

# Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Dengan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Ppkn

(Penelitian Pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Podosoko I)

Reza Ervina <sup>1</sup>✉, Agrissto Bintang A.P <sup>2</sup>, Putri Meinita<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia.

✉ [rezaervina@14gmail.com](mailto:rezaervina@14gmail.com)

## ***Abstract***

*This study aims to determine the effect of Project Based Learning Model (PjBL) With Scrapbook Media Toward Learning Outcomes In Civic Education. This research was conducted on three grade students of Primary School Podosoko 1 Magelang regency.*

*This research method is experimental with One Group Pretest-Posttest design model. The subjects were chosen by saturated sampling. Samples taken as many 16 student of the experimental group. Method of data completion is done by using test. Test the validity test of instrument by using the formula product moment, and reliability test using cronbach alpha formula by SPSS for windows version 25.00. Data analysis using non parametric statistic technique that is Wilcoxon test by SPSS for windows version 25.00.*

*The results showed that there was a difference in the average value of the experimental class learning outcomes for the pretest 65 and posttest 79. The experimental class with the highest score for the pretest was 81 and posttest was 94. The lowest score for the pretest was 44 and the posttest was 56. The average difference between the pretest and posttest scores was 14. The hypothesized data with Asym sig is  $0.001 < 0.05$ . Therefore it can be concluded that the Project Based Learning Model (PjBL) assisted by the Media Scrapbook affects the learning outcomes of Civic Education for Class 3 Elementary School students in Podosoko 1, Sawangan District, Magelang Regency.*

***Keyword : Civic Education, Project Based Learning Model, Scrapbook Media***

## **Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Dengan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Ppkn (Penelitian Pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Podosoko I)**

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Project Based Learning

(PjBL) dengan media Scrapbook terhadap hasil belajar PPKn. Penelitian dilakukan pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Podosoko 1 Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Pre-eksperimental Design dengan model One Group Pretest Posttest Design. Subjek penelitian dipilih secara sampel jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 16 siswa sebagai kelompok eksperimen. Metode pengumpulan data dilakukan dengan tes. Uji validitas tes dengan menggunakan rumus product moment sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus cronbach alpha dengan bantuan program SPSS for windows versi 25.00. Analisis data menggunakan teknik statistik non parametrik yaitu uji Wilcoxon dengan bantuan program SPSS for windows versi 25.00.

Hasil penelitian membuktikan terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah untuk pretest 65 dan posttest 79. Kelas eksperimen dengan nilai tertinggi untuk pretest 81 dan posttest 94. Nilai terendah untuk pretest 44 dan posttest 56. Selisih rata-rata nilai pretest dan posttest adalah 14. Data hasil hipotesis dengan Asym sig sebesar  $0,001 < 0,05$ . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model Project Based Learning (PjBL) dengan media Scrapbook berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Podosoko 1 Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang.

**Kata kunci:** Media Scrapbook, Model Project Based Learning, PPKn

## 1. Pendahuluan

Sekolah dasar merupakan pendidikan dasar yang sangat penting untuk perkembangan pengetahuan, sikap serta keterampilan siswa. Guru merupakan pendidik yang sangat menentukan perkembangan siswa, jadi kualitas proses pembelajaran harus ditingkatkan semaksimal mungkin agar mendapatkan hasil yang maksimal. Salah satu masalah pendidikan di Indonesia yang menjadi topik saat ini adalah rendahnya hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Hasil belajar tentunya diharapkan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dicapai. Namun banyak dari harapan yang tidak sesuai dengan realita di lapangan. Salah satunya adalah mata pelajaran PPKn. Padahal pendidikan PPKn di SD sangat penting yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap hubungan kewarganegaraan dan sikap cinta terhadap tanah air. Tidak sedikit dari sebagian siswa menganggap mata pelajaran PPKn sebagai mata pelajaran yang mudah dan tidak terlalu penting. Karena anggapan ini banyak siswa yang sepele dengan pelajaran PPKn sehingga menyebabkan banyak nilai siswa yang kurang dari KKM.

Pendidikan kewarganegaraan (PPKn) merupakan pendidikan yang wajib supaya kita lebih memahami dan dapat melaksanakan kehidupan bernegara dan berbangsa (Perwirasari & Abidin, 2014). Pendidikan kewarganegaraan jika dilihat lebih luas bukan program pengajaran yang

hanya meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan, tetapi mengemban nilai atau karakter serta keterampilan–keterampilan lainnya sehingga siswa mampu berpartisipasi secara efektif (Dharma & Siregar, 2015). Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya dapat memenuhi penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai sikap, pengetahuan serta keterampilan siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar bermanfaat dan berguna bagi siswa (Kemendikbud, 2013).

Kenyataannya dari hasil wawancara yang dilakukan pada hari Selasa 21 September 2021 dengan bapak Irvan Puji Prasetyo, S.Pd selaku wali kelas 3 SD N Podosoko 1 Dusun Gelap, Desa Podosoko Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang yang berjumlah siswa 16 terdiri dari 11 orang laki-laki dan 5 perempuan, secara umum beberapa nilai sudah mencapai KKM akan tetapi untuk mengoptimalkan hasil belajar dalam pembelajaran di kelas perlu membutuhkan media dan model yang kreatif dan inovatif. Hal tersebut disebabkan di masa pandemi covid-19, pembelajaran terbatas yang mengakibatkan siswa belajar dirumah atau belajar secara online. Siswa kurang mampu untuk memahami materi yang guru diberikan secara *online* yang mengakibatkan rata-rata hasil belajar siswa menurun. Sebanyak 56% siswa sudah mencapai nilai KKM namun 44% siswa masih mendapat nilai di bawah KKM. Salah satu akibat belum optimalnya proses pembelajaran adalah kurangnya hasil belajar. Hasil belajar akan menjadi penentu siswa berhasil atau tidaknya siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan belajar.

Pembelajaran saat ini dapat diintegrasikan dengan PPK atau penguatan pendidikan karakter sesuai tuntutan Kurikulum 2013. Integrasi pendidikan karakter dalam proses pembelajaran dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran. Diharapkan dengan adanya pendidikan karakter akan menghasilkan manusia yang berkarakter sesuai dengan tujuan dan cita-cita pendidikan di Indonesia (Khusniati, 2012). Hal tersebut dapat dilihat dengan keberhasilan seorang guru dalam menerapkan pendidikan karakter terlihat dari mampunya siswa yang dididiknya menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata atau saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Julaiha, 2014). Untuk itu, guru harus bisa mengembangkan model pembelajaran agar bisa menerapkan model pembelajaran yang menerapkan PPK ke dalam kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 menuntut supaya mengembangkan model pembelajaran yang sudah ada dengan mengintegrasikan PPK, guru saat ini masih belum bisa menerapkannya dan dikemudian hari akan menimbulkan permasalahan. Permasalahan tersebut jika tidak diatasi akan membuat kondisi sekolah terpuruk, guru merasakan sedih dan kebingungan melihat anak didiknya tidak memahami apa yang disampaikan, dan siswa itu sendiri akan merasakan rendahnya hasil belajar.

Melalui hasil belajar, guru akan mengetahui kemampuan pemahaman konsep, pemecahan masalah siswa dan kemampuan berkomunikasi dalam pembelajaran PPKn. Untuk meminimalisir terjadinya kesulitan yang dialami oleh siswa ketika belajar, salah satunya dengan

menerapkan model alternatif selain pendekatan konvensional (Suhita, 2019). Alternatif yang diperlukan adalah model dengan bantuan media yang dapat memberikan ruang gerak lebih kepada siswa untuk menemukan dan mempelajari mata pelajaran PPKn yang lebih luas. Kenyataan tersebut yang menjadikan alasan untuk menggunakan model pembelajaran dengan bantuan media yang mampu mendorong keberhasilan siswa.

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan suatu produk dari kegiatan pembelajaran. Penggunaan model *Project Based Learning* (PBL) diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran ilmu pendidikan kewarganegaraan, dapat mengarahkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih memahami materi-materi pembelajaran yang di sampaikan dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan

media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Guru perlu memperhatikan terkait penggunaan media agar efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 3 SD N Podosoko diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran PPKn masih kurang optimal. Kondisi siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran secara online. Guru kelas 3 SD N Podosoko 1 menyatakan bahwa media yang digunakan hanya papan tulis dan guru menuliskan sila pancasila. Dalam materi PPKn siswa sering lupa sila-sila dan lambang pancasila. Maka dari itu di perlukan media pembelajaran yang kongkrit agar mendapatkan hasil yang optimal seperti media tiga dimensi berupa *Scrapbook* yang akan dikaitkan dengan materi lambang negara Indonesia dalam tema 8.

Model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis Kurikulum 2013 perlu dikembangkan secara optimal karena sampai saat ini belum ada yang meneliti untuk dikembangkan lebih lanjut. Mengembangkan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis Kurikulum 2013 dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian pada model pembelajaran tersebut perlu dilakukan karena menantang dan hasilnya penting untuk diketahui guru sebagai bahan referensi.

Berdasarkan penjelasan yang diperoleh dari guru kelas 3 SD N Podosoko I, peneliti tertarik menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai model dalam pembelajaran PPKn dan media *Scrapbook* sebagai alat pembelajaran untuk materi PPKn dan menjadikan ketertarikan untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media *Scrapbook* terhadap hasil belajar PPKn (Penelitian Pada Siswa Kelas 3 SD N Podosoko I)".

## 2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Experimental Designs, karena desain ini belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Desain penelitian ini menggunakan pretest sebelum memberikan perlakuan dan menggunakan posttest setelah diberikan perlakuan. Desain penelitian ini secara umum dapat dilihat pada tabel.

**Tabel 1** *One Group Pretest-Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>(Treatment)</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X : Perlakuan (*treatment*) Model *Project based learning* dengan Media *Scrapbook*

O<sub>2</sub> : Nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Desain penelitian ini digunakan untuk menguji pengaruh model *Project based learning* dengan media *Scrapbook* terhadap hasil belajar PPKn. Pembelajaran akan diberikan *pretest* terlebih dahulu melalui tes tertulis sebelum mendapatkan perlakuan, kemudian diberikan *posttest* pada saat akhir untuk mengetahui hasil akhir. Dengan adanya *pretest* dan *posttest* dapat mengetahui hasil yang akurat sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

### 2.1 Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut:

3. Hasil belajar PPKN merupakan perubahan tingkah laku, dari yang tidak tahu menjadi tahu dan yang tidak mengerti menjadi mengerti. Oleh karena itu pembelajaran PPKN akan berhasil apabila peserta didik dapat meyerap materi dan mengaplikasikan secara langsung dalam pembelajaran atau diluar pembelajaran. Hasil belajar PPKN yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan aspek kognitif dari indikator pencapaian yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan silabus digunakan sebagai kisi kisi soal pretest dan posttest.
4. Model *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* adalah suatu model pembelajaran inovatif yang menekankan pada pembuatan proyek dimana siswa melakukan kegiatan kompleks seperti melakukan kegiatan mengorganisasi kegiatan belajar kelompok, melakukan perkajian atau penelitian, memecahkan masalah dan mensintesis informasi, sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Langkah dalam pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* siswa lebih mempunyai gambaran mengenai materi yang disampaikan oleh guru dan media *Scrapbook* ini akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

## 2.3 Subyek Penelitian

### a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 117). Populasi dalam penelitian ini yaitu 16 siswa kelas 3 SD Negeri Podosoko Dusun Gelap, Desa Podosoko Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang

### b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015: 118). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 16 siswa.

### c. Teknik *sampling*

Menurut sugiyono (2015:118) teknik *sampling* adalah teknik pengambilan sampel. Sugiyono (2015:124) sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sampel.

## 2.4 Setting Penelitian

*Setting* penelitian adalah tempat dimana penelitian akan dilaksanakan. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Podosoko I Sawangan Dusun Gelap, Desa Podosoko Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang.

## 2.5 Metode Pengumpulan Data

Arifin, Z (2016: 118) menyatakan tes merupakan suatu teknik yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat sebagai pertanyaan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar ranah kognitif. Tujuan dari tes ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar PPKn siswa pada materi lambang negara Indonesia.

## 2.6 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2010:265). Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar tes. Penelitian ini menggunakan lembar soal tes untuk mengukur hasil belajar PPKn siswa. Tingkatan yang akan diukur menggunakan soal tes adalah kognitif pada ranah C1 (mengetahui), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (menciptakan) dan C6 (mengevaluasi). Bentuk soal tes yang digunakan adalah tes tertulis *essay*.

## 2.7 Metode Analisis Data

### a. Uji Prasyarat Analisis

Data penelitian yang dikumpulkan terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat sebelum diolah dengan teknik analisis data. Penelitian ini menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas.

#### 1) Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan bantuan program *SPSS versi 25*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu: Jika sig >0,05 maka data berdistribusi normal dan Jika sig <0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

### b. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Sehingga diharapkan dengan pengujian ini diketahui adakah pengaruh model *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* terhadap hasil Belajar PPKn pada siswa kelas 3 SD Negeri Podosoko I.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji *Wilcoxon* dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05 atau 5%. Adapun rumusan hipotesis penelitian dari Uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut :

$H_0$  = Tidak ada pengaruh model *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* terhadap hasil Belajar PPKn pada siswa kelas 3 SD Negeri Podosoko I.

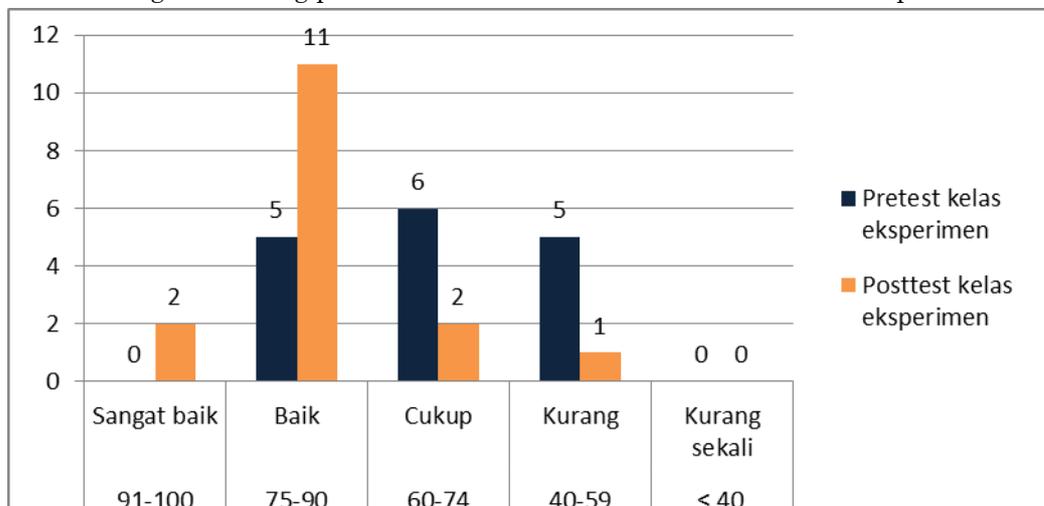
$H_a$  = ada pengaruh model *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* terhadap hasil Belajar PPKn pada siswa kelas 3 SD Negeri Podosoko I.

Adapun Kriteria yang digunakan dalam uji *Wilcoxon* adalah Jika Sig < 0,05 atau  $t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, Jika Sig > 0,05 atau  $t_{\text{tabel}} \geq t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* terhadap hasil Belajar PPKn pada siswa kelas 3 SD Negeri Podosoko I. Sampel yang digunakan sebanyak 16 siswa. Sebelum melaksanakan penelitian, siswa sebagai subyek penelitian tersebut diberikan pengukuran awal (*pretest*) berupa soal pilihan *essay*. Pada saat memberikan *pretest* siswa mengerjakan 16 soal yang telah divalidasi. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* dan materi yang sudah disesuaikan dengan silabus kelas 3, pemberian perlakuan selama 4 kali pertemuan di dalam kelas. Selanjutnya dilakukan pengukuran akhir (*posttest*) yang berupa soal pilihan ganda. Pemberian *posttest* sama dengan saat diberikan *pretest*, yaitu siswa mengerjakan 16 soal yang diberikan.

Hasil penelitian membuktikan terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah untuk *pretest* 65 dan *posttest* 79. Kelas eksperimen dengan nilai tertinggi untuk *pretest* 81 dan *posttest* 94. Nilai terendah untuk *pretest* 44 dan *posttest* 56. Berikut diagram batang perbedaan hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen:



Gambar 1. Diagram Batang Perbandingan hasil *Pretest* dan *Posttest*

Selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* adalah 14. Oleh karena itu, dari hasil pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* ada peningkatan nilai rata-rata hasil belajar PPKn materi lambang Negara Indonesia dalam tema 8 pada siswa kelas 3 SD Negeri Podosoko I.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa diketahui nilai *Asymp sig. (2-tailed)* adalah sebesar  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PPKn pada siswa kelas 3 SD Negeri Podosoko I Tahun Ajaran 2021/2022.

Dalam pelaksanaan penelitian, Siswa telah mampu melaksanakan pembelajaran sesuai kompetensi dasar yang dicapai yaitu siswa dapat memahami materi simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara "Garuda Pancasila" sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa, menerapkan sikap sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara "Garuda Pancasila" di rumah, memahami arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila" dan menceritakan arti gambar pada lambang Negara untuk menyelesaikan permasalahan pada tema mata pelajaran PPKn.

Dalam menerapkan model *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* di setiap pertemuannya, beberapa kendala yang di alami seperti siswa masih kurang aktif untuk mengikuti pembelajaran. Siswa masih enggan untuk bertanya, belum memahami

secara untuh petunjuk pengerjaan lembar kerja siswa dan kurang antusias dari proses pembelajaran akhir hingga awal. Dalam pembagian kelompok beberapa siswa masih pilih-pilih siapa yang akan menjadi anggota kelompok dan ingin menang sendiri terkait pengerjaan proyek atau tugas dalam lembar kerja siswa, siswa masih rebutan untuk memainkan media dalam kelompoknya. Dari beberapa kendala yang dialami, dalam setiap pembelajaran berlangsung secara teratur dan menyenangkan. Siswa tetap antusias memperhatikan guru saat menyampaikan materi dan aktif memainkan media serta mendemonstrasikannya terhadap teman lain. Siswa lebih percaya diri dalam mengerjakan tugas atau proyek serta mempresentasikan hasil pekerjaan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurnia (2018) dengan judul “Studi Deskriptif Penerapan Pembuatan Karya Kreatif Scrapbook Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong”. Kekurangan dalam penelitian ini adalah dalam melaksanakan praktik siswa kurang persiapan akibatnya banyak siswa yang tidak membawa alat dan bahan praktik. Akan tetapi kelebihan dalam penelitian ini adalah *Scrapbook* yang dibuat siswa telah memiliki nilai keindahan karena telah memuat unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa. Diantaranya pada karya kreatif *Scrapbook* telah memuat unsur garis, warna, raut, tekstur, ruang dan gelap terang pada ornamen *Scrapbook*. Siswa telah memiliki daya kreativitas yang baik. Siswa telah mampu menuangkan ide ke dalam suatu karya yang belum pernah mereka buat sebelumnya.

Hasil positif yang juga diperoleh dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek juga dapat dilihat pada penelitian yang dilakukan oleh Çakiki dan Turkmen pada tahun 2013 yang berasal dari Trakya University, Turkey dengan judul “An Investigation the Effect of Project Based Learning approach on Children’s Achievements and Attitude in Science”. Dalam jurnal yang ditulisnya mereka menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menjadi sampel penelitiannya. Nilai *posttest* kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek lebih tinggi dibandingkan nilai kelas kontrol. Mereka juga menyimpulkan bahwa model pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sains, ini merupakan konsekuensi dari model pembelajaran berbasis proyek yang membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna.

Model *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* dapat digunakan sebagai model dalam pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn khususnya kelas 3. Model *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* adalah suatu model pembelajaran inovatif yang menekankan pada pembuatan proyek dimana siswa melakukan kegiatan kompleks seperti melakukan kegiatan mengorganisasi kegiatan belajar kelompok, melakukan perkajian atau penelitian, memecahkan masalah dan mensintesis informasi, sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keaktifan siswa sejalan dengan pendapat Thomas (Made, 2012: 144) bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat menumbuhkan sikap belajar siswa yang lebih disiplin dan dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Salah satu inovasi yang mampu menarik perhatian siswa ketika kegiatan pembelajaran adalah menggunakan media yang menarik seperti media *Scrapbook*. Menurut Sadiman (Kustandi&Sutjipto, 2013: 7) media merupakan suatu perantara ketika menghantarkan pesan dari si pengirim menuju ke penerima. Media *Scrapbook* mampu dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan. *Scrapbook* biasanya digunakan untuk membuat album kenangan yang termuat tidak hanya foto, akan tetapi berbentuk klipng atau catatan penting yang ada keterkaitan dengan

momen penting (Putri, 2014: 2). Peneliti menggunakan media *Scrapbook* karena media ini termasuk jenis media konkret yang dikemas dalam bentuk sebuah buku yang menarik. Dengan penyajian yang menarik, diharapkan mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa. Sesuai dengan karakteristik usia anak SD menurut Piaget (Desmita, 2012: 104), bahwa pemikiran anak usia SD berada pada tahap pemikiran operasional konkret. Pada masa ini, anak sudah mengembangkan pemikiran logis tentang sejumlah konsep. Anak-anak telah mampu menyadari konservasi, yaitu kemampuan anak untuk berhubungan dengan sejumlah aspek yang berbeda secara bersamaan.

Langkah dalam pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* siswa lebih mempunyai gambaran mengenai materi yang disampaikan oleh guru dan pembuatan serta komponen media *Scrapbook* yang menarik akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini terbukti dengan meningkatnya hasil rata-rata nilai pada pengukuran akhir (*Posttest*), sehingga dapat dinyatakan bahwa model *Project Based Learning* dengan media *Scrapbook* berpengaruh terhadap hasil Belajar PPKn pada siswa kelas 3 SD Negeri Podosoko I Tahun Ajaran 2021/2022.

Keterbatasan dari pelaksanaan penelitian ini adalah

- a. Pertemuan awal masih sulit membangkitkan keaktifan siswa untuk belajar.
- b. Guru kurang memberikan *ice breaking* sebagai motivasi awal disetiap pertemuan.
- c. Siswa masih pilih-pilih untuk menentukan anggota kelompok dan
- d. Siswa masih belum paham terkait langkah pengerjaan tugas yang diberikan guru.

## 4. Kesimpulan

## 5. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Media Scrapbook berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn pada siswa kelas 3 SD Negeri Podosoko 1. Hasil penelitian membuktikan terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah untuk pretest 65 dan posttest 79. Kelas eksperimen dengan nilai tertinggi untuk pretest 81 dan posttest 94. Nilai terendah untuk pretest 44 dan posttest 56. Selisih rata-rata nilai pretest dan posttest adalah 14. Data hasil hipotesis dengan Asym sig = 0,001 <  $\alpha$  = 0,05. Artinya hipotesis yang menyatakan bahwa “model Project Based Learning dengan media Scrapbook berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PPKn pada siswa kelas 3 SD Negeri Podosoko I.” Diterima dan terbukti kebenarannya. Simpulan penelitian ini adalah model Project Based Learning dengan media Scrapbook berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn pada siswa kelas 3 SD Negeri Podosoko I Tahun Ajaran 2021/2022

## Referensi

- [1] Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Dharma, S., & Siregar, R. 2015. “Internalisasi Karakter melalui Model Project Citizen pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.” *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial*, 6(2), 132-137.
- [3] Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- [4] Kemendikbud. 2013. *Panduan Penilaian di SD*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- [5] Kurnia, D. D., Hasnawati, H., & Wurdjinem, W. 2018. Studi Deskriptif Penerapan Pembuatan Karya Kreatif Scrapbook Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas V SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(2).
- [6] Kustandi, C & Sutjipto, B. 2013. *Media Pembelajaran (Manual&Digital)*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- [7] Perwitasari, A., & Abidin, Z. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Time Token Arends Dengan Media Audio Visual. *Joyful Learning Journal*, 3(1).
- [8] Putri, S.L. 2014. “Pembuatan Software Mendesain Tampilan Scrapbook Untuk Anak Remaja”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*. 3(1): 2-3
- [9] Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- [10] Yılmaz ÇAKICI dan Nihal TÜRKMEN. 2015. “An Investigation the Effect of Project Based Learning approach on Children’s Achievements and Attitude in Science”, *The Online Journal of Science and Technology*.
- [11] Wena Made. 2012. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara