

# CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

## IMPLEMENTASI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA *AUDIOVISUAL* PADA TEMA CITA - CITAKU KELAS IV SDN WONOSARI 3

Hakim Mujadid<sup>1)</sup>, Sukamto<sup>2)</sup>, Prasena Arisyanto<sup>3)</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi model *project based learning* berbantu media *audiovisual* terhadap hasil belajar siswa SDN Wonosari 3. Pada penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang “Implementasi Model *Project Based Learning* Berbantu Media *Audiovisual* Pada Tema Cita-Citaku Subtema Kelas IV SDN Wonosari 3” dapat disimpulkan bahwa dampak implementasi model *project based learning* berbantu media *audiovisual* berdampak pada nilai hasil belajar siswa. Dilihat dari perolehan ketuntasan hasil belajar siswa dalam kelas eksperimen yaitu dari jumlah 30 siswa yang mencapai tuntas belajar yaitu 28 siswa dengan nilai rata-rata 86,5. Sementara kelas control dari jumlah 31 siswa yang mencapai tuntas belajar yaitu 10 siswa dengan rata-rata 59,2. Sedangkan hasil analisis uji t dengan  $t_{hitung} = 7,894$  dan  $t_{tabel} = 1,678$  maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat dilihat bahwa pembelajaran menggunakan model *project based learning* berbantu media *audiovisual* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model konvensional. Pembelajaran yang terfokus kepada guru akan membuat siswa menjadi bosan, dan kurang semangat. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya Model *Project Based Learning* berbantu Media *Audiovisual* digunakan sebagai salah satu *alternative* guru dalam melakukan pembelajaran.

**Kata Kunci:** *project based learning, audiovisual*

### History Article

Received 20 September 2023

Approved 24 September 2023

Published 15 Oktober 2023

### How to Cite

Mujadid Hakim, Sukamto. & Arisyanto,P. (2023). Implementasi Model *Project Based Learning* Berbantu Media *Audiovisual* Pada Tema Cita-Citaku Subtema Kelas IV SDN Wonosari 3. *Cerdas Mendidik*, 2(2), 1-9

### Coressponding Author:

Jl. Blimbing Raya No 42, Kota Semarang, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup> [hakim.adit90@gmail.com](mailto:hakim.adit90@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Menurut Instruksi Menteri Dalam Negeri No.15 Tahun 2021 Tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Darurat Corona Virus Disease 2019 di Wilayah Jawa Dan Bali, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Sekolah, Perguruan Tinggi, Akademi, Tempat Pendidikan/Pelatihan dilakukan secara daring/online). Menurut hal tersebut, kegiatan belajar mengajar dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi dilaksanakan menggunakan sistem daring/online. Hal ini merupakan *transisi* dari proses pembelajaran sistem *daring* ke sistem langsung ataupun tatap muka. Tentu saja ada kejenuhan yang timbul di kalangan siswa karena pemberlakuan sistem *daring*. Tapi pada tahun 2022 pemerintah sudah memperbolehkan proses pendidikan melalui tatap muka yang diadakan di SD, SMP, SMA maupun di tingkat Perguruan Tinggi.

Rentang usia pada anak sekolah dasar rata-rata antara umur 7-12 tahun, sehingga masih memerlukan pembelajaran secara langsung karena masih dalam proses berfikir secara konkrit dan belum bisa diajak untuk berfikir secara abstrak, Jean Piaget dalam (Ibda,2015).

Menurut (Abas dkk,2017), *project based learning* merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik. Dengan model PJBL siswa menjadi lebih tertarik dengan materi yang disampaikan sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar. Sebagaimana yang disampaikan oleh Astuti dalam (Kurniawan dkk,2020) yang menyampaikan bahwa minat belajar adalah perasaan senang, suka, dan perhatian terhadap usaha untuk mendapat ilmu pengetahuan. Jadi, perlu adanya rasa suka dalam mengikuti pembelajaran.

Seperti penelitian yang dilakukan I Wayan Darmayoga. 2020, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Projec tBased Learning* (PjBL) Berbantuan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Penatih Tahun Pelajaran 2019/2020”, I Gusti Ayu Jayanti Kusuma. 2018, dengan judul “Penerapan Model PjBL Berbantuan Media *Audiovisua l* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA”. Dan hasil penelitian Andita Putri Surya. 2018, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Siderejo Lor 01 Salatiga”. Dari ketiga hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Penggunaan media juga sangat membantu dalam menunjang proses pembelajaran, Hamalik dalam (Azhar Arsyad ,2007:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan. Dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Rudi Bertz, sebagaimana dikuti oleh Asnawirdan M. Basyirudin Usman dalam (Asep,2020), mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Bentuk *visual* itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (*linier graphic*) dan simbol.

Boss dan Kraus dikutip Suryani dalam (Nuraeni dkk,2020), mendefinisikan Model Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai berikut: Sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu. Model pembelajaran ini lebih jauh dipandang sebagai sebuah model pembelajaran yang sangat baik digunakan untuk mengembangkan percaya diri, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dan membiasakan siswa menggunakan kemampuan berpikir tinggi. Sejalan dengan hasil observasi di SDN Wonosari 3 yang telah diuraikan di atas, maka diambil judul penelitian “Implementasi Model *Project Based Learning* Berbantu Media *Audiovisual* Pada Tema Cita-Citaku Kelas IV SDN Wonosari 3”

## METODE

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Menurut Sugiyono (2018: 14) metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu yang dilakukan secara random, metode ini berlandaskan pada filsafat positivisme dan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *True-Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2015: 112) *true-experimental design* ini merupakan eksperimen yang betul-betul karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Desain eksperimen ini menggunakan bentuk *posttest only control design*. Menurut Sugiyono (2015: 112) dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Wonosari 3 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang pada siswa kelas IV sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV SD Negeri Wonosari 1 sebagai kelas kontrol. Dimana kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan, melainkan hanya menggunakan model konvensional. Sedangkan kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa model *Project Based Learning* berbantu media *audiovisual*. Peneliti menggunakan rancangan penelitian *True-Experimental Design* dengan bentuk *posttest only control design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD Negeri Wonosari 3 yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri Wonosari 1 yang berjumlah 31 siswa sebagai kelas kontrol.

Untuk menentukan instrumen penelitian perlu diadakan uji coba instrumen, uji coba instrumen dalam penelitian ini berjumlah 40 butir soal pilihan ganda. Uji coba dilaksanakan SD Negeri Wonosari 3 pada tanggal 19-25 Agustus 2022 dan SD Negeri Wonosari 1 pada tanggal 26 Agustus-1 September 2022. Dalam uji coba soal tersebut, jumlah keseluruhan siswa yang mengikuti uji coba soal adalah 26 siswa. SD Negeri Wonosari 1 digunakan

sebagai sekolah uji coba karena memiliki akreditasi setara dengan sekolah yang digunakan untuk penelitian yaitu SD Negeri Wonosari 3, selain itu juga mempunyai lingkungan yang hampir sama, karena sekolahan tersebut bertempat di suatu wilayah yang sama.

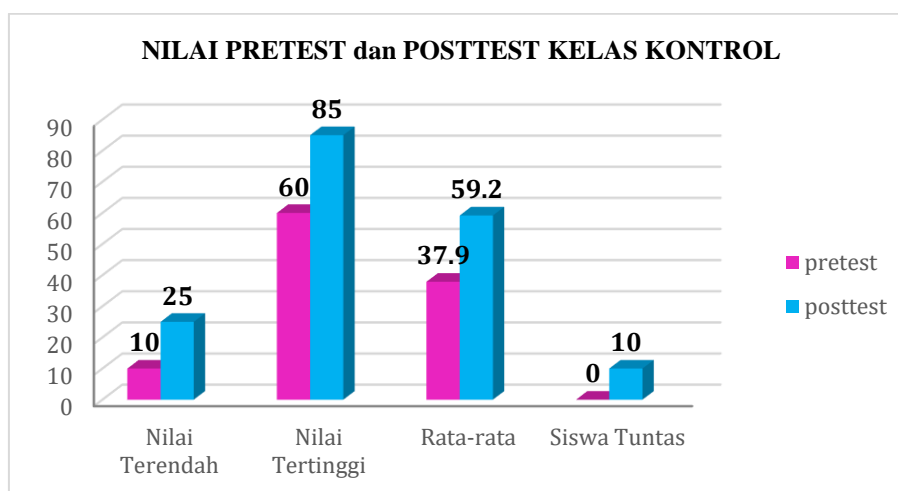
Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan peneliti di SD Negeri Wonosari 3 di dalam proses pembelajaran peneliti menggunakan model *Project Based Learning* berbantu media *Audiovisual* untuk kelas eksperimen dan proses pembelajaran dengan menggunakan model ceramah untuk kelas kontrol mengalami adanya perbedaan dalam aktifitas dan hasil belajar siswa. Dari pengamatan penelitian kelas IV SD Negeri Wonosari 1 (kontrol) digunakan model ceramah dalam proses pembelajaran membuat siswa bosan dalam belajar, sehingga ada siswa yang berbicara sendiri dengan temannya, bermain kertas dan bahkan ada yang makan permen karet dalam proses pembelajaran membuat proses pembelajaran tidak berjalan lancar.

**Tabel 1.** Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Keterangan	Kelas kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Nilai tertinggi	60	85	85	100
Nilai terendah	10	25	25	55
Rata-rata	37,9	59,2	47,7	86,5
Siswa tuntas	0	10	2	28

Sumber: Data Hasil Penelitian (2022)

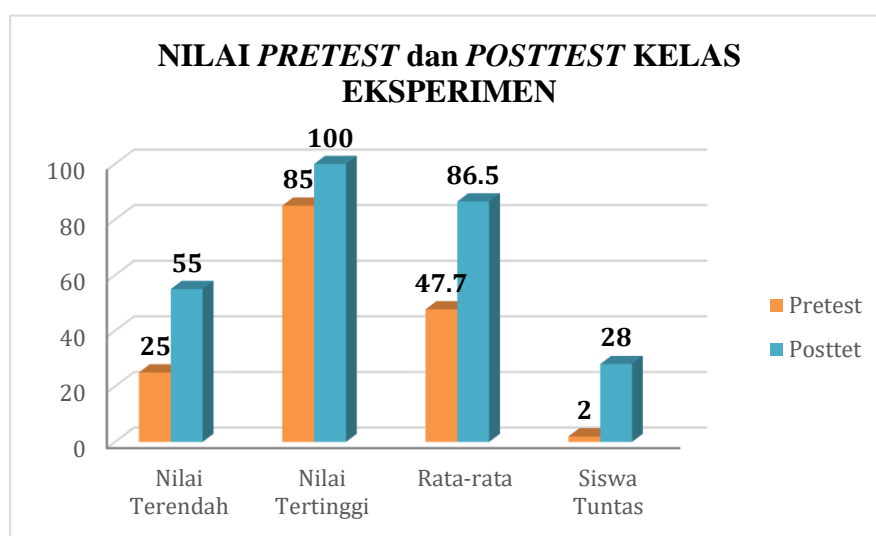
Berdasarkan Tabel 1. Data hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol, data hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen terdapat perbedaan antara nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata kelas dan jumlahsiswa yang tuntas pada saat *pretest* dan *posttest*.



**Gambar 1.** Grafik Hasil *Pretest* dan *Posttest*

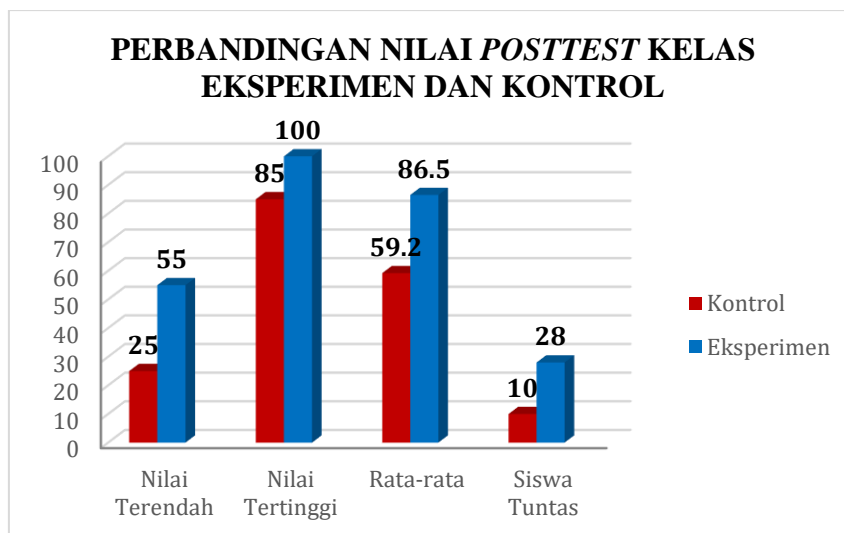
Pada Gambar 1. nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 60 dan nilai *posttest* diperoleh nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 85. Nilai rata-rata *pretest* atau sebelum diberi perlakuan sebesar 37,9 setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *ceramah* nilai rata-rata *posttest* siswa yaitu 59,2.

Nilai *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 85 dan nilai *posttest* diperoleh nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 100. Nilai rata-rata *pretest* atau sebelum diberi perlakuan sebesar 47,7 setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model Project Based Learning berbantu media *Audiovisual* nilai rata-rata *posttest* siswa yaitu 86,2, yang selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Hasil Nilai Posttest dan Pretest

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Perbandingan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan antara kelas yang di berikan perlakuan menggunakan media permainan *Audiovisual* dengan kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *ceramah*.



**Gambar 3.** Grafik Perbandingan Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada saat implementasi model project based learning berbantu media audiovisual ada beberapa tahapan yang dilakukan.

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar

Pembelajar dimulai dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada siswa untuk melakukan suatu aktivitas. Topik penugasan sesuai dengan dunia nyata yang relevan untuk siswa dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Sesuai dengan tema 6 subtema 3 yang dibuka dengan isu pencemaran sungai di Jakarta dan ternyata relevan dengan di lingkungan sekitar siswa. Jadi antara siswa dan guru mengambil permasalahan dengan tema pencemaran lingkungan dalam bentuk pembuatan poster. Dan pada tahap ini siswa juga diputarkan video sesuai tema yang telah disepakati

2. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design A Plan For The Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktifitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang, mungkin serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek. Pada langkah ini siswa dan guru menyepakati aturan pengerjaan proyek, bahan-bahan yang diperlukan, dan dilanjutkan dengan pembuatan jadwal pengerjaan proyek. Seperti yang dilakukan guru dan siswa yang telah disepakati bahwa, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang, pengerjaan produk dilakukan pada 3 pertemuan.

3. Menyusun Jadwal (*Create Schedule*)

Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktifitas dalam menyelesaikan proyek. Aktifitas pada tahap ini antara lain:

- a. Membuat timeline (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek

- b. Membuat deadline (batas waktu akhir) penyelesaian proyek
  - c. Membawa peserta didik agar merencanakan rencana yang baru,
  - d. Membimbing peserta didik ketika mereka membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu acara. Pada tahap pembuatan jadwal telah disetujui bahwa pembuatan produk akan dilakukan 3 pertemuan dan penilaian proyek akan dilakukan pada saat pertemuan terakhir
4. Memonitor Siswa dan Kemajuan Proyek (*Monitoring*)
- Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dapat dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Guru berperan sebagai mentor dalam aktivitas siswa untuk setiap pertemuan penyelesaian proyek, siswa akan diberikan kesempatan bertanya dan menjelaskan hambatan serta kesulitan dalam pengerjaan proyek
5. Menguji Hasil (*Assess The Outcome*)
- Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Pada tahap menguji hasil, perwakilan kelompok diperkenankan untuk menunjukkan hasil proyek dan menjelaskan mengenai proyek poster yang sudah dibuat.
6. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate The Experience*)
- Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok.
- Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.





**Gambar 4.** Proses Penerapan Media Audiovisual

## SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis, analisis data penelitian dan pembahasan masalah maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* berbantu media *audiovisual* terhadap pembelajaran Tema 6 subtema 3 Kelas IV SD Negeri Wonosari 3. Dikatakan berpengaruh karena rata-rata hasil belajar 6 subtema 3 Kelas IV SD Negeri Wonosari 3 telah mencapai atau melebihi KKM yang telah ditentukan sekolah sebesar 70. Dari analisis data akhir dengan menggunakan uji t dua pihak dapat diketahui hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ceramah pada kelas kontrol. Sikap yang dihasilkan dari metode ini sangat baik dengan adanya perubahan antusias untuk mengikuti pembelajaran dan lebih kondusif sehingga pembelajaran lebih menarik. Keterampilan siswa dalam pembelajaran juga berkembang dengan model *Project Based Learning* berbantu media *audiovisual* membuat siswa lebih tertarik belajar mengerjakan soal dengan bermain dibandingkan dengan pemberian soal dengan biasa diberikan langsung melalui tugas. Dengan model *Project Based Learning* berbantu media *audiovisual* siswa lebih kompak dalam menyelesaikan masalah dengan teman satu kelompoknya karena model *Project Based Learning*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abas, C., Darmawan, D., & Akhmad. (n.d.). *Pengaruh Aktivitas Blogging Dalam Model Pembelajaran Project Base Learning Terhadap Hasil*. 278–288.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta :RinekaCipta.
- Arsyad, & Sulfemi, W. B. (2018). *Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar Ips.uJrnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41.



- Aslan, S. L. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Mata Pelajaran Sosiologi)*. 19.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 36(1), 9–34.
- Gunawan, A. (2017). *Pengembangan Model Belajar Blended Learning Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 11–21.
- Hamzah B. Uno. (2007). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bandung : Bumi Aksara
- Haryanti, Y. D. (2017). *Model Problem Based Learning Membangun*. *Cakrawala Pendas*, 3(2), 57–63.
- Hernawan, Asep Herry. Badru Zaman dan Cepi Riyana. 2018. *Media Pembelajaran ekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Ibda, F. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Jawene Malau. (2006). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN*.
- Kadir, Abdul. (2013). *Konsep Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah*. *Dinamika Ilmu*, 13(1), 17–38.
- Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. In *Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 8, Issue 9)*.
- Kurniawan, D. P., Istiandaru, A., Sulistiowati, E., & Dahlan, A. (2020). *Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sd N Tegalombo 02 Melalui Pembelajaran Project-Based Learning Berbantuan Powerpoint Interaktif*. *Prosiding Pendidika*, 1581–1591.
- Menteri Dalam Negeri. 2021. *Instruksi Menteri Dalam Negeri RI Nomor 15*. Jakarta
- Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Muhlisin, A. I. (2020). *PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ( UIN ) SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN 2020 M / 1441 H. 2020*.
- Nuraini, R., Febrianti, N., Baroroh, E., & Hartini, S. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Daring Berbasis*. *Prosiding Pendidikan P*, 81–91.
- Ratnawati, E. (2016). *Karakteristik Teori-Teori Belajar Dalam Proses Pendidikan (Perkembangan Psikologis Dan Aplikasi)*. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(2), 1–23.
- Sari, A. Y., & Astuti, R. D. (2018). *Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini*. *Motoric*, 1(1), 10.
- Sudjana, Nana. 2018. *Penilaian Hasil Belajar dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabet.