

## **Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Daerahku Kebanggaanku Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Scrapbook* di Kelas V SD Negeri Kedunguter**

<sup>1</sup>Firyaal Hasna Azzulfa\*, <sup>2</sup>Muhamad Afandi, <sup>3</sup>Yulina Ismiyanti

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Sultan Agung

\*Corresponding Author:  
firyaaalzulfa1@std.unissula.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Daerahku Kebanggaanku dalam mata pelajaran IPAS melalui model pembelajaran *project based learning* berbantuan media *scrapbook* di kelas V SD Negeri Kedunguter. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek yang akan diteliti adalah peserta didik kelas V SD Negeri Kedunguter yang berjumlah 25. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan lembar observasi. Penelitian ini mengukur hasil kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Ranah kognitif diukur melalui hasil tes peserta didik, ranah afektif diukur melalui keaktifan peserta didik, dan ranah psikomotorik diukur melalui keterampilan kolaborasi proyek dan presentasi peserta didik. Aktivitas pendidik turut dinilai menggunakan lembar observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda, uji tingkat kesukaran, dan uji gain. Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa model pembelajaran *project based learning* berbantuan *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SD Negeri Kedunguter. Hasil belajar kognitif siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 64,00 meningkat pada siklus II menjadi 84,27. Pada ranah afektif, keaktifan peserta didik pada siklus I sebesar 64%, meningkat pada siklus II menjadi 83%. Sedangkan hasil belajar pada ranah psikomotor ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan kolaborasi proyek peserta didik pada siklus I dengan persentase rata-rata 63% menjadi 85%. Peningkatan juga terlihat pada penilaian keterampilan presentasi peserta didik, yang pada siklus I mendapat persentase rata-rata 65% meningkat pada siklus II menjadi 83%. Kesimpulan penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *project based learning* berbantuan media *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar pada materi Daerahku Kebanggaanku di kelas V SD Negeri Kedunguter.

**Kata Kunci:** penelitian tindakan kelas, hasil belajar, *project based learning*, *scrapbook*

---

**Abstract**

*This research aims to improve learning outcomes in Daerahku Kebanggaanku material in natural and social science subject through a project based learning model assisted by scrapbook media in class V of SD Negeri Kedunguter. The method used is Classroom Action Research. The subjects to be researched are 25 class V students at SD Negeri Kedunguter. The techniques used in this research are tests and observation sheets. This research measures students' cognitive, affective, and psychomotor outcomes. The cognitive domain is measured through students' test results, the affective domain is measured through students' activeness, and the psychomotor domain is measured through students' project collaboration and presentation skills. Educator activities are also assessed using observation sheets. The data analysis used in this research is quantitative and qualitative descriptive. Quantitative analysis uses validity tests, reliability tests, distinguishing power tests, difficulty level tests, and gain tests. The results obtained state that the scrapbook-assisted project based learning model can improve student learning outcomes in class V of SD Negeri Kedunguter. The cognitive learning results of the cycle I obtained an average score of 64.00, increasing in cycle II to 84.27. In the affective domain, student activity in cycle I was 64%, increasing in cycle II to 83%. Meanwhile, learning outcomes in the psychomotor domain are shown by the increase in students' project collaboration skills in cycle I with an average percentage of 63% to 85%. Improvement was also seen in the assessment of student's presentation skills, in which cycle I received an average percentage of 65%, increasing in cycle II to 83%. The conclusion of this research proves that the project based learning model assisted by scrapbook media can improve learning outcomes in Daerahku Kebanggaanku material in class V of SD Negeri Kedunguter.*

**Keywords:** *classroom action research, learning outcome, project based learning, scrapbook*

## **1. PENDAHULUAN**

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu acuan untuk kesuksesan proses pembelajaran. Media pembelajaran ditentukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan hendaknya dipilih dengan semenarik mungkin. Sehingga, dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang akan berlangsung dan diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut berkaitan dengan tiga ranah belajar Taksonomi Bloom, yakni ranah afektif, ranah kognitif, serta ranah psikomotorik (Magdalena et al., 2020).

Aspek kognitif dapat diukur dari skor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan peserta didik mengenai pembelajaran yang telah ditempuh. Aspek afektif dapat dilihat dari keaktifan, ketekunan, keberanian, serta penerapan nilai kemanusiaan pada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Kedua ranah tersebut dapat diseimbangkan dengan aspek psikomotorik yang dapat dilihat dari unjuk kerja serta keterampilan dari peserta didik dalam proses belajar.

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Dakhi, 2020). Sedangkan menurut (Febryananda & Rosy, 2019), hasil belajar adalah penguasaan yang diperoleh seseorang setelah mereka menyerap pengalaman belajar. (Afandi, 2013) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat (afektif), serta

kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik. Hasil belajar berguna untuk mengevaluasi kekurangan serta kelebihan yang dimiliki oleh setiap individu, ketepatan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, efektivitas proses mengajar, serta menjadi tolak ukur seberapa jauh pengetahuan individu dan memberikan pengalaman individu tersebut untuk kehidupan yang akan datang (Syachtiyani & Trisnawati, 2021).

Berdasarkan observasi awal penulis di SD Negeri Kedunguter, Kecamatan Karangtengah, Kabupaten Demak, dengan wali kelas VB ibu Arifah Rahma Prihatini, S.Pd. tentang penggunaan media pembelajaran yang telah digunakan dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS, menunjukkan bahwa pendidik masih menggunakan model pembelajaran berupa ceramah berbantuan media yang masih sederhana, seperti media gambar. Namun, model dan media yang telah diterapkan di kelas VB SD Negeri Kedunguter tersebut belum maksimal dan belum cukup menarik perhatian dari peserta didik. Dengan demikian, proses belajar mengajar terkesan kurang menarik karena peserta didik kesulitan untuk menangkap materi pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik melalui model dan media pembelajaran tersebut, sehingga memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik yang tidak mengalami peningkatan. Rendahnya hasil belajar tersebut dapat dilihat dari hasil tugas harian, ulangan harian, dan juga Penilaian Tengah Semester yang menunjukkan terdapat banyak peserta didik yang masih belum mencapai interval baik dalam Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Dari permasalahan yang ditemukan di SD Negeri Kedunguter di atas adalah perlu dihadirkan suasana baru dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif, efektif dan menarik perhatian dari peserta didik, sehingga diharapkan akan memberikan dampak yang positif dalam hasil belajar peserta didik. Memilih media pembelajaran harus secara objektif, artinya media pembelajaran yang digunakan bukan hanya berdasarkan atas kesenangan guru atau sekadar sebagai selingan atau hiburan, namun harus benar-benar didasari dengan pertimbangan yang matang karena hal tersebut akan digunakan untuk meningkatkan efektivitas dalam belajar (Kusumadewi, 2017). Media pembelajaran yang tepat ini juga berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik di masa yang akan datang, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *scrapbook*. Media *scrapbook* dapat mencerminkan ciri khas dari pemikiran, kehidupan, serta aktivitas yang dilakukan oleh pembuatnya, dengan sifat konkrit dan lebih nyata dalam menunjukkan permasalahan yang akan dibahas (T. K. Dewi & Yuliana, 2018).

Adanya model pembelajaran sangat membantu dalam proses penyampaian bahan ajar (Prasetya et al., 2023). Hal ini dapat mendorong keaktifan peserta didik untuk berpikir kritis, aktif, serta mandiri dan dapat dengan mudah memahami dan mengingat apa yang telah mereka pelajari. Penulis mengangkat sistem pembelajaran dengan menggunakan metode berbasis proyek atau kegiatan yang disebut dengan *project based learning*. Tahapan yang dilaksanakan peserta didik dalam pelaksanaan *project based learning* adalah eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, serta informasi yang kemudian dapat menghasilkan suatu produk dalam pembelajaran. (Fahrezi et al., 2020). Dalam penelitian ini, peserta didik akan memperoleh bahan ajar berbasis *project based learning* secara langsung di kelas. Penulis akan mempersiapkan bahan yang akan digunakan oleh peserta didik dalam melaksanakan kegiatan tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis akan melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar pada materi daerahku kebanggaanku melalui model pembelajaran *project based learning* berbantuan media *scrapbook* di kelas V SD Negeri Kedunguter.

## 2. METODE

Penelitian akan digunakan menggunakan penelitian tindakan kelas (classroom action research) dalam bentuk siklus. Penelitian Tindakan Kelas menurut (Afandi, 2014) didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian atau kegiatan ilmiah dan menggunakan metode yang dilaksanakan oleh pendidik atau penulis di dalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan proses kegiatan dan hasil pembelajaran yang di dalamnya terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang terus berjalan menghasilkan siklus baru hingga penelitian tindakan kelas dihentikan jika nilai peserta didik telah mengalami peningkatan. Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi antara penulis sebagai pelaku Tindakan dan wali kelas untuk menjamin validasi data yang diperoleh.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik yang akan dilaksanakan dengan memberikan soal tes kepada peserta didik pada akhir setiap siklus (*post-test*). Sedangkan, teknik non tes yang akan penulis gunakan pada penelitian ini adalah teknik observasi yang dilaksanakan selama berlangsungnya penelitian tindakan kelas dan diharapkan dapat menghasilkan perubahan serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teknik non tes dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas pendidik, keaktifan peserta didik, keterampilan kolaborasi proyek, serta keterampilan presentasi peserta didik.

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk menganalisis data. Data kuantitatif digunakan untuk menghitung hasil belajar, validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda serta uji gain dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2019*. Sedangkan, persentase hasil observasi digambarkan dengan deskripsi. Analisis butir soal dilakukan dengan melakukan uji validitas menggunakan teknik korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson dan selanjutnya dihitung dengan uji-t, uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ), uji daya beda, dan uji tingkat kesukaran.

Hasil tes dihitung dengan mencari nilai rata-rata dan ketuntasan belajar peserta didik serta melakukan uji *n-gain* untuk mengukur efektifitas model pembelajaran yang telah digunakan. Hasil keaktifan, keteampilan kolaborasi proyek, dan presentasi peserta didik didapat dengan menghitung indikator peserta didik yang memenuhi atau tidak memenuhi aspek yang diamati. Aktivitas pendidik diamati menggunakan lembar observasi dengan menghitung perolehan indikator yang memenuhi aspek pengamatan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VB SD Negeri Kedunguter dengan subjek berjumlah 25 peserta didik dan dilaksanakan sebanyak dua siklus, yakni siklus I dan II. Adapun setiap siklus diadakan dua kali pertemuan. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti

bertindak sebagai pendidik yang mengajar kegiatan pembelajaran di kelas, sekaligus sebagai pengamat aktivitas peserta didik. Sedangkan, aktivitas pendidik akan diamati oleh ibu Arifah Rahma Prihatini, S.Pd. selaku wali kelas VB SD Negeri Kedunguter. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2024 dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran IPAS dengan materi Daerahku Kebanggaanku. Penelitian ini berfokus pada aktivitas pendidik, keaktifan, kolaborasi, serta hasil belajar peserta didik. Untuk menguji kelayakan soal, peneliti melakukan uji validitas untuk menunjukkan valid tidaknya soal, uji reliabilitas soal, uji daya pembeda, serta melakukan uji tingkat kesukaran soal.

Pada tahap uji validitas, terdapat 40 soal yang diujikan dan dihitung menggunakan rumus validasi. Adapun soal uji validitas diujikan pada 26 peserta didik kelas VA di SD Negeri Kedunguter. Dari 40 soal tersebut terdapat 30 soal yang valid, yaitu soal nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 37, 39, 40. Selanjutnya, soal yang valid dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* yang mendapatkan hasil sebesar 0,93 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Selanjutnya, dilakukan uji daya pembeda dan uji tingkat kesukaran.

Soal yang telah dilakukan uji validitas, reliabilitas, daya beda serta tingkat kesukaran tersebut akan dibagi menjadi 15 soal yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada siklus I, yakni soal nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 23, 24, dan 25. Sedangkan, 15 soal lainnya akan digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada siklus II, yakni soal nomor 8, 16, 19, 21, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 37, 39, dan 40.

#### **a. Hasil Siklus I**

##### **1) Perencanaan**

Menyusun modul ajar siklus I pertemuan I dan II sesuai dengan topik yang diajarkan pada materi Daerahku Kebanggaanku dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan *scrapbook*. Kemudian, mempersiapkan sumber belajar, media pembelajaran, Menyusun soal *pre-test* yang akan dilaksanakan pada siklus I pertemuan I yang berjumlah 15 soal pilihan ganda, serta kunci jawaban untuk mengukur hasil kemampuan belajar peserta didik. Menyusun lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik berupa lembar observasi keaktifan, kolaborasi proyek, dan presentasi peserta didik.

##### **2) Pelaksanaan**

Pelaksanaan pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 15 Januari 2024 pukul 10.00 – 11.10 WIB. Sedangkan, pelaksanaan pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Januari 2024 pada pukul 08.00 – 09.10 WIB dan dihadiri oleh 25 peserta didik.

Pada pertemuan I, peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan modul ajar yang telah disusun terkait materi Daerahku Kebanggaanku dengan topik Seperti Apakah Budaya Daerahku? Kegiatan berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan *scrapbook*. Kemudian, pada pertemuan II, peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan modul ajar yang telah disusun terkait materi Daerahku Kebanggaanku dengan topik *Kondisi Perekonomian di Daerahku*. Kegiatan berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan *scrapbook*.

---

### 3) Observasi

Dalam melaksanakan observasi, peneliti bertindak sebagai pendidik yang mengajar kegiatan pembelajaran di kelas serta melakukan pengamatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan lembar penilaian dan observasi yang telah dibuat. Peneliti juga dibantu oleh wali kelas VB yang bertindak sebagai pengamat aktivitas pendidik pada saat mengajar kegiatan pembelajaran di kelas serta melakukan penilaian aktivitas pendidik dengan menggunakan lembar observasi aktivitas pendidik yang telah disediakan.

Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan pada siklus I, pada ranah kognitif diperoleh rata-rata 64,00 dengan kategori baik. Adapun peserta didik yang tuntas adalah sebanyak 9 peserta didik. Sedangkan, persentase ketuntasan yang dicapai pada siklus ini hanya sebesar 36%. Hasil belajar peserta didik pada ranah afektif diperoleh persentase sebesar 64% dengan kategori baik. Pada ranah ini, perlu diberikan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dikarenakan nilai rata-rata masih di bawah persentase ketuntasan yang telah ditetapkan dalam indikator penelitian. Pada hasil belajar peserta didik ranah psikomotorik keterampilan proyek diperoleh rata-rata sebesar 63% dan keterampilan presentasi sebanyak 66% dan termasuk dalam kategori baik.

Hasil dari siklus dan data yang telah diperoleh di atas tersebut belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini. Untuk itu, diperlukannya tindak lanjut untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran dengan melanjutkan penelitian tindakan kelas ini pada siklus II, dengan tujuan hasil belajar pada materi Daerahku Kebanggaanku melalui model pembelajaran *project based learning* berbantuan *scrapbook* dapat meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan pada penelitian ini.

### 4) Refleksi

Hasil dari refleksi siklus I ini ditemukan untuk kemudian dijadikan bahan evaluasi dan perbaikan yang lebih baik bagi pelaksanaan siklus pertemuan berikutnya. Adapun hasil tindakan siklus I dan rencana tindak lanjut pada siklus II adalah: 1) Hasil belajar *pre-test* peserta didik pada ranah kognitif menunjukkan nilai rata-rata 64,00 dengan kriteria baik. Namun, kriteria ketuntasan peserta didik hanya mencapai 36% dari jumlah seluruh peserta didik, sehingga perlu ditingkatkan melalui media pembelajaran *scrapbook* dengan pembahasan yang lebih konkrit agar peserta didik lebih mudah memahami materi.

Hasil belajar ranah afektif dengan penilaian keaktifan peserta didik diperoleh rata-rata 64% dengan kriteria baik, namun belum dapat dikatakan tuntas. Pendidik dapat membuat suasana belajar menjadi lebih santai agar peserta didik tidak segan untuk bertanya dan memberikan tanggapan.

Hasil belajar ranah psikomotorik dengan penilaian kolaborasi proyek diperoleh nilai persentase 63% dan penilaian presentasi peserta didik sebesar 65% dengan masing-masing kriteria baik. Hasil penilaian tersebut juga belum dikatakan tuntas dan diperlukannya peningkatan dengan mempersiapkan peralatan cadangan agar peserta didik tidak saling meminjam dan menginformasikan secara rinci peralatan yang dibutuhkan kepada peserta didik sebelum pengerjaan proyek, serta mengkondisikan kelas agar peserta didik lebih siap mengikuti proses pembelajaran.

Hasil aktivitas pendidik menunjukkan persentase sebesar 68% dan termasuk dalam kriteria baik. Hal ini terlaksana berdasarkan modul ajar yang telah disusun dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media scrapbook. Namun, dalam pengelolaan kelas masih perlu ditingkatkan, sehingga peserta didik lebih aktif dan kondusif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Untuk itu, pendidik dapat lebih memahami prosedur pembelajaran *project based learning* yang telah ditetapkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

## **b. Hasil Siklus II**

### **1) Perencanaan**

Menyusun modul ajar siklus II pertemuan I dan II pada materi Daerahku Kebanggaanku dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan scrapbook dengan topik *Wah, Daerahku Ternyata Luar Biasa!*, dan *The Heritage of Indonesia*, menyusun soal post-test yang akan dilaksanakan pada siklus II pertemuan II dan berjumlah 15 soal pilihan ganda, serta kunci jawaban untuk mengukur hasil kemampuan belajar peserta didik. Menyusun lembar observasi aktivitas pendidik yang akan digunakan pada setiap akhir siklus. Menyusun lembar observasi peserta didik, berupa lembar observasi keaktifan, kolaborasi proyek, dan presentasi peserta didik.

### **2) Pelaksanaan**

Pelaksanaan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 22 Januari 2024 pukul 10.00 – 11.10 WIB. Sedangkan, pelaksanaan siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa, 23 Januari 2024 pada pukul 08.00 – 09.10 WIB dan dihadiri oleh 25 peserta didik.

Pada pertemuan ini, peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan modul ajar yang telah disusun terkait materi Daerahku Kebanggaanku dengan topik *Wah, Ternyata Daerahku Luar Biasa*. Kegiatan berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan *scrapbook*.

Pada pertemuan ini, peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan modul ajar yang telah disusun terkait materi Daerahku Kebanggaanku dengan topik *The Heritage of Indonesia*. Kegiatan berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan *scrapbook*.

### 3) Observasi

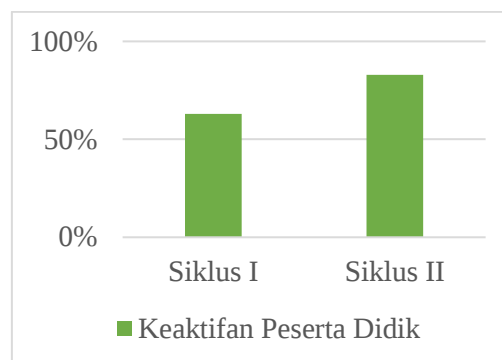
Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II, baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik telah menunjukkan adanya peningkatan nilai dari siklus I sebelumnya. Rekapitulasi pada hasil belajar ranah kognitif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I dan II

| No | Pencapaian                      | Siklus I | Siklus II |
|----|---------------------------------|----------|-----------|
| 1  | Nilai tertinggi                 | 80       | 100       |
| 2  | Nilai terendah                  | 40       | 60        |
| 3  | Rata-rata                       | 64,00    | 84,27     |
| 4  | Ketuntasan belajar              | 36%      | 92%       |
| 5  | Ketidaktuntasan belajar         | 64%      | 8%        |
| 6  | Keaktifan peserta didik         | 63%      | 83%       |
| 7  | Kolaborasi proyek peserta didik | 63%      | 85%       |
| 8  | Presentasi peserta didik        | 65%      | 83%       |

Berdasarkan tabel 1 di atas, Pada siklus I nilai rata-rata kognitif adalah 64,00 dan persentase ketuntasan belajar peserta didik pada aspek kognitif siklus I diperoleh 36%. Data tersebut belum memenuhi ketuntasan klasikal yang ditentukan pada indikator penelitian ini. Kemudian, diadakan perbaikan tindakan yang dilaksanakan pada siklus II agar hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif dapat meningkat. Pada siklus II, nilai rata-rata kognitif peserta didik meningkat menjadi 84,27. Sedangkan, hasil persentase juga mengalami peningkatan menjadi 92%. Dari perolehan data hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif tersebut telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal, di mana ketuntasan klasikal yang telah ditentukan pada indikator adalah apabila 80% peserta didik telah tuntas dengan nilai KKTP, yaitu 68.

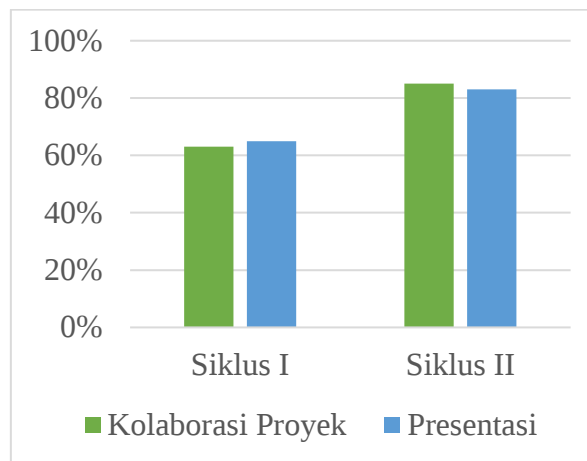
Sedangkan, nilai rata-rata pada ranah afektif dapat dilihat dalam grafik berikut.



Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I dan II

Dari gambar 1 terlihat bahwa grafik keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Persentase siklus I mendapatkan hasil sebesar 63%. Perolehan data tersebut belum dapat mencapai indikator yang telah ditetapkan, Kemudian dilaksanakan perbaikan tindakan pada siklus II dan diperoleh menjadi 83%. Peningkatan tersebut sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yang menunjukkan terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik sekurang-kurangnya 80% dari seluruh peserta didik kelas V SD Negeri Kedunguter dari siklus I hingga siklus II menunjukkan rata-rata dengan kriteria penilaian baik.

Adapun nilai rata-rata psikomotorik yang diukur melalui keterampilan kolaborasi proyek peserta didik mencapai persentase 85% dan keterampilan presentasi mencapai 83%, yang mana telah memenuhi nilai ketuntasan minimal sebesar  $\geq 80\%$ , dengan grafik berikut ini.



Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I dan II

Berdasarkan paparan di atas tersebut, hasil siklus II telah menunjukkan pencapaian keberhasilan pada indikator penelitian ini. Sehingga, penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya dan berhenti pada siklus II.

#### 4) Refleksi

Berikut adalah refleksi pada siklus II: 1) Hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini dan dikatakan berhasil. Sehingga, penelitian dapat dihentikan pada siklus II dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya, 2) Hasil observasi aktivitas pendidik dalam proses pembelajaran siklus II mendapatkan skor rata-rata 12,5 dengan persentase sebesar 85% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik sudah memahami prosedur serta langkah-langkah menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media *scrapbook* dengan lebih baik.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *project based learning* berbantuan *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kedunguter pada materi Daerahku

Kebanggaanku. Hal ini sesuai dengan pendapat (Ervina et al., 2022) yang mengemukakan bahwa model *project based learning* dengan media *scrapbook* adalah suatu model pembelajaran inovatif yang menekankan pada pembuatan proyek di mana peserta didik melakukan kegiatan kompleks seperti melakukan kegiatan mengorganisasi kegiatan belajar kelompok, melakukan pengkajian, memecahkan masalah dan mensintesis informasi, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada materi Daerahku Kebanggaanku melalui model pembelajaran *project based learning* berbantuan media *scrapbook* di kelas V SD Negeri Kedunguter, dapat disimpulkan:

- a. Pembelajaran menggunakan model *project based learning* berbantuan media *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada materi Daerahku Kebanggaanku di SD Negeri Kedunguter. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada hasil belajar kognitif siklus I yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 64,00 dengan persentase ketuntasan 36%, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84,27 dengan persentase ketuntasan belajar 92%.
- b. Pembelajaran menggunakan model *project based learning* berbantuan media *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar pada ranah afektif yang diukur menggunakan keaktifan peserta didik pada saat mengikuti kegiatan belajar materi Daerahku Kebanggaanku di SD Negeri Kedunguter. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan keaktifan peserta didik pada siklus I sebesar 63%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83%.
- c. Pembelajaran menggunakan model *project based learning* berbantuan media *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar ranah psikomotorik peserta didik yang diukur melalui keterampilan kolaborasi proyek dan presentasi peserta didik pada materi Daerahku Kebanggaanku di SD Negeri Kedunguter. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan keterampilan kolaborasi proyek pada siklus I dengan persentase rata-rata sebesar 63% menjadi 85%. Peningkatan ini juga terlihat pada penilaian keterampilan presentasi peserta didik, yang pada siklus I mendapat persentase rata-rata 65% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2014). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–19.
- Afandi, M. (2017). Teori & Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Semarang: UNISSULA Press.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Fahrezi, I., Taufiq, M., Akhwani, A., & Nafia'ah, N. (2020). Meta-Analisis Pengaruh

- 
- Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 408. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28081>
- Febryananda, I. P., & Rosy, B. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(04), 170–174.
- Gulzar, A. A. (2021, April 14). *Psychomotor Domain — Dave's Taxonomy*. Retrieved from Educare : <https://educarepk.com/psychomotor-domain-daves-taxonomy.html>
- Kusumadewi, R. F. (2017). *Menumbuhkan Kreativitas Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Praktik Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Permainan Ular Tangga*. 1(2), 188–194.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Prasetya, A. D., Ismiyanti, Y., & Sari, Y. (2023). Jurnal Pendidikan Sultan Agung JP-SA PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 3(005).
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1)
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>