

# WAWASAN PENDIDIKAN

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

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) BERBANTUAN MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SDN PURWOSARI

Fitri Adistya<sup>1)</sup>, Suyanti<sup>2)</sup>, Dian Nur Antika Eky Hastuti<sup>3)</sup>

DOI : 10.26877/jwp.v5i2.23398

<sup>123</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS pada materi keanekaragaman budaya Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Diorama terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SDN Purwosari. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Siswa kelas IVA dan IVB SDN Purwosari menjadi sampel penelitian dengan teknik pengambilan sampel jenuh. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes. Sebelumnya dilakukan uji coba instrumen di SDN Taji dengan 25 soal pilihan ganda, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Hasilnya terdapat 5 soal tidak valid dan 20 soal valid. Hasil uji realibilitas diperoleh 0,726. Berdasarkan analisis hasil pretest diperoleh rata-rata sebesar 57,89 sedangkan hasil posttest rata-rata yang diperoleh adalah 83,95. Hal tersebut menunjukkan terjadi peningkatan antara *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis data statistik inferensial dengan uji hipotesis melalui data hasil post-test yang dilakukan dengan perhitungan menggunakan uji Independent Sample t-Test, hasilnya diperoleh Sig. (2-tailed) dari kedua kelas yaitu 0,000. Jika dilihat dari uji hipotesis tersebut diketahui bahwa Sig. <  $\alpha$  atau  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran PjBL berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SDN Purwosari.

**Kata Kunci:** *Project Based Learning* (PjBL), Media Diorama, Hasil Belajar, IPAS

### Abstract

*This study was motivated by the low learning outcomes in IPAS (Integrated Science and Social Studies), particularly in the topic of Indonesian cultural diversity. The purpose of this research was to investigate the effect of the Project-Based Learning (PjBL) model assisted by diorama media on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SDN Purwosari. A quasi-experimental method with a Non-Equivalent Control Group Design was applied. The sample consisted of students from classes IVA and IVB, selected using saturated sampling. Data were collected through a multiple-choice test. Prior to the main study, a try-out was conducted at SDN Taji. Of the 25 items tested, 20 were valid, and the reliability coefficient was 0.726. The average pretest score was 57.89, increasing to 83.95 on the posttest, indicating a significant improvement. An Independent Sample t-Test revealed a significance value of 0.000 (< 0.05), leading to the rejection of the null hypothesis. The results confirm that the use of the PjBL model assisted by diorama media has a significant positive impact on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students.*

**Keyword:** *Project Based Learning* (PjBL), Diorama Media, Learning Outcomes, IPAS

---

### History Article

Received 16 Juni 2025

Approved 28 Juni 2025

Published 20 Agustus 2025

### How to Cite

Adistya, F., Suyanti & Hastuti, D.N.A.E. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Purwosari. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(2), 892-902



---

### Coressponding Author:

Jl. Setia Budi No. 85, Madiun, Indonesia.

E-mail: <sup>1</sup> [fitriadistya27@gmail.com](mailto:fitriadistya27@gmail.com)

<sup>2</sup> [suyanti@unipma.ac.id](mailto:suyanti@unipma.ac.id)

<sup>3</sup> [nurantika@unipma.ac.id](mailto:nurantika@unipma.ac.id)

## PENDAHULUAN

Hasil belajar adalah sesuatu yang didapat oleh seseorang setelah melakukan proses pembelajaran untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran yang dapat diukur melalui tes (Sulikah dkk., 2020:552). Hasil belajar ini menjadi acuan dalam menentukan kemampuan siswa selama mengikuti pembelajaran. Tujuan utamanya untuk mengetahui apakah siswa telah memahami informasi yang disampaikan oleh guru atau belum. Menurut Chang (dalam Rosidah & Ainuris, n.d., 2024:3981) untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, siswa perlu menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang diajarkan dengan cara guru penting dalam mendesain inovasi pembelajaran yang mendorong minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu, diperlukan model yang tepat agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran tersebut.

Mata pelajaran dalam kurikulum SD kelas IV salah satunya adalah IPAS, yang tujuannya untuk menumbuhkan keingintahuan dan pemahaman mereka mengenai gejala fenomena alam dan lingkungan sekitarnya. IPAS memiliki peran yang penting dalam kehidupan sehari-hari, dikarenakan aktivitas yang terjadi menitikberatkan pada masalah nyata yang dialami dalam kehidupan nyata. Sejalan dengan pemaparan tersebut, diharapkan para guru dapat merancang dan menggunakan metode pengajaran yang sesuai dan tepat dalam menyampaikan materi, sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa ketika mengikuti pembelajaran. Hal ini akan menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar siswa dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat terpenuhi (Ubudiyah & Hosanah, 2023:4437).

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang berfungsi sebagai petunjuk dalam penyusunan kurikulum, yang meliputi perencanaan pembelajaran jangka panjang, pengembangan bahan ajar, serta pelaksanaan pembelajaran di kelas (Mirdad & Pd, 2020:15). Selain penerapan model pembelajaran, perlu didukung pula oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik pula. Di dalam pembelajaran IPAS, penggunaan media penting untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini diperkuat oleh pendapat Hernawan (dalam Hidayati dkk., 2017:339) bahwa peran media sangat diperlukan

dalam berbagai bentuk pembelajaran guna meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan atau kompetensi. Dari pendapat tersebut disimpulkan bahwa media akan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan aktif karena melibatkan komunikasi dua arah antara guru dengan siswa.

Berangkat dari hasil pengamatan awal yang dilaksanakan di SDN Purwosari pada 20 November 2024, berdasarkan hasil informasi yang diperoleh dari guru dan siswa ditemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya fokus siswa dalam pembelajaran, sering mengobrol dengan temannya ketika pembelajaran berlangsung, dan mereka sulit dalam memahami materi. Dalam materi keanekaragaman budaya Indonesia, siswa masih kesulitan dalam mengidentifikasi bentuk keanekaragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Ketidakfokusan siswa dalam pembelajaran karena model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih bersifat satu arah dengan metode ceramah, lalu siswa mendengarkan, mencatat, atau bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dimengerti. Model pembelajaran ini dirasa masih kurang efektif karena siswa akan menjadi pasif apabila tidak diselingi dengan tanya jawab dan diskusi. Penerapan paradigma pembelajaran tersebut mengakibatkan siswa mengalami kebosanan dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran IPAS guna meningkatkan daya ingat dan tingkat pemahaman siswa yang nantinya akan berdampak pula pada hasil belajar siswa yaitu melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sebagai model pembelajaran yang interaktif dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang lebih adaptif, serta juga mengadopsi media pembelajaran diorama sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. *Project Based Learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada proses yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan merancang, mengerjakan, dan menyelesaikan proyek yang relevan dengan tujuan pembelajaran, berlangsung dalam jangka waktu tertentu, serta berfokus pada penyelesaian masalah yang relevan dan bermakna (Damayanti, 2023:707).

Menurut Kurniasih & Sani (dalam Nurhadiyati dkk., 2021:328), pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu model pembelajaran yang inovatif, yang menekankan pembelajaran kontekstual melalui serangkaian kegiatan yang kompleks. Dengan menerapkan model PjBL tersebut, siswa dapat membuat suatu proyek agar materi tersebut dapat dipahami dengan pengalaman (Rahmawati dkk., 2023:2875). Sementara itu, menurut Awang (dalam Fadilah dkk., n.d., 2023:4414) bahwa PjBL dapat mendorong siswa untuk mengasah kemampuan berpikir, menjalin interaksi dengan lingkungan untuk memecahkan suatu permasalahan, dan melatih keterampilan psikomotorik. Model pembelajaran ini menjadikan permasalahan sebagai langkah awal dalam proses berpikir serta mencari solusi dari berbagai isu persoalan yang dihadapi.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model PjBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, di mana mereka mendapatkan pengetahuan dan keterampilan melalui pengerjaan proyek yang memiliki keterkaitan langsung dengan situasi nyata atau permasalahan yang relevan. Selain penerapan model pembelajaran yang menarik, perlu didukung pula oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik pula.

Alternatif media yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar salah satunya adalah diorama, yaitu media tiga dimensi dalam bentuk mini yang dilengkapi dengan gambar atau lukisan untuk menggambarkan pemandangan nyata (Sapitri dkk., 2021:1591). Diorama ini berfungsi sebagai alat untuk menggambarkan objek yang akan dibahas dalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media diorama membantu meningkatkan antusias serta minat siswa dalam proses pembelajaran IPAS, sehingga siswa bisa lebih terhubung ke dalam pemahaman materi (Hidayati dkk., 2017:339). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media diorama membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Siswa juga akan lebih kreatif dalam menggambarkan peristiwa dunia nyata yang relevan dengan materi pelajaran.

Model pembelajaran PjBL dengan berbantuan media diorama sebagai alat bantu visual dalam penelitian ini berpotensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis proyek. Dengan media yang sesuai, siswa diharapkan dapat lebih mudah mengakses informasi, bekerja sama dalam proyek, serta menerapkan konsep yang dipelajari dengan cara yang lebih efektif. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat mendukung berbagai gaya belajar siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka, terutama dalam pembelajaran IPAS yang mengutamakan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Dengan berbantuan diorama, model PjBL diharapkan dapat membantu siswa mencapai berbagai tujuan pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Tujuan ini termasuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang konsep-konsep penting dari IPAS, serta menunjukkan bagaimana konsep-konsep tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, sikap positif, dan kesadaran akan hubungan yang saling mempengaruhi antara IPAS, lingkungan, dan masyarakat.

Penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Apriany, dkk. (2020:88) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL secara signifikan mempengaruhi capaian hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, yang ditunjukkan dengan hasil  $t$  hitung sebesar 3,020 lebih besar dari  $t$  tabel yakni 1,66. Sejalan dengan itu, Susanti dkk., (2024:510) dalam penelitiannya menemukan bahwa pemanfaatan media diorama secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPAS di Sekolah Dasar diperlihatkan dengan nilai  $t$  hitung sebesar 4,9604 lebih besar dari  $t$  tabel 2,0244. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti pemanfaatan media diorama mempunyai pengaruh signifikan terhadap pencapaian hasil belajar IPAS. Berdasarkan temuan tersebut mengindikasikan implementasi model PjBL dan media diorama bisa meningkatkan hasil belajar siswa, serta mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran, serta dapat memberikan dampak positif khususnya dalam membantu siswa mengidentifikasi bentuk keanekaragaman budaya di Indonesia.

Berdasarkan sejumlah permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, yang membedakan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu adalah selain diterapkannya model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai model pembelajaran interaktif yang tujuannya meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang lebih adaptif, penelitian ini juga mengadopsi media pembelajaran diorama sebagai alat penunjang dalam proses penyampaian materi, sedangkan penelitian sebelumnya hanya terfokus pada penerapan

model pembelajaran saja. Model pembelajaran PjBL dengan didukung media diorama sebagai alat bantu visual dalam penelitian ini berpotensi guna meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis proyek.

Dengan media yang sesuai, siswa diharapkan dapat lebih mudah mengakses informasi, bekerja sama dalam proyek, serta menerapkan konsep yang dipelajari dengan cara yang lebih efektif. Di samping itu, media pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini juga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar mereka, khususnya dalam pembelajaran IPAS yang mengutamakan keterampilan kreatif dan berpikir kritis. Oleh karena itu, penelitian ini secara khusus akan mengkaji pengaruh tambahan dari penggunaan media pembelajaran dalam konteks PjBL, yang membedakannya dari penelitian sebelumnya.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Purwosari”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model PjBL berbantuan media diorama pada pelajaran IPAS terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SDN Purwosari.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen. Desain ini digunakan karena pembagian subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol tidak dilakukan secara acak, melainkan mengikuti struktur kelas yang telah ada sesuai dengan ketentuan sekolah. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Purwosari yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, karena seluruh populasi yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol digunakan sebagai subjek penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa tes yang terdiri dari lembar pre-test maupun post-test yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir dari siswa, serta melihat sejauh mana pengaruh model *Project Based Learning* dengan berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV dalam pembelajaran tema Indonesiaku Kaya Budaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Metode tes ini memberikan data berupa nilai pada materi keanekaragaman budaya Indonesia yang merepresentasikan kemampuan siswa dan observasi dilakukan dengan cara mengamati objek penelitian secara langsung di lapangan guna mendapatkan data yang bersifat empiris dan objektif.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-Equivalent Control Group Design*. Dalam desain ini kedua kelas diberikan *pre-test* sebelum diberikan perlakuan. Kemudian diberikan *post-test* setelah mendapatkan perlakuan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 1.** Rancangan *Non-Equivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

X : Perlakuan

O1 : Nilai *pre-test* kelompok eksperimen

O2 : Nilai *post-test* kelompok eksperimen

O3 : Nilai *pre-test* kelompok kontrol

O4 : Nilai *post-test* kelompok kontrol

Sebelum tes digunakan untuk penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen pada siswa kelas IV SDN Taji. Setelah itu, dilakukan uji validitas untuk mengetahui butir soal yang valid dan uji reliabilitas. Dari hasil uji validitas tersebut diperoleh 20 soal valid. Setelah dinyatakan valid dan reliabel, maka soal tersebut dapat digunakan sebagai *pre-test* dan *post-test*. Analisis data penelitian ini adalah uji-t yang dilakukan setelah uji prasyarat dan uji keseimbangan terpenuhi. Uji prasyarat yang digunakan ialah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan *Shapiro Wilk* karena jumlah sampel tidak lebih dari 50, dengan nilai  $\alpha = 0,05$ . Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data memiliki sifat homogen, yakni dengan membandingkan nilai varians dari masing-masing kelompok. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Levene's Test* dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Selanjutnya dilakukan uji keseimbangan untuk melakukan pengecekan kemampuan awal siswa, baik pada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan diberikan. Setelah uji prasyarat terpenuhi maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan analisis statistik uji-t untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan dengan model pembelajaran PjBL yang didukung oleh media Diorama pada kelas eksperimen, sementara kelas kontrol menerima pembelajaran dengan metode konvensional. Tujuannya adalah untuk melihat apakah penggunaan model pembelajaran PjBL yang didukung oleh media diorama mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan pada kelas eksperimen dengan mengikuti 6 tahapan model PjBL diantaranya penentuan pertanyaan dasar yang nantinya akan menjadi fokus proyek, pembuatan rancangan proyek, penyusunan jadwal, penyelesaian pembuatan proyek dan monitoring, pengujian hasil melalui penyusunan bahan laporan dan presentasi, serta penilaian dan evaluasi. Sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan tanpa menggunakan model (PjBL) yang didukung media diorama.

Pada tahap awal, siswa diberikan pertanyaan mendasar terkait dengan alasan mengapa Indonesia memiliki keragaman budaya. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan LKPD untuk merancang tugas proyek dalam pembuatan diorama. Kemudian, dilakukan tahap penyusunan jadwal penyelesaian proyek yang sudah direncanakan bersama dan dilanjutkan proses pembuatan proyek. Pada tahap ini, guru memonitoring kemajuan proyek guna mengetahui kendala yang dialami oleh siswa selama pengerjaan proyek. Proyek yang

sudah dibuat kemudian dipresentasikan di depan kelas. Guru mengevaluasi dan memberikan penjelasan kepada siswa untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang telah dipelajari.



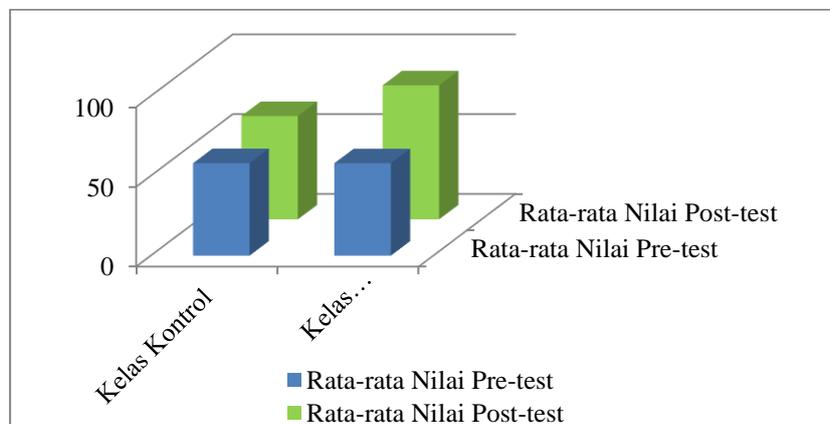
Gambar 1. Proyek Diorama

Sebelum perlakuan diberikan, terlebih dahulu dilaksanakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan *post-test* untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Data perbandingan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Perbandingan rata-rata nilai hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelas	Rata-rata Nilai
<i>Pre-test</i> kelas kontrol	57.94
<i>Pre-test</i> kelas eksperimen	57.89
<i>Post-test</i> kelas kontrol	64.71
<i>Post-test</i> kelas eksperimen	83.95

Berdasarkan data dari tabel tersebut, menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* dari kedua kelas setelah mendapatkan perlakuan melalui proses pembelajaran yang berbeda menghasilkan perbedaan yang signifikan, dimana rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk visualisasi yang lebih jelas, grafik hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan dalam gambar 4.5 berikut.



Gambar 2. Perbandingan Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas untuk menentukan apakah data nilai *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelas berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji statistik *Saphiro-Wilk* dengan taraf signifikansi  $\alpha = 5\%$  atau 0,05. Berikut disajikan tabel hasil dari pengujian normalitas:

**Tabel 3.** Hasil Analisis Uji Normalitas

Data	Kelas	N	Sig.	$\alpha = 5\%$	Keputusan Uji
<i>Pre-Test</i>	Kontrol	17	.582	0,05	H <sub>0</sub> diterima
	Eksperimen	19	.733	0,05	H <sub>0</sub> diterima
<i>Post-Test</i>	Kontrol	17	.668	0,05	H <sub>0</sub> diterima
	Eksperimen	19	.091	0,05	H <sub>0</sub> diterima

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas pada tabel 4.6 diketahui bahwa *pre-test* pada kelas kontrol diperoleh sig. 0,582 lebih besar dari taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , dan *post-test* pada kelas kontrol sig. 0,733 lebih besar dari taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Kemudian *pre-test* pada kelas eksperimen diperoleh sig. 0,733 lebih besar dari taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , dan *post-test* pada kelas kontrol sig. 0,091 lebih besar dari taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa baik nilai sig. *pre-test* maupun *post-test* pada kelas kontrol maupun eksperimen  $>0,05$  artinya semua data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas yang bertujuan untuk memastikan varians data pada kedua kelompok tersebut seragam (homogen) atau tidak. Uji homogenitas dilakukan pada data *pre-test* menggunakan Levene's Test dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Apabila hasil uji homogenitas menunjukkan Sig.  $> 0,05$ , maka menunjukkan sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama atau homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut.

**Tabel 4.** Hasil Analisis Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>
Hasil Belajar	<i>Based on Mean</i>	.769	1	34	.387
IPAS	<i>Based on Median</i>	.536	1	34	.469
	<i>Based on Median and adjusted df</i>	.536	1	32.751	.469
	<i>Based on trimmed mean</i>	.754	1	34	.391

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, nilai sig. yang diperoleh menunjukkan  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis penelitian. Pada Tabel 4. peneliti menampilkan output SPSS yang merupakan hasil dari uji *Independent Sample t-Test*.

**Tabel 5.** Hasil Uji Independent Sample t-Test

		Independent Samples Test								
		Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Interval of the	
								Lower	Upper	
Nilai	Equal variances assumed	1.993	.167	-6.525	34	.000	-19.241	2.949	-25.234	-13.249
	Equal variances not assumed			-6.356	25.821	.000	-19.241	3.027	-25.467	-13.016

Inferensial statistik dilakukan menggunakan uji Independent *Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media diorama dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Berdasarkan hasil analisis data statistik inferensial dengan uji hipotesis melalui data hasil post-test yang dilakukan dengan perhitungan menggunakan uji *Independent Sample t-Test*, hasilnya diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kedua kelompok. Jika dilihat dari uji hipotesis tersebut diketahui bahwa Sig. (2-tailed) <  $\alpha$  atau 0,000 < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran PjBL berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Purwosari.

Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan berbantuan media diorama dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya kesesuaian model PjBL dengan materi IPAS yang ditunjukkan dengan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, penyajian media diorama sebagai alat bantu visual yang menarik, serta kemampuan siswa dalam bekerja sama di dalam kelompok.

Hal ini sejalan dengan kelebihan yang dimiliki oleh model PjBL, diantaranya dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dan mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang kompleks, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga menjadikan siswa lebih menikmati proses pembelajaran (Amini dalam Putri & Sudriarti, 2023:1492). Di sisi lain, penggunaan media diorama sebagai alat bantu visual juga memiliki kelebihan untuk mencegah kebosanan siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas, serta meningkatkan minat dan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru (Sari dkk., 2024:196).

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu masih terdapat siswa yang aktivitas belajarnya masih belum optimal, atau dengan kata lain siswa tersebut mengalami kesulitan dalam berkolaborasi dengan kelompoknya saat pembuatan proyek berlangsung. Selain itu, juga membutuhkan banyak waktu dalam menyelesaikan proyeknya. Temuan ini selaras dengan pernyataan Sholekah (2020:18), yang mengungkapkan bahwa pelaksanaan proyek membutuhkan waktu yang cukup lama, membutuhkan banyak peralatan, serta membutuhkan biaya yang cukup banyak.

## SIMPULAN

Dari hasil analisis data, penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Diorama dalam pembelajaran IPAS memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar di kelas eksperimen. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan rata-rata 64.71, sementara rata-rata pada kelas eksperimen adalah 83.95. Dari hasil tersebut, dilakukan olah data menggunakan uji *Independent Sample t-Test* yang ditunjukkan dengan nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Jika nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Diorama terhadap hasil belajar IPAS kelas IV di SDN Purwosari. Adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi referensi dan rujukan bagi peneliti selanjutnya pada jenjang atau dengan materi yang berbeda.

Sebagai saran bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan subjek penelitian dengan melibatkan lebih dari satu sekolah atau dengan jenjang kelas yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Penelitian berikutnya juga disarankan untuk mengembangkan penelitian tidak hanya pada aspek kognitif saja, tetapi juga memasukkan aspek afektif maupun psikomotorik. Selain itu, pengembangan penelitian dengan memvariasikan model pembelajaran atau media yang digunakan juga dapat menjadi alternatif untuk memperluas temuan yang telah diperoleh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anis Wahdati Sholehah. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Materi Pencemaran Lingkungan Melalui Model PjBL Siswa Kelas VII SMPN 9 Salatiga. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 16–22. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.260>
- Apriany, W., Widi Winarni, E., & Muktadir, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu. 3(1), 88–97.
- Damayanti, et all. (2023). Strategi Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 706–719. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Fadilah, N., Roshayanti, F., Pgri, U., Semarang, K., & Semarang, I. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD N PETERONGAN SEMARANG.
- Hidayati, A. N., Halimah, M., & Mulyadiprana, A. (2017). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi (Vol. 4, Issue 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). 2(1), 14–23.
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>

- Putri, S. D. M., & Sudriarti, S. (2023). *Global Journal Teaching Professional PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA SD Artikel info Abstrak*. 2(November), 2830–0866. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp>
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>
- Rosidah, A., & Ainuris Solihat, F. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran IPS SDN Argalingga 1. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 3979–3990.
- Sapitri, N., Guslinda, G., & Zufriady, Z. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>
- Sari, M., Khaliza, R., Annisa, A., Maulidiyah, S., & Zahra, N. G. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Melalui Pemanfaatan Media Diorama. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 193–204. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4265>
- Sulikah, W., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Socah 4. *Prosiding Nasional Pendidikan*, 551–556.
- Susanti, L., Listiani, I., & Kurniawati, R. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5.
- Ubudiyah, I., & Hosanah, R. (2023). Penerapan Metode Role Playing ( Bermain Peran ) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Materi Kegiatan Ekonomi Peserta Didik Kelas IV C UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan. *INNOVATIF : Journal of Social Science Research*, 3(2), 4435–4444.