

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERORIENTASI GUIDED
EXPERIMENT DENGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Indah Setyaning Usri Yusro¹, Vuri Putri Yonatin²,
Heri Maria Zulfiati³, Daimul Hasanah⁴,
^{1,2,3,4} Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Pascasarjana Pendidikan,
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta
¹indahsetyaning1990@gmail.com, ²fightvury@gmail.com
³heri.maria@ustjogja.ac.id, ⁴daimul_hasanahustjogja.ac.id

ABSTRACT

The pupose of this study was to increase students attention and learning outcomes on social studies learning content through the project based learning approach in class IV at SDN Guntur temanggung. The research subjects were student of class IV with 10 students consist of male 6 students, female 4 students. Based on the results of the study, it shows that student learning outcomes increase with increasing student attention and interes in social studies learning materials through a project-based learning approach. This can be sen from the student learning outcomes in the form of learning completeness. The conclusion of this study shows that the Project Based Learning model can increase interest and learning outcomes of fourth grade students of SDN Guntur Temanggung. The purpose of this research is to improve science learning outcomes with the help of project-based learning models.

Keywords: project based learning, natural and social sciences, learning outcome, experiment

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran IPAS melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek pada siswa kelas IV SDN Guntur Temanggung. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 10 siswa terdiri dari laki-laki 6 siswa, perempuan 4 siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan meningkatnya perhatian siswa dan minat pada materi pembelajaran IPAS melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa berupa ketuntasan belajar yang meningkat. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa model Pembelajaran Berbasis Proyek dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Guntur Temanggung. Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS berbantuan model pembelajaran berbasis proyek.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis proyek, ipas, hasil belajar, percobaan

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu isu yang dihadapi oleh banyak negara, termasuk Indonesia. Pendidikan dianggap sebagai sarana untuk mengembangkan potensi, karakter, dan keterampilan individu (Nur& Nasrah, 2022). Dalam menghadapi persaingan global, kualitas pendidikan suatu bangsa menjadi faktor penting. Kurikulum adalah elemen krusial yang perlu dinilai secara inovatif dan terencana sesuai perkembangan zaman, terutama dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan yang tak terhindarkan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi menunjukkan perlunya evolusi pendidikan yang berani keluar dari pola yang sudah ada (Berlian, ddk., 2020). Dalam upaya memperbaiki sistem pendidikan Indonesia, pemerintah telah mengeluarkan kebijakan baru yang disebut Kurikulum Merdeka. Perubahan ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses belajar di madrasah atau sekolah menjadi lebih baik. Kurikulum Merdeka adalah pengembangan dari kurikulum 2013 sebelumnya (Jufriadi, dkk., 2022). Kurikulum merdeka dimaksudkan untuk menjadi lebih mudah dan fleksibel, dan berfokus pada materi penting untuk meningkatkan kepribadian dan kemampuan siswa. Pengembangan soft skills dan penguatan profil Pelajar Pancasila adalah karakteristik kurikulum ini. Pembelajaran berbasis

proyek dan penekanan pada materi dasar seperti literasi dan numerasi memperkuat karakteristik ini (Mustadi et al., 2021).

Kurikulum merdeka telah diklaim mampu menumbuhkan keterampilan modern seperti kreatifitas, komunikasi, pemikiran kritis, dan hubungan siswa. (Putri, Darmansyah, & Desyandri, 2022). Pembelajaran variatif yang digunakan oleh guru untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan menumbuhkan minat mereka dalam belajar sangat mendukung penerapan kurikulum merdeka (Fahlevi, 2022). Model pembelajaran seperti proyek, inkuiri, dan pembelajaran kooperatif Window Shopping, di mana orang belajar dari pekerjaan kelompok lain. Di sekolah penggerak, guru penggerak telah menggunakan model pembelajaran ini (Suryaman, 2020). Menurut penelitian sebelumnya, kurikulum MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka) telah terbukti efektif dalam mengajarkan siswa keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan bekerja sama. Variasi pembelajaran yang ditawarkan oleh guru untuk melibatkan siswa secara aktif dan meningkatkan minat mereka dalam belajar mendukung penerapan kurikulum merdeka. Model pembelajaran seperti inkuiri, proyek, dan pembelajaran kooperatif seperti Window Shopping, di mana siswa melihat pekerjaan kelompok lain untuk belajar. Guru penggerak di sekolah penggerak telah menerapkan model

pembelajaran ini (Jufriadi et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian ini akan menyelidiki bagaimana penggunaan TIK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas awal pada kurikulum merdeka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan TIK dapat memperkaya pengalaman pembelajaran siswa, meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi pembelajaran yang lebih komprehensif. Menurut Utami et al., (2018) IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang gejala alam dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mendalami tentang kemasyarakatan dan aspek kehidupan sosial (Suprianto et al., 2022). Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan IPA merupakan sebuah mata pelajaran yang dimana mata pelajaran tersebut mendalami dan mempelajari mengenai fenomena alam serta sosial kemasyarakatan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran IPAS ini sangat diperlukan untuk siswa sekolah dasar, karena dengan belajar IPAS siswa dapat mengembangkan kompetensi berpikir kreatif, analitis, kritis, logis, dan memiliki keterampilan sosial. Namun kenyataannya siswa beranggapan bahwa IPAS terutama materi kerajaan Hindu-Budha di Indonesia adalah materi pelajaran yang sulit karena cenderung menghafal. Berdasarkan observasi awal di SD Negeri Guntur Temanggung kelas IV pada saat proses pembelajaran IPAS materi perubahan wujud, menunjukkan guru

lebih memilih menerapkan metode ceramah, mengerjakan tugas, dan hanya terfokus pada buku. Model pembelajaran tersebut masih tergolong tradisional karena pembelajaran masih terpusat pada guru. Pada kegiatan belajar di kelas guru terlihat jarang menerapkan model pembelajaran yang berbeda, akibatnya siswa kurang bersemangat saat belajar, kurang responsif, dan hasil belajar yang rendah. Dibutuhkan inovasi pembelajaran yang memungkinkan siswa kelas IV SD Negeri Guntur Temanggung mengembangkan pengetahuan mereka dengan cara terbaik. Karena pada dasarnya, keberhasilan dan ketuntasan sebuah aktivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Inovasi model pembelajaran yang sesuai untuk dijadikan solusi dalam mengatasi uraian masalah di atas adalah model Project Based Learning (PjBL). Penerapan model Project Based Learning ini mendorong siswa agar aktif dan memiliki keterampilan di dalam aktivitas pembelajaran. Ramadhani, (2020) berpendapat model Project Based Learning ialah kegiatan pembelajaran menggunakan proyek sebagai wadah untuk melatih siswa aktif, kritis, analitis pada keterampilan berfikir dan keterampilan konkret. Penerapan model PjBL nantinya dapat melatih siswa dalam kerjasama dan berkomunikasi. Sedangkan menurut Maulidiahma et al., (2023) Project Based Learning (PjBL) yaitu model

pembelajaran yang secara langsung siswa terlibat dalam menciptakan suatu karya sehingga mempermudah dalam menangkap materi. Peran dari guru dalam hal ini ialah sebagai fasilitator yakni membantu kelompok membuat rencana untuk mencapai tujuan. Pada penerapannya model Project Based Learning memegang posisi yang sangat strategis ketika aktivitas belajar di kelas berlangsung. Aktivitas pembelajaran menggunakan model PjBl tersebut dapat dilakukan melalui beberapa tahapan. Menurut Cahyoadi (Nawangsari et al., 2022) prosedur ketika menerapkan Project Based Learning (PjBL) meliputi (1) menentukan sebuah pertanyaan mendasar, (2) merencanakan proyek, (3) penyusunan agenda pembuatan proyek, (4) mengobservasi dan memantau kemajuan proyek, (5) memeriksa hasil pengerjaan proyek, (6) menilai proses dan hasil penyelesaian proyek. Pada kegiatan pembelajaran PjBL tersebut guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator bagi peserta didik. Pada konteks ini, siswa memiliki peran yang lebih dominan di dalam kegiatan belajar, dengan begitu diharapkan nantinya dapat menunjang peningkatan hasil belajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat bagaimana kebermanfaatan penggunaan media wordwall pada mata Pelajaran IPAS, dalam penelitian ini mengambil materi perubahan wujud benda.

Penelitian ini telah dilaksanakan mulai tanggal 19 Maret 2024 dan berakhir pada tanggal 18 April 2024. Penelitian ini dilakukan di SDN Guntur Temanggung. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati langsung kegiatan pembelajaran mengenai penggunaan Multimedia Interaktif Berorientasi Guided Experiment Untuk pada pembelajaran IPAS materi perubahan benda. Sedangkan metode wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang pada pembelajaran IPAS kepada delapan orang informan. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum mengenai penggunaan Multimedia Interaktif Berorientasi Guided Experiment serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan Multimedia Interaktif Berorientasi Guided Experiment pada pembelajaran IPAS pada materi perubahan wujud benda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan reduksi data (data reduction), dengan memilih dan memilah hal-hal yang penting yang ada pada hasil wawancara oleh informan. Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil reduksi data dikembangkan pada penyajian data (data display). Terakhir menyimpulkan data hasil reduksi dan data display pada penarikan kesimpulan (verifikasi).

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan di bagian pendahuluan, maka dilaksanakan tindakan dengan menggunakan media pembelajaran multimedia berupa video animasi pada pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda siswa kelas IV SD Negeri Guntur Temanggung dengan jumlah siswa sebanyak 10 siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data mengenai hasil belajar IPAS. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan RPP yang telah disusun pada tahap perencanaan dengan materi pelajaran. Secara singkat urutan proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap pembelajaran. Pertama proses pembelajaran diawali dengan pemberian apersepsi oleh guru. Selanjutnya guru menyampaikan pembelajaran melalui multimedia berupa video animasi. Ketiga, diberikan waktu untuk tanya jawab pada saat pembelajaran, guru bersama siswa, melakukan penguatan dan menyimpulkan pembelajaran. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada setiap pertemuan, kemudian pada pembelajaran dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar IPAS. Hasil belajar IPAS siswa dinilai dengan menggunakan tes hasil belajar berupa soal obyektif.

Media interaktif, seperti eksperimen digital, mampu memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Media interaktif juga dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang visual, audio, dan kinestetik. Dengan menggunakan media interaktif, siswa dapat mengeksplorasi materi

dengan lebih baik.. Penggunaan media interaktif, seperti eksperimen digital, memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan materi pembelajaran juga dapat diakses oleh siswa. Peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena diterapkan penggunaan multimedia interaktif eksperimen digital berorientasi guided experiment sehingga siswa dibimbing untuk dapat. Tentunya hal ini memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna serta kontekstual dalam kehidupan sehari – hari. Penelitian ini dikatakan berhasil, karena hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Jadi, dapat dinyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif eksperimen digital berorientasi guided experiment dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Guntur Temanggung.

D. Kesimpulan

Penggunaan multimedia interaktif berorientasi guided experiment merupakan salah satu media interaktif dan efektif, membuat peserta didik lebih kritis untuk berpikir dan aktif, peserta didik menjawab pertanyaan lebih santai karena tidak takut salah, dan tidak terbebani dengan tugas menulis. Faktor pendukung penggunaan media ini yaitu tampilannya menarik, mempunyai banyak jenis variasi model, serta penggunaannya mudah. Sedangkan faktor penghambatnya masih ada peserta didik yang belum lancar mengoperasikan laptop, dan peserta didik kurang fokus ketika ada notifikasi

yang tampil di aplikasi media pembelajaran. Adapun saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini, yaitu pembelajaran yang digunakan guru hendaknya sesuai dengan materi atau bahan pelajaran, tujuan pembelajaran, media yang sederhana dan praktis namun sesuai dengan materi pelajaran sehingga efektif dan efisien seperti media visual, peserta didik lebih giat lagi untuk mengerjakan soal dan sebaiknya apabila mengerjakannya harus teliti, dan cepat dikarenakan menggunakan waktu, peneliti yang tertarik mengkaji masalah yang relevan dengan penelitian ini disarankan menggunakan wawancara mendalam terkait pelaksanaan penggunaan multimedia interaktif berorientasi guided experimenT kepada guru dan peserta didik, serta meneliti di sekolah yang mempunyai jaringan internet yang bagus.

DAFTAR PUSTAKA

Hasanah, Maulidati, and Ruli Astuti. "THE Effect Of Project Based Learning On Ips Students' Learning Outcomes In Class V In Online Learning." *Academia Open* 4 (2021): 10-21070.

Lelasari, Endang. "Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tema berbagai pekerjaan di kelas IV SDN 200211 Padangsidempuan." *Jurnal Estupro* 6.2 (2021): 1-8.

Astri, Astri, Misriandi Misriandi, and Siti Zuraidah. "MENINGKATKAN

HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERNALAR KRITIS PADA PELAJARAN IPS MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERBANTU METODE GALLERY WALK." *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar* 6.2 (2023): 109-115.

Sudrajat, Ajat, and Ika Budiarti. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Project Based Learning Kelas IV SDIT Al Kawaakib Jakarta Barat." *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1.2 (2020): 105-109.

Ardiansyah, R., Hastuti, D. N. A. E., & Sari, M. K. (2023). Pembelajaran PjBL Pada Materi IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 360-365.

Nurhayati, H., Handayani, L., & Wdiarti, N. (2023). Keefektifan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1716-1723.

Nurkhaliza, Maulida. "STUDI LITERATUR TENTANG PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR." *Global Education Trends* 2.1 (2024).

Karim, Nurul Inzani, and Rahmah Rahmah. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL

BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V SDN 55
PAMMANJENGAN." *Global
Journal Basic Education* 3.1
(2024): 242-245.