

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI PADA SISWA KELAS III DI SDN 064988 MEDAN JOHOR TAHUN PELAJARAN 2025/2026

THE EFFECT OF THE PROJECT BASED LEARNING (PjBL) MODEL ON STUDENTS' SCIENCE LEARNING OUTCOMES USING ANIMATED VIDEOS FOR GRADE III STUDENTS AT SDN 064988 MEDAN JOHOR IN THE 2025/2026 ACADEMIC YEAR

Souviza Maurayascha¹, Hartono Sembiring², Hotma Tiolina Siregar³
¹⁾²⁾³⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Quality, Jl. Ngumban Surbakti No.18 Medan, 20132, Indonesia
souvizayascha@gmail.com¹, ono366@gmail.com², tiolinahotma@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana paradigma *Project Based Learning* (PjBL) memengaruhi hasil belajar IPAS siswa kelas III. di SD Negeri 064988 Medan Johor pada tahun ajaran 2025/2026, dengan menggunakan video animasi. *Nonequivalent control group design*, penelitian kuantitatif dengan metodologi kuasi-eksperimental, digunakan dalam penelitian ini. Terdapat tiga puluh siswa dalam sampel penelitian. Tes esai empat pertanyaan digunakan sebagai alat penelitian. Uji t, uji homogenitas, dan uji normalitas digunakan untuk menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,502$ dan $t_{tabel} = 2,048$. Hasilnya, $t_{hitung}(2,502) > t_{tabel}(2,048)$ ditemukan, yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam *Project Based Learning* (PjBL) mempengaruhi hasil belajar siswa kelas III IPAS di SD Negeri 064988 Medan Johor pada tahun ajaran 2025/2026.

Kata kunci: Hasil Belajar, *Project Based Learning* (PjBL), Video Animasi

ABSTRACT

This study sought to ascertain the effects of the Project Based Learning (PjBL) model on the learning outcomes of third-grade science students at SD Negeri 064988 Medan Johor during the 2025/2026 school year, using animated films. A nonequivalent control group design, a quantitative study with quasi-experimental methodology, was used in this study. There were thirty students in the research sample. A four-question essay test served as the research tool. T-tests, homogeneity tests, and normality tests were used to analyze the data. The findings indicated that $t_{count} = 2,502$ and $t_{table} = 2,048$. As a result, $t_{count}(2,502) > t_{table}(2,048)$ was found, indicating that the utilization of animated video content in the Project Based Learning (PjBL) paradigm significantly influenced

the learning results of third-grade science students at SDN 064988 Medan Johor during the 2025/2026 academic year.

Keywords: Animated Video, Learning Outcomes, Project Based Learning.

PENDAHULUAN

Komponen kunci dalam mewujudkan potensi diri dalam hidup adalah pendidikan. Pendidikan adalah upaya terorganisir dan disengaja untuk membangun proses dan suasana pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk secara aktif terlibat dalam pengembangan diri mereka sendiri. (Abd Rahman et al., 2022).

Dalam proses mengajar, ada sebuah aktivitas yang sangat penting yaitu kegiatan belajar. Belajar bisa diartikan sebagai proses perubahan cara berpikir dan bertindak, di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, strategi, serta cara berperilaku melalui interaksi dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidup (Festiawan, 2020; Partiwi et al., 2023).

Kurikulum yang mendorong pembelajaran yang berbeda, Kurikulum Merdeka memberi siswa lebih banyak kesempatan untuk mendalami eksplorasi dan pemahaman topik dan kompetensi (Khoirurrijal dkk., 2022). Kemendikbudristek menciptakan Kurikulum Merdeka, yang menambahkan IPAS sebagai mata pelajaran baru. Mata pelajaran ini dibuat agar siswa bisa belajar berpikir secara ilmiah dan memahami berbagai fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Namun, mata pelajaran IPAS yang berisi konsep abstrak dan fenomena biasanya membutuhkan metode pembelajaran yang kreatif dan media pembelajaran yang menarik serta interaktif.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di SDN 064988 Medan Johor, kemampuan belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas III masih tergolong kurang baik. Hal ini terjadi karena kurangnya penggunaan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Proses belajar masih lebih mengutamakan guru (teacher centered) dengan cara yang membosankan, seperti metode ceramah. Karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, siswa dalam pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi lebih pasif (Chikita et al., 2023).

Selain itu, media pembelajaran jarang digunakan oleh guru. Biasanya, buku teks adalah sumber belajar yang sering digunakan. Keterlibatan siswa yang tidak memadai dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa model dan media belajar yang sesuai diperlukan untuk proses pembelajaran yang lebih efektif.

Project Based Learning (PjBL) adalah satu contoh strategi pengajaran yang efektif. Siswa diberi masalah dunia nyata untuk dipecahkan sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran berbasis proyek ini. Hal ini memotivasi anak-anak untuk memecahkan masalah, berpikir kritis, dan menciptakan barang nyata (Anggraini & Wulandari, 2021).

Penggunaan video animasi bersamaan dengan *Project Based Learning* (PjBL) akan membantu menyajikan konten dengan cara yang lebih menarik dan memikat secara visual, yang akan meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar dan memudahkan mereka untuk memahami ide-ide yang menantang. Tujuan media ini adalah untuk mempermudah proses penyampaian informasi kepada siswa (Ramdani, 2021).

Pemanfaatan *Project Based Learning* (PjBL) dengan bantuan video animasi berpengaruh pada hasil belajar siswa, menurut penelitian Latifah dkk. (2025) dan Arum dkk. (2024). Namun demikian, saat ini masih sedikit penelitian tentang penerapan model. Namun, pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan video animasi di kelas III, khususnya di SDN 064988 Medan Johor masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah ada pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III di SDN 064988 Medan Johor pada tahun ajaran 2025/2026.

METODE PENELITIAN

pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) digunakan dalam penelitian ini. *Nonequivalent control group design*, adalah desain penelitian yang diterapkan, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih acak, namun tetap diberikan perlakuan berbeda untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat (Sugiyono, 2020).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 064988 Medan Johor. Tiga puluh siswa kelas tiga merupakan bagian dari populasi. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling. Dua kelas membentuk sampel yaitu kelas IIIB, yang terdiri dari 17 siswa (kelompok kontrol), dan kelas IIIA, terdiri dari 13 siswa (kelompok eksperimen).

Penelitian ini terdiri dari tiga fase, yaitu *pre-test*, perlakuan, dan *post-test*. Untuk memastikan pengetahuan awal siswa sebelum perlakuan, *pre-test* diberikan kepada kedua kelas. Selain itu, kelas kontrol mempelajari IPAS memakai model *Project Based Learning*

(PjBL) tanpa menggunakan video animasi, sedangkan kelas eksperimen mempelajari IPAS memakai model *Project Based Learning* (PjBL) dengan video animasi. Setelah semua materi selesai, *post-test* diberikan kepada kedua kelas untuk menilai hasil belajar siswa.

Tes esai dengan empat pertanyaan digunakan sebagai metode pengumpulan data untuk penelitian ini. Setelah itu, teknik statistik digunakan untuk memeriksa data. Untuk memastikan apakah penerapan *Project Based Learning* (PjBL) yang dibantu video animasi berpengaruh ke hasil belajar siswa, analisis data mencakup uji normalitas dan homogenitas serta uji hipotesis (uji-t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pretest dan *posttest* diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengumpulkan temuan penelitian. Informasi berikut dikumpulkan setelah pemberian *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Hasil Pretest Siswa

III-A		III-B	
x_i	f_i	x_i	f_i
20	2	20	4
28	3	28	3
35	1	35	3
40	2	40	2
48	3	63	3
55	1	68	2
68	1		
Σ	13	Σ	17
$\bar{x}$	38,92	$\bar{x}$	39,64
s	14,26	s	18,13

Tabel 2. Hasil Posttest Siswa

Eksperimen		Kontrol	
x_i	f_i	x_i	f_i
48	2	20	1
70	1	28	2
75	1	35	1
80	2	40	1
88	4	48	1
100	3	55	2
		68	2
		75	4
		88	1
		100	2
Σ	13	Σ	17
$\bar{x}$	81	$\bar{x}$	60,76
s	17,35	s	24,83

Uji Normalitas

Dalam memastikan data *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi normal, dilakukan uji normalitas. Metode Liliefors digunakan untuk melakukan uji tersebut pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Berikut ini adalah penjelasan temuan uji normalitas yang dihitung menggunakan Microsoft Excel.

Tabel 3. Uji Normalitas

<i>Pre-test</i>				
Kelas	$\bar{x}$	s	L_{hitung}	L_{tabel}
III-A	38,92	14,26	0,164	0,234
III-B	38,53	18,24	0,197	0,206
<i>Post-test</i>				
Kelas	$\bar{x}$	s	L_{hitung}	L_{tabel}
Eksperimen	81	17,36	0,135	0,234
Kontrol	60,76	24,83	0,107	0,206

Dilihat dari kriteria penerimaan uji normalitas, jika $L_{hitung} < L_{tabel}$. Maka, data pada *pretest* dan data *posttest*, menunjukkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Untuk memastikan apakah varians antara kelompok eksperimen dan kontrol sama, dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan memakai uji *Fisher* (uji F) dengan ambang batas signifikansi 0,05. Uji homogenitas menggunakan data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4. Uji Homogenitas

<i>Pre-test</i>				
Kelas	n	s	F_{hitung}	F_{tabel}
III-A	13	14,27	1,616	2,598
III-B	17	18,23		
<i>Post-test</i>				
Kelas	n	s	F_{hitung}	F_{tabel}
Eksperimen	13	17,36	2,048	2,598
Kontrol	17	24,83		

Data *pretest* dan *posttest* dihitung, dan hasilnya menunjukkan bahwa varians dari kedua set data tersebut sama. Dilihat dari kriteria penerimaan uji homogenitas, jika $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Uji Hipotesis

Untuk mengetahui apakah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan film animasi memiliki dampak besar pada hasil belajar IPAS siswa, dilakukan uji hipotesis. Dengan bantuan *Microsoft Excel*, uji hipotesis dilakukan menggunakan metode Uji-T: *Two Sample Assuming Equal Variances*. Hasil uji T-Test *post-test* disajikan sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji T-Test

<i>t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances</i>		
	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
<i>Mean</i>	81	60,765
<i>Variance</i>	301,33	616,82
<i>Observations</i>	13	17
<i>df</i>	28	
<i>t Stat</i>	2,5026	
<i>t Critical two-tail</i>	2,0484	

Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa $t_{hitung}(2,502) > t_{tabel}(2,048)$. Dengan memenuhi kriteria pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka menolak H_0 dan menerima H_a . Ini

berarti bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berdampak pada hasil belajar IPAS siswa kelas III, dengan menggunakan video animasi di SDN 064988 Medan Johor pada Tahun Pelajaran 2025/2026.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan mulai Rabu, 19 November 2025, hingga Jumat, 21 November 2025, di kelas III SDN 064988 Medan Johor. Kelas III-A dan kelas III-B adalah dua kelas yang terlibat dalam proyek penelitian selama tiga hari ini.

Kedua kelas diberi *pretest* yang terdiri dari empat pertanyaan esai sebelum menerima perlakuan yang berbeda. Skor rata-rata *pretest* untuk kelas III-A dan III-B adalah 38,92 dan 39,64, menurut temuan analisis data. Setelah itu, uji normalitas Liliefors dan uji F (uji Fisher) dipakai untuk menilai hasil *pretest*. Data menunjukkan distribusi normal menurut temuan analisis normalitas *pretest*. Temuan uji homogenitas *pretest* menunjukkan bahwa varians kedua kelas tersebut homogen atau sama.

Setelah melakukan *pretest*, peneliti memberikan perlakuan berbeda kepada kedua kelas sebagai bagian dari latihan pembelajaran. Video animasi digunakan untuk membantu pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) dalam pengajaran di kelas eksperimen. Tanpa video animasi, kelompok kontrol belajar menggunakan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL). Untuk memastikan hasil belajar mereka, siswa di kelompok eksperimen dan kontrol mengikuti *posttest* setelah menyelesaikan pembelajaran.

Berdasarkan analisis data, rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 81, sedangkan kelas kontrol adalah 60,76. Uji normalitas dan homogenitas kemudian digunakan untuk memeriksa temuan *post-test* dari kedua kelas. Kedua kelas memiliki data yang terdistribusi normal, menurut hasil normalitas *posttest*. Selain itu, temuan uji homogenitas *post-test* menunjukkan bahwa keseragaman data di kedua kelas adalah sama.

Uji T dapat digunakan untuk pengujian hipotesis karena *posttest* bersifat homogen dan terdistribusi secara teratur. Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,502$ dan nilai $t_{tabel} = 2,048$. Karena $t_{hitung}(2,502) > t_{tabel}(2,048)$, maka menolak H_0 dan menerima H_a . Hal ini memperlihatkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas III yang memakai video animasi dipengaruhi oleh penerapan paradigma *Project Based Learning* (PjBL) di SDN 064988 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026.

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian relevan sebelumnya, seperti penelitian Latifah dkk. (2025) dan Arum dkk. (2024), yang menemukan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan video animasi untuk mendukung *Project Based Learning* (PjBL).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memiliki dampak positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III dengan menggunakan media video animasi di SDN 064988 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, siswa di kelas eksperimen yang diajari mata pelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan bantuan video animasi memiliki hasil belajar sebesar 81, sedangkan siswa di kelas kontrol yang diajari mata pelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) tanpa bantuan video animasi memiliki hasil belajar sebesar 60,76.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, yang memperlihatkan bahwa nilai $t_{hitung}(2,502) > t_{tabel}(2,048)$, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan hasil belajar IPAS siswa kelas III dipengaruhi oleh penerapan paradigma pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media video animasi di SDN 064988 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292-299.
- Arum, L. N., Fakhriyah, F., & Hilyana, F. S. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2954-2960.
- Chikita, D., Sari, D. P., & Puspitasari, R. (2023). Penerapan perencanaan model pembelajaran teacher center di MTs Negeri 2 Rejang Lebong. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3).

- Festiawan, R. (2020). Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11, 1-17.
- Khoirurrijal, K., Fadriati, F., Sofia, S., Anisa Dwi, M., Sunaryo, G., Abdul, M., & Suprapno, S. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka.
- Latifah, N., Efendi, M. H., Ramlin, R., & Sazali, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Vidio Animasi Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa di MTs N 3 Bima. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education*, 3(1), 34-42.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). Belajar Dan Pembelajaran. Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers.
- Ramdani, P. (2021). Media Pembelajaran Animasi (Vol. 1). Rinda Fauzian.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.