



**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTU MULTIMEDIA
TERHADAP HASIL BELAJAR MUATAN IPAS KELAS V SD**

Indah Yunitasari¹, Alna Dzaroh², Nurul Hidayah³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Bakti Indonesia

E-mail : indah120694@gmail.com, dzaroha@gmail.com, nurul.hidayah9426@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan dibantu oleh multimedia dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS). Penelitian ini dilaksanakan di UPT siswa kelas IV SDN Sumberlesung 04. Metode penelitian dengan menggunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart. Analisis data dilakukan dengan metode statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Tahap siklus pertama, ketuntasan hanya mencapai 57% dan belum memenuhi sesuai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70%. Namun, di siklus kedua, ketuntasan meningkat menjadi 86% dan sudah memenuhi KKM. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model PjBL dibantu multimedia terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas kelas IV SDN Sumberlesung 04.

Kata Kunci: Model Project Based Learning, Multimedia, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research aims to determine the application of the Project Based Learning (PjBL) learning model assisted by multimedia in improving student learning outcomes in Natural Sciences (IPAS) subjects. This research was carried out at SDN Sumberlesung 04. The research method uses Kemmis and Mc Taggart's Classroom Action Research (PTK) model. Data analysis was carried out using descriptive statistical methods and quantitative descriptive analysis. The research results showed that there was an increase in student learning outcomes. In the first cycle stage, completion only reached 57% and did not meet the Minimum Completeness Criteria (KKM) standard, namely 70%. However, in the second cycle, completion increased to 86% and already met the KKM. This research shows that the use of the PjBL model assisted by multimedia has resulted in an increase in the learning outcomes of class V students at UPT SDN Sumberlesung 04.

Keywords: Project Based Learning, Multimedia, Result In Learning

PENDAHULUAN

Sekolah adalah tempat di mana siswa mencari ilmu melalui proses belajar yang disengaja dalam situasi yang direncanakan. Proses ini melibatkan pencarian, penggalian, dan penambahan pengetahuan dan pengalaman. Keberhasilan proses ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk peserta didik, guru, dan lingkungan belajar. Guru dan siswa mempunyai peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran ini (Herawati, 2022). Pendapat Karitas (2017), menyarankan bahwa guru dapat meningkatkan proses pembelajaran dan memperluas pengalaman belajar siswa dalam berkreasi dengan bentuk kegiatan yang relevan dan sesuai dengan gaya belajar kecakapan yang dimiliki oleh siswa. Upaya meningkatkan kompetensi guru secara menyeluruh, pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan, seperti yang dijelaskan oleh Lestari & Yuwono (2022:4).

Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu model pembelajaran yang perlu ditingkatkan dalam Kurikulum Merdeka Belajar. Tujuan pada pembelajaran ini adalah kegiatan peserta didik untuk menciptakan produk dengan penerapan keterampilan penelitian, menelaah, membuat, dan mendemonstrasikan produk belajar sesuai pengetahuan dan fakta.

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) adalah bagian dari aksi nyata dalam pembelajaran. Kegiatan belajar dengan fakta yang sebenarnya membuat proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kurikulum yang digunakan sekarang merupakan kurikulum merdeka. Kurikulum ini tentunya mempunyai pengaruh yang sangat penting kepada pendidik dan tenaga kependidikan, seperti kaitannya dengan administrasi sekolah, strategi, pendekatan, metode, dan penilaian terhadap kegiatan belajar mengajar (Suryaman (2020).

Dengan kurikulum merdeka saat ini, pendidik dan peserta didik dapat melakukan terobosan dan peningkatan terhadap mutu pendidikan. Kurikulum ini menuntut pendidik untuk mengajar sesuai dengan siklus dan potensi siswa, dengan menggunakan model dan metode yang sesuai. Pembelajaran IPA dalam kurikulum ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memajukan kemahirannyanya, jadi pembelajaran bisa digunakan pada kehidupan nyata. Pemikiran Santika et al (2022), materi pelajaran IPA memberikan peserta didik peluang dalam berhubungan langsung dengan lingkungan sekitar, misalnya penggunaan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL). Model PjBL adalah aktifitas belajar yang menggunakan proyek terhadap kegiatan belajar mengajar. Proyek dilakukan peserta didik bisa menggunakan tugas individual dan berkelompok, kegiatan dilakukan dengan tempo waktu yang ditetapkan dengan kerjasama, menciptakan berupa produk yang dapat didemonstrasikan (Permana, K. A. D., dalam Aliftika et al., 2019; Ekawati et al., 2019; Nadiyah & Faaizah,

2015). Project Based Learning (PjBL) merupakan model belajar yang membuat peserta didik terlibat dalam kegiatan proses menyelesaikan permasalahan serta menggunakan peluang terhadap peserta didik untuk menciptakan pembelajaran secara mandiri (Sunny, V., 2023). Tantangan yang dihadapi pendidikan masa perubahan digital saat ini, pendekatan kegiatan belajar di kelas dan manajemen kelas seharusnya diselaraskan sesuai dasar perkembangan digitalisasi informasi dan komunikasi (Herawati dalam Purnomo, 2020 : 113). Dengan demikian, pendidik harus bisa membangun suasana belajar yang bermakna, kreatif, menyenangkan, dan dinamis menggunakan strategi, model, dan media yang sesuai guna upaya peningkatan partisipasi peserta didik aktifitas belajar mengajar (Herawati, 2022).

Menurut Rofiqoh (2020), Model PiBL adalah metode yang membantu siswa dalam mengembangkan pemikiran kritis mereka untuk menyelesaikan permasalahan yang rumit. Metode ini membawa peserta didik dalam proses mengamati, berdiskusi, serta menciptakan produk yang bisa menjelaskan materi pelajaran. Fokus dari pembelajaran berbasis proyek ini adalah kaidah dasar dari disiplin ilmu pengetahuan. Peserta didik juga dilibatkan dalam penyelidikan memecahkan permasalahan serta aktifitas proyek yang bermakna. Pada metode ini peserta didik diberikan peluang untuk kerjasama untuk membangun pengetahuan secara mandiri sehingga mencapai target dengan menciptakan produk nyata (Sari, K. L., 2021).

Model Project Based Learning (PjBL) menggunakan pendekatan saintifik, sesuai paparan wakil menteri pendidikan dan kebudayaan R.I bidang pendidikan. Setiap pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, yaitu: mengamati, menanya, mencoba, menalar, mencipta, dan mengkomunikasikan (Kemdikbud, 2014, p. 42). Pada proses pembelajaran di UPT SDN 007 Hangtuah, pendidik hanya menerapkan metode ceramah dan penggunaan teks bacaan. Oleh karena itu, ini menyebabkan beberapa masalah, seperti pembelajaran yang monoton, pembelajaran yang berpusat pada guru, kurangnya variasi dalam penggunaan media, dan beberapa siswa yang kurang disiplin. Namun, jika model dan media tersebut disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, hal tersebut bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Nuraini (2021:1) berpendapat bahwa pembelajaran sangat penting dan dapat dirancang seefisien mungkin untuk mencapai kompetensi pendidikan di abad 21. Sapriati (2022:5.13), menyatakan bahwa alat peraga diterapkan untuk menghubungkan materi pelajaran sehingga terjadinya aktifitas pembelajaran dan teknologi informasi menyampaikan pesan dalam menstimulus kegiatan pembelajaran. Ghaniem (2021:3), bahwa siswa dapat menjadikan gambar, bagan, alat dan media pembelajaran sistem organ tubuh manusia yang dikaitkan

dengan cara menjaga kesehatan organ. Rusdewanti & Gafur (2014), menyimpulkan bahwa tantangan yang dihadapi dalam pemanfaatan digitalisasi saat ini adalah kurangnya media belajar interaktif dan pendidik tidak bisa merancang media belajar interaktif di sekolah.

Menurut Wahyugi & Fatmariza (2021), Multimedia interaktif merupakan media belajar dengan penerapan multimedia untuk menyajikan informasi secara interaktif dengan bantuan teknologi. Selain itu, Multimedia interaktif adalah konsep belajar dengan menggabungkan bacaan, visual, animasi, audio, dan video dalam terintegrasi oleh berbantu komputer maupun perangkat serupa untuk target keberhasilan belajar yang ingin dicapai, di mana terjadi hubungan pengguna program (Fauyan, 2019).

Multimedia merupakan kombinasi dari beberapa macam media dengan menggunakan naskah bacaan, visual, suara, animasi, dan video dalam penyampaian dengan komputerasi atau dari merekayasa teknologi lain (Yasa, IKDCA., dalam Antari, Sujana, & Wiarta, 2013; Susiana & Wening, 2015). Media pembelajaran yang bersifat multimedia dapat meningkatkan hasil belajar karena mampu menghasilkan penampilan replikasi dengan menggantikan peristiwa yang nyata (Soimah, I., 2018).

Pemikiran Arsyad & Fatmawati (2018), Multimedia merupakan kombinasi beberapa media dengan menggunakan naskah bacaan, grafik, animasi, suara, gambar yang diatur oleh komputer untuk mengontrol seluruh gabungan media tersebut. Teknologi dalam proses pembelajaran dapat mendukung guru dalam penyampaian pembelajaran (Soimah, L dalam Yunita 8. Wijayanti (2017). Menurut Fanilasari (2023), video YouTube dapat meningkatkan retensi waktu yang lama terhadap materi yang dipelajari. Konten visual serta kegiatan yang dihasilkan dari YouTube sangat memudahkan siswa untuk mengingatnya dibandingkan dengan naskah bacaan maupun penyampaian guru saja. Penggunaan model pembelajaran dalam video pembelajaran diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapi siswa dan guru. Model belajar dengan berbasis proyek memaksa peserta didik kreatif menyelesaikan masalah IPA, sehingga sesuai target keberhasilan belajar yang diinginkan, seperti yang disebutkan oleh Pradipta (2022).

Media memiliki peran penting sesuai langkah-langkah belajar dalam peningkatan kemampuan yang tepat guna. Penggunaan multimedia dengan pembelajaran diprioritaskan dalam peningkatan peserta didik memahami pembelajaran, yang puncaknya terdapat peningkatan hasil belajar. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui penerapan penggunaan berbagai media pada hasil belajar dan respon peserta didik terhadap penerapan multimedia. Hasil belajar dibatasi pada perubahan aspek pengetahuan IPA, dengan indikator hasil belajar dengan cara penghafalan, pemahaman, dan penerapan. Tes dengan menggunakan pengukuran hasil peserta didik untuk melihat pencapaian hasil belajar dengan penerapan

model project based learning dengan bantuan berbagai media (Wapa et al., 2023).

Berdasarkan analisis nilai harian siswa kelas IV SDN Sumberlesung 04, terdapat kebutuhan dalam menyelesaikan permasalahan hambatan belajar yang dialami oleh peserta didik. Seorang pendidik perlu menggunakan metode belajar yang menarik dan berpusat pada peserta didik, melalui model berbasis proyek yang didukung oleh multimedia. Hasil penelitian dengan penerapan model berbasis proyek dengan bantuan media audio visual dapat membuktikan peningkatan hasil belajar peserta didik (Herawati, W., dalam Kusuma dan Japa, 2018). Dengan demikian, penerapan multimedia pada proses belajar mengajar terdapat peningkatan hasil belajar pada peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini guna untuk menciptakan multimedia yang sesuai dengan model Project Based Learning pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Sumberlesung 04. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan potensi seorang pendidik untuk dapat kreatif dan inovatif mengembangkan multimedia dengan memanfaatkan teknologi. Dengan demikian dapat menciptakan pendidikan yang berkualitas dan terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini berfokus pada penerapan Model Project Based Learning Berbantu Multimedia Terhadap Hasil Belajar Muatan IPAS IV SDN Sumberlesung 04.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV SDN Sumberlesung 04 dalam pembelajaran IPAS dengan materi IPA. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Sumberlesung 04, dengan jumlah 24 siswa. Jenis penelitian dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Stephen Kemmis dan Mc Taggart, yang meliputi 4 tahap: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Semua tahapan ini saling terkait dan pelaksanaannya berlanjut dari siklus ke siklus berikutnya. Siklus II adalah penambahan atau perbaikan dari Siklus I, dan seterusnya (Sunny, V., 2023)

Gambar 1. Model PTK Stephen Kemmis dan Mc.Taggart.



Jenis penelitian Kemmis dan Taggart menggunakan tahapan siklus. Pada setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: *Pertama*, planning (rencana); peneliti memfokuskan permasalahan yang akan diteliti dan merumuskan masalah. *Kedua*, action (tindakan); melibatkan tindakan yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki kondisi kelas. *Ketiga*, observation (pengamatan); pengamatan dilakukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan pengaruhnya terhadap tindakan kelas yang diterapkan. *Keempat*, reflection (refleksi); refleksi dilakukan pada tindakan kelas yang dilaksanakan sudah tercapai atau belum. Dari uraian diatas, tahapan siklus dimulai menyusun rencana tindakan. Tahap selanjutnya melakukan dan mengamati dalam melaksanakan tindakan kelas. Kemudian mengevaluasi dan merefleksi dari mengamati tindakan kelas yang dilakukan. Jika hasil refleksi pelaksanaan tindakan pada siklus pertama belum memberikan hasil yang diharapkan, maka disusun lagi rencana berikutnya untuk pelaksanaan pada siklus kedua. Jika setelah merefleksi tindakan yang dilakukan tidak berhasil mencapai target yang ditentukan, maka menyusun rencana tindakan kembali tahap siklus berikutnya. Proses ini akan berlanjut hingga hasil yang diinginkan tercapai.

Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan cara menganalisis data. Tujuannya adalah guna memastikan ada tidaknya upaya dalam memperbaiki pembelajaran, agar terjadi perubahan dan peningkatan pada kualitas pembelajaran yang dilakukan. Dengan harapan dapat meningkatkan kompetensi pendidik dalam menerapkan model project based learning (Pbjl). Data hasil penelitian akan dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif dengan menggunakan teknik presentase.

Analisis data yang disajikan dalam bentuk tabel hasil penelitian. Dalam megumpulkan data, peneliti menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan tes tulis. Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dengan pelaksanaan tindakan perbaikan mutu pembelajaran. Pencapaian yang diharapkan adalah perbaikan hasil belajar dengan indikator keberhasilan minimal 80% siswa mencapai KKM 70. Dengan melakukan penelitian PTK, ini bisa diatasi jika hasil belajar siswa pada materi muatan IPA melebihi persentase yang telah ditentukan. Kemudian mengumpulkan data, mengelompokkan, membuat jawal distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama (Lestari, S. Yuwono, A.A. dalam Sudjana, 2002:47).

Setiap siswa yang mendapatkan nilai terendah 70, maka dapat digolongkan cukup baik. Apabila 80% siswa mendapatkan nilai 70, bisa dikatakan penelitian ini sudah tercapai. Dalam penelitian ini menggunakan metode tes dan dilakukan di akhir tahapan siklus. Penggunaan metode tes untuk melihat pencapaian hasil belajar siswa dengan penerapan Project based learning yang didukung oleh multimedia. Metode tes merupakan cara untuk mendapatkan data dalam bentuk tugas yang harus diselesaikan oleh individu atau kelompok yang diuji, setelah melihat hasil tes tersebut, maka skor dapat diperoleh.

Dalam penelitian ini, tes objektif pilihan ganda digunakan. Tes objektif pilihan ganda terdiri dari informasi atau pemberitahuan tentang konsep yang belum lengkap, dan untuk melengkapinya, siswa harus memilih satu dari beberapa opsi jawaban yang telah disediakan (Herawati, W., dalam Arikunto, 2013:183). Melalui tes objektif ini, peneliti berharap mendapatkan data tentang hasil belajar siswa kelas IV SDN Sumberlesung 04.

Adalah jenis tes yang memberikan informasi atau penyampaian tentang rancangan yang tidak utuh, dan siswa dapat melakukan pilihan satu dari berbagai opsi menjawab tes yang sudah ditentukan. Melalui tes ini, peneliti mendapatkan data tentang hasil belajar siswa kelas IV SDN Sumberlesung 04.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas tahap siklus pertama dan siklus kedua menunjukkan tercapainya hasil belajar dan keterampilan siswa pada aktifitas belajar yang lebih baik. Penerapan model project based learning (PjBL) yang didukung oleh multimedia telah menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sumberlesung 04

Pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan, diawali dengan penelitian pra-siklus, di mana penelitian dengan cara mengamati siswa kelas IV SDN Sumberlesung 04 yang dijadikan subjek penelitian. Selain itu, peneliti juga melakukan pre-test. Kemudian kegiatan selanjutnya adalah melakukan penelitian siklus pertama dan kedua, kegiatan dilaksanakan dengan bertahap. Peneliti melaksanakan aktifitas proses pembelajaran di kelas IV SDN Sumberlesung 04. Pra-Siklus adalah tahap awal dalam penelitian yang dilakukan sebelum pelaksanaan Siklus pertama dan kedua. Data yang didapatkan tahapan ini mencakup hasil dari pre-test pada materi BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang. Topik A Bumi Berubah, Siklus 1 Topik B Oh Lingkunganku Rusak, Siklus 2 Topik C Permasalahan Lingkungan Mengancam Kehidupan.

Data ini diperoleh dari kelas IV SDN Sumberlesung 04. Dibawah ini rincian data tahap pra-siklus, siklus pertama dan siklus kedua :

Tabel 1. Pencapaian Hasil Belajar Pra-Siklus

Nilai Maksimal	75
Nilai Minimal	55
Rata-Rata	65,57
Jumlah Siswa yang Tuntas	3 dari 7 Siswa
Persentase Pencapaian Hasil Belajar	43 %

Tabel 1 menunjukkan hasil belajar pra-siklus. Nilai maksimal yang dicapai yaitu 75 dan nilai minimal yaitu 55. Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 65.57. Dari 7 peserta didik, hanya 3 yang tuntas, yang berarti persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 43%.

Tabel 2. Pencapaian Hasil Belajar Siklus Pertama

Pencapaian Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik (>80)	2	28,57 %
Baik (<80)	2	28,57%
Cukup Baik (<60)	3	42,85%
Kurang Baik (<40)	0	0 %
Kurang Baik Sekali (<20)	0	0 %

Tabel 2 menunjukkan urutan peningkatan hasil belajar peserta didik tahap Siklus pertama. Dari total peserta didik, 2 siswa mendapatkan skor di atas 80, yang merupakan 28,57% dari total. 2 siswa lainnya mendapatkan skor di bawah 80, yang juga merupakan 28,57% dari total. 3 siswa mendapatkan skor di bawah 60, yang merupakan 42,85% dari total. Tidak adanya peserta didik memperoleh nilai di bawah 40, yang berarti 0% dari total. Dan juga tidak adanya peserta didik yang memperoleh nilai di bawah 20, yang berarti 0% dari total.

Tabel 3. Pencapaian Hasil Belajar Siklus Kedua

Pencapaian Hasil Belajar	Jumlah siswa	Persentase
Sangat Baik (>80)	5	71,42 %
Baik (<80)	1	14,28 %
Cukup Baik (<60)	1	14,28 %
Kurang Baik(<40)	0	0 %

Kurang Baik Sekali (<20)

0

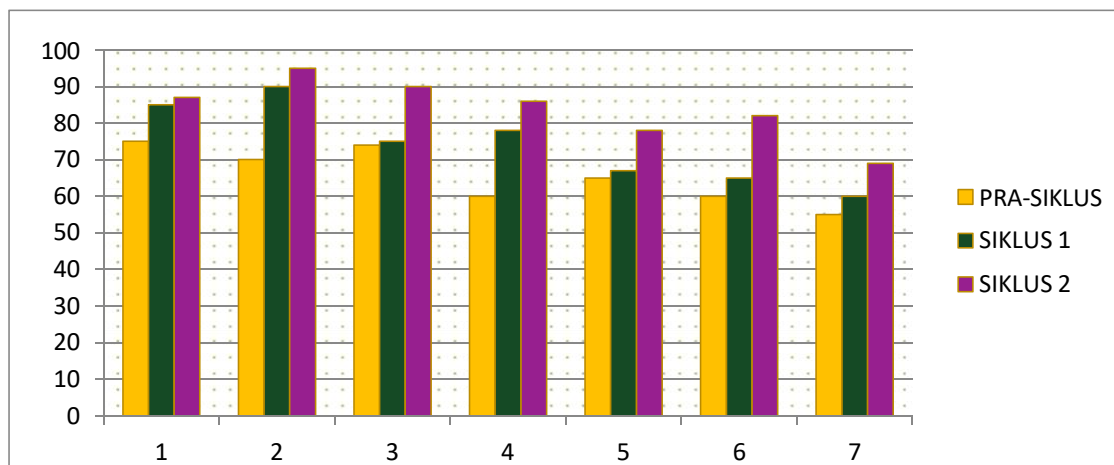
0 %

Tabel 3. Pencapaian pada Hasil Belajar tahap Siklus kedua menunjukkan persentase peningkatan siswa dalam berbagai kategori. Dari 5 siswa, 71,42% mendapatkan nilai "Sangat Baik" (lebih dari 80). Sementara itu, 1 siswa memperoleh nilai "Baik" (dibawah 80), 1 siswa memperoleh nilai "Cukup Baik" (kurang 60), dan tidak adanya siswa memperoleh nilai "Kurang Baik" atau "Kurang Baik Sekali" (kurang dari 20).

Pada tabel pencapaian hasil belajar siswa kelas IV SDN Sumberlesung 04, terjadi peningkatan dalam hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan adalah siswa harus memperoleh nilai minimal 70 atau kategori cukup baik. Namun, pada pra-siklus, hanya 43% siswa yang mencapai ketuntasan, sementara 57% siswa lainnya tidak tuntas.

Dalam siklus pertama, menggunakan model project based learning (PBL) dengan didukung multimedia, 57% siswa telah mencapai ketuntasan, sementara 43% lainnya belum tuntas dengan rata-rata kelas 74. Pada siklus kedua, 86% siswa telah mencapai ketuntasan, dan 14% lainnya belum tuntas dengan rata-rata kelas 84. Berdasarkan pencapaian hasil belajar siswa tahap siklus kedua telah berhasil tuntas secara signifikan. Hasil belajar siswa siklus pertama dan kedua dapat dilihat dari tampilan grafik dan tabel yang disajikan berikut ini.

Gambar 2. Grafik hasil tes formatif hasil belajar peserta didik



Tabel 4. Hasil tes formatif hasil belajar peserta didik

Data Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
----------------	------------	----------	-----------

pencapaian hasil belajar 43 % 57 % 86 %

Tabel Rekapitulasi Indikator Pencapaian Data

Pada grafik dan tabel 4 menunjukkan hasil tes formatif dari pencapaian hasil belajar peserta didik. Data menunjukkan indikator pra-siklus, siklus pertama, dan siklus kedua. Pencapaian hasil belajar meningkat dari 43% menjadi 57% dan kemudian menjadi 86%. Tabel rekapitulasi menunjukkan data pencapaian terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Sumberlesung 04.

Metode project based learning adalah pendekatan pendidikan yang memungkinkan peserta didik untuk membuat perencanaan, melakukan, serta menilai proyek dengan program sesungguhnya di luar kelas (Dahri, N., dalam Blumenfeld et al, 1991; Frank, Lavy & Elata, 2003; Helle, Tynjala & Olkinuora, 2006; Thomas, 2000). Model ini memberikan peluang bagi pendidik untuk mengatur kegiatan belajar di kelas dengan menggunakan proyek. Proyek merupakan tugas kompleks sesuai pertanyaan atau persoalan yang memerlukan tantangan, sehingga mendorong siswa dalam membuat perencanaan, menyelesaikan permasalahan, membuat kesimpulan, melakukan penelitian, dan memberi peluang terhadap peserta didik siswa dalam melakukan kegiatan sendiri.

Model pembelajaran PjBL menekankan pada proses pemecahan masalah oleh siswa dan bagaimana mereka dapat menghasilkan produk. Pendekatan ini memberikan pengalaman berharga bagi siswa karena mereka berpartisipasi aktif dalam proyek. PjBL menggunakan proyek untuk dijadikan media belajar, diketahui siswa melakukan berbagai aktivitas seperti eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi. Kegiatan yang dilakukan melibatkan tugas yang rumit dan memotivasi siswa untuk melakukan pekerjaan dengan sendiri. Tujuan utamanya guna untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam mengerjakan proyek yang diberikan. Guru dapat menggunakan model ini dan secara otomatis juga menggunakan pendekatan saintifik dalam pembelajarannya (Maryati, I., 2021, p.29).

Menurut Herawati W. (2022), dalam menerapkan PjBL menggunakan bantuan media dapat merangsang peserta didik sesudah menonton video yang menarik serta dapat mengumpulkan pengetahuan yang diperoleh. Hal ini juga dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan penelitian perpustakaan siswa. Selain itu, perilaku tanggung jawab serta kepedulian peserta didik akan sangat baik dalam merancang tugas, menyusun rencana, serta mengerjakan tugas dengan cara diskusi kelompok. Multimedia juga bisa ditingkatkan dengan kecakapan kolaborasi, menyelesaikan permasalahan, serta manajemen sumber daya peserta didik.

Dapat disimpulkan, dengan penggunaan multimedia terdapat peningkatan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran serta dalam prestasi belajarnya (Jannah, I.N., dalam Wijoyo, 2018). Project based learning (Pjbl) merupakan metode yang memungkinkan siswa melakukan tugas secara sendiri maupun berkelompok dalam menangani pembelajaran yang sesungguhnya. Penerapan metode ini yang baik dapat meningkatkan keterampilan yang bermanfaat bagi siswa. Menurut beberapa ahli, pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembaharuan yang berfokus terhadap siswa serta memposisikan seorang guru sebagai penggerak dan penyedia pembelajaran. Metode ini memotivasi dan mendorong siswa untuk melakukan tugas dengan mandiri dalam membangun pembelajarannya.

Penerapan model Project Based Learning (PjBL) yang didukung oleh multimedia dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SDN Sumberlesung 04. Dengan demikian, metode PjBl dapat menambah inovasi baru, menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas akan menjadi pusat perhatian, menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pencapaian proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus pertama, dan siklus kedua, dapat disimpulkan dengan menggunakan model project based learning yang dibantu oleh multimedia terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Terbukti dengan data yang diperoleh tahap siklus pertama, hasil belajar siswa meningkat dengan nilai 29% dengan rata-rata nilai 74%. Sedangkan tahap siklus kedua, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 84%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardana Yasa, I. K. D. C., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 104–112. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>
- Ariani, R. F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Pada Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 422–432. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28165>
- Cahyaningsih, R. N. dkk. 2020. Keefektifan Model Project Based Learning Berbantu Multimedia Power Point Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 4 (1) pp. 34-40. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.25014>
- Dahri, N. 2021. Problem and Project Based Learning (PPJL) Model Pembelajaran Abad 21. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah.
- Fanilasari, R. (2023). Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbasis video youtube terhadap hasil belajar ditinjau dari gaya belajar siswa pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonsia*, <https://doi.org/10.29210/1202323517>

- Fauyan, M. (2019). Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 177-190.
- Ghaniem, amalia fitria dkk. 2021. Ilmu Pngetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V. Jakarta selatan: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Jannah, I. N. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54–59. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Karitas, D. P. 2017. Ekosistem Buku Guru SD/MI Kelas 5. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balibang, Kemdikbud.
- Lestari, S., Yuwono, A. A., (2018). Choaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek. Jawa Timur. Kun Fayakun Anggoa IKAPI. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2014). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta. <https://www.kemdikbud.go.id> .
- Maryati, I., (2021). Model Project Based Learning Modifikasi, Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara.
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif seni musik untuk siswa smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153-164.
- Soimah, I. (2018). Pengaruh media pembelajaran berbasis komputer terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari motivasi belajar siswa. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(1), 38–44. <https://doi.org/10.30738/natural.v5i1.2559>
- Santika, A. ., Surani, D. ., Khasanah, U. ., & Fidriyanto, A. . (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Leraning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 5(1), 373-379. <https://doi.org/10.46306/lb.v5i1.572>
- Sapriati, A. dkk. 2022. PDGK4202, 3 SKS/ Modul 1-9 Edisi 2 Pembelajaran IPA di SD. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sari, L. K., Sunanih, S., & Saleh, Y. T. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 112–117. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.31103>
- Sunny, V., Siti Sundari, F., & Kurniasih, M. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E di SDN Polisi 1 Kota Bogor. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1070 - 1079. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.788>
- Suryaman, Maman. (2020). "Orientasi pengembangan kurikulum merdeka belajar." *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Permana, K. A. D., Gading, I. K., & Agustina, I. G. A. T. (2023). Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD . *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14692–14704. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1952>

- Pradipta, K. N. Y., Astawan, I. G. ., & Rati, N. W. . (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Project Based Learning Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 375–384. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47545>
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan software macromedia flash 8 sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785-793.
- Winda Herawati, Sandi Wahyuni, Milati Nurlatifah, & Maya Ulfa Fauziyah. (2022). Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Innovation in Primary Education*, 1(2), 76–83. Retrieved from

