

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
(PjBL) DIDUKUNG MEDIA INTERAKTIF KEKAL PADA MATERI
KEARIFAN LOKAL SISWA KELAS IV SDN MOJOROTO 4 TERHADAP
HASIL BELAJAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI



Oleh :

DELY MAYA PRATIWI

2114060232

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi oleh:

DELY MAYA PRATIWI

NPM: 2114060232

Judul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
(PjBL) DIDUKUNG MEDIA INTERAKTIF KEKAL PADA MATERI
KEARIFAN LOKAL SISWA KELAS IV SDN MOJOROTO 4 TERHADAP
HASIL BELAJAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 02 Juli 2025

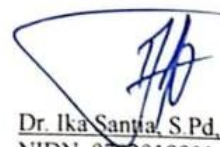
Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd
NIDN. 0724077901

Dosen Pembimbing II



Dr. Ika Santia, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0702018801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

DELY MAYA PRATIWI

NPM: 2114060232

Judul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
(PjBL) DIDUKUNG MEDIA INTERAKTIF KEKAL PADA MATERI
KEARIFAN LOKAL SISWA KELAS IV SDN MOJOROTO 4 TERHADAP
HASIL BELAJAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2025

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | | |
|---------------|---------------------------------|---|
| 1. Ketua | : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. | () |
| 2. Penguji I | : Novi Nitya Santi, M.Psi. | () |
| 3. Penguji II | : Dr. Ika Santia, S.Pd, M.Pd. | () |



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dely Maya Pratiwi
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nunukan/ 16 Desember 2003
NPM : 2114060232
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 08 Juli 2025

Yang Menyatakan



METERAI
TEMPEL
DAMX320330951

DELY MAYA PRATIWI

NPM: 2114060232

Motto:

“Jadilah manusia baik untuk menemukan yang terbaik dan
jadilah manusia yang bermanfaat dari yang paling bermanfaat.”

(Dely Maya Pratiwi)

Kupersembahkan karya ini untuk:

Bapak Imam Basori terima kasih untuk tidak pernah menyerah terhadap doa dan usaha karena engkau sebagai panutanku untuk menjadi wanita tangguh dalam menghadapi segala rintangan hidup.

Almh. mama Mai Saroh terima kasih atas doa, cinta dan kasih sayang sepanjang masa yang tak pernah putus untuk penulis, walaupun pada akhirnya penulis harus berjuang dengan satu sayap tapi penulis selalu yakin doa mu selalu mengiringi perjuanganku.

Mama Partini terima kasih atas hadirnya ketulusan doa dan dukungan yang engkau berikan untuk membantu penulis melanjutkan perjuangan.

Kakek dan Nenek terima kasih atas doa dan semangat yang diberikan kepada penulis disetiap langkah perjuangan.

Kepada cinta dan kasih saudara penulis Juwita Trilestari yang menjadi motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi. Terima kasih, ayo kita sukses bersama.

Terima kasih kepada dosen pembimbing I Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd dan dosen pembimbing II Ibu Dr. Ika Santia, S.Pd, M.Pd. yang telah membimbing dan membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Saya selalu percaya yang baik pasti akan dipertemukan dengan yang terbaik. Saya berharap disetiap perjalanan bapak dan ibu senantiasa dipertemukan dengan yang terbaik.

Terima kasih kepada kedua sahabat penulis Delta Natafia dan Putri Naning Rahmana yang senantiasa setia menemani dari semester 1 hingga membantu menyelesaikan skripsi. Ayo berjuang dan sukses dunia akhirat.

Untuk penulis terima kasih telah melawan rasa takut dan mau berusaha berjuang.

Abstrak

Dely Maya Pratiwi Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Didukung Media Interaktif KeKal Pada Materi Kearifan Lokal Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Terhadap Hasil Belajar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci : *Project Based Learning*, Media Interaktif, KeKal, Kearifan Lokal, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Mojoroto 4. Berdasarkan hasil observasi, pada kegiatan pembelajaran kurang sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan dan kurangnya inovasi media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara kontekstual tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa belum mampu mencapai KKTP.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model *project based learning* didukung media interaktif kekal terhadap hasil belajar siswa pada materi kearifan lokal. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mojoroto 4 kelas IV menggunakan metode penelitian kuantitatif *Pre-eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest*. Pengambilan sampel menggunakan sampel penelitian populasi dengan jumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen soal evaluasi. Hasil uji hipotesis data pada *pretest-posttest* menggunakan uji *Paired Samples Test* dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,000 \leq 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* didukung media interaktif KeKal pada materi kearifan lokal siswa kelas IV SDN Mojoroto 4.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas kehendak-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri, dengan judul skripsi **“Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Didukung Media Interaktif Kekal Pada Materi Kearifan Lokal Siswa Kelas IV SDN Mojovento 4 Terhadap Hasil Belajar”**.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 skripsi.
5. Dr. Ika Santia, S.Pd, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing 2 skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
7. Ucapan terima kasih disampaikan pula kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur, sapa, kritik dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhir kata, diharapkan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua.

Kediri, 08 Juli 2025



DELY MAYA PRATIWI
NPM: 2114060232

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis.....	7
2. Manfaat Praktis	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Model Pembelajaran.....	8
2. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	10

3.	Multimedia interaktif	16
4.	Kearifan Lokal	18
5.	Media Interaktif KeKal	20
6.	Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar	21
7.	Hasil Belajar	24
B.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	24
C.	Kerangka Berpikir.....	26
D.	Hipotesis	27
BAB III METODE PENELITIAN.....		28
A.	Variabel Penelitian.....	28
1.	Identifikasi Variabel Penelitian	28
B.	Teknik dan Pendekatan Penelitian	29
1.	Pendekatan Penelitian.....	29
2.	Teknik Penelitian	29
C.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
1.	Tempat Penelitian	30
2.	Waktu Penelitian.....	31
D.	Populasi dan Sampel.....	32
1.	Populasi.....	32
2.	Sampel	32
E.	Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	33
1.	Validasi Instrumen.....	34
2.	Uji Reliabilitas	35
F.	Teknik Analisis Data.....	36
1.	Uji Normalitas.....	36
2.	Uji Homogenitas	37

3. Uji Hipotesis	38
G. Prosedur Penelitian	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Data Variabel.....	44
1. Deskripsi Data Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	44
2. Deskripsi Data Variabel terikat (<i>Dependent</i>).....	44
a. Uji Validitas Instrumen.....	45
b. Uji Reliabilitas Instrumen	46
B. Analisis Data.....	47
1. Sebelum menerapkan model pembelajaran PjBL didukung media interaktif kekal terhadap hasil belajar pada materi kearifan lokal Kota Kediri pada kelas IV	49
2. Setelah menerapkan model pembelajaran PjBL didukung media interaktif kekal terhadap hasil belajar pada materi kearifan lokal Kota Kediri pada kelas IV	49
3. Pengaruh model pembelajaran PjBL didukung media interaktif kekal terhadap hasil belajar pada materi kearifan lokal Kota Kediri pada kelas IV	50
a. Data yang diuji.....	50
b. Hipotesis	51
4. Uji Normalitas.....	52
5. Uji Homogenitas	53
6. Uji Hipotesis	54
C. Interpretasi Hasil Penelitian.....	55
D. Pembahasan	56
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	60

1. Simpulan	60
2. Implikasi	61
3. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	31
Tabel 3.2 Interpretasi Nilai r_{xy}	35
Tabel 3.2 Interpretasi Tingkat Reliabilitas	36
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas	45
Tabel 4.2 Realibilitas Statistic	46
Tabel 4.3 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	48
Tabel 4.4 Hasil Belajar <i>Pretest</i>	49
Tabel 4.5 Hasil Belajar <i>Posttest</i>	50
Tabel 4.6 Hasil Analisis Uji Normalitas	52
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas	53
Tabel 4.8 Hasil Uji-t <i>One Sample T-test Pretest</i>	54
Tabel 4.9 Hasil Uji-t <i>One Sample T-test Posttest</i>	54
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis <i>Paired Samples Test</i>	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Media Interaktif KeKal.....	21
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3.1 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul.....	68
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	70
Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	71
Lampiran 4 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	72
Lampiran 5 Surat Validasi Ahli Media	73
Lampiran 6 Surat Validasi Ahli Materi	76
Lampiran 7 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran.....	79
Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran.....	82
Lampiran 9 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	108
Lampiran 10 Data Nilai <i>Pretest-Posttest</i>	112
Lampiran 11 Output SPSS	113
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	118
Lampiran 13 Cek Plagiasi	122
Lampiran 14 Berita Acara	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar tentang sains dan sosial ialah mata pelajaran IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pembelajaran IPAS meliputi tentang alam, teknologi, lingkungan, geografis, sejarah, dan kebudayaan. Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka, untuk membuat anak dapat mengelola secara bersamaan antara lingkungan alam dan lingkungan sosial. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mengintegrasikan bahwa ilmu pengetahuan sosial menjadi IPAS, dengan tujuan untuk mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, serta mengembangkan pengetahuan tentang pemahaman IPAS (Agustina et al., 2022).

Ada beberapa teori pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran IPAS. Menurut Suhelayanti et al. (2023) teori yang relevan dengan pembelajaran IPAS diantaranya yaitu teori konstruktivisme yang menerapkan penggunaan metode pembelajaran dengan mengaktifkan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran, teori pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa ke dalam kelompok kecil untuk kerja sama menyelesaikan suatu proyek atau tugas, dan teori pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan siswa untuk mengembangkan proyek yang menarik dan sesuai dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, sesuai dengan tujuan dari pembelajaran IPAS, siswa akan lebih memahami konsep-konsep sains dan sosial yang akan membantu mereka dalam pengembangan keterampilan kognitif dan sosial yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Secara garis besar pembelajaran IPA dan IPS yang telah digabung menjadi IPAS di sekolah tingkat dasar masih terus perlu dikembangkan. Dalam pembelajaran kelas IV SD yang melakukan pembelajaran lintas mata pelajaran dengan tujuan untuk mengembangkan sikap, keterampilan dan pengetahuan, mengenalkan dan mengapresiasi budaya lokal. Pengintegrasian kearifan lokal dalam kegiatan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan rasa menjunjung tinggi kearifan lokal di lingkungannya agar tetap menjaga eksistensi kearifan lokal ditengah derasnya arus globalisasi (Putranto et al., 2023). Kearifan lokal merupakan tradisi di dalam suatu daerah yang dianggap benar oleh masyarakat dan diikuti secara terus menerus. Kearifan lokal mempunyai nilai penting dalam kehidupan manusia, maka dari itu kearifan lokal harus terus dijaga, dilestarikan, serta dikembangkan untuk mengatasi pengaruh negatif dari perubahan sosial dan modernisasi (Taufan, 2023). Melalui pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar, diharapkan siswa mampu untuk mengenal dan menjunjung tinggi nilai dan budaya kearifan lokal di daerahnya.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa SD Kelas IV pada materi kearifan lokal masih banyak ditemui, bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah kurang sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan, sehingga kegiatan pembelajaran berjalan kurang kondusif dan kurang menyenangkan. Selain itu, kegiatan pembelajaran masih dilakukan secara kontekstual tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari 28 siswa mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran hanya 13 siswa (46%) dengan nilai rata-rata 85, sedangkan 12 siswa (43%) memperoleh nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran cukup dengan nilai rata-rata 76, dan 3 siswa (11%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dengan nilai rata-rata 65. Hal ini dapat dilihat, karena pada saat kegiatan belajar, siswa dalam mengetahui dan memahami materi kearifan lokal

masih berpacu pada model dan media yang kurang sesuai dengan karakteristik materi dan kegiatan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran kearifan lokal di tingkat sekolah dasar, perlu adanya model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran akan berdampak positif, sehingga terciptanya lingkungan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan diantaranya. Adapun contoh model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar yaitu model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kuantum, model pembelajaran terpadu, model pembelajaran *problem based learning*, dan model pembelajaran *project based learning* (Magdalena et al., 2024). Model pembelajaran *Project Based Learning* dilihat sangat tepat digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk mengembangkan pola berfikir kreatif siswa dan kemampuan menganalisis masalah individu maupun sosial yang akan dihadapi. Menurut Prasetyo (2019) Model pembelajaran *project based learning* adalah salah satu model kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman kepada siswa dengan memfasilitasi kemampuan berfikir kreatif. Pembelajaran berbasis proyek mengajak peserta didik berperan aktif, kreatif, dan inovatif dengan menciptakan produk atau karya melalui pembelajaran didalam maupun luar kelas (Betty et al., 2023).

Adapun tugas-tugas dalam kegiatan kerja proyek harus kompleks sesuai dengan permasalahan yang diberikan kepada siswa sebagai langkah awal pengintegrasian pengetahuan baru berdasarkan pengalaman siswa dalam aktivitas yang nyata. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan praktis, kerja sama tim, dan kemampuan beradaptasi di dalam dunia nyata sesuai dengan pengetahuan untuk mencapai sesuatu yang konkret (Magdalena et al., 2024). Hasil akhir yang didapatkan dari melakukan kegiatan kerja proyek adalah suatu produk berupa laporan tertulis, presentasi, atau rekomendasi.

Selain model pembelajaran, penggunaan media juga berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada siswa, agar materi yang tersampaikan dapat terlihat menarik dan menyenangkan (Lestari, 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan merangsang peserta didik agar aktif dalam proses pembelajaran adalah media interaktif KeKal (Kearifan Lokal). Multimedia pembelajaran interaktif merupakan program pembelajaran yang mengkombinasikan text, gambar, video, animasi berbasis teknologi dengan tujuan pembelajaran yang dapat menginteraksikan pengguna dengan program secara aktif (Rubiantica, 2021). Dengan demikian multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa secara aktif, karena adanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran.

Atas dasar uraian di atas, dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, demi berlangsungnya pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan inovatif sangatlah penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka dipilihlah judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) didukung Media Interaktif KeKal pada Materi Kearifan Lokal Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Terhadap Hasil Belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam proses kegiatan belajar karena kegiatan belajar masih dilakukan secara monoton. Selain dari kurangnya penggunaan model pembelajaran, adapun masalah yang muncul yaitu kurangnya media pembelajaran yang menarik digunakan dalam proses kegiatan belajar,

sehingga proses pembelajaran berlangsung menjadi membosankan. Hal ini terjadi karena kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dan dilakukan dengan cara peserta didik hanya menyimak penjelasan dari guru akan menjadikan peserta didik kurang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga akan berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik.

Untuk membantu mengatasi masalah kegiatan pembelajaran yang berjalan tidak kondusif, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini merekomendasikan suatu model pembelajaran *Project Based Learning* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan inovatif sesuai dengan karakteristik materi. Dalam penelitian ini juga menggunakan media pembelajaran yaitu media interaktif pada saat menjelaskan materi, media ini bertujuan untuk mendukung proses penyampaian materi dan merangsang peserta didik agar aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi lebih mudah diterima oleh peserta didik.

C. Batasan Masalah

Untuk memperjelas ruang lingkup permasalahan, maka dapat dibatasi masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) yang akan dilakukan dalam pembelajaran IPAS.
2. Materi yang akan digunakan sebagai subjek penelitian adalah kearifan lokal.
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media interaktif.
4. Hasil belajar siswa mengenal kearifan lokal disekitarnya melalui *pretest* dan *posttest*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar siswa pada materi mengenal kearifan lokal sebelum penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* didukung media interaktif KeKal pada siswa kelas IV SDN Mojororto 4 ≥ 75 KKTP ?
2. Apakah hasil belajar siswa pada materi mengenal kearifan lokal setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* didukung media interaktif KeKal pada siswa kelas IV SDN Mojororto 4 ≥ 75 KKTP ?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* didukung media interaktif KeKal pada siswa kelas IV SDN Mojororto 4 terhadap hasil belajar pada materi kearifan lokal ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis hasil belajar siswa pada materi kearifan lokal siswa kelas IV SDN Mojororto 4 sebelum menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* didukung media interaktif apakah hasil belajar siswa ≤ 75 KKTP.
2. Untuk menganalisis hasil belajar siswa pada materi kearifan lokal siswa kelas IV SDN Mojororto 4 sesudah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* didukung media interaktif apakah hasil belajar siswa ≥ 75 KKTP.
3. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* pada materi kearifan lokal didukung media interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Mojororto 4.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi peneliti, menyampaikan informasi tentang pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi akademik atau Lembaga, dapat dijadikan sumber informasi referensi bagi pengembangan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, dapat menjadikan model pembelajaran berbasis proyek sebagai salah satu model alternatif dalam proses pembelajaran disemua mata pelajaran.
- b. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan kecepatan, ketetapan, kekreatifan dan pemahaman terhadap pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. PT Rineka Cipta.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- Betty, H., Oppusunggu, M. P., & Hasibuan, M. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X MPLB 4 SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2022 / 2023. *Jurnal Bastaka Universitas Balikpapan*, 139–146.
- Dahri, N. (2022). Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model pembelajaran abad 21. CV. *Muharika Rumah Ilmiah*, 1, 1–110. [https://repo.unespadang.ac.id/id/eprint/334/1/BUKU MODEL_PPjBL_2022.pdf](https://repo.unespadang.ac.id/id/eprint/334/1/BUKU_MODEL_PPjBL_2022.pdf)
- Erlanda, M., Ulfah, M., & Rohana. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran PAK Di SMA Kota Palangka Raya. *Sepakat : Jurnal Pastoral Kateketik*, 9(2), 115–128. <https://doi.org/10.58374/sepakat.v9i2.199>
- Faiz, S. (2021). Jurnal Inovasi Pembelajaran (JINoP). *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 68–77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telaumbanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi->

penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-
ipas/

- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- M.Muchson. (2016). *Metode Riset Akuntansi* (Guepedia (ed.)). Guepedia.
- Magdalena, I., Rizqina Agustin, E., & Fitria, S. M. (2024). Cendikia Pendidikan Konsep Model Pembelajaran. *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN*, 3(1), 41–55. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan aplikasi dalam pendidikan* (Ruswandi & Nurfitriansyah (eds.)). Alfabeta.
- Mutawally, A. F. (2021). Pengembangan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–6. <https://osf.io/xyhve/>
- Mutmainnah, M. P. I. (2005). *Desain Pembelajaran* (Issue March).
- Octavia, S. A. (2020a). Model-Model Pembelajaran. In *Model-Model Pembelajaran* (Sleman, p. 13). Deepublish.
- Octavia, S. A. (2020b). *No Title*.
- Pertiwi, H. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas. *Cakrawala Pendas*. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/21160>
- Prasetyo, F. (2019). Pentingnya Model Project Based Learning terhadap Pemahaman Konsep di IPS. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 818–822. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/117>
- Putranto, G. C., Handini, O., Dasar, G. S., & Riyadi, U. S. (2023). Sebagai Sumber Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri Joglo 76 Surakarta Tahun Pelajaran 2022 / 2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 17037–17046.
- Rozak, & Hidayati, W. S. (2019). Pengolahan Data Dengan SPSS. In *Erhaka Utama* (Vol. 01).
- Rubiantica, R. (2021). Pesat Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Pendidikan*, 7(3), 98–104. <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Suciani, T., Lasmanawati, E., & Rahmawati, Y. (2018). Pemahaman Model

Pembelajaran Sebagai Kesiapan Praktik Pengalaman Lapangan (Ppl) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, 7(1), 76–81.

Sugiyono. (2007). Statistika untuk penelitian / Sugiyono. In *Statistika untuk penelitian / Sugiyono*. CV Alfabeta. /free-contents/index.php/buku/detail/statistika-untuk-penelitian-sugiyono-39732.html

Sugiyono. (2013). *Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian*. 1, 1–9.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); Edisi Kedu). Penerbit Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); Edisi Kedu). Penerbit Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); Edisi Kedu). Penerbit Alfabeta.

Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.

Susilawati, A. D., Anwar, C., Linda, N. P., & Sitorus, Z. (2023). Buku Referensi Sistem Informasi Berbasis Kearifan Lokal E-Book. In *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya* (Vol. 1, Issue 6).

Taufan, A. (2023a). *Kearifan Lokal (Local Wisdom) Indonesia*. WIDINA MEDIA UTAMA.

Taufan, A. (2023b). *Kearifan Lokal (Local Wisdom) Indonesia*. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Issue 2).