

Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Motivasi Belajar Ips Murid Kelas V Sd Inpres 3 Tondo

Rinawanti¹, Nurul Fitriah Aras², Rizal³, Ryan Andhika Pratama⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Alamat Email: rinawanti108@gmail.com, fitriaharas93@gmail.com, rizal@gmail.com,
ryandhikatama@gmail.com.

Abstract

This study aims to determine the effect of project-based learning model (PjBL) on the learning motivation of fifth grade students at SD Inpres 3 Tondo. The research method used was a quasi experiment type nonequivalent control group design. In this study, the V^A and V^B classes of SD Inpres 3 Tondo. The research instruments were learning motivation questionnaire, PjBL questionnaire, teacher and student observation sheets. The data analysis technique in this study is a hypothesis test using a non-parametric statistical test using the Man Whitney U test technique and based on the posttest calculation of the control and experimental classes obtained Asymp. Sig. (2-tailed) of 0.046 < 0.05. This shows that Ho is rejected and Ha is accepted, so the average social studies learning motivation of students in the experimental class is different from the average social studies learning motivation of students in the control class and it can be concluded that there is an effect of using a project-based learning model on social studies learning motivation of fifth grade students of SD Inpres 3 Tondo.

Keywords

Project Based Learning, Learning Motivation, Elementary School, Social Studies Subjects.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning*, (PjBL) terhadap motivasi belajar murid kelas V di SD Inpres 3 Tondo. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *quasi experiment tipe nonequivalent control group design*. Pada penelitian ini, yaitu kelas V^A dan V^B SD Inpres 3 Tondo. Instrumen penelitian angket motivasi belajar, angket PjBL, lembar observasi guru dan murid. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah uji hipotesis menggunakan uji statistik non parametrik teknik Uji *U Man Whitney* dan berdasarkan perhitungan posttest kelas kontrol dan eksperimen diperoleh *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0.046 < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima maka rata-rata motivasi belajar IPS murid pada kelas eksperimen berbeda dengan rata-rata motivasi belajar IPS murid pada kelas kontrol dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* terhadap motivasi belajar IPS murid kelas V SD Inpres 3 Tondo.

Kata Kunci

Project Based Learning, Motivasi Belajar, Pelajaran IPS, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan potensi murid agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki mental positif terhadap

perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Rahmad,2016).

Proses pembelajaran IPS di sekolah SD merupakan kegiatan pembelajaran yang dituntut untuk menarik dan memberikan kesan yang selalu diingat para murid dan memberikan motivasi pada saat belajar agar murid lebih semangat dalam belajar. Oleh karena itu suatu dalam pembelajaran akan lebih bermakna apabila murid mengalami langsung apa yang mereka pelajari, bukan hanya pengetahuan saja. Pembelajaran yang pasif akan menghambat aktivitas dan keaktifan murid. Maka pembelajaran IPS harus menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan apa yang dibutuhkan murid serta disesuaikan dengan kondisi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Mariyaningsih & Hidayati, 2018).

Motivasi adalah tidak lain untuk membuat diri menjadi lebih bersemangat serta terpacu untuk menyelesaikan sesuatu agar mendapatkan apa yang diinginkan. Demikian juga dalam belajar IPS, untuk mencapai prestasi belajar IPS yang tinggi, maka diperlukan motivasi untuk memunculkan semangat belajar dalam mata pelajaran IPS (Bunjamin & Faujiah, 2014). Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain dalam menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar dan menentukan ketekunan belajar

Berdasarkan hasil observasi pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Inpres Tondo dari jumlah murid sebanyak 56 orang, yang terdiri dari 28 orang murid kelas V^A dan 28 orang murid kelas V^B nilai yang diperoleh dari motivasi belajar masih tergolong rendahnya nilai disebabkan dalam pembelajaran, murid tidak terlibat langsung pada proses pembelajaran selama proses pembelajaran guru masih melaksanakan pembelajaran secara konvensional, berpatokan pada buku ajar serta

kurangnya kreatifitas guru dalam mengkombinasikan model pembelajaran.

Masalah lain pada saat proses pembelajaran berlangsung ditemukan beberapa murid yang tidak aktif, tidak fokus, ramai sendiri dan tidak memperhatikan guru, sehingga menyebabkan kurangnya perhatian murid pada pembelajaran dan hal tersebut berpengaruh terhadap terhadap pembelajaran yang di ajarkan oleh guru khususnya pada mata pelajaran IPS (Wardhani, 2018).

Berdasarkan masalah di atas, salah satu dari kondisi internal itu adalah “motivasi”, jadi motivasi juga sangat penting dalam pembelajaran karena dengan model pembelajaran yang tepat maka murid akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sampai tujuan pembelajaran tercapai. Maka peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi aktivitas murid dalam belajar. Maka solusi yang ditawarkan peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), dimana model pembelajaran ini lebih membuat murid untuk aktif dalam belajar, murid diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menghilangkan rasa bosan pada murid. Model pembelajaran berbasis *project* memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik (Purba & Harahap, 2023).

Dalam menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) ini, murid akan dihadapkan dengan suatu masalah yang berkaitan dengan materi dan murid di minta untuk memecahkan masalah tersebut dengan membuat suatu *project* atau kegiatan berdasarkan pertanyaan-pertanyaan mendasar terkait permasalahan yang akan dipecahkan dengan melewati beberapa proses, antara lain mencari, menyelidiki, dan menemukan (Yuniarti, 2021). Dengan proses-proses tersebut akan mendapatkan ide-ide baru sesuai dengan

teori, konsep, atau informasi yang diperoleh untuk dikembangkan menjadi sesuatu yang baru dan berbeda serta salah satu faktor kunci dalam mencapai tujuan adalah kelengkapan komponen pembelajaran.

Model PjBL memiliki kelebihan untuk melatih murid dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus di terima. Memberikan pelatihan langsung kepada murid dengan cara mengasah serta membiasakan mereka melakukan berpikir kritis serta keahlian dalam kehidupan sehari-hari (Nagel, 2020)

Project Based Learning pada dasarnya model pembelajaran ini lebih kepada mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dalam mengerjakan sebuah *Project* yang dapat menghasilkan sesuatu. Model ini, dalam implementasinya, menawarkan kepada murid berbagai pilihan untuk menentukan topik, melakukan penelitian, dan menyelesaikan sebuah *project* tertentu. Banyak model pembelajaran diterapkan guna menumbuhkan dan meningkatkan jiwa kreativitas dalam diri murid terutama dalam menciptakan dan membuat suatu produk atau karya salah satu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas (Dewi et al., 2024).

Penyesuaian dengan prinsip moderen yang pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengasah keahlian murid, baik melalui praktek, teori serta pengaplikasiannya. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Terhadap Motivasi Belajar IPS Murid Kelas V SD Inpres 3 Tondo”.

KAJIAN TEORI

Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu pendekatan konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui penyelesaian proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Teori konstruktivisme, sebagaimana dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, menekankan bahwa pengetahuan dibangun

secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Mariyaningsih & Hidayati, 2018). PjBL memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dengan cara merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi suatu proyek yang berbasis masalah nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual (Yuniarti, 2021).

Lebih lanjut, PjBL dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar sendiri merupakan dorongan internal dan eksternal yang mengarahkan individu untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, menetapkan tujuan, serta bertahan dalam menghadapi tantangan (Bunyamin & Faujiah, 2014). Menurut teori motivasi, siswa yang terlibat secara aktif dalam aktivitas yang menantang dan relevan cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Dalam konteks PjBL, siswa diberikan kebebasan untuk memilih topik, bekerja secara kolaboratif, dan bertanggung jawab terhadap hasil pembelajaran mereka, yang pada akhirnya mendorong terbentuknya motivasi intrinsik (Nagel, 2020; Dewi et al., 2024).

Penerapan PjBL dalam pembelajaran IPS juga sejalan dengan prinsip pembelajaran abad 21, yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi. Melalui PjBL, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan substantif mengenai IPS, tetapi juga dilatih untuk mengidentifikasi masalah, mencari solusi, dan menghasilkan produk yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Purba & Harahap, 2023). PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi, bertukar pendapat, dan belajar dari pengalaman nyata, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan kepuasan belajar (Fatati, 2023).

Selain itu, penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa PjBL dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keterampilan sosial dan akademik siswa. Dewi et al. (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dapat menumbuhkan kreativitas siswa dan membuat

pembelajaran lebih bermakna. Sementara itu, Amaliyah et al. (2019) menekankan bahwa inovasi dalam model pembelajaran seperti PjBL penting untuk mengatasi kejenuhan siswa dan membangun antusiasme dalam belajar. Dengan demikian, integrasi PjBL dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan langkah strategis untuk membentuk peserta didik yang aktif, kreatif, dan termotivasi dalam menghadapi tantangan pembelajaran maupun kehidupan nyata.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *True Eksperimental Design*. Penelitian ini dilakukan pada murid kelas V yang terbagi menjadi dua kelompok yakni kelas V^A sebagai kelas eksperimen dan kelas V^B sebagai kelas kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid di kelas V SD Inpres 3 Tondo. Dimana kelas V terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas V^A dengan jumlah 28 yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas V^B dengan jumlah 28 yang akan dijadikan kelas Kontrol. Sehingga jumlah seluruh populasi berjumlah 56 murid. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah jumlah dan karakteristik dari populasi. Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan cara *purposive sampling* (Lenaini, 2021). Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel yaitu kelas V SD Inpres 3 Tondo sebagai kelas eksperimen. Dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen maka diperlukan kelompok lain sebagai pembandingan (kelas kontrol). Maka kelas V^A di SD Inpres 3 Tondo digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas V^B di SD Inpres 3 Tondo digunakan sebagai kelas kontrol.

Tabel 1 *Pretest-Posttest control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
A (Kel. Eksperimen)	Y ₁	X ₁	Y ₂
B (Kel. Kontrol)	Y ₁	X ₂	Y ₂

- X₁ : Kelas eksperimen yang menggunakan *project based learning*
- X₂ : Kelas kontrol yang Menggunakan pembelajaran konvensional
- Y₁ : Tes awal sebelum melakukan proses pembelajaran
- Y₂ : Tes Motivasi belajar IPS

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data-data empiris untuk mencapai tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: Observasi, Angket, lembar observasi dan dokumentasi (Babuta & Rahmat, 2019). Adapun teknik analisis data menggunakan yaitu:

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnova* maupun *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan taraf signifikan 0,05. Apabila data tersebut $\geq 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian data penelitian dapat dilanjutkan dengan menggunakan *statistics parametric*. Pengujian dilakukan menggunakan bantuan program *SPSS* versi 26.

Uji Homogenitas merupakan sebuah uji yang harus dilakukan untuk melihat kedua kelas yang diteliti homogen atau tidak (Sumoked et al., 2021). Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *homogeneity of variance*. Dinyatakan homogen apabila nilai *sig. Based on Mean* $\geq 0,05$. Uji homogenitas dilakukan menggunakan bantuan program *SPSS* versi 26.

Uji Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang telah dirumuskan dalam suatu penelitian dan masih perlu di uji kebenarannya. Untuk menguji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *independent sampel t test*. Jika diperoleh hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak H_a diterima.

Uji *N-Gain score* digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu atau perlakuan tertentu. Perlakuan yang dimaksud adalah model *Project Based Learning*. Dalam penelitian ini uji *N-Gain Score* dilakukan menggunakan bantuan program *SPSS 26*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

SD Inpres 3 Tondo adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD dikelurahan Tondo, kec. Mantikulore kota palu, Sulawesi tengah. SD Inpres 3 Tondo berdiri pada tahun 1984, saat itu sekolah tersebut hanya memiliki 1 ruang kelas dengan jumlah murid kurang lebih 12 orang. Sebagian murid masih belajar di bawah kolong rumah. Hal ini tentu sangat memprihatinkan, Namun dengan seiring berjalannya waktu sekolah SD Inpres 3 Tondo sudah mulai berkembang dengan jumlah murid keseluruhan yaitu berjumlah 302 murid, jumlah guru sebanyak 20 guru dan ruang belajar terdiri dari 14 ruangan.

Penelitian yang dilakukan di sekolah ini menggunakan kelas V SD Inpres 3 Tondo yang terdiri dari kelas V^A dan kelas V^B. murid kelas VA berperan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 28 murid dan kelas V^B berperan sebagai kelas kontrol dengan jumlah 28 murid. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project based learning* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPS. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Grup Design*. dalam tersebut melibatkan dua kelompok untuk dibandingkan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control (Budiasningrum et al., 2023). Kedua kelompok tersebut tidak dipilih secara random. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam mata pelajaran IPS. Sedangkan, kelompok kontrol menggunakan metode ceramah dalam mata pelajaran IPS. Adapun gambaran desain penelitian *quasi* eksperimen.

Adapun untuk menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian aktivitas guru dan aktivitas murid dengan penerapan model *Project based learning* Setelah mendapatkan persentase skor dilanjutkan dengan menentukan kriteria penilaian tentang aktivitas guru dan aktivitas murid selama proses pembelajaran dengan penerapan strategi *team games tournament*, maka akan dilakukan dengan cara pengelompokan atas 4 kriteria yang dikemukakan Anggraini, (2020) yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, dan cukup. Adapun kriteria persentase tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Pengamatan Aktivitas Mengajar Guru Kelas Eksperimen

Kelas	Presentasi aktivitas guru kategori	
Eksperimen	Pertemuan 1	83,5 % Sangat Baik
	Pertemuan 2	87,5 % Sangat Baik

Berdasarkan pada tabel di atas bahwa pelaksanaan pembelajaran yang diisi oleh pengamat, total skor yang diperoleh yakni pertemuan pertama memperoleh skor sebesar 83,5 % dengan kategori “Sangat baik”. Selanjutnya pada pertemuan kedua proses pembelajaran mendapatkan skor sebesar 87,5 % kateregori “Sangat Baik.

Hasil aktivitas murid dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3 Hasil Pengamatan Aktivitas murid

Kelas	Presentasi aktivitas guru kategori	
Eksperimen	Pertemuan 1	88,75 % Sangat Baik
	Pertemuan 2	96,25 % Sangat Baik

Berdasarkan pada tabel di atas bahwa

pelaksanaan pembelajaran yang diisi oleh pengamat, total skor yang diperoleh yakni pertemuan pertama memperoleh skor sebesar 88,25% dengan kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya pada pertemuan kedua proses pembelajaran mendapatkan skor sebesar 96,25 % katregori Sangat Baik.

Adapun untuk menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian aktivitas guru dan aktivitas murid dengan penerapan model *Project based learning* Setelah mendapatkan persentase skor dilanjutkan dengan menentukan kriteria penilaian tentang aktivitas guru dan aktivitas murid selama proses pembelajaran dengan penerapan strategi *team games tournament*, maka akan yaitu dengan cara melakukan pengelompokkan atas 4 kriteria yang dikemukakan Anggraini, (2020) yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, dan cukup. Adapun kriteria persentase tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Pengamatan Aktivitas Mengajar Guru Kelas Konrtol

Kelas	Presentasi aktivitas guru kategori	
Kontrol	Pertemuan 1	70% Sangat Baik
	Pertemuan 2	72,5% Sangat Baik

Berdasarkan lembar pelaksanaan pembelajaran yang diisi oleh pengamat, total skor yang diperoleh yakni pertemuan pertama memperoleh skor sebesar 70% dengan kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya pada pertemuan kedua proses pembelajaran mendapatkan skor sebesar 72,5% katregori “Sangat Baik”.

Hasil aktivitas murid dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5 Hasil Pengamatan Aktivitas murid

Kelas	Presentasi aktivitas guru kategori	
Kontrol	Pertemuan 1	92,5 % Sangat Baik

	Pertemuan 2	96,25 % Sangat Baik
--	-------------	---------------------

Berdasarkan pada tabel di atas bahwa pelaksanaan pembelajaran yang di isi oleh pengamat, total skor yang diperoleh yakni pertemuan pertama memperoleh skor sebesar 92,5% dengan kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya pada pertemuan kedua proses pembelajaran mendapatkan skor sebesar 96,25% katregori “Sangat Baik”. *Pretest* merupakan kemampuan awal untuk mengetahui kemampuan awal murid dalam memahami materi kegiatan ekonomi masyarakat. Sebelum diujikan pada kelas eksperimen dengan jumlah murid sebanyak 28 murid dan kelas kontrol dengan jumlah murid sebanyak 28 murid. Data *pretest* diperoleh melalui angket motivasi belajar berbentuk pilihan jawaban Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju (Triyanti et al., 2018). Untuk *pretest* diberikan angket motivasi belajar sebanyak 16 pernyataan. Setelah angket motivasi belajar diperiksa, diperoleh skor terendah (*Xmin*), skor tertinggi (*Xmaks*), skor rata-rata (*Xrata-rata*) dari kelas eksperimen dan kelas kontrol seperti dideskripsikan pada Tabel 6 berikut ini:

Tabel 6 Hasil Deskripsi Skor Persentase *Posttest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai Kelas Eksperimen	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AYA	59	59
2	AR	57	60
3	AFR	52	52
4	AKA	58	60
5	ASY	58	57
6	ASD	52	50
7	AH	50	56
8	ASF	54	59
9	FN	49	56
10	FCF	58	55
11	NA	54	53
12	MAL	50	52
13	MAR	52	63
15	NI	49	61

16	ANP	53	52
17	ABA	50	58
18	SNA	58	56
19	SM	48	58
20	TN	53	51
21	RA	20	76
22	NA	58	56
23	MH	54	56
24	AY	48	76
25	SN	52	58
26	MH	53	53
27	SR	56	51
28	HA	58	50
Rata-rata		70,77	71,44

Berdasarkan tabel di atas terdapat hasil dari 28 orang murid tentang pembelajaran *Project Based Learning* terhadap motivasi belajar murid. Setelah diberikan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional, murid diberikan soal tes akhir (*posttest*). Berdasarkan perhitungan-perhitungan statistik, maka didapat beberapa data seperti ditunjukkan pada tabel 7 berikut ini:

Tabel 7 Hasil Deskripsi Skor Persentase *Posttest* dan *Posttest* Kelas kontrol

No	Nama Siswa	Nilai Kelas kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AIY	52	59
2	AP	51	57
3	AMD	48	55
4	BF	52	58
5	DA	49	53
6	FB	48	51
7	ARD	49	61
8	N A	49	56
9	AR	58	57
10	PKY	54	55
11	RA	48	50
12	MZA	48	55
13	MN	50	53
14	MAM	49	54
15	MS	48	52

16	RMD	49	53
17	TRA	44	56
18	SAD	49	53
19	OTP	52	60
20	GI	51	56
21	MAH	49	57
22	MA	58	58
23	ARI	54	60
24	MRZ	58	76
25	SPF	49	72
26	AM	48	79
27	DTS	49	61
28	DT	49	51
Rata-Rata		63,83	70.66

Berdasarkan tabel di atas terdapat hasil dari 28 orang murid tentang pembelajaran *konvensional* terhadap motivasi murid.

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar murid kelas V SD Inpres 3 Tondo. Perbedaan rata-rata skor *posttest* pada kelas menunjukan bahwa penggunaan model pembelajaran *project based learning*, efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada model pembelajaran *project based learning* murid pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Inpres 3 Tondo.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Asumsi normalitas senantiasa disertakan dalam penelitian pendidikan karena erat kaitannya dengan sifat dari subjek/objek penelitian pendidikan yaitu, berkenaan dengan kemampuan seseorang dalam kelompoknya. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*^a dengan berbantuan program SPSS versi 26.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui sebaran data hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan hipotesis, jika $p\text{-value} < \alpha = 0.05$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan, dan jika $p\text{-value} > \alpha = 0.05$ maka tidak terjadi perbedaan yang signifikan.

Penerapan pada uji *Kolmogorov Smirnov* adalah bahwa jika signifikansi $p\text{-value} < \alpha = 0.05$ berarti data yang akan diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, berarti data tersebut tidak berdistribusi normal. Jika signifikansi $p\text{-value} > \alpha = 0.05$ maka berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku. Dapat diasumsikan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui bahwa dua kelompok sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene test* dengan bantuan program IBM SPSS *Statistic 26*. Adapun kriteria pengujian yang digunakan untuk menentukan homogenitas populasi ini adalah jika nilai sig yang diperoleh $\geq$ tingkat ditetapkan yaitu 5% (0,05).

Berdasarkan hasil perhitungan pada output uji homogenitas diperoleh data bahwa nilai signifikansi pada rata-rata sebesar 0.946 dengan ketentuan tingkat signifikansi atau nilai probabilitas lebih dari 0,05.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui suatu keputusan, yaitu menerima atau menolak suatu hipotesis yang telah dirumuskan. Pengajuan terhadap pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap motivasi belajar murid kelas V SD Inpres 3 Tondo menggunakan analisis *Independent Sample T Test* melalui program IBM SPSS *Statistic 26*.

Hipotesis yang uji dalam analisis *Independent Sample T Test* adalah:

H_a = Ada Pengaruh Model Pembelajaran *project based learning* terhadap motivasi belajar murid materi kegiatan ekonomi masyarakat pada murid kelas V di SD Inpres 3 Tondo.

H_0 = Tidak ada Pengaruh Model Pembelajaran *project based learning* terhadap motivasi belajar murid materi kegiatan ekonomi

masyarakat pada murid kelas V di SD Inpres 3 Tondo.

Hipotesis dilakukan pada taraf signifikan 5% (0,05). Hasil analisis *Independent Sample T Test* dengan perhitungan berbantuan IBM SPSS *Statistic 26* dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 8 Hasil Uji hipotesis *Sample T Test*

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower Bound	Upper Bound
Hasil Motivasi Belajar	Equality of variances assumed	.000	.961	-2.042	54.467	.046	-1.285	-5.663	.051
	Equality of variances not assumed			-2.042	53.779	.046	-1.285	-5.663	.051

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-test* nilai *posttest* pada bagian *Equal variances assumed* diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.046 < 0.05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan

dalam uji *Independent Sample T-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya akan dilakukan analisis pada bariss *equal variances assumed*, dapat dilihat bahwa hasil *t-test* sebesar -2.042. Dengan kata lain, hipotesis diterima.

Uji N-Gain Score

Uji *N-Gain Score* digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu atau perlakuan tertentu (Wahab et al., 2021). Perlakuan yang dimaksud adalah model *Project Based Learning*. Dalam penelitian ini uji *N-Gain Score* dilakukan menggunakan bantuan program SPSS 26.

Tabel 9 Hasil Uji N-Gain Score

Descriptives				
	Kelas		Statistik	Standar Error
Uji N-Gain Score	Eksperimen	Mean	5.9876	.95185
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.0346
			Upper Bound	7.9406
		5% Trimmed Mean	5.6102	
		Median	5.3221	
		Variance	25.368	
		Std. Deviation	5.03671	
		Minimum	.00	
		Maximum	21.28	
		Range	21.28	
		Interquartile Range	9.40	
		Skewness	.870	.441
		Kurtosis	1.515	.858
	Kontrol	Mean	10.4671	1.54295
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	7.3012

Interval for Mean	Upper Bound	13.6330	
5% Trimmed Mean		11.0221	
Median		12.2449	
Variance		66.659	
Std. Deviation		8.16451	
Minimum		-16.67	
Maximum		23.53	
Range		40.20	
Interquartile Range		8.46	
Skewness		-1.208	.441
Kurtosis		3.496	.858

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain score* di atas, menunjukkan bahwa rata-rata skor *N-gain* kelas eksperimen adalah 5.9876 atau 5,98 % termasuk kategori cukup efektif. Nilai *N-gain* minimal 0% dan tertinggi 21,28%. Sedangkan *N-gain score* kelompok kontrol sebesar 10.4671 atau kategori efektif sebesar 10,47 %. Skor *N-gain* minimal 16,67% dan maksimal 23.53%.

Pembahasan

Penelitian ini bertempat di SD Inpres SD Inpres 3 Tondo pada kelas V dengan melakukan 4 kali pertemuan. Pada saat peneliti melakukan *pretest* di kelas eksperimen pada hari tanggal, 03 Agustus 2024 pada kelas eksperimen dinyatakan bahwa dari 28 responden murid didapatkan nilai terendah yaitu 20 dan nilai tertinggi yaitu 53. Hal ini disebabkan karena murid masih menerima pembelajaran secara *konvensional* secara monoton dan terus menerus serta kurangnya perhatian murid dalam pembelajaran saat guru tengah menjelaskan sehingga menyebabkan hasil belajar murid rendah (Rahayu et al., 2023). Peneliti melakukan *Pretest* dihari yang berbeda dengan tindakan agar murid lebih siap dalam melaksanakan pembelajaran. Pada tanggal, 05 Agustus 2024 dikelas eksperimen pelaksanaan pembelajaran peneliti menggunakan model pembelajaran *Project based learning* (PjBL) dengan *project* yaitu

miniatur 3 dimensi dari bahan yaitu kartos, dos, lem dan gunting. Pada saat proses pembelajaran murid sangat antusias menyimak dan mendengarkan penjelasan dan materi pembelajaran sehingga pada saat pembuatan *project* sesuai dengan pembelajaran yang berlangsung yaitu tentang pada pertemuan pertama dan materi kegiatan ekonomi masyarakat pada pertemuan kedua, murid mengerjakan *project* secara seksama dengan kelompok mereka masing-masing. Pada saat pembuatan *project* murid saling bertukar pikiran dengan kelompok mereka tentang bagaimana agar *project* mereka bagus dan rapi juga selesai tepat waktu (Fatati, 2023). Setelah semua murid menyelesaikan *project* mereka masing-masing kelompok mempresentasikan hasil *project* mereka sesuai dengan materi yang sudah diajarkan yaitu kegiatan ekonomi masyarakat pada pertemuan pertama materi kegiatan ekonomi masyarakat. Pada pertemuan kedua tanggal 10 Agustus 2024 Materi jenis-jenis kegiatan ekonomi Setelah pemberian tindakan (*treatment*), peneliti memberikan *posttest* dengan waktu yang sama pada saat memberikan *pretest* yaitu 45 menit. Dari hasil uji coba *posttest* ditemukan bahwa semua murid mencapai kriteria ketuntasan dengan nilai tertinggi yaitu 80 dan nilai terendah 20. Perubahan yang signifikan terjadi pada hasil *posttest* yang diperoleh murid dimana pada saat *pretest* mendapatkan nilai 20 dan pada *posttest* mendapatkan nilai 76 yang awalnya pada *pretest* mendapatkan nilai 48 *posttest* mendapatkan nilai 80.

Pada saat peneliti melakukan *pretest* di kelas kontrol pada hari tanggal, 14 Agustus 2024 pada kelas eksperimen dinyatakan bahwa dari 28 responden murid didapatkan nilai terendah yaitu 48 dan nilai tertinggi yaitu 52. Hal ini disebabkan karena murid masih menerima pembelajaran secara *konvensional* secara monoton dan terus menerus serta kurangnya perhatian murid dalam pembelajaran saat guru tengah menjelaskan sehingga menyebabkan hasil belajar murid rendah (Anitasari & Utami, 2022). Peneliti melakukan *Pretest* dihari yang berbeda dengan tindakan

agar murid lebih siap dalam melaksanakan pembelajaran. Pada tanggal, 16 Agustus 2024 dikelas eksperimen pelaksanaan pembelajaran peneliti menggunakan model pembelajaran *konvensional* saat proses pembelajaran murid sangat antusias menyimak dan mendengarkan penjelasan dan materi pembelajaran yang berlangsung yaitu tentang pada pertemuan pertama dan materi kegiatan ekonomi masyarakat pada pertemuan kedua, murid mengerjakan tugas secara berkelompok mereka masing-masing. Pada pelajaran murid saling bertukar pikiran dengan kelompok mereka tentang pelajaran kegiatan ekonomi mereka cukup aktif dalam melakukan pembelajaran selesai tepat waktu (Kolipah, 2022). Setelah semua murid menyelesaikan tugas kelompok yang mereka buat dan juga mempresentasikan hasil kerja mereka buat yang sesuai dengan materi yang sudah diajarkan atau diberikan yaitu kegiatan ekonomi masyarakat pada pertemuan pertama materi kegiatan ekonomi masyarakat. Pada pertemuan kedua tanggal 18 Agustus 2024 Materi jenis-jenis kegiatan ekonomi Setelah pemberian tindakan (*treatment*), peneliti memberikan *posttest* dengan waktu yang sama pada saat memberikan *pretest* yaitu 45 menit. Dari hasil uji coba *posttest* ditemukan bahwa semua murid mencapai kriteria ketuntasan dengan nilai tertinggi yaitu 76 dan nilai terendah 49. Perubahan yang signifikan terjadi pada hasil *posttest* yang diperoleh murid dimana pada saat *pretest* mendapatkan nilai 58 dan pada *posttest* mendapatkan nilai 76 yang awalnya pada *pretest* mendapatkan nilai 48 *posttest* mendapatkan nilai 79.

Peneliti melakukan wawancara dengan murid. Berdasarkan hasil wawancara dengan murid ditemukan bahwa murid merasa jenuh dengan dan bosan saat pembelajaran berlangsung di sebabkan metode dan media pembelajaran selalu sama pada setiap pertemuan murid jarang diberikan kesempatan untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya (Lobo, 2016). Berdasarkan hasil wawancara dengan murid setelah dilakukannya tindakan murid merasa senang dan antusias

terhadap pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di mana mereka lebih bisa berekspresi dan terjun langsung dalam pembelajaran, terlibat dalam pembuatan *project* tersebut (Amaliyah et al., 2019). Mereka lebih cepat memahami pembelajaran karena mereka diberikan kesempatan untuk memberikan pendapat dan bertukar pikiran. Berdasarkan hasil hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Motivasi Belajar IPS kelas V SD Inpres 3 Tondo. Pada uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* nilai *posttest* diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.046 < 0.05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample T-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sesuai dengan pendapat (Ghozali, 2016) yang mengatakan bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau signifikansi uji $t < 0,05$ maka disimpulkan bahwa secara individual variabel independent berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah pada penelitian ini terjawab, karena peneliti menemukan hasil bahwa ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres 3 Tondo. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 70,71 dan nilai *posttest* yang menggunakan model *project based learning* mencapai 71,44. Mengacu pada hasil analisis di atas maka hipotesis nihil (H_0) yang berbunyi tidak ada pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi belajar murid terhadap mata pelajaran IPS kelas V SD Inpres 3 Tondo dinyatakan ditolak, sedangkan hipotesis (H_a) yang berbunyi ada pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas V SD Inpres 3 Tondo dinyatakan diterima. Hal

ini terjadi karena guru dapat menyajikan informasi dengan teknik yang baru, dan didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh murid sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPS murid kelas V SD Inpres 3 Tondo.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, N., Fatimah, W., & Abustang, P. B. (2019). Model Pendidikan Inovatif Abad 21. *Samudra Biru*.
- Anggraini, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Time Token berbantuan Peta Konsep untuk meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep siswa pada pembelajaran Tematik di kelas V SD Negeri 013 Tambusai. *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU*.
- Anitasari, R. W., & Utami, R. D. (2022). Implementasi Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6.(4), 5926-5935.
- Babuta, A. I., & Rahmat, A. (2019). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru melalui Pelaksanaan Supervisi Klinis dengan Teknik Kelompok. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1).
- Budiasningrum, R. S., Utami, R. J., Mahendika, D., Vanchapo, A. R., Velyna, T., & Pranajaya, S. A. (2023). Meningkatkan Self Esteem Siswa Melalui Pendekatan Kognitif Behavior Therapy Dengan Teknik Self Instruction. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 3(1).
- Bunyamin, H. S., & Faujiah, D. (2014).

- Pengaruh Motivasi Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Di Sdn Rajagaluh Kidul Kec. Rajagaluh Kab. Majalengka. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1).
- Dewi, A. I., Firmansyah, A., & Hariana, K. (2024). Presepsi Guru Dan Siswa Terhadap Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Project Mata Pelajaran Seni Budaya Merdeka Belajar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1).
- Fatiati, N. A. (2023). Penerapan Project Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Belajar Siswa Di Min 1 Kota Jakarta Barat. *Institut PTIQ Jakarta*.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program. IBM SPSS 23* (8th ed.). Universitas Diponegoro.
- Kolipah, S. (2022). Pada pelajaran murid saling bertukar pikiran dengan kelompok mereka tentang pelajaran kegiatan ekonomi mereka cukup aktif dalam melakukan pembelajaran selesai tepat waktu. *Urnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2(1).
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1).
- Lobo, F. M. N. W. (2016). Pemanfaatan Schoology untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: studi kasus SMA Negeri 1 Tenganan. *Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi FTI-UKSW*.
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif. *CV Kekata Group*.
- Nagel, J. (2020). Peningkatan SDM Indonesia yang Berdaya Saing melalui Pendidikan di Era Transformasi Digital dan Teknologi yang Berkelanjutan. *In Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan*, 1(1).
- Purba, A., & Harahap, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 13(1).
- Rahayu, F. D., Rahminawati, N., & Asikin, I. (2023). Upaya Guru PAI dalam Peningkatan Hasil Belajar Materi Thaharah Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*.
- Rahmad, R. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1).
- Sumoked, S. N., Sangkop, F. I., & Togas, P. V. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital Siswa Smk. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikas*, 12(1).
- Triyanti, M., Harmoko, H., & Lestari, N.

- (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Course Review Horay terhadap Hasil Belajar Biologi dan Motivasi Siswa Kelas X SMA Negeri Jayaloka. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1).
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2).
- Wardhani, M. W. (2018). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Kedisiplinan Siswa SDN Kepek Pengasih Kulon Progo Yogyakarta. *Basic Education*.
- Yuniarti, Y. (2021). Project Based Learning Sebagai Model Pembelajaran Teks Anekdote pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1).