



Pengaruh Model Pembelajaran PjBL didukung Media Interaktif KeKal (Kearifan Lokal) Terhadap Hasil Belajar Siswa

Dely Maya Pratiwi¹, Aan Nurfahrudianto², Ika Santia³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

pratiwidelymaya@gmail.com¹, aan@unpkediri.ac.id², ikasantia@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the results of observations made in grade IV of SDN Majoroto 4. Based on the results of observations. Learning activities that are carried out contextually without using learning media, so that it affects the learning outcomes of students who have not been able to achieve KKTP. The purpose of this study is to determine the influence of the project-based learning model supported by perpetual interactive media on student learning outcomes on local wisdom materials. This research was carried out at SDN Majoroto 4 grade IV using a Pre-experimental quantitative research method with a one group pretest-posttest design. Sampling was done using a population research sample with a total of 28 students. The data collection technique used in this study is an evaluation question instrument. The results of the data hypothesis test in the pretest posttest using the Paired Samples Test with a significance level of 5% obtained an Asymp.Sig (2-tailed) value of $0.000 \leq 0.05$, so that H_0 was rejected. Thus, there is a significant influence on student learning outcomes by using the Project Based Learning learning model supported by KeKal interactive media on local wisdom materials for grade IV students of SDN Majoroto 4.

Keywords: *Project Based Learning, Interactive Media, KeKal, Local Wisdom, Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Majoroto 4. Berdasarkan hasil observasi, pada kegiatan pembelajaran kurang sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan dan kurangnya inovasi media pembelajaran dalam proses kegiatan 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 Majoroto 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 Majoroto 4.

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



PENDAHULUAN

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).

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. Adapun hal tersebut untuk meningkatkan literasi serta tercapainya kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran (Santia et al., 2024)

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 dapat dilihat, karena pada saat kegiatan belajar, siswa dalam mengetahui dan memahami materi kearifan lokal 3 masih berpacu pada model dan media yang kurang sesuai dengan karakteristik materi dan kegiatan pembelajaran tersebut. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik menyebabkan kegiatan pembelajaran terlihat kurang menarik bagi peserta didik (Cahyani et al., 2024).



Pelaksanaan kegiatan pembelajaran kearifan lokal di tingkat sekolah dasar, diperlukan 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).

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). 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).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka rumusan masalah yang dapat dalam penelitian ini adalah "Apakah penggunaan model model pembelajaran PjBL didukung media interaktif KeKal (Kearifan Lokal) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Majoroto 4". Maka dari itu, 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 dari penelitian ini adalah adalah "Pengaruh Model Pembelajaran PjBL Didukung Media Interaktif Kekal (Kearifan Lokal) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Majoroto 4". Penelitian ini memiliki harapan besar bagi guru SD maupun peneliti selanjutnya dalam kegiatan proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan penelitian populasi karena jumlah subyek yang dilakukan dalam penelitian ini berjumlah 28 peserta didik. Instrumen penelitian ini menggunakan instrumen



soal evaluasi *pretest* dan *posttest*. Adapun rancangan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$O_1 - X - O_2$$

Gambar 1. One Group Pretest-Posttest Design

Keterangan:

O1 = Hasil pre-test sebelum di beri perlakuan / eksperimen

O2 = Hasil post-test sesudah di beri perlakuan / eksperimen

X = Perlakuan penggunaan model PjBL didukung media Interaktif KeKal

Pemberian soal evaluasi *pretest* dan *posttest* untuk memperoleh hasil belajar dilakukan melalui dua tahap. Tes pertama diberikan setelah pembelajaran tanpa menggunakan model PjBL didukung media interaktif KeKal. Tes kedua diberikan setelah pembelajaran dengan menggunakan model PjBL didukung media interaktif KeKal. Setelah itu data hasil belajar peserta didik dianalisis menggunakan uji *paired sample test* dengan bantuan SPSS 25 For Windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen penelitian berupa tes evaluasi *pretest- posttest* sebelum digunakan untuk menghitung data, telah dilakukan uji coba untuk mengakui tingkat keabsahannya. Langkah ini dilakukan agar instrumen penelitian dapat diketahui apakah cukup baik dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Validasi atau validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013). Soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dari data yang telah diperoleh mendapatkan $r_{tabel} = 0,373$. Hasil uji coba soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No Soal	Hasil	Keterangan
1	$r_{hitung} = 0,565 > r_{tabel}$	Valid
2	$r_{hitung} = 0,527 > r_{tabel}$	Valid
3	$r_{hitung} = 0,431 > r_{tabel}$	Valid
4	$r_{hitung} = 0,630 > r_{tabel}$	Valid
5	$r_{hitung} = 0,558 > r_{tabel}$	Valid
6	$r_{hitung} = 0,375 > r_{tabel}$	Valid
7	$r_{hitung} = 0,407 > r_{tabel}$	Valid
8	$r_{hitung} = 0,668 > r_{tabel}$	Valid
9	$r_{hitung} = 0,493 > r_{tabel}$	Valid
10	$r_{hitung} = 0,392 > r_{tabel}$	Valid

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa soal pretest dan posttest sebanyak 10 soal yang dikatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,373).



Uji Reliabilitas

Teknik yang digunakan dalam uji reliabilitas penelitian ini adalah dengan menggunakan uji *Cronbach's Alpha* dan selanjutnya untuk menghitung reliabilitas seluruh nilai instrumen dengan menggunakan rumus menggunakan bantuan program komputasi *SPSS 25 for windows*. Dengan kriteria jika *Alpha* > 0,60 berarti reliabel dan jika *Alpha* < 0,60 berarti tidak reliabel. Adapun hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.688	10

Berdasarkan tabel hasil statistik dari nilai *Alpha Cronbach's* didapatkan nilai 0,688 yang dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,60 maka dapat dikatakan bahwa nilai tersebut reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Uji Normalitas

Langkah-langkah dalam menentukan uji normalitas telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Adapun uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-wilk* dengan menggunakan taraf nilai *Sig.* > 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal. Berikut disajikan hasil analisis uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
pretest	.973	28	.660
posttest	.932	28	.071

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel di atas menunjukkan uji normalitas data pada hasil *pretest* materi mengenal kearifan lokal Kota Kediri sebelum menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* didukung dengan media interaktif KeKal mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,660, sedangkan hasil analisis uji normalitas dari data hasil *posttest* materi mengenal kearifan lokal Kota Kediri setelah menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* didukung dengan media interaktif KeKal mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,071. Jika dibandingkan dengan taraf signifikan 5% = 0,660 > 0,05 dan 0,071 > 0,05, maka sampel dari populasi berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan dengan ketentuan apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka data homogen, berikut hasil uji homogen yang diperoleh seperti tabel di bawah



Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	3.461	1	54	.068
Based on Median	3.168	1	54	.081
Based on Median and with adjusted df	3.168	1	38.867	.083
Based on trimmed mean	3.450	1	54	.069

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji hipotesis perbandingan antara dua variabel yang berbeda, hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* didukung media interaktif KeKal (Kearifan Lokal) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Majoroto 4 dan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* didukung media interaktif KeKal (Kearifan Lokal) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Majoroto 4. Berikut data hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 5. Data hasil Belajar *pretest-posttest*

		pretest	posttest
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		63.9286	85.2857
Median		63.0000	85.5000
Mode		60.00 ^a	76.00 ^a
Std. Deviation		11.31020	7.20523
Variance		127.921	51.915
Range		42.00	23.00
Minimum		43.00	75.00
Maximum		85.00	98.00
Sum		1790.00	2388.00

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai minimum yang diperoleh *pretest* = 43 dan nilai maximum = 85 dengan jumlah *mean* = 63.9286 dan jumlah total nilai *pretest* 1790.00. Adapun nilai minimum yang diperoleh *posttest* = 75 dan nilai maximum = 98 dengan jumlah *mean* = 85.2857 dan jumlah total nilai nilai *posttest* = 2388.00. Selanjutnya melakukan uji hipotesis ini menggunakan uji *Paired Sample test* dengan bantuan SPSS Window 25. Berikut hasil uji hipotesis *pretest* dan *posttest* yang diperoleh disajikan dalam tabel di bawah



Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Lower	Upper								
Pair 1	pretest - posttest	21.35714	- 12.74309	2.40822	26.29840	- 16.41589	-8.868	27	.000

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS *sig.* sebesar 0,000 dengan $\alpha = 0,05$ lebih besar dari nilai *sig.* $[0,05 \geq 0,000]$, maka H_0 ditolak. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Project Based Learning* didukung media interaktif KeKal terhadap hasil belajar siswa pada materi kearifan lokal Kota Kediri kelas IV SDN Majoroto 4.

Model pembelajaran PjBL didukung dengan media interaktif KeKal memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada Tabel 5 data nilai Nilai rata-rata posttest lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest atau $63,9 < 85,28$, hal ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan treatment model pembelajaran Project Based Learning didukung media interaktif KeKal pada materi kearifan lokal Kota Kediri mendapatkan peningkatan nilai sebesar $(85,28 - 63,92) = 21,36$ nilai. Selain itu, berdasarkan tabel dalam pengujian hipotesis menghasilkan perhitungan SPSS *sig.* sebesar 0,000 dengan $\alpha = 0,05$ lebih besar dari nilai *sig.* $[0,05 \geq 0,000]$, maka H_0 ditolak. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Project Based Learning* didukung media interaktif KeKal terhadap hasil belajar siswa pada materi kearifan lokal Kota Kediri kelas IV SDN Majoroto 4.

Model pembelajaran PjBL didukung media interaktif KeKal memiliki pengaruh dan berdampak terhadap hasil belajar siswa, karena dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa maupun materi akan membuat siswa lebih mampu dalam menyerap informasi yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dapat diterapkan dengan baik dan maksimal pada saat proses pembelajaran cenderung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan pengamatan peneliti selama penelitian bahwa peserta didik lebih semangat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PjBL didukung media interaktif KeKal dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran PjBL didukung media interaktif KeKal. Hal tersebut telah dibuktikan pada Tabel 5 data hasil belajar *pretest-posttest* dan Tabel 6. Uji Hipotesis yang menyatakan bahwa H_0 ditolak, sehingga hipotesis menyatakan terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Project Based Learning* didukung media interaktif KeKal terhadap hasil belajar siswa pada materi kearifan lokal Kota Kediri kelas IV SDN Majoroto 4.



KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data terdapat pengaruh model pembelajaran PjBL didukung media interaktif kekal terhadap nilai hasil belajar peserta didik pada materi kearifan lokal ≥ 75 KKTP jika dilihat dari skor perhitungan Nilai rata-rata *posttest* lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* atau $63,9 < 85,28$, hal ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan *treatment* model pembelajaran *Project Based Learning* didukung media interaktif KeKal pada materi kearifan lokal mendapatkan peningkatan nilai sebesar $(85,28 - 63,92) = 21,36$ nilai. Adapun hasil dari uji hipotesis *Paired sample test* dengan signifikan $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* didukung media interaktif KeKal terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Majoroto 4.

Penerapan model pembelajaran PjBL didukung media interaktif KeKal dapat membangun semangat belajar peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bagi guru yang ingin menciptakan suasana belajar di kelas menjadi menyenangkan bisa dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran dengan didukung media interaktif, seperti model pembelajaran PjBL didukung media interaktif KeKal.

DAFTAR RUJUKAN

- 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>
- 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.
- Cahyani, D. F., Putri, K. E., & Nurfahrudianto, A. (2024). *Pengaruh Media Brigam Terhadap Hasil Belajar Bahasa*. 2, 973–981.
- Santia, Ardiana, I. (2024). Jurnal Math Educator Nusantara (JMEN). *Jurnal Math Educator Nusantara*, 6(1), 54–64. <https://pdfs.semanticscholar.org/53a3/ac678350d15ea7def07f876d1c09d54add6c.pdf>
- 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>
- 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>
- 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.

Santia, I., Ardiana, A., Pai'pinan, M., Palayukan, H., & Zayyadi, M. (2024). SEMAR Technology Readiness Level Improvement (Statistical Multimedia Based on Multi Representation and Augmented Reality). *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 10(2), 256-263.

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