



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING (PjBL)* BERBANTUAN MEDIA LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS V DI SDN 067245 MEDAN SELAYANG T.P 2024/2025

THE EFFECT OF PROJECT BASED LEARNING (PjBL) LEARNING MODEL USING LUDO MEDIA ON LEARNING OUTCOMES IN THE SUBJECT OF SCIENCES IN GRADE V AT SDN 067245 MEDAN SELAYANG A.D.2024/2025

Viralya Rahmadini¹⁾, Hotma Tiolina Siregar²⁾
Prodi PGSD FKIP, Universitas Quality Jl. Ngumban Surbakti No.18 Medan
Kode Pos 20132, Indonesia, Telephone: + 62 857-6057-4534
E-mail: viralyarahmadini89@gmail.com¹⁾, tiolinahotma@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media ludo pada materi Sistem Pencernaan Pada Manusia di Kelas V SD Negeri 067245 Medan Selayang Tahun Ajaran 2024/2025, untuk mengetahui pengaruh signifikan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media ludo pada materi Sistem Pencernaan Pada Manusia di Kelas V SD Negeri 067245 Medan Selayang Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 02 – 03 Desember 2024 di SD Negeri 067245 Medan Selayang Tahun Ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A yang berjumlah 25 siswa dan siswa kelas V B yang berjumlah 20 siswa. Jenis penelitian ini adalah *pre- experimental design*. Jenis design penelitian ini adalah *one group pretest – posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah tes pilihan berganda. Setelah melakukan analisis data terhadap hasil penelitian maka diperoleh hasil belajar siswa pada materi Sistem Pencernaan Pada Manusia sebelum penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media ludo (*pre-test*) 43,6 belum memenuhi nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil belajar siswa dengan menggunakan media ludo (*post-test*) diperoleh nilai rata-rata hasil belajar 83,6 dan memenuhi nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Terdapat pengaruh yang signifikan hal ini diketahui dari nilai Setelah diuji, data tes akhir V-A dan V-B berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan pengujian hipotesis menggunakan uji independen, sehingga diperoleh hasil data tes akhir kelas V-A dan V-B yaitu: nilai $X_{hitung} (x^2) 10,5 > x^2 \text{ tabel} = 2,01$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Project Based learning (PjBL)* berbantuan media Ludo terhadap hasil



belaja IPAS siswa kelas V SD Negeri 067245 Medan Selayang 2024/2025.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Pjbl, Media Ludo, Hasil Belajar

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the learning outcomes of students in the subject of Science using the Project Based Learning (PjBL) learning model assisted by ludo media on the material of the Human Digestive System in Grade V of SDN 067245 Medan Selayang in the 2024/2025 Academic Year, to determine the significant effect of the Project Based Learning (PjBL) learning model assisted by ludo media on the material of the Human Digestive System in Grade V of SDN 067245 Medan Selayang in the 2024/2025 Academic Year. This research was conducted on December 2-3, 2024 at SD Negeri 067245 Medan Selayang in the 2024/2025 Academic Year. The population in this study were 25 students in class V A and 20 students in class V B. This type of research is a pre-experimental design. The type of research design is one group pretest - posttest. The data collection technique used by the researcher is a multiple choice test. After analyzing the data on the research results, it was obtained that student learning outcomes on the Human Digestive System material before the application of the Project Based Learning (PjBL) learning model assisted by ludo media (pre-test) 43.6 did not meet the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) value. Student learning outcomes using ludo media (post-test) obtained an average learning outcome value of 83.6 and met the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) value. There is a significant influence, this is known from the value After being tested, the final test data V-A and V-B are normally distributed, so the hypothesis testing can be continued using an independent test, so that the results of the final test data for classes V-A and V-B are obtained, namely: $X_{count} \text{ value } (x^2) 10.5 > x^2 \text{ table} = 2, 01$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted, meaning that there is a significant influence of the use of the Project Based Learning (PjBL) learning model assisted by Ludo media on the results of science learning of class V students of SD Negeri 067245 Medan Selayang 2024/2025.

Keywords: Pjbl Learning Model, Ludo Media, Learning Outcome

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peranan yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik melalui serangkaian kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. Hal ini bertujuan agar mereka siap menjalankan peran mereka di masa depan dan mampu melakukan perubahan positif dalam diri mereka. Sebagai salah satu



pilar utama, pendidikan berkontribusi besar dalam mendorong perubahan sosial yang menuju kemajuan dan kesejahteraan hidup berkualitas. Tanggung jawab pendidikan adalah membentuk generasi bangsa yang tidak hanya cerdas dan berdaya saing, tetapi juga kreatif, mandiri, dan berkualitas.

Sesuai dengan yang diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bab II pasal 3, pendidikan memiliki fungsi penting dalam mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat. Tujuan dari pendidikan ini adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sekaligus mengasah potensi peserta didik, agar mereka dapat menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional adalah melalui peningkatan hasil dan prestasi belajar siswa, yang tidak terlepas dari peran penting seorang guru. Setiap media, metode, model, dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai pencapaian yang diperoleh dari aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran. Ini merupakan aspek yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar itu sendiri. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa bervariasi dalam tingkatannya, dan untuk meraih hasil belajar yang optimal, diperlukan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Proses pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan dan berinteraksi. Beberapa faktor tersebut antara lain adalah tujuan pembelajaran, peran guru sebagai pengajar, hasil belajar siswa, materi yang diajarkan, serta model, alat, dan media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih jelas, sehingga menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

IPAS adalah salah satu mata pelajaran di Kurikulum Merdeka yang mempelajari dan membahas ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, serta interaksi di antara



keduanya dalam alam semesta. Hal ini diatur melalui Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia nomor 262/M/2002 yang memberikan pedoman untuk penerapan kurikulum demi pemulihan pembelajaran. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang bernama IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, baik untuk masa kini maupun masa depan.

Salah satu materi dalam IPAS yang sering dianggap sulit oleh sebagian peserta didik adalah sistem pencernaan pada manusia. Kesulitan ini bisa membuat mereka merasa jenuh dan kurang aktif dalam mempelajari materi tersebut, sehingga sering kali mereka menganggap topik ini sangat sulit untuk dipahami. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, sehingga materi pembelajaran IPAS, terutama tentang sistem pencernaan manusia, dapat dipahami dengan lebih mudah oleh para peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di Kelas V SDN 067245 Medan Selayang, khususnya pada mata pelajaran IPAS dengan materi sistem pencernaan, masih banyak menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Metode yang diterapkan adalah ceramah, yang cenderung monoton dan membuat proses pembelajaran terfokus hanya pada guru. Akibatnya, kurang terjadi interaksi dua arah antara guru dan peserta didik di kelas tersebut.

Saat menyampaikan materi, guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti presentasi PowerPoint atau sekadar gambar sistem pencernaan. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah serta penggunaan media yang kurang menarik dan inovatif dapat membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa mereka hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat tanpa terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Rasa jenuh yang dialami oleh peserta didik menyebabkan mereka kehilangan fokus dalam belajar. Akibatnya, mereka cenderung mencari aktivitas lain yang lebih menyenangkan,



seperti mengobrol dengan teman-teman atau asyik dengan imajinasi mereka sendiri. Penggunaan model dan media pembelajaran adalah salah satu cara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yang didukung oleh media ludo dalam proses belajar mengajar. Model PjBL menekankan penggunaan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran. Dengan pendekatan ini, siswa terlibat langsung dalam proyek nyata yang menuntut mereka untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman guna menyelesaikan tugas atau mengatasi permasalahan tertentu.

Diharapkan, penerapan model PjBL yang diperkuat dengan media ludo dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam pelajaran IPAS kelas V SD, terutama pada materi sistem pencernaan. Permainan ludo, sebagai permainan tradisional yang mudah dan menyenangkan, memiliki keunggulan dalam membantu siswa berfikir kritis. Permainan ini memerlukan konsentrasi dan ketelitian, sehingga siswa akan lebih aktif dalam berpikir. Selain itu, mereka juga akan mengembangkan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *eksperimen semu (quasi eksperimen)* dengan desain pre test and post test control group design. Metode quasi eksperimen digunakan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan tertentu. Desain penelitian *pre test and post test control group design* dipilih karena dalam desain ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditentukan secara acak (random), sehingga memungkinkan perbandingan yang lebih akurat antara kedua kelompok.

Penelitian ini menggunakan teknis tes berupa *pre test* dan *post test*. Dalam desain ini sebelum kedua kelompok diberikan perlakuan, masing-masing kelompok terlebih dahulu menjalani *pre test*. *Pre test* merupakan tes awal yang bertujuan untuk mengukur kondisi awal sampel penelitian sebelum diberikan perlakuan. Sementara itu, *post test* adalah tes akhir yang



digunakan untuk menilai hasil belajar baik pada kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berbentuk tes yang pilihan berganda yang terdiri dari 10 soal. Tes yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan dengan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media ludo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* Berbantuan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Di SD Negeri 067245 Medan Selayang Tahun Pelajaran 2024/2025 dengan menguraikan deskripsi data hasil penelitian, uji normalitas, uji homogenitas data dan uji hipotesis. Deskripsi data hasil penelitian dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* Berbantuan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Di SD Negeri 067245 Medan Selayang Tahun Pelajaran 2024/2025 Hasil Data Post-test diuraikan :

Tabel 4.7 Hasil Rata-rata Nilai Tes Akhir Siswa Kelas V

Kelas	Model	Rata-Rata
V-A	Menggunakan model pembelajaran <i>Project Based learning (PjBL)</i> berbantuan media Ludo	83,6
V-B	Menggunakan model pembelajaran <i>Project Based learning (PjBL)</i> tanpa media Ludo	65

Berdasarkan Tabel 4.7 diperoleh rata-rata nilai tes akhir siswa untuk kelas V-A yang diajar menggunakan model pembelajaran *Project Based learning (PjBL)* dengan berbantuan media Ludo = 83 Sementara itu, rata-rata nilai untuk kelas V-B yang diajar menggunakan model pembelajaran *Project Based learning (PjBL)* tanpa media Ludo = 65 . Dari hasil rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based learning*



(*PJBL*) berbantuan media Ludo lebih berpengaruh terhadap hasil IPAS kelas V daripada model pembelajaran *Project Based learning (PjBL)* tanpa media Ludo. Selain itu, penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* Berbantuan Media Ludo terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Di SD Negeri 067245 Medan Selayang Tahun Pelajaran 2024/2025.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data Tes Akhir

Model	L_o	L_t
<i>Project Based learning (PJBL)</i> berbantuan media Ludo	0,184	0,190
<i>Project Based learning (PJBL)</i> tanpa berbantuan media Ludo	0,165	0,190

Uji Normalitas pada kelas yang diajar dengan Model model pembelajaran *Project Based learning (PJBL)* berbantuan media Ludo (eksperimen) diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,184 < 0,190$ maka H_0 diterima, sehingga data berdistribusi normal.

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Varians Data Tes Akhir

Kelas	F	$F_{(\alpha)v1,V2}$
Kelas (Eksperimen) model pembelajaran <i>Project Based learning (PJBL)</i> berbantuan media Ludo	1,54	2,03
Kelas (Kontrol) model pembelajaran <i>Project Based learning (PJBL)</i> tanpa media Ludo		

Homogenitas pada kelas V-A tanpa media dan V-B diperoleh $F = 1,54$ dan $F_{((\alpha)v1,V2)} = 2,03$ untuk $\alpha = 0,05$ dan $F_{((\alpha)v1,V2)}$. $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,54 < 2,03$ maka H_0 diterima artinya kriteria pengujian hipotesis homogen.



Setelah data tes akhir yaitu pada kelas yang diajar dengan model pembelajaran *Project Based learning (PJBL)* berbantuan media Ludo (eksperimen) dan kelas yang diajar dengan model pembelajaran *Project Based learning (PJBL)* tanpa media Ludo (kontrol) sudah berdistribusi normal dan variansnya homogen maka dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji independen. Uji independen ini diterapkan untuk membandingkan hasil belajar antara kelas V-A dengan model pembelajaran model pembelajaran *Project Based learning (PJBL)* berbantuan media Ludo dan V-B dengan model pembelajaran *Project Based learning (PJBL)* tanpa media Ludo yang dihitung dengan menggunakan uji independen disusun pada Tabel berikut :

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Uji Independen

Kelas	X^2	X^2_{tabel}
Kelas eksperimen dengan model dengan model <i>Project Based learning (PJBL)</i> berbantuan media Ludo dan kelas kontrol dengan dengan model pembelajran <i>Project Based learning (PJBL)</i> tanpa media Ludo	10,5	2,01

Dari hasil perhitungan statistik untuk data kelas V-A dengan model pembelajran model *Project Based learning (PjBL)* berbantuan media Ludo dan kelas V-B dengan model *Project Based learning (PjBL)* tanpa media Ludo $X^2= 10,5$ dan $X_{tabel}^2= 2,01$ maka H_0 ditolak H_1 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajran model *Project Based learning (PjBL)* berbantuan media Ludo terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas V SD 067245 Medan Selayang T.P 2024/2025.

KESIMPULAN

1. Hasil belajar siswa mata pata pelajaran IPAS pada materi “Sistem Pencernaan Pada Manusia” di kelas V SD Negeri 067245 Medan Selayang Tahun Ajaran 2024/2025 dengan menggunakan Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan Media Ludo nilai dari posttest di peroleh rata-rata 83,6 berkategori sangat baik.



2. Hasil belajar siswa mata pata pelajaran IPAS pada materi “Sistem Pencernaan Pada Manusia” di kelas V SD Negeri 067245 Medan Selayang Tahun Ajaran 2024/2025 dengan menggunakan Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* tanpa berbantuan Media Ludo nilai dari posttest di peroleh rata-rata 65 berkategori baik.
3. Berdasarkan hasil data tes akhir yang diperoleh dinormalkan dengan Liliefors dan untuk menguji homogenitas varian dari dari kedua kelas yaitu, V-A dan V- B dengan menggunakan uji F. Setelah di uji, data tes akhir V-A dan V-B berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan pengujian hipotesis menggunakan uji independen, sehingga diperoleh hasil data tes akhir kelas V- A dan V-B yaitu: nilai $X_{hitung} (x^2)$ $10,5 > x^2$ tabel = 2, 01 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Project Based learning (PjBL)* berbantuan media Ludo terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 067245 Medan Selayang T.P 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar, A., & Wardana, W. . (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*.
- Ambia F.P. (2022). *Peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III SD melalui model pembelajaran kooperatif tipe picture and picture*
- Andini, A. . (2024). *Pengaruh penggunaan media ludo king terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 96 Palembang (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Palembang)*.
- Auliawati, P., & Nita, C. I. R. . (2024). *Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan* .
- D, I. (2016). *Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning dengan numbered head together*.
- Desy Oktariani, B. S. . (2022). *Meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran cooperatipe learning tipe numbered head together pada pembelajaran IPA kelas IV tema 2 sub tema* .
- Ifdiana D. (2016). *Perbandingan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran problem based learning dengan Numbered Head Together pada konsep virus (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS)*.



-
- Jamil, I. M. (2016). *Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar anak. Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA), 1(1)*.
- Milla h & Kurnia Y.D. (2022). *hubungan guru profesional terhadap hasil belajar ips.*
- Nita Ayu, L.e.s.t.a.r.i (2023). *Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi tema 5 pahlawanku mata pelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)*.
- Pitriyani, I. (2023). *Pengaruh media pembelajaran flipped book terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 160 Sukalaksana Bandung*
- S.S, D. a. (2019). *Strategi pembelajaran Tohar Media.*
- Sanjaya E. (2018). *Penggunaan model problem based learning dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.*
- Sitepu, A. J. B. . (2023). *Permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan makanan di kelas V SD NEGERI 060903 Cinta Damai Tahun ajaran 2023/2023 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY)*.