

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PJBL BERBANTUAN MEDIA
KOPIKEGAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SD
MUHAMMADIYAH BIRRUL WALIDAIN KUDUS**

**LAILA ILMIYATUL AMALIA¹⁾, WAWAN SHOKIB RONDLI²⁾, DAN ERIK ADITIA
ISMAYA³⁾**

^{1,2,3)}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

¹⁾lailaamalia864@gmail.com, ²⁾wawan.shokib@umk.ac.id, ³⁾erik.aditia@umk.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus tahun pelajaran 2023/2024 pada mata pelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media KOPIKEGAYA. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklusnya. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus yang berjumlah 27 siswa, dengan rincian laki-laki 16 siswa dan perempuan 11 siswa. Metode pengumpulan data seperti wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi digunakan dalam penelitian ini. Hasil pembelajaran ranah pengetahuan dari siklus I memperoleh tingkat klasikal sebesar 55,55%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 77,77%. Pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar ranah afektif (sikap) dengan rata-rata skor 71,66% siklus II mengalami peningkatan menjadi 82,77%. Hasil belajar ranah psikomotorik (keterampilan) mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 72,52% kemudian meningkat pada siklus II yang memperoleh nilai rata-rata 84,64%. Maka dari itu ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media KOPIKEGAYA dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Media Kopikegaya, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research aims to analyze the improvement in learning outcomes of fourth grade students at SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus for the 2023/2024 academic year in the science and sciences subject by applying the *Project Based Learning* learning model assisted by KOPIKEGAYA media. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out in two cycles with four stages, namely planning, implementation, observation and reflection in each cycle. Participants in this research were 27 grade IV students at SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus, with details of 16 male students and 11 female students. Data collection methods such as interviews, observation, tests and documentation were used in this research. The knowledge domain learning results from cycle I obtained a classical level of 55.55%, then in cycle II it increased to 77.77%. In cycle I there was an increase in learning outcomes in the affective domain (attitude) with an average score of 71.66%, cycle II increased to 82.77%. Learning outcomes in the psychomotor domain (skills) increased from cycle I, obtaining an average score of 72.52%, then increased in cycle II, which obtained an average score of 84.64%. Therefore, it can be concluded that the application of the *Project Based Learning* learning model assisted by KOPIKEGAYA media can improve the science and science learning outcomes of fourth grade elementary school students.

Keywords: *Project Based Learning*, Kopikegaya Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang penting, karena pendidikan merupakan fungsi sumber daya manusia yang unggul dan berguna bagi pembangunan bangsa. Dalam Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 mengidentifikasikan Pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk membentuk proses belajar mengajar agar peserta didik aktif sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki ketuntasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Seiring berjalannya waktu, pemerintahan Indonesia memperkenalkan kurikulum baru dalam sistem pendidikannya, yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka telah memberikan keleluasan kepada guru untuk menyediakan lingkungan belajar dan kegiatan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa. Kurikulum merdeka merupakan suatu gagasan penyempurnaan Pendidikan Indonesia dalam mencetak generasi yang unggul dan berkualitas. Mengenai kurikulum merdeka terdapat sedikit perbedaan antara kurikulum 2013 dengan kurikulum merdeka, misalnya istilah Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sudah tidak ada lagi. Kurikulum merdeka menggunakan istilah Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kumpulan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dikembangkan melalui proses berkesinambungan untuk mencapai kompetensi yang utuh.

Pada kurikulum merdeka terdapat sedikit perubahan pada muatan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), dimana kedua muatan tersebut disederhanakan menjadi satu muatan pembelajaran yaitu muatan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Oleh karena itu IPAS memiliki dua elemen yaitu (sains dan sosial). Menurut Rani et al., (2023) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran di sekolah dasar yang mempelajari tentang interaksi makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksi kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial dengan lingkungannya. Sedangkan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) peserta didik difokuskan pada penyederhanaan materi IPA yang diharapkan dapat memicu siswa untuk memahami lingkungan alam disekitarnya.

Hasil belajar setiap individu diharapkan mencapai kompetensi yang akan dicapai, sehingga memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Perubahan pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa setelah mengalami pengalaman belajar dikenal dengan hasil belajar. Hasil belajar menunjukkan keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan Rusman (2017: 129) menyatakan bahwa hasil belajar adalah berbagai perjumpaan yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar tersebut dapat dijadikan bahan evaluasi guru untuk menentukan proses pembelajaran selanjutnya. Hasil belajar berguna dalam menentukan perkembangan dan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Seorang pendidik dapat menggunakan model pengajaran yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mufatikhah (2023) guru merupakan faktor utama pada pelaksanaan proses pendidikan, meskipun fasilitas Pendidikan sudah lengkap dan canggih, jika guru masih belum memiliki kualitas akan dapat membuat proses pembelajaran tidak maksimal. Untuk memperoleh hasil belajar IPAS yang lebih efektif, dan efisien, setiap mata pelajaran memerlukan metode atau model penyampaian yang menarik dan bervariasi. Oleh karena itu, pendidik harus mampu memiliki dan menentukan model pembelajaran pada materi yang diberikan sesuai dengan situasi dan keadaan. Kegunaan model dalam pembelajaran adalah untuk mempermudah tercapainya tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara dengan guru pada tanggal 2 Agustus 2023, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran berlangsung yaitu kurangnya interaksi antar guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Selama ini pembelajaran masih bersifat satu arah dimana peserta didik hanya memperhatikan

apa yang disampaikan oleh guru. Akibat terbatasnya interaksi antar siswa dan tidak adanya aktivitas siswa, siswa kurang berani menyuarakan pendapatnya saat berdiskusi karena hanya siswa cerdas yang berpartisipasi. Selain itu, guru jarang memanfaatkan media pembelajaran dan tidak pernah menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

Pada hasil wawancara dengan siswa pada tanggal 2 Agustus 2023, dalam pembelajaran IPAS ditemukan beberapa permasalahan yang sering terjadi di dalam kelas diantaranya adalah siswa kurang tertarik dengan pembelajaran IPAS dikarenakan dalam pembelajaran IPAS terlalu banyak menghafalkan materi. Siswa yang bosan atau tidak mau mengikuti kegiatan pembelajaran disebabkan oleh aktivitas guru dan masalah motivasi siswa. Akibatnya hasil belajar siswa menurun karena tidak mampu memahami materi yang diajarkan. Salah satu faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa adalah motivasi belajar siswa. Menurut Sari (2021), motivasi belajar adalah suatu upaya yang dilakukan siswa atau orang lain untuk mempengaruhi atau mendorong orang lain ikut serta dalam kegiatan belajar. Adanya motivasi yang baik dalam kegiatan belajar menunjukkan hasil belajar yang positif.

Berdasarkan data yang didapatkan oleh peneliti dalam hasil belajar IPAS siswa masih rendah. Hal ini juga dapat dibuktikan bahwa peneliti masih dapat mencapai nilai dibawah KKTP yang telah ditetapkan yaitu 75 berdasarkan hasil nilai prasiklu. Di SD Muhammadiyah Birrul Walidain jumlah siswa kelas IV sebanyak 27 siswa, 8 siswa diantaranya sudah mencapai KKTP dan 19 siswa yang belum.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dengan menumbuhkan semangat belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media KOPIKEGAYA. Pembelajaran ini mengajak untuk berkreasi menciptakan sebuah karya dengan mengikuti petunjuk dari guru. Martati (2022) menyatakan bahwa *Project Based Learning* adalah pembelajaran yang memberikan tekanan pada aktifitas siswa dalam belajar memecahkan beragam masalah yang bersifat “*open ended*” dan dapat mengaplikasikan pengetahuannya untuk mengerjakan proyek agar tercipta “*produk otentik*” tertentu. Model pembelajaran *Project Based Learning* ini membantu siswa mengingat apa yang telah dipelajari karena mereka dapat langsung menerapkannya berdasarkan informasi dari guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Elmanidar et al (2023) Adapun kelebihan dari pembelajaran berbasis proyek seperti: 1) memberikan kesempatan belajar siswa untuk mengemaskan imajinasinya sesuai dengan keadaan dunia nyata, 2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan informasi dan menerapkannya dalam pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan, 3) membuat suasana dalam pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Keterlibatan siswa ditekankan dalam model pembelajaran berbasis proyek ini, yang mendukung hasil belajar siswa dengan membiarkan siswa bekerja secara mandiri maupun kelompok.

Media yang menarik dapat dimasukkan ke dalam model pembelajaran ini untuk meningkatkan efektivitasnya. Menurut Elmanidar et al (2023) bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sedangkan menurut Sari et al (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan agar dapat mempermudah tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Menurut Hasan (2021) Adapun manfaat menggunakan media yaitu dapat menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, bahan pelajaran lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami, metode mengajar menjadi lebih bervariasi, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan uraian guru. Adapun penggunaan media dalam pembelajaran ini adalah seperti KOPIKEGAYA (kotak pintar keragaman budaya).

Berdasarkan penelitian sebelumnya menunjukkan penggunaan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Indahwati et al (2019) membuktikan presentase hasil belajar siswa meningkat dengan penggunaan model *Project Based Learning*. Penelitian ini mengukur kemampuan kreativitas dan kognitif siswa kelas V, dimana tingkat ketuntasan siswa sebesar 89,1%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai PPKn mengalami peningkatan dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Peningkatan, Tidak hanya nilai yang naik, nilai psikomotorik pun ikut naik. Sesuai dengan penelitian dari Layyina et al (2023) Menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek mempunyai pengaruh yang besar dalam meningkatkan nilai kognitif siswa, terlihat dalam menunjukkan ketuntasan presentase sebesar 96,2% pada materi tematik.

Terdapat 6 langkah pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) menurut Widiasworo (2019:187) yaitu: 1) Penentuan pertanyaan mendasar, 2) Menyusun perencanaan proyek, 3) Menyusun jadwal proyek, 4) Memonitoring keaktifan siswa, 5) Menguji hasil, dan 6) Evaluasi pengalaman. Model pembelajaran *Project Based Learning* apabila dilaksanakan secara kontinu dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dengan diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media KOPKEGAYA pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus dengan materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini, yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua pertemuan setiap siklusnya. SD Muhammadiyah Birrul Walidain di Hos Cokroaminoto, Desa Mlati Norowito, Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus, Provinsi Jawa Tengah akan menjadi lokasi penelitian ini. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus semester II tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 27 siswa, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Sedangkan objek penelitian ini adalah hasil belajar IPAS siswa kelas IV, dengan materi keragaman sosial dan budaya diindonesia dengan penerapan model *Project Based Learning* (PJBL).

Guru dan siswa merupakan sumber data penelitian ini. Dalam penelitian ini wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil belajar siswa dalam penerapan pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media KOPIKEGAYA menjadi indikator keberhasilan penelitian ini. Hasil tersebut dikatakan meningkat jika siswa mencapai nilai ketuntasan klasikal 75% atau lebih tinggi dari nilai KKTP yaitu 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini model pembelajaran *Project Based Learning* yang dilaksanakan dengan berbantuan media KOPIKEGAYA diterapkan melalui 6 tahap yaitu 1) Penentuan proyek. Siswa menentukan tema dan topik berkaitan dengan tugas yang akan dilakukan, 2) Menyusun rencana proyek. Siswa merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir beserta kelompoknya, 3) Menyusun jadwal proyek. Siswa melakukan semua kegiatan yang telah mereka rancang, 4) Monitoring. Guru mengamati peserta dalam menyelesaikan tugas proyek yang berkaitan, 5) Publikasi hasil proyek. Siswa mempersiapkan hasil karya didepan kelas, 6) Evaluasi proses dan hasil proyek yang telah dibuat. Peserta didik dan guru diakhir melakukan refleksi terhadap aktifitas dan hasil proyek.

Penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 31 Januari-1 Februari 2024. Dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 6-7 Februari 2024. Berikut data hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II

1. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif

Penelitian menggunakan informasi awal untuk melihat kemampuan awal yang mendasari siswa. Tabel 1 memberikan informasi hasil tes kemampuan awal, sebelum pembelajaran berbasis proyek dilaksanakan:

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus

Aspek	Jumlah
Jumlah Peserta Didik	27
Jumlah Nilai	1885
Nilai Rata-rata	69,81
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	55
Peserta Didik Tuntas	8 Siswa
Peserta Didik Tidak Tuntas	19 Siswa
Presentase Ketuntasan Klasikal	29,62%

Berdasarkan hasil penelitian dari kondisi prasiklus, menunjukkan bahwa pada perencanaannya, peneliti dalam melakukan pembelajaran hanya dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan. Siswa melakukan pretest sebagai dasar pelaksanaan penelitian. Berdasarkan hasil pretest diperoleh data bahwa dari 27 siswa dengan KKTP 75 pada materi kenampakan alam dan pemanfaatannya ada 19 siswa yang belum tuntas dengan presentase 70,37%. Sebaliknya, siswa yang mencapai KKTP dengan presentase 29,62% hanya 8 siswa yang mencapainya. Nilai tertinggi 85, nilai terendah adalah 55, dan nilai rata-ratanya adalah 69,81. Dengan rata-rata tersebut dapat diartikan bahwa secara klasikal belum mencapai batas ketuntasan minimal. Dengan melihat hasil dan pengamatan selama proses belajar mengajar berlangsung, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan metode ceramah maka hasil belajar siswa tidak maksimal karena hanya 8 siswa atau 29,62% siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat satu arah, tidak adanya tindakan siswa dalam latihan kegiatan pembelajaran, serta kegiatan pembelajaran yang membosankan. Oleh karena itu, diperlukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Upaya yang harus diterapkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media KOPIKEGAYA. Handhika (2021) menyatakan bahwa model PJBL dikelas diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga minat belajar siswa meningkat, tidak akan menjadi bosan dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini akan menjadikan suasana kelas menyenangkan serta siswa akan bersemangat dalam belajar sebab pembelajaran ini menuntut siswa untuk menghasilkan sebuah proyek.

Setelah mengetahui permasalahan informasi hasil belajar siswa, peneliti melanjutkan pada tahap siklus I diawali dengan 1) Peneliti merancang langkah-langkah pembelajaran, 2) Menyusun modul ajar, 3) Peneliti membuat formulir observasi dan evaluasi hasil belajar. Peneliti pada siklus I menggunakan tahapan pelaksanaan pembelajaran yang diuraikan dibawah ini. Berdasarkan hasil siklus I setelah melaksanakan model berbasis proyek, ada 12 siswa yang sudah tuntas. Pada siklus I hasil belajar sudah mengalami peningkatan meskipun masih belum maksimal. Pada siklus II peneliti memperbaiki pembelajaran dan diharapkan siswa

berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses belajar sehingga hasil belajar terjadi peningkatan. Hasil nilai pada siklus I ditunjukkan pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

Aspek	Jumlah
Jumlah Peserta didik	27
Jumlah Nilai	2020
Nilai Rata-rata	74,81
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	60
Peserta Didik Tuntas	12 Siswa
Peserta Didik Tidak Tuntas	15 Siswa
Presentase Ketuntasan Klasikal	55,55%

Berdasarkan tabel di atas, pada siklus I terdapat 12 siswa yang mencapai KKTP dengan persentase 55,55 persen, sedangkan 15 siswa tidak mencapai KKTP dengan persentase 44,45 persen. Nilai terendah pada siklus I sebesar 60 dan nilai tertinggi sebesar 90 dengan rata-rata nilai 74,81. Pada siklus I hasil belajar sudah mengalami peningkatan, namun masih belum maksimal. Pada siklus II peneliti akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih baik dengan harapan siswa semakin terlibat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

Penyusunan rencana proses pembelajaran di siklus II hampir sama dengan siklus I. Namun media KOPIKEGAYA digunakan sebagai pelengkap perencanaan pada siklus II. Hal ini berdasarkan perbaikan yang dilakukan pada hasil belajar siklus I. Pada siklus II diantaranya 1) peneliti menyusun rencana dengan merancang ulang langkah-langkah pembelajaran dengan media KOPIKEGAYA, 2) membuat modul ajar, dan 3) mengembangkan formulir observasi dan evaluasi hasil pembelajaran. Tahapan pada siklus II ini merupakan tahap perbaikan dari siklus I, dimana peneliti menggunakan media pembelajaran KOPIKEGAYA dalam melakukan perbaikan pada lembar kerja peserta didik yang lebih jelas dan sistematis. Hasil belajar siklus II disajikan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

Aspek	Jumlah
Jumlah Peserta Didik	27
Jumlah nilai	2200
Nilai Rata-rata	81,48
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70
Peserta Didik Tuntas	21 Siswa
Peserta Didik Tidak Tuntas	6 Siswa
Presentase Ketuntasan Klasikal	77,77%

Berikut terjadi peningkatan menjadi 77,77% pada tabel siklus II. Siswa yang mencapai KKTP sebanyak 21 siswa dengan presentase 77,77%, dan siswa yang belum mencapai KKTP sebanyak 6 siswa dengan presentase 22,23%. Dengan skor rata-rata kelas sebesar 81,48, pada siklus I diperoleh skor masing-masing sebesar 70 dan skor tertinggi sebesar 100. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siklus II dinyatakan berhasil karena telah memenuhi kriteria atau indikator yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 75. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media KOPIKEGAYA untuk penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif bagi siswa.

2. Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif

Menurut Krathwohl, hasil belajar ranah afektif meliputi nilai, perasaan, motivasi, antusiasme dan sikap (Nafiati, 2021). Lembar pengamatan hasil belajar ranah afektif terdiri dari 10 aspek indikator yang diamati adalah 1) siswa memperhatikan penjelasan guru dalam proses pembelajaran 2) siswa mengikuti setiap langkah dalam pembelajaran, 3) siswa bisa melibatkan dirinya secara aktif dalam suatu kegiatan. 4) siswa mampu memberikan reaksinya, 5) siswa menerima tanggapan yang dikembangkan, 6) siswa mampu menghargai pendapat orang lain, 7) sikap siswa menerima kelompok lain dalam berkelompok, 8) siswa bertanggung jawab dalam tugas baik individu maupun kelompok, 9) disiplin selama berkelompok maupun dalam proses pembelajaran dan 10) bersikap percaya diri dalam mengemukakan hasil diskusinya.

Peningkatan hasil belajar ranah afektif siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media KOPIKEGAYA pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia, terdapat peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Data dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. Data Hasil Ranah Afektif

Siklus	Pertemuan	Presentase Pertemuan	Rata-rata	Kriteria
Siklus I	Pertemuan I	69,81%	71,66%	Baik
	Pertemuan II	73,51%		
Siklus II	Pertemuan I	80,18%	82,77%	Sangat Baik
	Pertemuan II	85,37%		

Berdasarkan analisis hasil belajar ranah afektif siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media KOPIKEGAYA pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia terjadi peningkatan perolehan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Hasil belajar ranah afektif pada siklus I pertemuan I mendapatkan nilai presentase sebesar 69,81%, pada pertemuan II memperoleh nilai presentase sebesar 73,51%. Sehingga diperoleh rata-rata klasifikasi pada siklus I sebesar 71,66% dengan kriteria “Baik”. Sedangkan hasil observasi ranah afektif siswa pada siklus II pertemuan I diperoleh nilai presentase 80,18% pada pertemuan II memperoleh nilai presentase 85,37%. Sehingga diperoleh rata-rata klasikal pada siklus II sebesar 82,77% dengan kriteria “Sangat Baik”. Indikator keberhasilan hasil belajar ranah afektif yaitu presentase ketuntasan klasikal sebesar 75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II hasil belajar ranah afektif mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan.

3. Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik

Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media KOPIKEGAYA (kotak pintar keragaman budaya) pada saat latihan kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Menurut Sudjana (2017), keterampilan dan kemampuan bertindak mengikuti pengalaman belajar berhubungan dengan hasil belajar pada ranah psikomotorik. Terdapat 6 aspek ranah psikomotorik yaitu 1) Gerakan dasar, 2) keterampilan gerakan-gerakan dasar, 3) Keterampilan Perseptual, 4) Keterampilan dibidang fisik, 5) Gerakan-gerakan skill, 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi Non-Decursive.

Peningkatan hasil belajar ranah psikomotorik dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 5. Data Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

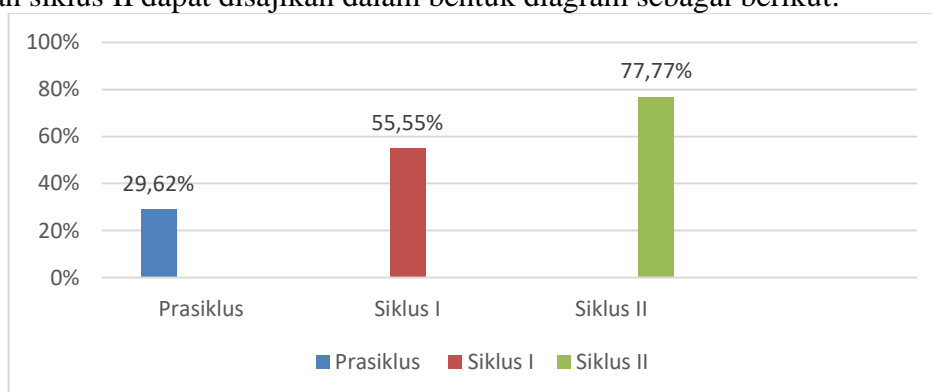
Siklus	Pertemuan	Presentase Pertemuan	Rata-rata	Kriteria
Siklus I	Pertemuan I	70,67%	72,52%	Baik
	Pertemuan II	74,38%		
Siklus II	Pertemuan I	81,63%	84,64%	Sangat Baik
	Pertemuan II	87,64%		

Berdasarkan analisis data pada siklus I pertemuan I hasil belajar ranah psikomotorik memperoleh nilai sebesar 70,67% dan meningkat pada pertemuan II memperoleh nilai sebesar 74,38%. Dengan nilai rata-rata presentase sebesar 72,52% dengan kriteria "Baik". Dan pada siklus II pertemuan I hasil belajar ranah psikomotorik memperoleh nilai sebesar 81,63%, dan pertemuan II mengalami peningkatan sebesar 87,64% dengan nilai rata-rata presentase sebesar 84,64% dengan kriteria "Sangat Baik". Karena sudah memenuhi indikator ketuntasan yang telah ditentukan, maka hasil belajar psikomotorik siswa dianggap berhasil. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan berbantuan media KOPIKEGAYA (kotak pintar keberagaman budaya) dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada ranah psikomotorik. Siswa juga telah mencapai indikator keberhasilan hasil belajar pada ranah psikomotorik seperti persentase ketuntasan klasikal sebesar 75%

Pembahasan

1) Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media Kopikegaya memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dan semakin kreatifnya siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dari tabel hasil belajar ranah kognitif siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain berikut data hasil tes evaluasi yang telah dilakukan oleh siswa dari prasiklus, siklus I dan siklus II dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Presentase Ketuntasan Ranah Kognitif

Berdasarkan gambar diagram diatas ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada prasiklus memiliki presentase sebesar 29,61%. Dan pada siklus I memiliki presentase 55,55% dengan kriteria "Cukup" yang artinya ketuntasan siswa secara klasikal belum mencapai indikator yang telah diharapkan. Oleh sebab itu, dilakukan perbaikan pada siklus II, sehingga

ketuntasan belajar mencapai 77,77% dengan kriteria “Baik” dan dapat dikatakan tuntas karena telah mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan yaitu 75%.

Uraian diatas sejalan dengan penelitian Ariyanti (2023) yang menunjukkan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan pada hasil belajar IPAS. Hasil belajar IPAS siklus I sebesar 53% kriteria cukup, sedangkan hasil belajar IPAS siklus II sebesar 86% dengan kriteria sangat baik. Sehingga pada penelitiannya dengan menerapkan model *Project Based Learning* dengan bantuan media pop-up book dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif

Berdasarkan analisis data yang diperoleh aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* pada setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan meningkatkan nilai rata-rata pada setiap siklus yang benar-benar mengalami peningkatan. Berikut ini hasil belajar ranah afektif pada siklus I pertemuan I mendapatkan nilai presentase sebesar 69,81%, pada pertemuan II memperoleh nilai presentase sebesar 73,51%. Sehingga diperoleh rata-rata klasifikasi pada siklus I sebesar 71,66% dengan kriteria “Baik”. Sedangkan hasil observasi ranah afaektif siswa pada siklus II pertemuan I diperoleh nilai presentase 80,18% pada pertemuan II memperoleh nilai presentase 85,37%. Sehingga diperoleh rata-rata klasikal pada siklus II sebesar 82,77% dengan kriteria “Sangat Baik”.

3) Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik

Data hasil yang telah dianalisis pada tabel 5 diperoleh bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan media Kopikegaya pada siklus I dan siklus II memperoleh ketuntasan dalam meningkatkan keterampilan berfikir kreatif pada peserta didik sebesar 84,64%. Pencapaian hasil pembelajaran dinyatakan berhasil sesuai dengan yang diharapkan dengan adanya pembelajaran tersebut peserta didik lebih dapat meningkatkan keterampilan berfikir kreatif dengan pembelajaran berbasis proyek. Fitriyah et al (2021) mengungkapkan keterampilan berfikir merupakan kemampuan mengatasi permasalahan dengan cara yang baru atau berbeda dengan orang lain. Berfikir kreatif dinilai dapat membuka sudut pandang siswa yang berbeda sehingga dapat menemukan atau menangani permasalahan yang terjadi dalam kenyataan.

Sejalan dengan penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Masmulyono (2022), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar ranah psiomotorik dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* mengalami peningkatan pada siklus I dengan nilai rata-rata presentase sebesar 65,65% dengan kriteria “Baik”, sedangkan pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata presentase sebesar 78,05% dengan kriteria “Baik”.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nugraheni (2023) pada penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar ranah psikomotorik setelah adanya menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media kartu masalah. Pada ranah psikomotorik siklus I dengan nilai rata-rata presentase 75,77% dan pada siklus II meningkat dengan nilai rata-rata presentase 87,75%.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media KOPIKEGAYA dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV. Hasil belajar ranah kognitif siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,81 dengan ketuntasan klasikal 55,55%, sedangkan hasil belajar siswa siklus II memperoleh nilai rata-rata 81,48 dengan ketuntasan klasikal 77,77%. Pada siklus I hasil belajar ranah afektif

memperoleh nilai rata-rata 71,66% memenuhi kriteria “Baik”, dan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 82,77% memenuhi kriteria “Sangat Baik”. Selain itu, hasil ranah psikomotorik pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 72,52% memenuhi kriteria “Baik”, sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,64% memenuhi kriteria “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, A., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Pelemkerep Pada Muatan PPKn. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 518-527.
- Elmanidar, N., Fakhriyah, F., & Rondli, W. S. (2023). Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Pop Up Book Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Tema 8 Kelas 5 Sdn 1 Mayong Kidul. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 491-497.
- Fitriyah, Anis, and Shefa Dwijayanti Ramadani. 2021. “Pengaruh Pembelajaran Steam Berbasis PjBL (Project-Based Learning) Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Dan Berfikir Kritis.” *Journal Of Chemistry And Education (JCAE) X* (1): 209–26.
- Handika, D., Santoso, S., & Ismaya, E. A. (2021). Pengaruh *Model Project Based Learning* dan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1544-1550.
- Hayati, N. N., Rondli, W. S., & Darmuki, A. (2024). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Abad 21 Pada Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1502-1513.
- Indahwati, D. S., & Abdullah, M. H. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(6), 3542-3556.
- Indonesia, U. U. R. (2003). Sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*.
- Layyina, H., Nursyahadiyah, F., & Listyarini, I. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V SDN Peterongan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3370-3378.
- Masmulyono, M. (2022). Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Muatan Pembelajaran Ipa Materi Sifat-Sifat Cahaya Pada Siswa Kelas IV SDN Jatisari Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang Tahun Pelajaran 2018/2019. *Intersections*, 7(1), 30-38.
- Martati, B. (2022). Penerapan *Project Based Learning* Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1).
- Mufatikhah, N., & Rondli, W. S. (2023). Strategi Guru Dalam Motivasi Belajar PPKn Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 465-471.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151-172.
- Nugraheni, S. V., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas III SDN Bintoro 16 Demak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3657-3665.
- Purbasari, I., Ismaya, E. A., Suryani, N., & Djono, D. (2019). Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Aplikasi Mobile Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 13(1), 97-106.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

- Rani, N., & Mujianto, G. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Transformasi Energi Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1529-1543.
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Sari, W. N., Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). Peran guru dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelas V SDN tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2255-2262.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Widiasworo, Erwin. 2019. *Strategi & Metode Mengajar Siswa Di Luar Kelas*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.