harus selalu memperhatikan karakteristik peserta didik agar sesuai dengan minat, kemampuan, dan kebutuhan mereka.
- e. Materi pelajaran yang digabungkan tidak boleh dipaksa secara berlebihan, sehingga dapat dilihat dengan jelas bahwa pendekatan ini sesuai dengan perilaku umum peserta didik ditingkat SD/MI.

Tidak hanya prinsip-prinsip, pembelajaran tematik juga mencakup beberapa bidang mata pelajaran yang digabungkan dalam satu tema. Beberapa bidang mata pelajaran yang digabungkan ke dalam tema-tema tertentu pada tingkat kelas-kelas tertentu adalah seperti yang disebutkan oleh Lubis (2020). Bidang-bidang mata pelajaran ini meliputi:

- a. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
- b. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
- c. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
- d. Matematika (MM)
- e. Bahasa Indonesia (BI)
- f. Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)
- g. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa prinsip-prinsip pembelajaran tematik bertujuan untuk mendukung secara menyeluruh tujuan kurikulum, dengan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan satu tema yang relevan dengan kehidupan peserta didik, serta materi pembelajaran selalu disesuaikan dengan karakteristik individu peserta didik.

D. Pembelajaran IPA

Pembelajaran tematik melibatkan beberapa aspek mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan bidang ilmu yang memfokuskan pada pemahaman alam semesta beserta komponennya, serta fenomena-fenomena yang terjadi di dalamnya yang diperluas oleh para ahli dengan metode ilmiah. Keliat (2022) menjelaskan bahwa IPA adalah hasil dari penalaran manusia terhadap fenomena alam. IPA adalah bidang ilmu yang memiliki ciri khas khusus, yaitu eksplorasi fenomena alam, baik yang bersifat faktual maupun kejadian, serta analisis hubungan sebab akibatnya. Wisudawati (2014) menguraikan definisi lebih lanjut, menyatakan bahwa IPA harus dilihat sebagai pendekatan berpikir dalam upaya memahami rahasia alam. Ini adalah metode penyelidikan terhadap gejala alam dan merupakan landasan bagi pengetahuan yang diperoleh dari serangkaian pertanyaan yang diajukan.

Implementasi pengajaran IPA di tingkat sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan gejala-gejala alam semata. Setiap pelajaran dalam suatu mata pelajaran selalu memiliki tujuan untuk mengembangkan ketiga aspek hasil belajar. Oleh karena itu, perencanaan dan pelaksanaan

pembelajaran IPA harus dimulai sejak dini, karena pengalaman yang diperoleh dalam pembelajaran IPA memiliki nilai yang berkelanjutan. Selain itu, pembelajaran IPA memiliki beberapa tujuan, seperti meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap alam dan lingkungan serta membangun pengalaman belajar. Pendapat ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Howe dalam Saputri (2018) mengenai tujuan pembelajaran IPA di sekolah yaitu sebagai berikut.

1. Menumbuhkan minat pengetahuan peserta didik terhadap alam semesta.
2. Merencanakan pengalaman-pengalaman yang memungkinkan eksplorasi pengetahuan yang ada disekitar lingkungan mereka.
3. Membangun keterampilan ilmiah yang diperlukan untuk mengadakan studi yang lebih mendalam.
4. Menciptakan pengalaman yang penting dalam mendapatkan pengetahuan ilmiah.
5. Mengaitkan pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah proses pencarian pengetahuan yang melibatkan observasi dan pengukuran sebagai metode ilmiah untuk memahami fenomena di alam serta peristiwa yang terjadi dalam tubuh manusia. Materi pembelajaran IPA dalam penelitian ini terfokus pada muatan tematik kelas V Sekolah Dasar. Kesimpulannya adalah bahwa IPA adalah ilmu yang memungkinkan manusia memahami alam dengan metode yang benar, analitis, komprehensif, dan mampu menghubungkan berbagai fenomena.

E. Model pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran mencakup semua elemen penyajian materi pengajaran yang mencakup berbagai aspek sebelum, selama, dan setelah proses pembelajaran yang dijalankan oleh pendidik. Hal ini melibatkan penggunaan semua sarana yang relevan yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar. Pentingnya menerapkan model

pembelajaran tidak bisa diabaikan, karena model tersebut akan memberikan arah dan struktur bagi pembelajaran itu sendiri. Dalam pandangan Trianto yang disampaikan oleh Octavia (2020), model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan sebagai panduan dalam merancang pembelajaran di dalam kelas. Ini mencakup aspek-aspek seperti tujuan pembelajaran, langkah-langkah dalam proses belajar-mengajar, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran juga merupakan suatu rencana yang disusun secara sistematis dengan langkah-langkah tertentu untuk pelaksanaan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, model pembelajaran sering kali disebut sebagai suatu desain yang dipersiapkan dengan cermat untuk kemudian diaplikasikan dan dijalankan (Mirdad, 2020). Menurut pandangan Joyce & Weil yang dikutip oleh Khoerunnisa & Akwal (2020), model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang kurikulum, mengembangkan materi pembelajaran, dan membimbing proses pembelajaran di dalam kelas.

Model pembelajaran dapat juga dimaknai sebagai suatu pola yang digunakan untuk merencanakan kurikulum, mengorganisir materi, dan memberikan panduan kepada pendidik di dalam kelas. Hingga saat ini, metode pembelajaran telah menjadi salah satu faktor kunci dalam kesuksesan proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Robins dalam Mirdad (2020), "*A model is an abstraction of reality; a simplified representation of some real-world phenomena.*" Artinya, model adalah penggambaran yang disederhanakan dari beberapa fenomena yang ada dalam dunia nyata. Dengan demikian, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang pembelajaran dalam jangka panjang, termasuk perancangan materi pembelajaran dan panduan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu urutan atau serangkaian tahapan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan kemudian diterapkan oleh pendidik sebelum, selama, dan setelah pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dan efektif.

2. Macam-Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran dalam penerapannya terbagi ke dalam beberapa jenis. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi Kurikulum 2013 adalah model pembelajaran inkuiri (*Inquiry Based Learning*), model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), dan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*).

Menurut Hamdayana (2020) macam-macam model pembelajaran adalah model pembelajaran inkuiri, kontekstual, ekspositori, berbasis masalah, dan sebagainya. Sementara itu, menurut Hasan (2021) model pembelajaran menurut para ahli, terdiri dari model PPSI, model CTL, model Kemp, model Glasser, model Gerlach dan Elly. Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan pada Implementasi kurikulum 2013, yaitu model pembelajaran inkuiri (*Inquiry Based Learning*), model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), dan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*).

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran di atas, maka peneliti memilih model *Project Based Learning* untuk digunakan saat penelitian. Model *Project Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada kurikulum 2013, karena pembelajarannya berpusat pada peserta didik.

F. Model *Project Based Learning*

1. Pengertian Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* merupakan pendekatan pendidikan yang memberikan latihan kepada peserta didik untuk mengatasi permasalahan yang lebih rumit dan sesuai dengan situasi kehidupan sehari-hari melalui pelaksanaan proyek, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memiliki makna yang lebih dalam untuk peserta didik (Fitriani, 2021).

Model pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang menekankan pada proyek, dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran melalui penelitian yang dilakukan untuk membuat dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu. Dalam konteks pembelajaran ini, peserta didik akan terlibat dalam sebuah proyek dengan tujuan menghasilkan produk yang relevan dalam menyelesaikan masalah kehidupan nyata. Seperti yang dijelaskan oleh Sani (sebagaimana disebutkan dalam Murfiah, 2017), pendekatan *Project Based Learning* melibatkan peserta didik dalam perencanaan, pembuatan, dan penyajian produk sebagai solusi untuk masalah yang ada. Nurhayati (2021) juga mengklarifikasi bahwa Model *Project Based Learning* menempatkan peserta didik sebagai fokus pembelajaran, mendorong pengalaman belajar yang aktif, dan menuntut peserta didik menerapkan konsep yang telah mereka pelajari dalam proyek-proyek baik secara individu maupun dalam kelompok.

Berdasarkan pandangan dari pakar-pakar yang telah dijelaskan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa Model *Project Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada peran pusat peserta didik. Dalam pendekatan ini peserta didik akan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dan pendidik berperan sebagai motivator dan fasilitator yang membantu peserta didik dalam melaksanakan proyek atau menciptakan karya yang akhirnya menghasilkan produk yang bersifat inovatif.

2. Tahapan Model *Project Based Learning*

Tahapan model pembelajaran dapat dijadikan sebagai strategi oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu strategi model yang dimanfaatkan oleh pendidik adalah model pembelajaran berbasis proyek atau yang dikenal dengan sebutan *Project Based Learning*. Seperti yang dijelaskan oleh Widiarso (2016), tahapan dalam penerapan model *Project Based Learning* dapat diimplementasikan melalui prosedur berikut ini.

- a. Penentuan Pertanyaan Pokok
Pembelajaran dimulai dengan menetapkan pertanyaan mendasar yang bisa digunakan sebagai tugas bagi peserta didik dalam suatu aktivitas. Topik tugas ini relevan dengan kehidupan nyata peserta didik dan dimulai dengan penyelidikan mendalam.
- b. Penyusunan Rencana Proyek
Penyusunan rencana proyek dilaksanakan melalui kerjasama antara pendidik dan peserta didik. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki rasa kepemilikan terhadap proyek tersebut. Rencana ini mencakup peraturan, pemilihan aktivitas yang mendukung jawaban untuk pertanyaan inti, penggabungan beragam materi pelajaran yang relevan, serta penentuan peralatan dan materi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan proyek.
- c. Penyusunan Jadwal
Pendidik dan peserta didik bersama-sama menyusun jadwal kegiatan untuk menyelesaikan proyek. Tahap ini mencakup pembuatan timeline (penjadwalan waktu), menetapkan batas waktu akhir (deadline), membimbing peserta didik dalam merencanakan pendekatan yang baru, mengawasi peserta didik ketika mereka mengambil pendekatan yang tidak sesuai dengan proyek dan meminta peserta didik untuk memberikan penjelasan mengenai pilihan mereka.
- d. Monitoring Peserta Didik dan Kemajuan Proyek
Pendidik memiliki tanggung jawab untuk memantau aktivitas peserta didik selama proyek berlangsung. Ini dilakukan dengan cara mendukung peserta didik dalam setiap tahap proses. Pendidik berfungsi sebagai mentor untuk peserta didik. Untuk memudahkan pemantauan, sebuah rubrik dibuat untuk mencatat semua aktivitas yang penting.
- e. Pengujian Hasil
Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur pencapaian standar, mengevaluasi perkembangan peserta didik, memberikan umpan balik tentang pemahaman peserta didik dan membantu pendidik dalam merencanakan strategi pembelajaran berikutnya.

- f. Evaluasi Pengalaman
Pada akhir pembelajaran, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang telah dilakukan. Proses refleksi ini bisa dilakukan secara individu maupun dalam kelompok.

Adapun tahapan dalam model *Project Based Learning* seperti yang disebutkan oleh Hosnan (Sari, dkk 2019), adalah sebagai berikut.

1. Penetapan proyek
2. Perancangan langkah-langkah untuk menyelesaikan proyek
3. Penjadwalan pelaksanaan proyek
4. Pelaksanaan proyek dengan bimbingan dan pemantauan pendidik
5. Penyusunan laporan dan publikasi hasil proyek
6. Evaluasi proses dan hasil dari proyek

Model *Project Based Learning* memiliki tahapan yang terdapat dalam proses pembelajaran. Menurut Sutrisna (2019), tahapan dalam model *Project Based Learning* mencakup: (1) penetapan pertanyaan pokok, yang melibatkan memberikan rangsangan pembelajaran berupa pertanyaan kepada peserta didik untuk membangkitkan minat mereka dalam melakukan penyelidikan; (2) perancangan rencana proyek, yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah dan merumuskannya dalam bentuk hipotesis serta merencanakan kerja proyek; (3) penyusunan jadwal yaitu menentukan jadwal kerja proyek; (4) memantau peserta didik, yang melibatkan tindakan pemantauan untuk mengurangi risiko kesalahan dalam proyek; (5) pengujian hasil, yang melibatkan pembuktian kebenaran atau ketidakbenaran hipotesis yang telah ditetapkan; (6) penarikan kesimpulan (generalisasi), yaitu proses menarik kesimpulan dari aktivitas yang telah dilakukan.

Dari beberapa referensi tahapan model *Project Based Learning* di atas, maka peneliti merumuskan tahapan *Project Based Learning* yang akan diterapkan dalam penelitian ini, terdiri dari:

Tabel 2. Tahapan Model *Project Based Learning*

Tahap	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta didik
Tahap 1 Penentuan pertanyaan mendasar	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan pertanyaan pembuka yang mampu merangsang pikiran peserta didik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berpartisipasi untuk menjawab pertanyaan pembuka tersebut.
Tahap 2 Merancang perencanaan proyek	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberitahu kepada peserta didik mengenai tugas proyek yang akan dikerjakan. • Pendidik membentuk kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penjelasan tugas proyek yang akan dikerjakan. • Setiap kelompok mulai mengorganisir diri dan merencanakan langkah-langkah untuk menyelesaikan proyek.
Tahap 3 Menyusun jadwal pembuatan proyek	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menetapkan jadwal untuk menyelesaikan proyek yang akan dikerjakan, serta memberitahu kepada peserta didik mengenai kapan proyek akan dipresentasikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik akan merencanakan bagaimana mereka akan mengatur waktu mereka untuk mengerjakan proyek dan peserta didik akan mulai bekerja pada proyek sesuai dengan rencana yang telah mereka buat.
Tahap 4 Memantau perkembangan dan kemajuan proyek peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menuntun dan memandu peserta didik dalam membuat proyek. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembuatan proyek dan mendengarkan dengan seksama arahan dan petunjuk dari pendidik.
Tahap 5 Menilai hasil proyek peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan peserta didik mengenai kerangka penyusunan laporan hasil kerja proyek yang telah dilakukan. • laporan hasil kerja proyek meminta untuk setiap kelompok menyusun yang telah dikerjakan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyusun laporan hasil kerja proyek yang telah dikerjakan sesuai dengan kerangka penyusunan yang dijelaskan pendidik.
Tahap 6 Mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan kesempatan untuk masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil proyeknya. • Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya kepada kelompok yang presentasi mengenai hasil kerjanya. • Pendidik membimbing peserta didik untuk menyimpulkan hasil kerja yang telah dilakukan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil proyeknya. • Peserta didik memiliki kesempatan untuk bertanya kepada kelompok yang sedang mempresentasikan hasil kerjanya. • Peserta didik menyimpulkan hasil kerja yang telah dilakukan.

Sumber: Analisis Peneliti Berdasarkan Acuan dari Sutrisna (2019)

Tabel 3. Tahapan Model *Project Based Learning* dengan Menggunakan Media Audio Visual

Tahap model <i>Project Based Learning</i>	Kegiatan Pendidik Menggunakan Model <i>Project Based Learning</i> dengan Media Audio Visual	Kegiatan Peserta didik Menggunakan Model <i>Project Based Learning</i> dengan Media Audio Visual
Tahap 1 Penentuan Pertanyaan Mendasar	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran, dan memberikan pertanyaan mendasar terkait materi yang akan dipelajari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memiliki pemahaman tentang tujuan pembelajaran, dan siap berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. • Peserta didik mengungkapkan pendapatnya mengenai pertanyaan yang telah diajukan.
Tahap 2 Merancang Perencanaan Proyek	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menegaskan kembali atas pertanyaan yang telah diajukan peserta didik dan memberikan informasi langkah pembelajaran selanjutnya. • Pendidik membentuk kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang. • Pendidik membagikan LKPD kemasing-masing kelompok. Disini pendidik memberikan penekanan penjelasan mengenai materi yang dipelajari. • Pendidik menampilkan video mengenai materi yang dipelajari yang ditayangkan melalui LCD, dan memberitahu peserta didik mengenai langkah percobaan yang akan dilakukan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bergabung dengan kelompok masing-masing yang sudah dibagi oleh pendidik. • Peserta didik membaca penjelasan mengenai materi yang dipelajari. • Peserta didik memperhatikan langkah percobaan yang terdapat di LKPD. • Setiap kelompok mulai mengorganisir diri dan merencanakan langkah-langkah untuk menyelesaikan proyek.
Tahap 3 Menyusun Jadwal pembuatan proyek	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menetapkan jadwal untuk menyelesaikan proyek yang akan dikerjakan, serta memberitahu kepada peserta didik mengenai kapan proyek akan dipresentasikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik akan merencanakan bagaimana mereka akan mengatur waktu untuk mengerjakan proyek, dan peserta didik akan mulai bekerja pada proyek sesuai dengan rencana yang telah mereka buat.
Tahap 4 Memantau perkembangan dan kemajuan proyek peserta Didik	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menuntun dan memandu peserta didik dalam pembuatan proyek. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembuatan proyek dan mendengarkan dengan seksama arahan dan petunjuk dari pendidik.

Tahap model <i>Project Based Learning</i>	Kegiatan Pendidik Menggunakan Model <i>Project Based Learning</i> dengan Media Audio Visual	Kegiatan Peserta didik Menggunakan Model <i>Project Based Learning</i> dengan Media Audio Visual
Tahap 5 Menilai hasil proyek peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan peserta didik mengenai kerangka penyusunan laporan hasil kerja proyek yang telah dilakukan. • Untuk setiap kelompok diminta menyusun laporan hasil kerja proyek yang telah dikerjakan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyusun laporan hasil kerja proyek yang telah dikerjakan sesuai dengan kerangka penyusunan yang dijelaskan pendidik.
Tahap 6 Mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan kesempatan untuk masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil proyeknya. • Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya kepada kelompok yang presentasi mengenai hasil kerjanya. • Pendidik membimbing peserta didik untuk menyimpulkan hasil kerja yang telah dilakukan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil proyeknya. • Peserta didik memiliki kesempatan untuk bertanya kepada kelompok yang sedang mempresentasikan hasil kerjanya. • Peserta didik menyimpulkan hasil kerja yang telah dilakukan.

Sumber: Analisis Peneliti Berdasarkan Acuan dari Sutrisna (2019)

3. Kelebihan dan Kelemahan Model *Project Based Learning*

1. Kelebihan Model *Project Based Learning*

Project Based Learning memberikan manfaat diantaranya:

Menurut Djamarah dan Zain (seperti yang disebutkan dalam Angraini dan Wulandari, 2021), model *Project Based Learning* memiliki keunggulan-keunggulan, yang antara lain mencakup: (1) Mendorong peserta didik untuk memperluas pemahaman mereka tentang masalah-masalah dalam kehidupan yang harus dihadapi; (2) Memberikan pelatihan langsung kepada peserta didik dengan cara mengembangkan dan mengasah kemampuan berpikir kritis serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari; (3) Sesuai dengan prinsip modern yang menekankan pentingnya mengasah keterampilan peserta didik melalui kombinasi praktek, teori, dan penerapannya.

Adapun pendapat Sunita, dkk (seperti yang dikutip dalam Sutrisna, dkk, 2019), keunggulan dari *Project Based Learning* adalah: (1) memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan situasi dalam kehidupan nyata; (2) mengikutsertakan peserta didik dalam proses pengumpulan informasi dan penerapan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan masalah dunia nyata; dan (3) menciptakan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan pendapat Kurniasih (seperti yang dikutip dalam Anindayati dan Wahyudi, 2020), penerapan model *Project Based Learning* memiliki sejumlah keunggulan, yang antara lain: (1) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mendorong mereka untuk menjalankan tugas penting dan merasa dihargai; (2) meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah; (3) mendorong peserta didik untuk aktif dan berhasil dalam mengatasi masalah yang kompleks; (4) meningkatkan kerja sama; (5) merangsang peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan kemampuan komunikasi; (6) meningkatkan keterampilan dalam mengelola sumber daya; (7) memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam belajar dan mengatur proyek serta mengalokasikan waktu dan sumber daya lain seperti peralatan untuk menyelesaikan tugas; (8) menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara menyeluruh dan dirancang untuk mencerminkan dunia nyata; (9) melibatkan peserta didik dalam memperoleh informasi dan menerapkan pengetahuan mereka, yang kemudian diimplementasikan dalam konteks dunia nyata; (10) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga baik peserta didik maupun pendidik dapat menikmati proses pembelajaran.

Sesuai dengan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *Project Based Learning* memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman belajar dan praktik kepada peserta didik dalam mengorganisasi proyek, yang pada gilirannya membuat peserta didik aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

2. Kelemahan Model *Project Based Learning*

Selain memiliki kelebihan, model *Project Based Learning* juga memiliki kelemahan dalam penerapannya. Menurut Sunita, dkk (Sebagaimana disebutkan dalam Sutrisna, dkk, 2019) model *Project Based Learning* memiliki beberapa aspek yang dapat dianggap sebagai tantangan, yaitu: (1) memerlukan kehadiran pendidik yang terampil dan berkeinginan untuk terus belajar; (2) membutuhkan akses yang memadai terhadap fasilitas, peralatan dan bahan pelajaran; (3) kesulitan dalam melibatkan seluruh peserta didik dalam kerja kelompok. Sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nugraheni (2018), beberapa kelemahan dari *Project Based Learning* adalah sebagai berikut: (1) dalam kerja kelompok terdapat kesulitan untuk melibatkan seluruh peserta didik dalam menjalankan proyek; (2) proyek membutuhkan biaya yang cukup besar; (3) penerapan proyek memerlukan fasilitas dan peralatan yang memadai; (4) untuk menyelesaikan masalah dan produk diperlukan waktu yang cukup lama.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelemahan dalam model *Project Based Learning* adalah sulitnya melibatkan seluruh peserta didik dalam pelaksanaan proyek sehingga tidak semua peserta didik dapat aktif dalam kerja kelompok yang terlibat dalam pembelajaran tersebut.

G. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Mudlofir dan Rusydiyah (2016) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara pesan dari pengirim kepada penerima untuk menginspirasi minat belajar penerima, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Media pembelajaran dapat berbentuk cetak maupun noncetak. Keberhasilan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik sangat tergantung pada kemampuan pendidik dalam memilih media yang sesuai

untuk digunakan. Menurut Tafonao, T. (2018) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala hal yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima, yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik agar mereka termotivasi untuk belajar. Nurfadhillah (2021) juga menyatakan bahwa media pendidikan adalah sumber belajar yang bisa berupa manusia, benda, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Selain alat yang berupa benda yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sendiri sebagai pusat atau model dalam proses interaksi edukatif dan juga merupakan komponen penting yang harus dipertimbangkan sebagai alat pendidikan.

Media pembelajaran memiliki potensi untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik dan pendidik dengan beberapa cara seperti memberikan pengalaman yang lebih konkret (Dari abstraksi menjadi sesuatu yang nyata), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik serta membantu menghubungkan teori dengan kondisi nyata. Menurut Saniah, dkk. (2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang terencana, tujuan, dan terkendali.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan tujuan menyampaikan informasi secara efektif oleh pendidik dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran dibagi menjadi 3 yaitu:

- 1) Media Visual
Media visual adalah alat belajar yang berisi pesan dan informasi, khususnya tentang pelajaran, yang disajikan dengan cara yang menarik dan kreatif.
- 2) Media Audio
Media audio atau yang juga dikenal sebagai media dengar adalah jenis alat atau sumber pembelajaran yang berisi pesan atau materi pelajaran yang disampaikan dengan cara yang menarik dan kreatif namun hanya dapat diterima melalui indera pendengaran. Media ini hanya berupa suara, sehingga informasi disampaikan melalui pendengaran.
- 3) Media Audio Visual
Media audio visual adalah jenis alat atau sumber pembelajaran yang berisi pesan atau materi pelajaran yang disajikan dengan cara menarik dan kreatif, menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini menggabungkan suara dan gambar.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis menurut Asra (2018), yaitu: (1) media visual adalah media yang dapat dilihat, seperti foto, gambar, dan poster, (2) media audio adalah media yang hanya dapat didengar, seperti kaset audio, MP3, dan radio, (3) media audio visual adalah jenis media yang memungkinkan pengguna untuk melihat dan mendengar kontennya secara bersamaan, seperti film suara, video, televisi dan tampilan gambar bersuara, (4) multimedia adalah media yang menyajikan beragam unsur media termasuk suara, animasi, video, grafis, dan film secara lengkap, dan (5) media audio visual adalah jenis media yang mencakup semua objek fisik yang ada di lingkungan sekitar, seperti tumbuhan, batuan, air, pasir, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian macam-macam media pembelajaran di atas, peneliti memilih media audio visual berupa video pembelajaran karena media audio visual bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini memungkinkan peserta didik untuk memusatkan perhatian dan fokusnya serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Media Pembelajaran Audio Visual

a. Pengertian Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Menurut Djamarah (2010), media audio visual merupakan sebuah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu dalam menyampaikan informasi atau pengetahuan dengan bantuan suaradan gambar. Sementara menurut Indriyana (2015) mengatakan bahwa media audio visual yaitu jenis media yang menyajikan gambar dan suara secara bersamaan ketika menyampaikan informasi.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran membantu penyampaian materi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Ketika peserta didik disajikan dengan kombinasi suara dan gambar, hal itu menjadi ruang yang memungkinkan peserta didik untuk menjelajahi ide-ide baru dengan lebih bebas dan menginspirasi. Menurut Harkoyo (2015), media audio visual adalah salah satu media yang diyakini dapat meningkatkan gairah semangat belajar peserta didik, selain itu media audio visual juga merupakan salah satu sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Berbagai bentuk media seperti klip video, animasi, atau rekaman suara menjadi alat yang efektif untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam serta mengembangkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Media audio visual yang dipilih harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan untuk membantu pendidik dalam mengajar dan membuat peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah alat bantu proses pembelajaran yang dapat menampilkan dua unsur sekaligus yaitu gambar dan

suara secara bersamaan untuk mencapai tujuan pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Audio Visual

Dalam konteks pembelajaran yang sedang berlangsung, penerapan model pembelajaran yang cocok dapat menghasilkan perubahan dalam perkembangan peserta didik dan dalam suasana pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu rencana atau pola yang lebih besar yang mencakup strategi, metode atau prosedur sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran. Menurut Arsyad (2017), media audio visual memiliki beberapa keunggulan, di antaranya:

- a. Media audio visual ini sangatlah menarik perhatian peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan.
- b. Pembelajaran menjadi lebih efektif jika menggunakan media audio visual, karena dengan mudahnya peserta didik menangkap dan memahami materi yang didapatkannya dari proses pembelajaran yang berlangsung.
- c. Gaya bahasa yang ada pada media audio visual ini, membuat peserta didik dengan mudahnya menerima pembelajaran.
- d. Memberikan pengalaman baru yang lebih fakta.
- e. Peserta didik menjadi termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena dengan menggunakan media ini peserta didik dapat melihat gambar-gambar yang menarik dan juga mendengarkan suara-suara.

Selain memiliki kelebihan, media audio visual juga memiliki kekurangan sebagai berikut.

- a. Apabila terjadi kendala pada komputer maka akan menghambat proses pembelajaran.
- b. Media audio visual cenderung menggunakan model komunikasi satu arah, maka perlu diseimbangkan melalui adanya timbal balik antara pendidik dan peserta didik.
- c. Peserta didik tidak akan bisa mengikuti pesan informasi yang disampaikan dengan baik apabila tayangan diputar terlalu cepat.

Kelebihan dan kekurangan media audio visual menurut Arief Sadiman (2011) dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Kelebihan Media Audio Visual
 - a) Desmontrasi yang sulit bisa di persiapkan dan di rekam sebelumnya sehingga pada waktu mengajar pendidik dapat memusatkan perhatian pada penyajiannya.
 - b) Pendidik dapat mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut untuk di amati dengan seksama.
 - c) Keras lemah suara yang ada dapat di atur dan di sesuaikan bila akan di sisipi komentar yang di dengar.
 - d) Menghemat waktu dan rekaman dapat di putar berulang-ulang.

- 2) Kekurangan Media Audio Visual
 - a) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus di imbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
 - b) Pengalaman menonton atau mendengarkan media audio visual dapat terganggu oleh iklan, gangguan teknis seperti buffering, atau gangguan lainnya.
 - c) Media audio visual tidak selalu mampu memberikan gambaran yang lengkap tentang objek sebenarnya, seperti detail-detail besar, oleh karena itu seringkali diperlukan penggunaan media lain sebagai pendukung.
 - d) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang di sajikan secara sempurna.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual memiliki kelebihan dalam membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih mudah menangkap dan memahami materi yang didapatnya melalui proses pembelajaran yang berlangsung.

H. Penelitian yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

1. Irmawati Hafid (2022)

“Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 1 Tamalatea Kabupaten

Jeneponto” Hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Project Based Learning* untuk *posttest* kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata sebesar 80 sedangkan hasil *posttest* kelas kontrol memiliki rata-rata 73,52 dan nilai KKM tuntas yaitu frekuensi 15 peserta didik dengan persentase 88,23 %. Ada pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V dengan materi organ peredaran darah manusia dan hewan di UPT SD Negeri 1 Tamalatea Kabupaten Jeneponto. Hal ini dikuatkan oleh hasil uji hipotesis dengan nilai sig 0.000.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah terletak pada penggunaan media pembelajaran, pada penelitian yang dilakukan menggunakan media pembelajaran audio visual sedangkan penelitian relevan tidak menggunakan media audio visual dalam pembelajarannya. Namun, persamaan antara kedua penelitian terletak pada penerapan model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

2. Khairina (2020)

“Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PKN Kelas IV di SD Swasta 25 Pesantren Modern Adnan Kecamatan Medan Sunggal”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar PKN peserta didik yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* (kelas eksperimen) lebih tinggi dari hasil belajar dengan metode konvensional (kelas Kontrol). Hasil belajar PKN di kelas kontrol dengan metode konvensional diperoleh rata-rata *posttest* yaitu 68,4 sedangkan di kelas eksperimen dengan model *Project Based Learning* diperoleh rata-rata *posttest* 82,4. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada kelas eksperimen diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ memiliki arti bahwasanya H_a diterima dan H_0 ditolak, yang dinyatakan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKN di SD Swasta Pesantren Modern Adnan.

Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian relevan terletak pada penggunaan media pembelajaran dan pilihan mata pelajaran. Dalam penelitian relevan, media audio visual tidak digunakan dalam pembelajaran, dan mata pelajaran yang dipilih adalah PKN, sementara penelitian ini menggunakan media audio visual dan memfokuskan pada mata pelajaran IPA. Namun, persamaan antara kedua penelitian terletak pada penggunaan model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

3. Sri Wahyuni (2021)

Penelitian ini berjudul Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Peserta didik Kelas V SD Negeri Sidoluhur 02 Jaken Pati Tahun Ajaran 2020/2021. Hasil penelitian menunjukkan analisis data pengujian hipotesis yang telah dilakukan, dapat diketahui dari perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang memiliki nilai $4,877 > 2,109$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dari hasil pengujian pada taraf kepercayaan 0,95 atau kesalahan 0,05 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Sidoluhur 02 Jaken Pati tahun ajaran 2020/ 2021.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah terletak pada model yang digunakan, pada penelitian ini peneliti menggunakan model *Project Based Learning* sementara penelitian relevan hanya menggunakan media audio visual saja tanpa model pembelajaran dan mata pelajaran dalam penelitian ini menggunakan IPA sementara penelitian relevan IPS. Namun, persamaan antara kedua penelitian terletak pada penggunaan media audio visual untuk peserta didik di kelas V Sekolah Dasar dan sama-sama mengukur hasil belajar.

4. Laila Irsyadina (2023)

Penelitian ini berjudul Pengaruh Model *Project Based Learning* dengan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Matematika

Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Bandar Agung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil perhitungan untuk menguji hipotesis melalui uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* dengan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 1 Bandar Agung.

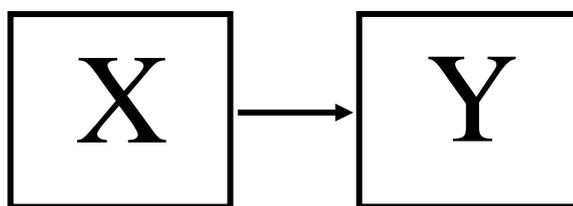
Perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah terletak pada mata pelajaran, penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA, sementara penelitian relevan menggunakan mata pelajaran Matematika. Namun, persamaan antara kedua penelitian terletak pada penggunaan model dan media audio visual untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar dan sama-sama mengukur hasil belajar.

I. **Kerangka Pikir**

Kerangka pikir merupakan alur pemikiran untuk mengetahui adanya pengaruh antara variabel x dan variabel y yang digunakan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2016). Kerangka pikir juga dikatakan sebagai alur perjalanan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Kerangka pikir memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan antar variabel penelitian dan berfungsi untuk menjelaskan hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian.

Kerangka pikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini dimulai dengan tes awal (*Pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penyampaian inti materi pada kelas eksperimen akan disampaikan dengan menggunakan model *Project Based Learning* dengan menggunakan bantuan media audio visual sedangkan pada kelas kontrol akan digunakan model pendekatan pembelajaran saintifik. Setelah itu diberikan tes akhir (*Posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat hasil akhir.

Hasil yang diharapkan dari *posttest* dengan penerapan model *Project Based Learning* dengan media audio visual adalah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik atau *teacher centered*. Berdasarkan pokok pemikiran yang telah dijelaskan, memungkinkan bahwa model *Project Based Learning* dengan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

Keterangan :

X = Model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual

Y = Hasil belajar peserta didik

→ = Pengaruh

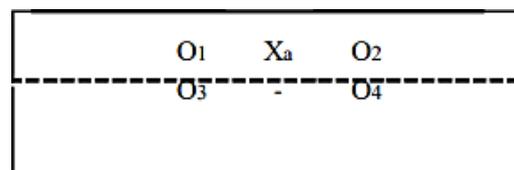
J. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka peneliti menetapkan hipotesis yaitu “Terdapat Pengaruh yang Positif dan Signifikan pada Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Barat Tahun Ajaran 2023/2024”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian jenis eksperimen yaitu *quashi experiment design*, yang mana penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui sebab-akibat dan perbedaannya pada dua variabel atau lebih dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tetap diberikan perlakuan tetapi dengan menggunakan model yang berbeda. Tahap awal penelitian ini yaitu melakukan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kontrol dengan tujuan untuk mengetahui nilai awal peserta didik. Setelah itu dilaksanakan proses pembelajaran, yang mana kelompok kelas eksperimen menggunakan model *Project Based Learning* dan kelas kontrol menggunakan model lain. Selanjutnya dilaksanakan *posttest* setelah proses pembelajaran yang ditentukan selesai, hal ini bertujuan untuk mengetahui perubahan yang signifikan dari peserta didik.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

- O₁ = Nilai awal kelompok kelas eksperimen (*pretest*)
- O₂ = Nilai akhir kelompok kelas eksperimen (*posttest*)
- O₃ = Nilai awal kelompok kelas kontrol (*pretest*)
- O₄ = Nilai akhir kelompok kelas kontrol (*posttest*)
- X_a = Perlakuan penggunaan model *Project Based Learning* dengan bantuan media audio visual
- = Model pembelajaran sesuai dengan pendidik

Penelitian ini, menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan jenis penelitian ini karena peneliti ingin melihat sejauh manakah sigfinikasi pengaruh model *Project Based Learning* dengan bantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDNegeri 1 Metro Barat.

B. Tempatdan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Barat yang beralamat kan di Jl. Sriwijaya, Ganjaragung, Kecamatan Metro Barat, Kota Metro.

2. Waktu Penelitian

Diawali dengan penelitian pendahuluan yang telah dilaksanakan pada 19 September 2023 dan penelitian akan dilaksanakan pada semester genap 2023/2024.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan gambaran umum wilayah objek atau subjek yang ditetapkan oleh peneliti. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Sugiyono (2015) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat tahun ajaran 2023/2024.

Tabel 4. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Barat

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	V A	18
2	V B	12
Jumlah		30

Sumber: Dokumen peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat

2. Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik sampling *nonprobability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2015), “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Selanjutnya menurut Sugiyono (2015), teknik sampling merupakan “Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Untuk menemukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian”. Teknik *purposive sampling* digunakan dikarenakan peneliti menggunakan kelas yang hasil belajarnya rendah.

Sehingga kelas yang dipilih sebagai sampel dalam penelitian adalah kelas VA 18 orang dan VB 12 orang sehingga jumlah keseluruhan 30 orang. Kelas VA akan dijadikan kelas eksperimen karena memiliki nilai kelulusan yang rendah sementara kelas VB dijadikan kelas kontrol karena memiliki tingkat ketuntasan atau kelulusan yang lebih baik dari pada kelas VA.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap prapenelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut adalah:

1. Penelitian Pendahuluan

- a) Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.
- b) Melakukan observasi untuk mengetahui jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

2. Tahap Perencanaan

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b) Menyiapkan instrument penelitian pengumpulan data.

3. Tahap pelaksanaan

- a) Mengadakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol.
- b) Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Pada pembelajaran kelas eksperimen menggunakan model *Project Based Learning* dengan bantuan media audio visual, sedangkan kelas kontrol menggunakan pendekatan pembelajaran saintifik sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun.
- c) Mengadakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol.
- d) Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*.
- e) Membuat laporan hasil penelitian.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependent* (terikat). Menurut Sugiyono (2015) “Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi” yang menjadi variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Variabel *independent* (bebas) yaitu model *Project Based Learning* dengan bantuan media audio visual yang dilambangkan dengan (x_1)
- 2) Variabel *dependent* (terikat) yaitu hasil belajar peserta didik yang dilambangkan dengan (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional penelitian

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Model *Project Based Learning* adalah pendekatan pendidikan yang memberikan latihan kepada peserta didik untuk mengatasi permasalahan yang lebih rumit dan sesuai dengan situasi kehidupan sehari-hari melalui pelaksanaan proyek, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memiliki makna yang lebih dalam untuk peserta didik.
- b. Hasil belajar adalah cara untuk memberikan informasi kepada pendidik tentang perkembangan peserta didik dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran mereka melalui lanjutan proses belajar-mengajar.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Model *Project Based Learning*
Model *Project Based Learning* dilakukan di kelas eksperimen. Pada saat pembelajaran berlangsung di kelas eksperimen, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian saling melakukan penyelidikan terhadap masalah yang diberikan oleh pendidik. Adapun tahapan pencapaian model *Project Based Learning* pembelajaran menurut Sutrisna (2019) adalah sebagai berikut.
 - 1) Penentuan pertanyaan mendasar
 - 2) Merancang perencanaan proyek
 - 3) Menyusun jadwal pembuatan proyek
 - 4) Memantau perkembangan dan kemajuan proyek peserta didik
 - 5) Menilai hasil proyek peserta didik
 - 6) Mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik

b. Hasil belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran yang berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretes* dan *posttest*. Indikator dalam penelitian ini yaitu pencapaian berupa peningkatan nilai sesudah menerapkan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument tes, karena tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh hasil belajar IPA peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan bantuan media audio visual. Tes sebagai alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Menurut Arikunto (2013) “Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan”. Tes diberikan kepada kelas eksperimen dalam bentuk *pretes* dan *posttest* untuk mendapatkan data pemahaman konsep peserta didik. Tes yang digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif peserta didik kemudian diteliti untuk melihat pengaruh dari penerapan model *Project Based Learning* dengan bantuan media audio visual.

2. Teknik Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa, observasi merupakan “Suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Pengamatan yang

dilakukan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap objek yang akan diteliti dengan menggunakan panca indra, seperti jumlah populasi, sampel, dan proses pembelajaran di SD Negeri 1 Metro Barat.

3. Teknik Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan adalah dokumentasi. Menurut Arikunto (2013) “Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran dan data pendidik”. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas. Dokumentasi pada penelitian bertujuan untuk mendapatkan informasi data hasil belajar berupa Penilaian Tengah Semester peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat tahun ajaran 2023/2024.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan dokumentasi.

1. Instrumen Tes

Menurut Margono, (2010) “Tes ialah seperangkat stimulus atau rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka”. Bentuk tes yang diberikan adalah butir-butir soal pilihan ganda yang berjumlah 20 item soal. Soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik untuk kemudian diteliti untuk melihat pengaruh dari

perlakuan model *Project Based Learning* dengan bantuan media audio visual dilihat dari strukturnya soal pilihan ganda terdiri atas:

- 1) *Stem*: Suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
- 2) *Option*: Kemungkinan jawaban terdiri atas satu jawaban benar.
- 3) *Kunci*: Jawaban yang benar/paling tepat.
- 4) *Distractor*/pengecoh: Jawaban-jawaban lain selain kunci.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Pembelajaran IPA

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Nomor Soal
3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	3.6.1	Peserta didik menelaah konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	C4 1,2
	3.6.2	Peserta didik menganalisis peristiwa perpindahan panas dalam kehidupan sehari-hari	C4 3,4,5,6
	3.6.3	Peserta didik menjelaskan sifat-sifat perpindahan panas secara konduksi.	C2 7,8,9
	3.6.4	Peserta didik mengaitkan perpindahan panas secara konveksi dalam kehidupan sehari-hari.	C4 10,11,12,13
	3.6.5	Peserta didik menentukan sifat-sifat perpindahan panas secara konveksi	C3 14,15,16
	3.6.6	Peserta didik menemukan macam-macam perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	C4 17,18

Kompetensi Dasar	Indikator		Ranah	Nomor Soal
	3.6.7	Peserta didik mengkategorikan peristiwa perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	C5	19,20,21
	3.6.8	Peserta didik mengkategorikan benda-benda konduktor dan isolator dalam kehidupan sehari-hari.	C5	22,23,24,25
4.6 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor	4.6.1	Peserta didik menyimpulkan pengaruh kalor dalam kehidupan sehari-hari.	C5	26,27,28,29,30

Sumber: Analisis Data Peneliti (2024)

2. Instrumen Observasi

Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2015) “Bentuk *checklist* dapat digunakan sebagai pedoman observasi”. Jadi, penilaian aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* sesuai dengan aspek yang diamati.

Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Model *Project Based Learning*

Aspek	Kisi-Kisi	Jumlah Pernyataan
Menentukan pertanyaan mendasar	1. Peserta didik mampu memberikan respond terhadap pertanyaan pendidik	3
	2. Peserta didik memahami dan mengamati permasalahan yang diberikan pendidik pada buku cetak	
	3. Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik	
Merancang perencanaan proyek	4. Peserta didik mencari ide (berdiskusi dengan teman sejawat)	2
	5. Peserta didik menyiapkan alat yang akan digunakan untuk percobaan	

Aspek	Kisi-Kisi	Jumlah Pernyataan
Menyusun jadwal pembuatan Proyek	6. Peserta didik menyusun rencana tahap percobaan secara terstruktur	2
	7. Peserta didik merancang alokasi waktu percobaan dengan tepat	
Memantau perkembangan dan kemajuan proyek peserta didik	8. Peserta didik menggunakan alat dan bahan percobaan dengan tepat	4
	9. Peserta didik melakukan percobaan secara urut sesuai dengan tahapan yang tertera di LKPD	
	10. Peserta didik mampu mencari alternatif solusi jika terdapat kendala dalam percobaan	
	11. Keaktifan peserta didik dalam kelompok	
Menilai hasil proyek peserta didik	12. Peserta didik mampu mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD)	2
	13. Peserta didik mampu memahami dan mengamati permasalahan yang terdapat di lembar kerja peserta didik (LKPD)	
Mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik	14. Peserta didik menyajikan hasil kerja di depan kelas	2
	15. Peserta didik mampu mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilakukan	

Sumber: Analisis Peneliti Berdasarkan Acuan dari Sutrisna (2019)

3. Instrumen Dokumentasi

Pada metode dokumentasi ini adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengambil data yang berisi foto- foto selama kegiatan penelitian berlangsung.

I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Coba Instrumen

Sebelum soal tes diujikan kepada peserta didik, hal yang harus dilakukan terlebih dahulu yaitu pengujian butir soal instrumen tes oleh tim validator yaitu ibu Amrina Izzatika, M.Pd. selaku dosen IPA PGSD. Melakukan uji coba instrumen pada 5 Januari 2024 kepada peserta didik kelas VIB di SD Negeri 1 Metro Barat dengan jumlah 19 peserta didik. Hal ini dilakukan untuk menentukan instrumen butir soal yang valid yang akan diujikan pada sampel penelitian.

2. Uji Validitas Instrumen

Uji Validitas Instrumen merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui keabsahan suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti. Untuk mengetahui validitas butir soal, dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus kolerasi *product moment* menggunakan SPSS.

SPSS adalah salah satu aplikasi yang umumnya digunakan dalam proses pengolahan data. Menurut Jayadi & Anwar (2017), SPSS bisa diinterpretasikan sebagai perangkat lunak dengan kemampuan analisis statistik yang tinggi dan sistem manajemen data pada lingkungan grafiks yang menggunakan menu-menu deskriptif serta kota-kota dialog yang simpel, sehingga mempermudah pengguna dalam memahami cara menggunakannya. Dalam penelitian oleh Riyanto & Nugrahanti (2018), disebutkan bahwa hasil dari penelitian tindakan kelas menyatakan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan yang memadai dalam menggunakan aplikasi SPSS serta memahami arti angka-angka statistik yang dihasilkan oleh *output* SPSS.

Rumus kolerasi *product moment* adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien relasi antara jumlah skor tiap item dan jumlah skor total
- N = Jumlah soal
- $\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y
- $\sum X$ = Jumlah skor tiap item (X)
- $\sum X^2$ = Total kuadrat jumlah skor tiap item (X)
- $\sum Y$ = Jumlah skor total (Y)
- $\sum Y^2$ = Total kuadrat jumlah skor total (Y)

Dengan kriteria perhitungan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0, 05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila

$r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid. Untuk mengklasifikasi tingkat validitas maka digunakan kriteria seperti yang terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Interpretasi Koefisien Validitas

Koefisien Validitas	Interpretasi
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Uji coba instrumen dilakukan kepada 19 peserta didik di SD Negeri 1 Metro Barat. Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrument soal tes dengan $n = 19$ dengan signifikansi 0,05 r_{tabel} adalah 0,444.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No		r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Keterangan
Lama	Baru				
1		0,417	0,444	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
2	1	0,526	0,444	Valid	Dapat digunakan
3	2	0,662	0,444	Valid	Dapat digunakan
4		0,046	0,444	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
5	3	0,569	0,444	Valid	Dapat digunakan
6	4	0,553	0,444	Valid	Dapat digunakan
7		0,098	0,444	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
8	5	0,566	0,444	Valid	Dapat digunakan
9	6	0,496	0,444	Valid	Dapat digunakan
10	7	0,592	0,444	Valid	Dapat digunakan
11	8	0,701	0,444	Valid	Dapat digunakan
12		0,043	0,444	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
13		0,041	0,444	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
14	9	0,662	0,444	Valid	Dapat digunakan
15	10	0,705	0,444	Valid	Dapat digunakan
16		0,072	0,444	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
17	11	0,576	0,444	Valid	Dapat digunakan
18		0,017	0,444	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
19		0,029	0,444	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
20	12	0,633	0,444	Valid	Dapat digunakan
21	13	0,569	0,444	Valid	Dapat digunakan

No		r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Keterangan
Lama	Baru				
22	14	0,518	0,444	Valid	Dapat digunakan
23	15	0,505	0,444	Valid	Dapat digunakan
24	16	0,508	0,444	Valid	Dapat digunakan
25		0,120	0,444	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
26	17	0,576	0,444	Valid	Dapat digunakan
27	18	0,595	0,444	Valid	Dapat digunakan
28	19	0,571	0,444	Valid	Dapat digunakan
29	20	0,538	0,444	Valid	Dapat digunakan
30		0,260	0,444	Tidak valid	Tidak dapat digunakan

Sumber: Hasil penelitian (2024)

Berdasarkan tabel 8, hasil perhitungan uji validitas instrument soal tes, diperoleh 20 butir soal dinyatakan valid dan 10 butir soal dinyatakan tidak valid. Selanjutnya 20 butir soal valid tersebut digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Perhitungan validitas dapat dilihat pada (lampiran 26 halaman 166).

3. Uji Reliabilitas Instrumen

Sugiyono (2015) mengatakan “Instrument yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau mengikuti perubahan secara tetap. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Chronbach* yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen

n = Banyaknya soal

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah skor tiap-tiap item soal

σ_t^2 = Varians total

Setelah menguji reliabilitas, selanjutnya adalah melakukan interpretasi menggunakan pedoman interpretasi seperti pada tabel 9 berikut.

Tabel 9. Interpretasi Koefisien Reliabilitas

Indeks Reliabilitas (r)	Interpretasi
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan hasil dari uji reliabilitas instrumen soal tes, diperoleh bahwa koefisien reliabilitas instrumen $r_{11} = 0,900$ dengan kategori sangat tinggi sehingga instrumen soal tes dikatakan reliable dan dapat digunakan. Perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada (lampiran 27 halaman 170).

4. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal yaitu indeks yang digunakan untuk menunjukkan perbedaan kelompok tinggi dengan kelompok rendah. Menurut Arikunto (2013) daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang tidak pandai (berkemampuan rendah). Uji daya pembeda dalam SPSS berguna dalam berbagai situasi, di mana pemahaman tentang variabel yang mempengaruhi perbedaan kelompok yang signifikan. Perhitungan rumus daya pembeda dalam penelitian ini menggunakan rumus berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

JA= banyaknya peserta kelompok tes

JB= banyaknya peserta kelompok bawah

BA= banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB= banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

PA= proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB= proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 10. Kategori Daya Beda Soal

No.	Klasifikasi Daya Pembeda	Kategori
1.	0,70 – 1,00	Sangat Baik
2.	0,40 – 0,69	Baik
3.	0,20 – 0,39	Cukup
4.	0,00 – 0,19	Jelek

Sumber : Arikunto (2013)

Berdasarkan hitungan data menggunakan SPSS dapat diperoleh hasil perhitungan daya pembeda pada butir soal pada tabel 11 berikut.

Tabel 11. Hasil Uji Daya Beda Soal

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Jelek	-	0
2.	Cukup	-	0
3.	Baik	2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 14, 17, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29	18
4.	Sangat Baik	11, 15	2

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan tabel 11, hasil analisis daya pembeda diperoleh 0 soal kategori jelek, 0 soal kategori cukup, 18 soal kategori baik, dan 2 soal kategori sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis daya pembeda butir soal dikategorikan baik. Perhitungan analisis daya pembeda instrumen soal dapat dilihat pada (lampiran 28 halaman 171).

5. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada suatu tingkat kemampuan atau bisa dikatakan untuk mengetahui sebuah soal itu tergolong mudah atau sukar. Tingkat kesukaran soal dipandang dari kesanggupan atau kemampuan peserta didik dalam menjawabnya untuk menentukan adanya perbedaan kemampuan peserta tes. Rumus tingkat kesukaran yang akan digunakan sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

Js = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Sumber : Arikunto (2013)

Tabel 12. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No.	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan hitungan data menggunakan SPSS dapat diperoleh hasil tingkat kesukaran soal pada tabel 13 berikut.

Tabel 13. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Soal

No.	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Mudah	3, 6, 14, 24, 27	5
2.	Sedang	2, 5, 8, 9, 10, 11, 15 17, 20, 21, 22, 23, 26, 28, 29	15
3.	Sukar	-	0

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan tabel 13, hasil perhitungan analisis taraf kesukaran butir soal diperoleh 0 soal kategori sukar, 15 soal kategori sedang, dan 5 soal kategori mudah. Perhitungan analisis taraf kesukaran instrumen soal dapat dilihat pada (lampiran 29 halaman 173).

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik.

1) Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui sebaran data penelitian yang berdistribusi normal atau tidak. Uji

normalitas dalam penelitian ini akan menggunakan uji *kolmogorof smirnov* dengan menggunakan bantuan SPSS 23 dengan kriteria pengujian jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa data penelitian berasal dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas merupakan salah satu uji prasyarat analisis data statistik parametrik pada teknik komparasional (membandingkan).

Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Sumber: Mucarno (2017)

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS 23 dengan kriteria pengujian apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* $> \alpha = 5\%$ atau lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen. Sedangkan apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* $< \alpha = 5\%$ atau lebih kecil dari 0,05 maka data bersifat tidak homogen.

2) Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Rata-Rata Hasil Peserta Didik

Untuk menghitung nilai rata-rata seluruh peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X = nilai rata-rata seluruh peserta didik

ΣX = total nilai yang diperoleh peserta didik

ΣN = jumlah peserta didik

Sumber: Aqib (2010)

Tabel 14. Kriteria Penilaian

No	Interval	Kriteria
1	45 – 59	Kurang
2	60 – 74	Cukup
3	75 – 86	Baik
4	87 – 100	Sangat Baik

Sumber: Aqib (2010)

Kriteria penilaian pada tabel 14 menjadi acuan untuk hasil nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada halaman 83.

b. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model *Project Based Learning*

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran. Persentase aktivitas peserta didik diperoleh melalui rumus berikut. $P = \frac{\Sigma f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

(Sumber: Arikunto, 2013)

Tabel 15. Klasifikasi aktivitas pembelajaran

Nilai	Interpretasi
91 – 100	Sangat Baik
76 – 90	Baik
56 – 75	Cukup
41 – 55	Kurang
< 41	Sangat Kurang

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Persentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal, dapat dicari dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{peserta didik}} \times 100\%$$

Tabel 16. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik

No	Persentase	Kriteria
1	>85%	Sangat tinggi
2	65-84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	25-44%	Rendah
5	< 24%	Sangat rendah

Sumber: Aqib (2010)

K. Pengujian Hipotesis

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 1 Metro Barat, maka digunakan uji regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis. Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi sederhana adalah dengan melihat nilai signifikansi (Sig). Jika nilai signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Adapun hipotesis yang akan diuji adalah:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* dengan bantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* dengan bantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

Rumus regresi linier sederhana sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + b X$$

Keterangan :

\hat{Y} : Nilai yang diperiksikan

a : Konstanta atau bila harga $X = 0$

b : Koefisien regresi

X: Nilai variabel independen

Sumber : Triyono (2013)

2. Uji N-Gain

Pengaruh model *Project Based Learning* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual. Analisis ini ditentukan dengan melihat peningkatan hasil *posttest* dan *pretest* yang diberikan. Data hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis dengan indeks gain (Normalitas Gain). Uji N-Gain akan dilakukan dengan bantuan SPSS 23. Indeks Gain ini dihitung dengan rumus indeks gain sebagai berikut.

$$(G) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kriteria N-Gain sebagai berikut.

Tabel 17. Kriteria N-Gain.

Kriteria	Interpretasi
N-Gain > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ N-Gain ≤ 0,7	Sedang
N-Gain < 0,3	Rendah

Sumber: Sundayana (2015)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 1 Metro Barat. Pengaruhnya dapat dilihat dari hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan terdapat peningkatan pada hasil *posttest*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model *project based learning*, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual dalam pembelajaran IPA diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual dapat memberikan pengalaman yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.

2. Pendidik

Melalui Model *Project Based Learning* diharapkan pendidik dapat menambah informasi mengenai model pembelajaran ini dan dapat dikembangkan dengan berbagai variasi model pembelajaran lainnya serta dapat dipergunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 1 Metro Barat khususnya pada kelas V.

4. Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti jadi mengetahui manfaat dari Model *Project Based Learning* berbantuan media audio visual sehingga dapat dijadikan referensi pada saat terjun langsung di lapangan.

5. Peneliti Lanjutan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan dan bahan referensi lebih rinci bagi peneliti di masa yang akan datang untuk tetap terus berinovasi dan berkreasi dalam membuat sebuah penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Akbar & Sa'dun, dkk. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Anggraini & Wulandari. 2020. Analisis penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam peningkatan keaktifan peserta didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292-299.
- Anindayati & Wahyudi. 2020. Kajian pendekatan pembelajaranstem dengan model pjbl dalam mengasah kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik . *EKSAKTA: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 5(2), 217-225.
- Asriningtyas, dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir KritisDan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas 4 Sd. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 5(1), 23–32.
- Asmara. 2015. Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Berpikir Kreatif Peserta didik. *Jurnal Ad-Diniyyah*, 08(2), 1–35.
- Barus. 2019. Model–Model Pembelajaran yang Disarankan untukTingkat SMK dalam Menghadapi Abad 21. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 19(1), 1-38.
- Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar: Teraktual dan Terpopuler*. UMM Press, Malang.
- Chaerul Abas. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 85-99.
- Danisa, V. S. 2012. *Pengaruh Model Guided Inquiry Disertai Fishbone Diagram Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Biologi*, 7(3), 27-28.
- Destrinelli, dkk. 2018. Pengembangan Media audio visual pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Gentala Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313-333.

- Dewi, F. 2015. Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 20-28.
- Dinalis, dkk. 2017. Pengaruh Media audio visual Pada Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV Sdn 2 Gedong Air Bandar Lampung, *Jurnal Jeumpa*, 18(1), 82-87.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Djamarah, dkk. 2011. *Startegi Belajar Pembelajaran*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Lestari. 2015. Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 77-95.
- Erna Rahmawati. 2018. *Penggunaan Media audio visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD IT Wahdatul Ummah Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. (Skripsi)*. Universitas IAIN Metro.
- Fitriani Eka Chandra, et al. 2021. Pembelajaran QTL Berbasis Proyek dalam Bentuk Web untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Berpikir 4C. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 147-148.
- Fujiyanto, dkk. 2016. Pengembangan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV. *Journal of Elementary Education*, 4(1), 23-35.
- Hayati, S. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Graha Cendikia, Magelang.
- Harkoyo. 2015. *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Aktivitas Belajar*. 5(2), 121–126.
- Hertiavi & Khanafiyah. 2010. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta didik Smp. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(1), 18-21.
- Hidayah, N. 2015. Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(2), 70-86.
- Jayadi, A., & Anwar, Z. 2017. Pemanfaatan Aplikasi SPSS untuk Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa Mengolah Data Statistika. *Jurnal Visionary*, 4(2), 111- 113.

- Kristin, F. 2016. Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 90–98.
- Kurniasari, Intan. 2018. *Hubungan Penggunaan Media Alam Sekitar Dengan Kemampuan Berpikir Logis Anak Kelompok B Di TK Kartika II-27 Bandar Lampung*. Universitas Lampung, 18(1), 27-31
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Alfabetha, Bandung.
- Laila, Nurul. 2016. Pembelajaran Tematik Terpadu Pada SD/MI. *Jurnal Program Studi PGMI*. 3(2), 235-254.
- Lestari, I. 2015. Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 3(2), 115–125.
- Lubis, M. 2020. *Pembelajaran tematik SD/MI*. Kencana, Jakarta.
- Makki. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 1(2), 12-16
- Margono. 2010. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Muncarno. 2015. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*.
- Maulida, AN. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan universitas Lampung. Metro.
- Mohammad Syarif Sumantri. 2016, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Mudlofir, dkk. 2016. *Desain pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktek*. CV Media Sains Indonesia, Bandung.
- Murfiah, W. 2017. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(3), 137-146.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2020. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar peserta didik. *Jurnal Prosiding Sesiomadika*, 2(1), 15-23.
- Novita, dkk. 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Peserta didik SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.

- Nugraheni. 2018. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Penguasaan Konsep IPA Peserta didik SD Dengan Menggunakan Model Project Based learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 115-127.
- Nurfadhillah. 2021. *Media Pembelajaran*. CV Jejak, Sukabumi.
- Nurhayati. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Prakarya pada Materi Kewirausahaan Pengolahan Makanan Awetan dari Bahan Nabati Melalui Model *Project Based Learning* Peserta didik Kelas X MIA MAS Ulumul Qur'an Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian*, 2(1), 5-8.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan mediapembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik . *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 35-37.
- Nursiah,dkk. 2022.Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 36-39.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Maysyaroh & Dwikoranto. 2021. Kajian Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 44-53.
- Mirdad, J. 2020. Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran IPA SD Kelas Rendah. *Primaria Educationem Journal (PEJ)*, 1(2), 74-79.
- Permendikbud. 2016. *Undang-undang No. 22 Tentang Standar Proses*.
- Permendikbud. 2021. *Nomor 57 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Prastowo, A. 2014. Pemenuhan kebutuhan psikologis peserta didik SD/MI melalui pembelajaran tematik-terpadu. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 1(1), 1-13.
- Prastowo & Andi. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. DivaPress, Yogyakarta.
- Riyanto & Nugrahanti. 2018. Pengembangan Pembelajaran Statistika Berbasis Praktikum Aplikasi Software SPSS dengan Bantuan Multimedia untuk mempermudah Pemahaman Mahasiswa Terhadap Ilmu Statistika. *Double Click: Jurnal of Computer and Information Technology*, 1(2), 62- 67.
- Rusman. 2015. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. PT Kharisma Putra Utama, Jakarta.

- Saniah, S., & Pujiastuti. 2021. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik Di SD Bakung III. *Jurnal sosialisasi*, 8(2), 76-80.
- Sari, & Handoko, S. 2019. Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 119-131.
- Slamet. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfa Beta, Bandung.
- Sumantri & M. Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Susanto, dkk. 2013. Analisis Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran IPA Kelas III SDN Lamper Tengah. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 10–25.
- Sutrisna, G. B. B., dkk. 2019. Pengaruh Model *Project Based Learning* Berlandaskan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips. *Jurnal Adat dan Budaya Indonesia*, 1(2), 84-93.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tinenti, Y. R. 2018. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Pbp) Dan Penerapannya Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 272–277.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Triyono. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Ombak, Yogyakarta.
- Wardoyo, dkk. 2013. Model Pembelajaran Terpadu, *Jurnal Edukatif IAIS Sambar*, 5(1), 18-27.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional (SIDIKNAS)*. Pustaka Pelajar, Jakarta.
- Widiarso. 2016. *Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Wisudawati, A. W. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara, Jakarta.

- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Yuliana, ND, & Budianti, Y. 2015. Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas II Sekolah Dasar Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 10(1), 120-125.
- Yuliati, Y. 2016. Peningkatan Keterampilan Proses Sains Peserta didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 266-390.
- Zakiyah Nazir. 2023. *Pengaruh Media audio visual Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN 10 Metro Timur*. (Skripsi). Universitas Lampung.