

Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Multimedia untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Tentang Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Ayu Ratnaningsih, Wahyudi, Muh. Chamdani

Universitas Sebelas Maret
ayuratna_16@student.uns.ac.id

Article History

accepted 19/2/2024

approved 1/3/2024

published 30/4/2024

Abstract

The study aimed to describe the implementation of project based learning applying multimedia, improve social science, and describe the constraints and solutions for implementing project based learning applying multimedia. It was collaborative classroom action research conducted in three cycles. The subjects were teacher and 26 students of fifth grade at SDN Karangtanjung consisting of 15 girls and 11 boys. The data were qualitative and quantitative. Data collection techniques were observation, interviews, tests, and document review. Data validity used triangulation of sources and triangulation of techniques. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results indicated that the average percentages of learning outcomes or cognitive tests were 74.99% in the first cycle, 82.68% in the second cycle, and 92.30% in the third cycle. The average percentages of skills were 71.06% in the first cycle, 83.33% in the second cycle, and 87.35% in the third cycle. The average percentages of attitude were 74.06% in the first cycle, 82.98% in the second cycle, and 87.96% in the third cycle. It concludes that the implementation of project based learning applying multimedia improves social science to fifth grade students of SD Negeri Karangtanjung in academic year of 2022/2023.

Keywords: *project based learning, social science learning, multimedia*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model pembelajaran project based learning dengan multimedia, meningkatkan pembelajaran IPS, dan mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model pembelajaran project based learning dengan multimedia. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VB SDN Karangtanjung yang berjumlah 26 siswa dengan 15 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Data yang dianalisis berupa data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan kajian dokumen. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data dilaksanakan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penilaian pembelajaran IPS pada aspek kognitif pada siklus I = 74,99%, siklus II = 82,68%, dan siklus III = 92,30%. Persentase rata-rata hasil keterampilan siklus I = 71,06%, siklus II = 83,33%, dan siklus III = 87,35%. Persentase rata-rata hasil sikap siklus I = 74,06%, siklus II = 82,98%, dan siklus III = 87,96%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model project based learning dapat meningkatkan pembelajaran IPS. Kesimpulan penelitian ini adalah project based learning dengan multimedia dapat meningkatkan pembelajaran IPS pada siswa kelas VB SDN Karangtanjung tahun ajaran 2022/2023.

Keywords: *project based learning, pembelajaran IPS, multimedia*



PENDAHULUAN

Pada abad ke 21, pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berpengaruh terhadap kehidupan manusia, terutama bidang teknologi dan komunikasi. Manusia dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan zaman yang sangat pesat, baik dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi, maupun bidang yang lain. Indonesia mewajibkan warga negaranya untuk menempuh jalur pendidikan yang selalu mengalami peningkatan. Peraturan pemerintah awalnya hanya mewajibkan wajib belajar 6 tahun, akan tetapi terus mengalami peningkatan menjadi 9 tahun dan sekarang justru sudah meningkat menjadi 12 tahun. Hal itu menjadi bukti nyata bahwa pendidikan dapat menjadi sarana dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh bagi siswa Sekolah Dasar. IPS mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Daryati, 2017, hlm 2). Hal ini diuraikan dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPS yang telah diuraikan di atas, keterampilan sosial menjadi kompetensi yang perlu dimiliki oleh setiap peserta didik. Interaksi sosial terjadi dalam kehidupan manusia dengan sesama manusia lain, maupun lingkungannya. Dengan demikian, setiap manusia harus mempunyai keterampilan sosial yang merupakan hal penting dalam manusia dapat berinteraksi dengan baik antara satu dengan yang lainnya.

Guru sebagai pengajar merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Selain harus menguasai materi yang akan diajarkan, guru juga dituntut harus mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang aktif, kreatif, dan inovatif sehingga peserta didik lebih antusias dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran inovatif dan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan model dan media pembelajaran yang kurang tepat dalam pembelajaran dapat membuat siswa kurang aktif atau pasif dan cepat merasa bosan ketika pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD N Karangtanjung pada hari Senin, 5 Desember 2022 dan Sabtu, 10 Desember 2022, pembelajaran IPS yang berlangsung di kelas V belum terlaksana secara optimal dinilai dari kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran di kelas masih bersifat teoritis dan berpusat pada guru. Model pembelajaran yang digunakan guru hanya terlaksana kadang-kadang saja, seperti model pembelajaran kooperatif dan *problem based learning*. Sedangkan metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional yaitu ceramah dan diskusi. Kegiatan pembelajaran dominan menyuruh siswa untuk mencatat materi dan mendengarkan penjelasan yang kurang melibatkan keaktifan siswa. Selain itu, guru juga masih menggunakan media pembelajaran yang seadanya dan kurang bervariasi, yaitu buku guru dan siswa dari pemerintah. Kurangnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, ternyata juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, alasan peneliti memilih mata pelajaran IPS karena hasil belajar siswa di mata pelajaran IPS masih

rendah dibanding mata pelajaran lain, sedangkan alasan peneliti memilih SDN Karangtanjung adalah karena lokasi yang strategis dari tempat tinggal peneliti dan juga belum pernah diadakan penelitian sebelumnya di SDN Karangtanjung. Hasil wawancara dengan guru kelas VB, dapat diketahui bahwa nilai PTS mata pelajaran IPS dari 27 peserta didik hanya 6 yang sudah tuntas dari standar KKM yaitu 70 dengan persentasi ketuntasan sebesar 22%, sedangkan nilai PAS mata pelajaran IPS dari 27 peserta didik hanya 9 yang sudah tuntas dari standar KKM yaitu 70 dengan persentasi ketuntasan sebesar 33%. Hasil wawancara terhadap peserta didik, mereka menyatakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sulit dipelajari.

Proses penyampaian pembelajaran menggunakan multimedia agar seluruh materi diharapkan dapat disampaikan secara efektif dan siswa semakin aktif. Gayeksi berpendapat bahwa multimedia adalah kumpulan media berbasis sistem komunikasi dan komputer yang berperan sebagai penyimpan, pembangun, penghantar, dan penerima informasi dalam bentuk video, audio, grafik, teks, dan sebagainya (Munir, 2013. hlm 2). Jenis multimedia yang digunakan dalam penelitian ini adalah gambar, video pembelajaran, dan *power point*.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dilakukan perbaikan agar pembelajaran IPS menjadi lebih baik, sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dapat meningkat. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, peneliti menetapkan untuk menerapkan model pembelajaran *project based learning* dengan penggunaan multimedia. *Project based learning* yaitu sebuah strategi belajar mengajar yang melibatkan guru dengan peserta didik untuk mengerjakan dan menghasilkan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan sebuah permasalahan di dalam masyarakat atau lingkungan sekitar (Widyatmoko, 2022 hlm 19). Contoh proyek yang dilaksanakan yaitu pembuatan *mind mapping*, alat peraga sederhana tentang pahlawan dan penjajah, serta poster yang sesuai dengan materi pembelajaran. Widyantini (2014) menyatakan bahwa "*Project based learning* adalah model dengan bantuan presentasi yang berbeda yaitu pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa mempelajari informasi baru dan mengembangkan pemahaman baru. "Tugas guru dalam pembelajaran berbasis proyek adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan kepada siswa, dan membantu siswa dengan proyek mereka. Jenis pembelajaran ini lebih berfokus pada masalah dunia nyata yang penting bagi siswa" (Titu, M., 2015. hlm 176). Model pembelajaran *projet based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menghasilkan sebuah proyek atau karya dari wujud pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Chen and Yang (2019. hlm 71) menyatakan bahwa "*Project Based Learning is generally considered an alternative to traditional, teacher-led instruction*". Bloom (Mahaningtyas, E., 2017. hlm 195) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu: (a) ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual, (b) ranah afektif berkenaan dengan sikap, dan (c) ranah psikomotorik, berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hana Nur Fadillah pada tahun 2022 yang berjudul "Penerapan model *project based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran IPS Kelas V SDN 1 Sidoharjo Pringsewu" menunjukkan keberhasilan yang dibuktikan dengan perolehan hasil penelitian siklus I sebesar 68% dan siklus II sebesar 86% yang berarti mengalami peningkatan sebesar 18% dari siklus I ke siklus II. Perbedaan penelitian yang dilakukan sekarang dengan penelitian sebelumnya adalah dengan adanya penggunaan multimedia.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* dengan multimedia untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada siswa kelas

VB SD Negeri Karangtanjung tahun ajaran 2022/2023; (2) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan multimedia untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada siswa kelas VB SD Negeri Karangtanjung tahun ajaran 2022/2023; (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan multimedia untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada siswa kelas VB SD Negeri Karangtanjung tahun ajaran 2022/2023.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan guru kelas V SDN Karangtanjung. Peneliti sebagai perancang tindakan dan guru sebagai pelaksana tindakan yang dirancang oleh peneliti dan guru.

Data dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini yaitu guru, siswa kelas V, dan dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumen. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar observasi siswa dan guru, pedoman wawancara, dan penilaian keterampilan proyek, sikap, dan hasil tes kognitif.

Uji validitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan triangulasi teknik dan triangulasi sumber data. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai model analisis data menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2021).

Indikator kinerja penelitian ini merupakan penerapan model *project based learning* yang ditargetkan 85%. Prosedur penelitian ini menggunakan model PTK yang dilaksanakan selama tiga siklus dengan lima pertemuan. PTK menurut Kurt Lewin (Rustiyarso dan Wijaya, 2022) meliputi beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan menggunakan enam langkah penerapan model *project based learning* yaitu: (1) mendesain proyek pada konsep dengan multimedia, (2) perancangan langkah-langkah penyelesaian peta konsep dengan multimedia, (3) menyusun jadwal dengan multimedia, (4) penyelesaian proyek dan monitoring dengan multimedia, (5) menyusun laporan dan presentasi dengan multimedia, dan (6) mengevaluasi proyek dengan multimedia. Langkah tersebut berdasarkan kesimpulan dari langkah-langkah model *project based learning* yang dikemukakan oleh Johnson (Phasa, 2022. hlm 16), (Utami, 2018. hlm 544), dan Takiddin (2022. hlm 5).

Pada langkah mendesain proyek pada konsep dengan multimedia, guru menjelaskan kepada siswa jenis proyek yang akan dibuat dalam setiap siklus, antara lain mind mapping, alat peraga sederhana, dan poster. Pada langkah perancangan langkah-langkah penyelesaian peta konsep dengan multimedia, siswa merancang proyek dengan bimbingan guru. Pada langkah menyusun jadwal dengan multimedia, siswa bersama guru menyepakati jadwal penyelesaian pembuatan proyek. Pada langkah penyelesaian proyek dan monitoring dengan multimedia, siswa melakukan pembuatan proyek. Pada langkah menyusun laporan dan presentasi dengan multimedia, siswa mengomunikasikan hasil karyanya. Pada langkah mengevaluasi proyek dengan multimedia, guru menyampaikan hasil proyek setiap kelompok.

Hasil observasi penerapan model *project based learning* terhadap guru dan siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hasil observasi siklus I sampai siklus III dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Rata-rata Skor Observasi Project Based Learning pada Siswa dan Guru

Sumber data		Siklus		
		I	II	III
Guru	Persentase (%)	77,46%	83,33%	88,58%
Siswa	Persentase (%)	77,49%	82,57%	87,66%

Tabel 2. Rata-rata Penerapan Langkah PjBL Observasi Guru dan Siswa

Langkah-langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	G	S	G	S	G	S
	%	%	%	%	%	%
Mendesain proyek pada konsep dengan multimedia	78,12	75,83	85,41	82,63	89,58	85,41
Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek peta konsep dengan multimedia	74,16	78,12	83,33	81,94	86,66	88,33
Menyusun jadwal dengan multimedia	76,04	76,04	84,37	82,98	89,58	91,66
Penyelesaian proyek dan monitoring dengan multimedia	81,24	81,24	82,29	84,37	89,58	87,5
Menyusun laporan dan presentasi dengan multimedia	78,12	78,12	82,29	82,29	87,5	85,41
Mengevaluasi proyek dengan multimedia	77,08	77,08	82,29	81,25	87,5	87,5
Rata-rata	77,46	77,49	83,33	82,57	88,58	87,66

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran siklus I, II, dan III selalu mengalami peningkatan. Pada siklus I, guru masih perlu memahami langkah-langkah penerapan model *project based learning*, sehingga pembelajaran belum berjalan maksimal. Selain itu, siswa juga masih perlu adaptasi dengan pembelajaran menggunakan model *project based learning* dan siswa belum kondusif dalam mengikuti pelajaran. Hal itu ditunjukkan dengan hasil observasi terhadap guru pada siklus I memperoleh persentase =77,46% dan terhadap siswa sebesar 77,49%. Pada siklus II, hasil observasi penerapan model *project based learning* mengalami peningkatan karena dilaksanakan berdasarkan refleksi siklus I. Guru sudah mulai bisa memahami langkah-langkah yang diterapkan dan siswa mulai menunjukkan keantusiasannya, kenyamanan, dan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Namun, guru belum mampu mengondisikan siswa untuk tenang dan beberapa siswa masih pasif dalam pembelajaran karena ada beberapa siswa yang suka mengganggu teman yang lain dan menimbulkan kegaduhan di kelas. Persentase yang rata-rata yang diperoleh guru yaitu 83,33% dan siswa yaitu 82,57%. Pada siklus III yang dilaksanakan hanya satu pertemuan, guru dan siswa sudah memahami langkah-langkah penerapan model *project based learning* dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya perolehan persentase yang diperoleh oleh guru dan siswa. Persentase rata-rata terhadap guru yaitu 88,58% dan siswa yaitu 87,66% yang keduanya termasuk dalam kategori baik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *project based learning* dengan multimedia dari siklus I sampai siklus III selalu mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh guru maupun siswa. Peningkatan terjadi karena selalu ada perbaikan di setiap siklusnya untuk mengatasi kendala yang muncul sehingga mampu mencapai indikator kinerja penelitian yang ditargetkan yaitu 85%.

Tabel 3. Hasil Penilaian Keterampilan Proyek, Sikap, dan Hasil Belajar pada Siklus I, II, dan III

Sumber data		I	II	III
Keterampilan	Persentase (%)	71,06	83,33	87,35
Sikap	Persentase (%)	74,06	82,98	87,96
Tes Kognitif	Persentase (%)	74,99	82,68	92,30

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran IPS pada siklus I, II, dan III selalu mengalami peningkatan. Pada aspek keterampilan, rata-rata yang diperoleh pada siklus I = 71,06%, siklus II = 83,33%, dan siklus III = 87,35%. Hasil keterampilan proyek IPS dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 12,27% dan siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 4,02%. Pada aspek sikap, rata-rata yang diperoleh pada siklus I = 74,06% , siklus II = 82,98%, dan siklus III = 87,96%. Hasil penilaian sikap siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 8,92% dan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 4,98%. Pada aspek hasil belajar atau tes kognitif, rata-rata yang diperoleh pada siklus I =74,99% , siklus II = 82,68%, dan siklus III = 92,30%. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 7,69% dan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 9,62%.

Berdasarkan hasil analisis terhadap peningkatan pembelajaran IPS pada siswa setelah dilaksanakan tindakan, dapat dibuktikan bahwa penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan pembelajaran IPS. Pada siklus I secara umum, siswa sudah mulai tertarik dengan model *project based learning* meskipun belum memahami langkah-langkah penerapan model *project based learning* secara runtut dan jelas. Dalam pembuatan proyek peta konsep, siswa belum menyampaikan dengan kalimat yang jelas dan padat. Siswa juga belum memberikan gambaran lengkap dari materi yang diajarkan guru dengan adanya peta konsep yang dibuat.

Pada siklus II, terdapat beberapa peningkatan yang signifikan dari siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih memahami langkah-langkah penerapan model *project based learning* dibandingkan dengan siklus I. Hal itu dibuktikan dengan adanya peningkatan pada penerapan model *project based learning* di setiap langkahnya mengalami peningkatan. Siswa juga tampak lebih bisa bekerjasama dengan kelompoknya dalam hal berdiskusi maupun membuat proyek, meskipun masih ada siswa yang tidak mau bekerja justru hanya bermain saja sepanjang waktu pembuatan proyek. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sani (Murfiah: 2017. hlm 141) bahwa pembelajaran menggunakan model *project based learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dan melatih keterampilan interpersonal ketika bekerjasama dalam kelompok dan orang dewasa.

Pada siklus III ditemukan bahwa keterampilan proyek, sikap disiplin, percaya diri, dan jujur, serta hasil belajar siswa meningkat. Siswa dapat berkolaborasi dengan baik dengan teman-temannya dalam membuat proyek, misalnya dalam membuat mind mapping secara berkelompok sehingga ada yang membuat ringkasan, menulis poin penting, dan menghias agar lebih menarik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Samanthis (2014. hlm 24) bahwa hasil belajar siswa pada proses pelaksanaan meningkat setelah penerapan model *project based learning* dengan multimedia karena siswa dibiasakan bekerja secara kolaboratif dan menggali suatu materi dengan pembelajaran yang bermakna sehingga semua hasil belajar dan sumber belajar bisa sangat berkembang dan penelitian Komalasari (2014. hlm 70) menyatakan bahwa model *project based learning* menyebabkan siswa lebih aktif karena sintaks model pembelajaran ini lebih menekankan terhadap kerjasama dengan anggota

kelompoknya dan berani tampil di depan kelas dalam rangka memamerkan hasil karya kelompoknya. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berdampak terhadap hasil belajar tersebut.

Berdasarkan seluruh temuan yang ada tersebut, terlihat bahwa penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan pembelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua aspek yang dinilai dalam penelitian meningkat setiap siklusnya. Penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan pembelajaran IPS dalam praktiknya mengalami beberapa kendala yaitu: (1) suasana kelas kurang kondusif, (2) kurang kerjasama antar kelompok, (3) siswa kurang aktif saat pembelajaran, (4) siswa kurang memperhatikan, (5) siswa belum berani menanggapi dan melakukan tanya jawab, (6) siswa tidak fokus dan bermain sendiri, (7) siswa sulit dikondisikan. Solusi dari kendala yang ditemui yaitu: (1) guru mengondisikan dan menekankan tata tertib, (2) guru mengarahkan tugas setiap kelompok, (3) guru memotivasi dan mengapresiasi siswa, (4) guru memberikan ice breaking, seperti tepuk-tepuk maupun bernyanyi agar siswa tidak bosan dan kembali fokus memperhatikan, (5) guru memberikan motivasi dan apresiasi pada siswa, (6) guru lebih tegas dan mengawasi siswa, (7) guru menekankan tata tertib kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis tindakan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan model *project based learning* dengan multimedia untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada siswa kelas VB SDN Karangtanjung tahun ajaran 2022/2023 dilaksanakan melalui enam langkah yaitu: (a) mendesain proyek pada konsep dengan multimedia, (b) perancangan langkah-langkah penyelesaian peta konsep dengan multimedia, (c) menyusun jadwal dengan multimedia, (d) penyelesaian proyek dan monitoring dengan multimedia, (e) menyusun laporan dan presentasi dengan multimedia, dan (f) mengevaluasi proyek dengan multimedia; Penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan multimedia dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas VB SDN Karangtanjung Tahun Ajaran 2022/2023. Dibuktikan dari persentase rata-rata hasil keterampilan siklus I sebesar 71,06%, siklus II sebesar 83,33%, dan siklus III sebesar 87,35%, sehingga antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 12,27% dan siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 4,02%. Persentase rata-rata hasil sikap siklus I, II, dan III sebesar 74,06%, 82,98%, dan 87,96%. Hasil penilaian sikap siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 8,92% dan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 4,98%. Persentase rata-rata hasil belajar atau tes kognitif siklus I, II, dan III sebesar 74,99%, 82,68%, dan 92,30%. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 7,69% dan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 9,62%; (3) Kendala penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan multimedia dalam meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas VB SDN Karangtanjung Tahun Ajaran 2022/2023 yaitu: (1) suasana kelas kurang kondusif, (2) kurang kerjasama antar kelompok, (3) siswa kurang aktif saat pembelajaran, (4) siswa kurang memperhatikan, (5) siswa belum berani menanggapi dan melakukan tanya jawab, (6) siswa tidak fokus dan bermain sendiri, (7) siswa sulit dikondisikan. Solusi dari kendala yang ditemui yaitu: (1) guru mengondisikan dan menekankan tata tertib, (2) guru mengarahkan tugas setiap kelompok, (3) guru memotivasi dan mengapresiasi siswa, (4) guru memberikan ice breaking agar siswa tidak bosan dan kembali fokus memperhatikan, (5) guru memberikan motivasi dan apresiasi pada siswa, (6) guru lebih tegas dan mengawasi siswa, (7) guru menekankan tata tertib kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, C. H. & Yang, Y. C. (2019). Resiveting The Effects of Project Based Learning on student's academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*, 26, 71-81. Diunduh 15 Januari 2023 dari <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.01.001>
- Daryati. (2017). *Penerapan Model Make A Match dengan Media Grafis dalam Peningkatan Pembelajaran IPS tentang Perjuangan Melawan Penjajah pada Siswa Kelas V SDN 1 Pandansari Tahun Ajaran 2016/ 2017*. Skripsi Dipublikasikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Mahaningtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD. *Jurnal Pedagogik*, 39
- Munir, M. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV
- Murfiah, U. (2017). *Pembelajaran Terpadu Teori dan Praktik Terbaik di Sekolah*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Phasa, R. N. (2022). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku pada Siswa Kelas IV SDN Kutosari 1 Tahun Ajaran 2021/2022 *Skripsi*. Dipublikasikan. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Rustiyarso & Wijaya. (2022). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Noktah.
- Samanthis. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Project Based Learning pada Standar Kompetensi Memperbaiki Radio Penerima di SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* Vol. 03 No. 01.
- Takiddin, dkk. (2020). *Improving Higher Order Thinking Skill Through Project Based Learning in Primary Schools*. *Journal of Educationin Muslim Society*. Universitas Negeri Jakarta.
- Titu, M., A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Materi Konsep Masalah Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional 9 Mei 2015*.
- Utami, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Mitra Pendidikan* Vol 2 No 6 541-552
- Widyatmoko, K. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Media Infografik untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI IPS 11 Yogyakarta*. Skripsi Dipublikasikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.