

## **PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Risma Nur Aini\*, Danang Prastyo**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

\*Email: [rismaaini2803@gmail.com](mailto:rismaaini2803@gmail.com), [danang@unipasby.ac.id](mailto:danang@unipasby.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design* type dengan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian menggunakan *posstest-only control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kebondalem Mojosari dan sampel penelitian ini adalah kelas IV A sebagai kelas eksperimen sejumlah 22 siswa dan kelas IV B sebagai kelas kontrol sejumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket motivasi belajar. Teknik analisis data menggunakan uji T dengan program SPSS. Dari hasil pengolahan data disimpulkan terapat pengaruh *Project Based Learning* berbantuan video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Kebondalem Mojosari. Melalui model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan video animasi, anak akan memiliki motivasi belajar yang tinggi.

**Kata kunci:** Motivasi Belajar, Project Based Learning, Video Animasi

Copyright © (2024) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 6

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antar peserta didik, pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan

pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu, pengetahuan, penguasaan kompetensi, dan pembentukan sikap serta kepercayaan pada siswa. Proses pembelajaran adalah aktivitas yang direncanakan, dilakukan, serta dievaluasi oleh guru (Aryani & Wahyuni, 2021). Dalam sebuah proses pembelajaran, keberhasilan dalam pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada keefektifan proses pembelajaran itu berlangsung. Selain itu, faktor dalam tercapainya tujuan pendidikan juga bergantung pada siswa. Siswa harus memiliki suatu dorongan dari dirinya sendiri untuk ikut berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Dorongan dari diri ini disebut dengan motivasi. Faktanya akibat perubahan sistem pembelajaran yang sekarang siswa menjadi tidak memiliki motivasi belajar (Dayanti et al., 2024). Motivasi merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik. Seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam proses belajar apabila dalam dirinya terdapat suatu keinginan untuk belajar (Rahman, 2022).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammadin & Sugito (2021) menunjukkan bahwa motivasi siswa kelas IV rendah dengan dibuktikan siswa sudah bosan dan ogah-ogahan dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan penurunan hasil belajar yang cukup signifikan. Motivasi belajar dapat diperkuat terus menerus dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Fatirul & Walujo, 2020). Motivasi belajar sangat berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Dalam menciptakan motivasi belajar di kelas tidaklah mudah, sebagai pendidik harus bisa dan mampu membuat peserta didik supaya bersemangat dalam belajar yakni dengan menggunakan model-model pembelajaran yang menarik agar peserta didik bersemangat, antusias, dan siswa merasa penasaran sehingga siswa ingin mengikuti proses belajar dengan sendirinya tanpa adanya paksaan.

Sebagai pendidik, dalam mengembangkan model pembelajaran yang efektif pendidik harus memiliki pengetahuan yang memadai berkenaan dengan konsep dan cara-cara pengimplementasian model-model tersebut dalam pembelajaran (Annurahman, 2014). Mengembangkan model pembelajaran harus memperhatikan beberapa prinsip penting dalam pembelajaran yang diperlukan agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan serta kondusif, karena masa usia sekolah dasar adalah masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam hingga dua belas tahun (Susanto, 2013). Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan, mewujudkan dan mengembangkan ide-idenya dalam bentuk karya nyata serta siswa memiliki kesempatan untuk melakukan eksplorasi, terlibat secara aktif, kritis, kreatif, menghubungkan dan memperkaya pengetahuan serta pengalaman, mencipta, melakukan evaluasi dan mendapatkan umpan balik serta secara terus menerus melakukan penyempurnaan (Puspita, 2021). Selain itu, media pembelajaran yang inovatif juga diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran. Video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar bergerak atau objek bergerak dan

dapat mengubah bentuk, warna serta ukuran. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa secara spontan untuk melihat dan mengamati video animasi (Sunami & Aslam, 2021).

Pada penelitian ini, peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan video animasi dan model pembelajaran *Project Based Learning*. Untuk melalui penelitian ini, peneliti akan mengujikan apakah model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan video animasi berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Diharapkan kedepannya dengan diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan video animasi dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran dengan meningkatnya motivasi belajar siswa Sekolah Dasar.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kuantitatif yakni *Quasi Experimental design*. Jenis penelitian ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015). Desain penelitian menggunakan *Nonequivalent Posttest-Only Control Group*. Dalam desain ini, terdapat penerapan metode ilmiah yaitu perlakuan atau *treatment* tertentu yang diterapkan pada kelas eksperimen sedangkan, kelas kontrol tidak diberikan perlakuan, kemudian kedua kelompok tersebut dibandingkan. Masing-masing kelompok belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *treatment* yang berbeda. Kelas kontrol tidak diberikan *treatment* video animasi, sedangkan kelas eksperimen diberikan *treatment* berupa model pembelajaran PjBL berbantuan video animasi.. Untuk desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** *Posttest-Only, Non-Equivalent Control Group Design*

R2	X	O1
R4		O2

Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas IV SDN Kebondalem Mojosari dan teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling* dengan sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV A sejumlah 22 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sejumlah 22 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket motivasi belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji homogenitas untuk dua kelas di sekolah yang akan dijadikan eksperimen pada penelitian. Dari hasil uji coba homogenitas diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 2. Test of Homogeneity of Variances**

<b>Levene</b>			
<b>Statistic</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>
.577	1	42	<b>.452</b>

Dari tabel *homogeneity of variances* menunjukkan nilai sig.  $0.452 > 0.05$ , artinya kedua kelas tersebut mempunyai varian homogen. Setelah memastikan bahwa kedua kelas tersebut memiliki varian homogen, maka peneliti melanjutkan dengan melakukan uji homogenitas dan normalitas. Dari hasil pengolahan data diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 3. Test of Homogeneity of Variances**

<b>Levene</b>			
<b>Statistic</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>
.056	1	42	<b>.814</b>

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai sig  $0.814 > 0.05$ , artinya nilai kedua kelas tersebut homogen. Sementara itu untuk uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. Tests of Normality**

<b>Kelas</b>	<b>Shapiro-Wilk</b>		
	<b>Statistic</b>	<b>Df</b>	<b>Sig.</b>
Kelas_eksperimen	.971	22	<b>.735</b>
Kelas_kontrol	.943	22	<b>.225</b>

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai Kelas eksperimen dengan sig. sebesar  $0.735 > 0.05$  dan nilai sig. sebesar  $0.225 > 0.05$ , artinya kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Setelah melakukan uji homogenitas dan normalitas, peneliti melanjutkan dengan uji beda atau Uji T. Dari hasil pengolahan data dengan menggunakan SPSS sebagai berikut:

**Tabel 5. Independent Sample Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Siswa	Equal variances assumed	.058	.811	2.212	42	.032	1.318	.596	.116	2.521
	Equal variances not assumed			2.212	41.732	.032	1.318	.596	.115	2.521

Dari tabel *Independent Sampel Test* dapat disimpulkan bahwa nilai sig  $0.032 < 0.05$ , artinya artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada model PjBL berbantuan video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas eksperimen pada kelas IV-A terlaksana dengan “sangat baik”. Uji normalitas yang dilakukan pada kelas eksperimen yang diujikan pada angket motivasi belajar siswa berdistribusi normal karena nilai signifikannya lebih dari 0,05 yaitu sebesar 0,735. Sedangkan, pada kelas kontrol yang diujikan pada angket motivasi belajar siswa juga berdistribusi normal karena nilai signifikannya lebih dari 0,05 yaitu sebesar 0,225.

Langkah berikutnya yaitu uji homogenitas. Uji ini ditujukan untuk menguji data apakah homogen atau heterogen. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikannya lebih dari 0,05 yaitu sebesar 0,814 yang berarti homogen. Setelah dilakukan analisis uji normalitas dan uji homogenitas, maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel penelitian tersebut berdistribusi normal dan homogen, sehingga penulis melakukan uji hipotesis dengan tujuan untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh model PjBL berbantuan video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Uji hipotesis yang dilakukan dari kedua sampel atau data kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh sig. (2-tailed)  $0,032 < 0,05$ . Maka dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada model PjBL berbantuan video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti menjelaskan bahwa model pembelajaran ini berpengaruh secara signifikan terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan hasil nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,032 < 0,05$ .

Sementara itu dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti memiliki korelasi dengan penelitian sebelumnya yaitu Ramadanti (2021), Angraeni et al., (2022). Dalam penelitian Ramadanti (2021) menyebutkan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar matematika SD. Sedangkan, dalam penelitian Angraeni et

al., (2022) menjelaskan mengenai pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di Makassar. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDI Malengkari Bertingkat 1 Makassar. Jadi dapat disimpulkan dari dua hasil penelitian Ramadianti (2021), Angraeni et al., (2022) sejalan dengan hasil penelitian peneliti yaitu terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## KESIMPULAN

Dari hasil pengolahan data dengan menggunakan SPSS dapat disimpulkan terdapat pengaruh model *project based learning* berbantuan video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angraeni, G., Syamsiah, & Pada, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi pada Pembelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Makassar. *PINISI : Jurnal of Education*, 2.
- Annurahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- Aryani, N., & Wahyuni, M. (2021). *Belajar dan Pembelajaran teori beserta implikasinya*. Bintang Pustaka Madani.
- Dayanti, R., Yunitasari, A., Fisabilillah, A., Putri, M., Rengganis, & Apriandi. (2024). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Negeri 2 Magetan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.24534>
- Fatirul, N., & Walujo, D. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran* (I. Wiryokusumo (ed.); 1st ed.). Scopindo Media Pustaka.
- Muhammadin, A., & Sugito. (2021). Meningkatkan motivasi Belajar siswa kelas IV melalui media video. *Elementary School* 8, 8, 220. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1394>
- Puspita, W. (2021). *PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING)*. INDOCAMP.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ramadianti, A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Primatika*, 10. <https://doi.org/10.30872/primatika.v10i2.668>

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sunami, M., & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5, 1941. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. KENCANA.