

**1PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDS
MUHAMMADIYAH 32 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas guna Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

**AULIVA RAHMA
1902090218**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 11 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Auliva Rahma
NPM : 1902090218
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Samsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1.

2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

2.

3. Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Auliva Rahma
NPM : 1902090218
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Modal *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 32 Medan.

Sudah layak disidangkan.

Medan, 04 September 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Auliva Rahma
NPM : 1902090218
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Modal *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 32 Medan.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
07/08/2023	Bimbingan Susunan Kerangka untuk BAB IV dan V		
12/08/2023	Perbaiki Hasil Pembahasan Bab IV (dah data)		
18/08/2023	Perbaiki pada Variabel Y tentang Hasil Belajar siswa		
24/08/2023	Perbaiki isi dari Hasil Penelitian di BAB IV & Abstrak		
28/08/2023	Membandingkan dan melengkapi isi Lampiran		
02/09/2023	Pemantapan BAB IV, V dan Lampiran		
9/09/2023	ACC SIDANG		

Medan, 09 September 2023

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Auliva Rahma
NPM : 1902090218
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Modal *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 32 Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Modal *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 32 Medan**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan


Auliva Rahma
NPM. 1902090218

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Auliva Rahma 1902090218 Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan. Skripsi, Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPS materi “interaksi manusia dengan lingkungan” Siswa kelas IV SD Muhammadiyah 32 Medan, Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 32 Medan, yang berlokasi di Jln. Mistar Gg. Muhammadiyah No. 3 Medan, Populasi tersebut terdiri dari kelas IV yang berjumlah 27 siswa, Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik total sampling dengan jumlah sampel sebesar 27 siswa, teknik analisis data yang digunakan adalah uji beda. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan nilai pada siswa yang menjadi kelas eksperimen penelitian setelah dilakukan Model *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar, Berdasarkan output *Paired Samples Correlations* diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat korelasi antara rata-rata Hasil Belajar siswa untuk pre-test kelas eksperimen dengan post-test kelas eksperimen (metode Demonstrasi). Berdasarkan output *Paired Samples Test* diperoleh nilai t sebesar 33.440 dan nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata Hasil Belajar siswa untuk pre-test kelas eksperimen dengan post-test kelas eksperimen dan penelitian ini menerima hipotesis bahwa terdapat pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas IV SD Muhammadiyah 32.

Kata Kunci : *Project Based Learning*, Hasil Belajar IPS Siswa

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'allamin, puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, berkat Rahmat dan Hidayah-Nya, penulis dapat menyusun Skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 32 Medan”** dengan baik dan sebagaimana mestinya.

Penulisan Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan Skripsi ini, dan juga menyadari tanpa bantuan dari berbagai pihak, Skripsi ini tidak akan selesai dengan baik, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma, Nst. S.S., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan I FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III

FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Karina Wanda, S.Pd.,M.Pd.**, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Keluarga besar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara khususnya kelas E yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir.
9. Ibu **Nurtati, S.Pd.** selaku Kepala Sekolah SDS Muhammadiyah 32 Medan.
10. Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang tidak dapat peneliti ucapkan satu persatu.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis berharap adanya saran dan kritik demi kesempatan dan perbaikan, sehingga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan dapat diterapkan di dalam pembelajaran. Serta mendapatkan keberkahan dari Allah SWT.

Medan, September 2023

Auliva Rahma
1902090218

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Model Pembelajaran.....	11
B. Model <i>Project Based Learning</i>	13
C. Hasil Belajar.....	26
D. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	32
E. Kerangka Berfikir.....	34
F. Hipotesis Penelitian.....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	37

B. Populasi dan Sampel	38
C. Variabel Penelitian	36
D. Definisi Operasional Variabel.....	39
E. Instrumen Penelitian.....	41
F. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	47
B. Analisis Data	48
1. Uji Validitas	48
2. Uji Reliabilitas	49
3. Hasil Hipotesis	49
C. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian	51
D. Diskusi Hasil Penelitian	55
E. Keterbatasan Penelitian	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Siswa	5
Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar	28
Tabel 3.1 Rancangan Kegiatan dan Waktu Penelitian	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Soal	42
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Tes	48
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas	49
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis	50
Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Sebelum menggunakan Model <i>Project Based Learning</i>	51
Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa Sesudah menggunakan Model <i>Project Based Learning</i>	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir.....	35
Gambar 3.1 Bagan Variabel Penelitian	39
Gambar 4.1 Diagram Pre Test	52
Gambar 4.2 Diagram Post Test.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Wawancara Guru	65
Lampiran 2	Silabus	66
Lampiran 3	RPP.....	72
Lampiran 4	Lembar Kerja Peserta Didik	79
Lampiran 5	Kunci Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik.....	80
Lampiran 6	Kertas Jawaban Pre Test Siswa	81
Lampiran 7	Kertas Jawaban Post Test Siswa.....	82
Lampiran 8	Skor Penilaian Uji Validitas	83
Lampiran 9	Skor Penilaian Pre Test	84
Lampiran 10	Skor Penilaian Post Test	85
Lampiran 11	Nilai Peserta Didik Pre Test	86
Lampiran 12	Nilai Peserta Didik Post Test.....	87
Lampiran 13	Hasil Data Validitas.....	88
Lampiran 14	Uji Reliabilitas	89
Lampiran 15	Uji Hipotesis	90
Lampiran 16	Hasil Dokumentasi	91
Lampiran 17	K1	92
Lampiran 18	K2	93
Lampiran 19	K3	94
Lampiran 20	Permohonan Izin Riset.....	95
Lampiran 21	Surat Balasan Sekolah	96
Lampiran 22	Lembar Pengesahan Proposal.....	97

Lampiran 23 Lembar Bimbingan Proposal	98
Lampiran 24 Daftar Riwayat Hidup.....	99
Lampiran 25 Hasil Turniti.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membina pembangunan bangsa. Oleh karena itu, yang menyangkut masalah pendidikan telah digariskan dalam undang-undang pendidikan yang bertujuan untuk membangun masyarakat yang berpendidikan tinggi dan berpengalaman luas. Salah satunya diwujudkan dengan didirikannya sekolah-sekolah yang dapat mengubah moral, pendewasaan anak, dan meningkatkan intelektual masyarakat, sehingga tercapai keadaan yang aman dan terkendali. Pendidikan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari manusia, mulai dari lahir hingga mati.

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya berorientasi kepada capaian-capaian aspek kognitif saja, melainkan berfokus juga kepada pengembangan aspek sikap dan nilai, serta aspek keterampilan. Pendidikan sebagai bentuk perwujudan kebudayaan manusia harus mampu menggerakkan dan mendukung pembangunan di masa depan. Pendidikan harus mampu mengembangkan potensi peserta didik secara komprehensif, sehingga mampu menghadapi dan memecahkan permasalahan kehidupan yang semakin kompleks (Oktaviani dan Maryani, 2015: 44).

Pendidikan pada sekolah dasar yang dijalani siswa selama 6 tahun bertujuan untuk siswa mendapatkan pendidikan secara formal melalui ilmu pengetahuan. melalui Pendidikan Sekolah Dasar (SD), siswa dituntut untuk dapat berkompetisi secara sehat dengan siswa lainnya dengan usia yang hampir bersamaan, sehingga melalui pendidikan SD ini diberikan proses pembelajaran, pengujian serta evaluasi pendidikannya. Siswa dan guru akan mengetahui kemampuan siswa atas pembelajaran yang sudah dilakukan melalui hasil belajar. Melalui hasil belajar, guru dan siswa dapat melakukan evaluasi untuk meningkatkan tujuan pembelajaran.

Menurut Sudjono (2016 :120) sebagaimana dikutip oleh Valiant dan Budi mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian peserta didik setelah melalui pembelajaran

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan ketrampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibanding dengan sebelumnya. Hasil belajar ini dapat dilakukan dengan mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Dalam proses perubahan ini siswa mempunyai peranan penting dalam perubahan tingkah lakunya, sebab guru sebagai pendidik

hanya berusaha bagaimana siswanya mengalami perubahan baik tingkah laku maupun dari sisi intelektualitasnya.

Menurut Rusman (2013:19) keberhasilan siswa dalam belajar di sekolah tidak terlepas dari peran seorang guru. Ketika di sekolah guru merupakan faktor terpenting dalam pencapaian keberhasilan dalam belajar. Hal ini disebabkan guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa. Guru adalah orang yang menciptakan lingkungan belajar bagi kepentingan belajar siswa. Sebagai perencana guru dituntut untuk memahami kurikulum yang berlaku, karakteristik siswa, fasilitas dan sumber daya yang ada, sehingga semuanya dijadikan komponen-komponen dalam menyusun rencana pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar, guru perlu memanfaatkan sarana prasarana atau lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Hal ini dilakukan untuk menarik minat dan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Agar siswa termotivasi dan berperan aktif dalam belajar, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Dalam penyelenggaraan proses pembelajaran di Sekolah Dasar, semua mata pelajaran yang diajarkan memiliki tujuannya masing-masing demi mempersiapkan siswa terjun di dalam masyarakat. Salah satu mata pelajaran yang dapat membekali siswa untuk terjun ke dalam kehidupan bermasyarakat yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) dalam kurikulum yang ada di sekolah mulai diajarkan sekitar tahun 1975 sebagai bidang studi ilmu pengetahuan sosial (IPS) dalam kurikulum SD, SMP, dan SMA/SMK, pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) diberikan

dengan menggunakan metode terpadu, meskipun terdapat perbedaan dalam keterpaduan diantara tiga jenjang pendidikan ini. Pada sekolah dasar pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mempelajari tentang manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam bermasyarakat (Ahmad Susnto, 2013:142).

Ilmu pengetahuan Sosial memegang peran yang lebih besar dalam mengatasi atau mengurangi masalah ataupun perilaku penyimpangan sosial dan pribadi. Menurut Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. Kemampuan untuk hidup bermasyarakat banyak dikembangkan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan dasar memfokuskan kajiannya kepada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut (Santoso, 2016: 31).

Dari hasil wawancara yang dilakukan di SDS Muhammadiyah 32 Medan, khususnya di kelas IV (<https://youtu.be/EpEspNHobOc?si=118RkwAY-fUhGSNA>) pada tanggal 15 Februari 2023. Berbagai faktor yang menyebabkan rendahnya Kompetensi Pengetahuan IPS siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari luar peserta didik yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Mencermati permasalahan belajar yang diuraikan di atas, dalam penelitian ini diterapkan sebuah inovasi baru yaitu pendekatan dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi kompetensi pengetahuan IPS siswa sehingga proses pembelajaran IPS berjalan secara optimal. Pendekatan tersebut adalah Model *Project Based Learning*

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas IV Pembelajaran IPS SDS Muhammadiyah 32 Medan

Jumlah Siswa	Nilai KKM	Persentase (100%)	Keterangan
9 Siswa	>75	32%	Tuntas
18 Siswa	< 75	68%	Tidak Tuntas

Sumber : *Guru wali kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan*

Berdasarkan dari data dan nilai secara klasikal peserta didik di dapatkan hasil bahwa dari 27 jumlah keseluruhan peserta didik, yang mendapatkan ketuntasan nilai yaitu sebanyak 9 orang atau 32%, sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 18 orang atau 68%

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya suatu pendekatan yang dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal, maka dari itu dengan menggunakan model *Project Based Learning* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan melibatkan siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta mengembangkan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Upaya dalam meningkatkan pembelajaran memerlukan suatu model dan metode yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik serta mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Dalam penelitian ini, peneliti memilih model pembelajaran *Project Based Learning*, model ini salah satu model pembelajaran yang efektif untuk menangani masalah belajar yang dialami siswa kelas IV SD Muhammadiyah 32 Medan, model *Project Based Learning* ini mampu mempermudah guru dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan

melibatkan kerja proyek. Kerja proyek adalah suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang, dan menuntut peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri (Al-Tabani, 2014 : 42). Pembelajaran ini memiliki potensi yang sangat besar untuk melatih proses berfikir siswa yang mengarah pada keterampilan berfikir kritis siswa. Keterampilan berfikir kritis dikembangkan disetiap tahapan pembelajaran *Project Based Learning*. siswa menjadi terdorong di dalam belajar dan guru berperan sebagai mediator dan fasilitatornya. Pembelajaran ini juga menuntun siswa untuk memanfaatkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui pengalamannya kemudian dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui model *Project Based Learning*, siswa diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS. Karena hasil belajar siswa dapat dilihat pada kemampuan siswa dalam menguasai materi dan dibuktikan dengan hasil belajar yang baik dan meningkat. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dari itu penelii memilih judul **“Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan”**. Peneliti ingin melihat seberapa besar pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka indentifikasi

masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga mengakibatkan kejenuhan dan kebosanan siswa.
2. Guru menggunakan model belajar yang masih berpusat pada guru dalam mata pelajaran IPS.
3. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran mata pelajaran IPS.
4. Siswa tidak terlibat dalam proses pembelajaran dan tergolong menghindari pertanyaan guru.
5. Siswa sulit dalam memecahkan masalah pada persoalan materi yang diberikan.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat cakupan masalah yang luas berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen penerapan model *Project Based Learning* pada siswa SDS Muhammadiyah 32 Medan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana nilai siswa sebelum menggunakan model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDS

Muhammadiyah 32 Medan?

2. Bagaimana nilai siswa sesudah menggunakan model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa IPS pada siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa Kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan.
2. Untuk mengetahui nilai siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan.
3. Untuk mengetahui nilai siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi guru agar dapat menggunakan model pembelajaran berbasis proyek sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi peneliti, menyampaikan informasi tentang pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar peserta didik. Guru juga dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam memilih penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat menjadi masukan dan sumbangan pemikiran yang positif dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran termasuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan informasi bagi penelitian selanjutnya.

c. Bagi Guru

Dengan penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru agar dalam menyampaikan materi pelajaran hendaknya selain memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai.

d. Bagi Sekolah

Sebagai masukan kepada pihak sekolah agar penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* bagi guru, supaya menjadi lebih bervariasi sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

e. Bagi Peserta Didik

Siswa sebagai subyek yang terlibat dalam kegiatan penelitian, diharapkan siswa-siswi dapat memperoleh pengalaman mengenai pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan yang disajikan melalui model *Project Based Learning*. Dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

f. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menjadikan wawasan dan tambahan pengetahuan dalam bidang ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan model *Project Based Learning*.

g. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dan acuan untuk dapat menyempurnakan penelitiannya dalam model *Project Based Learning*.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model merupakan suatu konsepsi untuk mengejar suatu materi dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam model mencakup strategi, pendekatan, metode maupun teknik, contohnya model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran berbasis masalah, atau model pembelajaran langsung (Lefudin, 2017 : 171). Model Pembelajaran adalah sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Syahdah, 2017 : 1). Model pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang dilakukan berdasarkan seluruh rangkaian yang berhubungan dengan penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait digunakan secara langsung atau tidak langsung sesuai pendapat (Istarani, 2017 : 1).

Menurut (Rusman, 2018 : 133) para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan yang berarti model pembelajaran bisa dijadikan pola pilihan oleh guru. Model Pembelajaran adalah sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Syahdah, 2017 : 1).

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. model pembelajaran merupakan serangkaian proses belajar mengajar yang dipilih oleh pendidik dalam rangka mengarahkan perubahan perilaku dan hasil belajar peserta didik, serta dijadikannya pedomanm dalam bentuk panduan yang tergambar dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran bisa dijadikan pola pilihan pendidik dalam memilih jalannya proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan kebutuhan siswa dan lingkungan.

2. Fungsi Model Pembelajaran

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik (Darnadi, 2017 : 42). Fungsi dari model pembelajaran ini adalah sebagai pegangan atau pedoman bagi para pegajar maupun perancang pembelajaran pada hal perencanaan atau pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Tayeb, 2017: 48).

Menurut Trianto, (2014: 54) fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk memilih model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik.

Di samping itu pula, setiap model pembelajaran juga mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru. Sehingga model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pembelajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

B. Model Project Based Learning

1. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran yang mendorong murid mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal dan *Project Based Learning* (PjBL) juga adalah strategi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan paham pembelajaran konstruktivis yang menuntut murid menyusun sendiri pengetahuannya. Menurut (Syahdah 2017 : 64) Pembelajaran *Project Based learning* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik agar memiliki kreativitas berfikir, pemecahan masalah, dan interaksi serta membantu dalam penyelidikan yang mengarah pada masalah masalah nyata.

Model pembelajaran ini menekankan pada murid untuk menyusun pengetahuannya sendiri. Model *Project Based Learning* dapat menumbuhkan sikap belajar murid yang lebih disiplin dan dapat membuat murid lebih aktif dan kreatif dalam belajar (Handayani, 2019: 18). Model *Project Based Learning* juga memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Model *Project Based Learning* juga memfasilitasi peserta

didik untuk berinvestigasi, memecahkan masalah, bersifat *students centered*, dan menghasilkan produk nyata berupa hasil proyek (Hadiyanti, 2020 : 3).

Model *Project Based Learning* membuat murid dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, dan merasa memiliki kemampuan untuk mendapatkan pengetahuan yang baru, mengurangi perasaan takut dan tegang yang dirasakan oleh murid saat mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* juga menjadikan murid dapat berinteraksi dan bekerja sama dengan baik dengan murid yang lain. Selain itu guru juga menanamkan pada murid pentingnya pengamatan dengan dunia nyata (Gunawan, 2018:42).

Berdasarkan beberapa pengertian tentang model pembelajaran *Project Based Learning*, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* ialah salah satu metode yang bisa meningkatkan hasil belajar pada kemampuan berpikir murid, model (PjBL) dapat membuat murid menyelesaikan masalah yang ada atau dapat menganalisis dan murid berperan aktif dalam kelas karena mampu bertanya dan menjawab.

2. Prinsip Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Fathurrohman (2016: 121-122) prinsip yang mendasari pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran berpusat pada peserta didik yang melibatkan tugas-tugas pada kehidupan nyata untuk memperkaya pelajaran
- b. Tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan dalam pembelajaran.

- c. Penyelidikan atau eksperimen dilakukan secara autentik dengan menghasilkan produk nyata yang telah dianalisis dan dikembangkan berdasarkan tema atau topik yang disusun dalam bentuk produk (laporan tata hasil karya)
- d. Kurikulum. PjBL tidak seperti pada kurikulum tradisional karena memerlukan strategi sasaran dimana proyek sebagai pusat
- e. *Responsibility*. PjBL menekankan *responsibility* dan *answerability* para peserta didik ke diri panutannya
- f. Realisme. Kegiatan peserta didik difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya. Aktivitas ini mengintegrasikan tugas autentik dan menghasilkan sikap profesional
- g. *Active learning*. Menumbuhkan isu yang berujung pada pertanyaan dan keinginan peserta didik untuk menentukan jawaban yang relevan sehingga terjadi proses pembelajaran yang mandiri
- h. Umpan balik. Diskusi. Presentasi dan evaluasi terhadap peserta didik menghasilkan umpan balik yang berharga. Hal ini mendorong ke arah pembelajaran berdasarkan pengalaman.
- i. Keterampilan umum. PjBL dikembangkan tidak hanya pada keterampilan pokok dan pengetahuan saja, tetapi juga mempunyai pengaruh besar terhadap keterampilan mendasar seperti pemecahan masalah, kerja kelompok, dan *self management*.
- j. *Driving question*. PjBL difokuskan pada pertanyaan atau permasalahan yang memicu peserta didik untuk menyelesaikan

permasalahan dengan konsep, prinsip, dan ilmu pengetahuan yang sesuai

- k. *Constructive investigation*. PjBL sebagai titik pusat, proyek harus disesuaikan dengan pengetahuan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) adalah Pembelajaran ini menekankan bahwa pembelajaran harus berpusat pada peserta didik karena model pembelajaran ini menggunakan masalah yang mungkin dialami pada kehidupan nyata yang sudah ditentukan tema dan topiknya, kemudian dilakukan eksperimen atau penelitian supaya dapat menghasilkan produk nyata sesuai dengan kemampuan peserta didik tersebut, supaya peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dengan konsep, prinsip, dan ilmu pengetahuan yang sesuai, sehingga menjadi lebih bermakna.

3. Karakteristik *Project Based Learning*

Karakteristik *Project Based Learning* yaitu gaya belajar yang menuntut siswa menguasai konsep pembelajaran dengan melibatkannya dalam pemecahan masalah berupa proyek yang nyata. Pada hasil analisis beberapa jurnal penelitian terdahulu, peneliti menemukan informasi mengenai teori karakteristik model *Project Based Learning*. Teori pertama dikemukakan oleh Utami et al (2018: 541) yang mengatakan bahwa karakteristik model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu:

- a. Guru hanya sebagai fasilitator dan mengevaluasi produk hasil kerja;
- b. Menggunakan proyek sebagai media pembelajaran;
- c. Menggunakan masalah yang ada pada kehidupan sehari-hari siswa sebagai langkah awal pembelajaran;
- d. Menekankan pembelajaran kontekstual;
- e. Menciptakan suatu produk sederhana sebagai hasil pembelajaran proyek

Sementara itu menurut Stripling, dkk. Dalam Sani (2014, hlm. 173-174)

yang menyatakan bahwa karakteristik *Project Based Learning* tersebut efektif adalah :

- a. Mengarahkan siswa agar menginvestifgasikan ide atau pertanyaan.
- b. Merupakan kedalam proses inkuiri.
- c. Berkaitan dengan kebutuhan minat siswa.
- d. Berpusat kepada siswa agar membuat produk serta melakukannya presentasi secara mandiri.
- e. Menggunakan keterampilan berpikir kreatif serta kritis, dan mencari informasi sebelum melakukan investigasi, menarik kesimpulan, serta menghasilkan sebuah produk.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik model *Project Based Larning* ialah memberikan kesempatan kepada siswa memilih topik yang akan diteliti, merumuskan pertanyaan yang akan dijawab, menentukan kegiatan penelitian yang akan dilakukan, menghubungkan dengan dunia nyata dan melibat aktifkan siswa serta peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, menyediakan bahan dan pengalaman

bekerja, mendorong siswa dalam memecahkan masalah dan memastikan siswa tetap bersemangat selama melaksanakan proyek.

4. Manfaat *Project Based Learning*

Menurut Fathurrohman (2016: 122-123) manfaat Pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut:

- a. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran.
- b. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.
- c. Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks dengan hasil berupa produk nyata berupa barang atau jasa.
- d. Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber/ bahan/ alat menyelesaikan tugas.
- e. Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada PjBL yang bersifat kelompok.
- f. Peserta didik membuat keputusan dan membuat kerangka kerja.
- g. Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya.
- h. Peserta didik merancang proses untuk mendapatkan hasil.
- i. Peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.
- j. Peserta didik melakukan evaluasi secara kontinu.
- k. Peserta didik melihat kembali apa yang mereka kerjakan.
- l. Hasil akhir berupa produk yang dievaluasi kualitasnya.

m. Kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki manfaat yaitu peserta didik menjadi lebih aktif dalam memecahkan masalah, sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, melatih kolaborasi atau kerja sama kelompok, dan memberi kesempatan siswa untuk mengorganisasi proyek. Pengorganisasian proyek dilakukan dengan cara peserta didik membuat sebuah kerangka kerja untuk menyelesaikan masalah yang sudah ditentukan. Kemudian peserta didik harus merancang proses pekerjaan tersebut mulai dari mencari dan mengelola informasi, melakukan proses pengerjaan proyek sampai mengevaluasi hasil pekerjaan.

5. Kelebihan dan Kekurangan *Project Based Learning*

Setiap model pembelajaran dirancang supaya membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien, sehingga tujuan dan hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal. Namun setiap model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Daryanto (2014, hlm.25-26) mengatakan beberapa kelebihan pembelajaran model *Project Based Learning* yaitu:

- a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong peserta didik untuk melakukan pekerjaan penting.
- b. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah.

- c. Meningkatkan kolaborasi antar peserta didik untuk mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- d. Memberi pengalaman kepada peserta didik dalam pembelajaran dan praktik mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu, serta sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- e. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
- f. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Setiap model mempunyai kekurangannya masing masing. Meskipun model ini membuat suasana belajar menjadi menyenangkan memberi pengalaman siswa untuk mengorganisasi proyek sehingga dapat meningkatkan keaktifan, melatih kerjasama dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, namun model pembelajaran ini juga memiliki kelemahan yang dijelaskan menurut Kemendikbud (2013) dalam Suherti Euis dan Siti Maryam (2017) kelemahan model *Project Based Learning* adalah :

- a. Memerlukan banyak waktu dan butuh biaya yang cukup banyak.
- b. Banyak instruksi yang merasa nyaman dengan kelas tradisional.
- c. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- d. Peserta didik yang kelemahan akan merasa sulit dalam percobaan dan pengumpulan data informasi.
- e. Adanya peserta didik yang kurang aktif dalam bekerja kelompok.

- f. Tidak bisa memahami karena masing-masing kelompok berbeda topik pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Widiasworo (2016: 189) dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek tentu tidak dapat lepas dari segala hambatan dan kendala. Hambatan dan kendala tersebut mencerminkan bahwa masih ditemukannya beberapa kelemahan dari model pembelajaran ini, antara lain sebagai berikut:

- a. Pembelajaran berbasis proyek memerlukan banyak waktu yang harus disediakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks.
- b. Banyak orang tua peserta didik yang merasa dirugikan karena menambah biaya untuk memasuki sistem baru.
- c. Banyak instruktur merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana instruktur memegang peran utama di kelas. Ini merupakan tradisi yang sulit, terutama bagi instruktur yang kurang atau tidak menguasai teknologi.
- d. Banyaknya peralatan yang harus disediakan. Oleh karena itu, disarankan untuk menggunakan *team teaching* dalam pembelajaran.
- e. Peserta didik memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- f. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok
- g. Apabila topik yang diberikan pada masing masing kelompok

berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak memahami topik secara keseluruhan.

Namun, berbagai kelemahan dalam pembelajaran berbasis proyek, dapat diatasi dengan beberapa langkah berikut:

- a. Memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah
- b. Membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan proyek
- c. Meminimalisir biaya
- d. Menyediakan peralatan sederhana yang terdapat dilingkungan sekitar
- e. Memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau
- f. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga guru dan pesertadidik merasa nyaman dalam pembelajaran

Kelebihan model pembelajaran *Project Based Learning* dari penjelasan para ahli diatas yaitu diantaranya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah kompleks, meningkan kolaborasi peserta didik, dan memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek.

Kekurangan dari model pembelajaran *Project Based Learning* antara lain memerlukan banyak waktu yang harus disediakan untuk menyelesaikan permasalahan, memerlukan biaya yang lebih besar dibanding dengan model pembelajaran lain, ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok, dan apabila topik yang diberikan pada masing-masing kelompok, dikhawatirkan peserta didik tidak memahami topik secara keseluruhan. Akan

tetapi dari beberapa kekurangan tersebut pasti dapat dicari solusinya yaitu dengan membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan proyek, meminimalisir biaya dengan cara menggunakan peralatan sederhana yang terdapat dilingkungan sekitar dan memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau.

6. Langkah-langkah *Project Based Learning*

Langkah –langkah pelaksanaan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) menurut Mulyasa (2014: 145-146) adalah sebagai berikut :

- a. Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek. Tahap ini sebagai langkah awal agar peserta didik mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada.
- b. Mendesain perencanaan proyek. Sebagai langkah nyata menjawab pertanyaan yang ada disusunlah suatu perencanaan proyek bisa melalui percobaan.
- c. Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek. Penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target.
- d. Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek, peserta didik mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan.

Langkah–langkah pelaksanaan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) menurut modul Widiarso, E (2016: 184) adalah sebagai berikut :

- a. Penentuan pertanyaan mendasar
Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan

yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Topik penugasan sesuai dengan dunia nyata yang relevan untuk peserta didik, dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.

b. Mendesain perencanaan proyek

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peserta didik dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c. Menyusun jadwal

Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain:

- 1) Membuat *timeline* (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek,
- 2) Membuat *deadline* (batas waktu akhir) penyelesaian proyek,
- 3) Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru,
- 4) Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan
- 5) Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan.

d. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek

Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

e. Menguji hasil

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f. Mengevaluasi pengalaman

Pada akhir pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dimulai dengan pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan tersebut harus relevan dengan masalah yang mungkin dialami oleh peserta didik di kehidupan nyata. Dari permasalahan tersebut kemudian dibentuk kelompok kecil, dimana kelompok tersebut akan mendesain perencanaan proyek dan menyusun jadwal

guna menyelesaikan proyek tersebut. Peran guru disini adalah untuk memonitor pekerjaan peserta didik, menguji hasil dan mengevaluasi hasil pekerjaan siswa.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Istilah hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, hasil merupakan sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan, dan sebagainya oleh suatu usaha yang dilakukan. Hasil tidak lain merupakan suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik oleh semua individu maupun kelompok dalam hal tertentu. Sedangkan belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.

Menurut Nawawi dalam K. Brahim (2016 : 53) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu, sedangkan Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator dan derajat perubahan tingkah laku siswa.

Menurut Susanto (2014 : 5) secara sederhana, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan proses perolehan pengetahuan baru yang memungkinkan adanya perubahan perilaku siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila telah berhasil mencapai tujuan

pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya. Hasil belajar menyangkut tiga ranah (aspek), yaitu : yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Menurut Moore (2014), ketiga ranah hasil belajar tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- a. Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi;
- b. Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai;
- c. Ranah psikomotorik, yaitu *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, dan *creative movement*.

Dari beberapa pengertian tentang belajar dan hasil belajar yang tertera diatas, jadi dapat disimpulkan bahwa perbedaan diantara keduanya yaitu belajar lebih kepada bagaimana prosesnya sedangkan hasil belajar yaitu apa yang didapat (hasil) dari proses belajar yang mendapat suatu perlakuan berupa tes-tes yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Indikator Hasil Belajar

Indikator sebagai alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan ataupun keahlian seseorang setelah melakukan suatu hal misalnya pembelajaran. Agar dapat mengukur hasil belajar maka diharuskan adanya indikator-indikator sebagai acuan untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar seseorang. Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada 3 yaitu :

1. Ranah Kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah Afektif, meliputi penerimaan, menjawab dan menentukan nilai.
3. Ranah Psikomotorik, meliputi fundamental, generic movement, ordinative movement, creative movement.

Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.

Tabel 2.1 indikator hasil belajar

No	Ranah	Indikator
1.	Ranah kognitif a. Ingatan, Pengetahuan (<i>knowledge</i>) b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>) c. Penerapan (<i>Application</i>) d. Analisis (<i>Analysis</i>) e. Menciptakan, membangun (<i>Evaluation</i>) f. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukkan kembali 2.1 Dapat menjelaskan, 2.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri 3.1 Dapat memberikan contoh 3.2 Dapat menggunakan secara tepat 4.1 Dapat menguraikan 4.2 Dapat mengklasifikasikan/memilah 5.1 Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru 5.2 Dapat menyimpulkan 5.3 Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum) 6.1 Dapat menilai 6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan

2.	Ranah Afektif a. Penerimaan (Receiving) b. Sambutan c. Sikap menghargai (Apresiasi) d. Pendalaman (internalisasi) e. Penghayatan (karakterisasi)	1.1 Menunjukkan sikap menerima 1.2 Menunjukkan sikap menolak 2.1 Kesiediaan berpartisipasi/terlibat 2.2 Kesiediaan memanfaatkan 3.1 Menganggap penting dan bermanfaat 3.2 Menganggap indah dan harmonis 3.3 Menggagumi 4.1 Mengakui dan menyakini 4.2 Mengingkari 5.1 Melembagakan atau meniadakan 5.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.
3.	Ranah psikomotor a. Keterampilan bergerak dan bertindak b. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya. 2.1 Kefasihan melafalkan/ mengucapkan 2.2 Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani

Dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah pada ranah kognitif (pengetahuan). Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental otak, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif, berhubungan dengan kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Pada pembelajaran IPS siswa kelas 4 khususnya materi interaksi manusia dengan lingkungan pada tingkatan ranah kognitif C4 (analisis), C5 (sintesis), C6 (evaluasi).

3. Faktor-faktor Keberhasilan Belajar

Mengutip pendapat Wasliman (Susanto, 2014: 12) mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, yaitu:

- a. Faktor internal; faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang berpengaruh pada kemampuan belajarnya, meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Belajar memerlukan kemampuan siswa untuk menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran, guna mencapai hal tersebut banyak faktor yang mempengaruhinya. Ihsana (2017:33-45) menjelaskan faktor yang mempengaruhi proses belajar dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Faktor Internal (dalam diri individu), dapat digolongkan ke dalam menjadi 3 yaitu:
 - 1) Faktor Jasmani dibagi lagi menjadi dua, yaitu kesehatan dan cacat tubuh. Proses belajar akan terganggu apabila kesehatan terganggu dan memiliki cacat tumbuh seperti buta, tuli, bisu dan pincang.
 - 2) Faktor Psikologis, meliputi: intelegensi, minat, emosi, bakat, kematangan dan kesiapan.
 - 3) Faktor Kelelahan, meliputi: kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani bisa karena kelaparan, sedangkan kelelahan

rohani dapat dilihat dengan kebosanan sehingga menghilangkan minat.

b. Faktor Eksternal (dari luar diri individu), dapat digolongkan ke dalam menjadi 3 yaitu:

- 1) Faktor lingkungan keluarga, karena keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama bagi anak. Adapun bagian dari faktor keluarga yakni: cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga.
- 2) Faktor lingkungan sekolah, merupakan tempat bagi anak untuk belajar secara formal. Faktor sekolah meliputi: kurikulum, keadaan sarana prasarana, waktu sekolah, metode pembelajaran, hubungan pendidik dengan peserta didik, hubungan peserta didik dengan peserta didik.
- 3) Faktor lingkungan masyarakat, dalam hal ini pengawasan orang tua sangat dibutuhkan untuk mengontrol secara proporsional teman bergaul anak.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut harus mendukung satu sama lain. Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar maka peran gurulah yang paling menentukan. Guru perlu memanfaatkan sarana dan prasarana, dan lingkungan sekitar sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan faktor-faktor tersebut salah satunya dapat dilakukan melalui pemilihan model pembelajaran yang inovatif

untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam mata pelajaran IPS dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada siswa tersebut.

D. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Ahmad Susanto (2013 : 137) adalah ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. Menurut Trianto (2013 : 171) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum dan budaya.

Maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk sosial, serta mempelajari perilaku secara individu maupun kelompok dalam masyarakat dan bertanggung jawab. Kemudian agar tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar dapat tercapai dengan baik dan sesuai harapan guru, maka guru harus memiliki ide-ide baru dalam proses pembelajaran yang bermula berpusat pada guru menuju pembelajaran yang aktif serta inovatif

yang berpusat pada peserta didik agar berkembang kemampuan berfikir peserta didik yang kritis, dan dapat memecahkan masalah dan keterampilan sosial.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

menurut Suprayogi (dalam Ilmiah, 2014:1) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk ‘menghasilkan warga negara yang efektif, anggota masyarakat yang mampu berpikir, bersikap dan bertindak sesuai dengan keadaan masyarakat yang dinamis’. Sedangkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2016 : 45).

IPS memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional dan global.

Dari pernyataan diatas maka tujuan dari pembelajaran IPS yaitu memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan minat, bakat, dan kepekaan terhadap tantangan yang ada di masyarakat demokratis serta memiliki pemikiran yang kritis untuk dapat memecahkan masalah-masalah sosial yang ada di lingkungannya demi

melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dan membawa negaranya ke arah yang lebih baik lagi. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran IPS yang sudah disebutkan diatas, maka guru perlu memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memilih dan menggunakan beberapa model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

E. Kerangka Berpikir

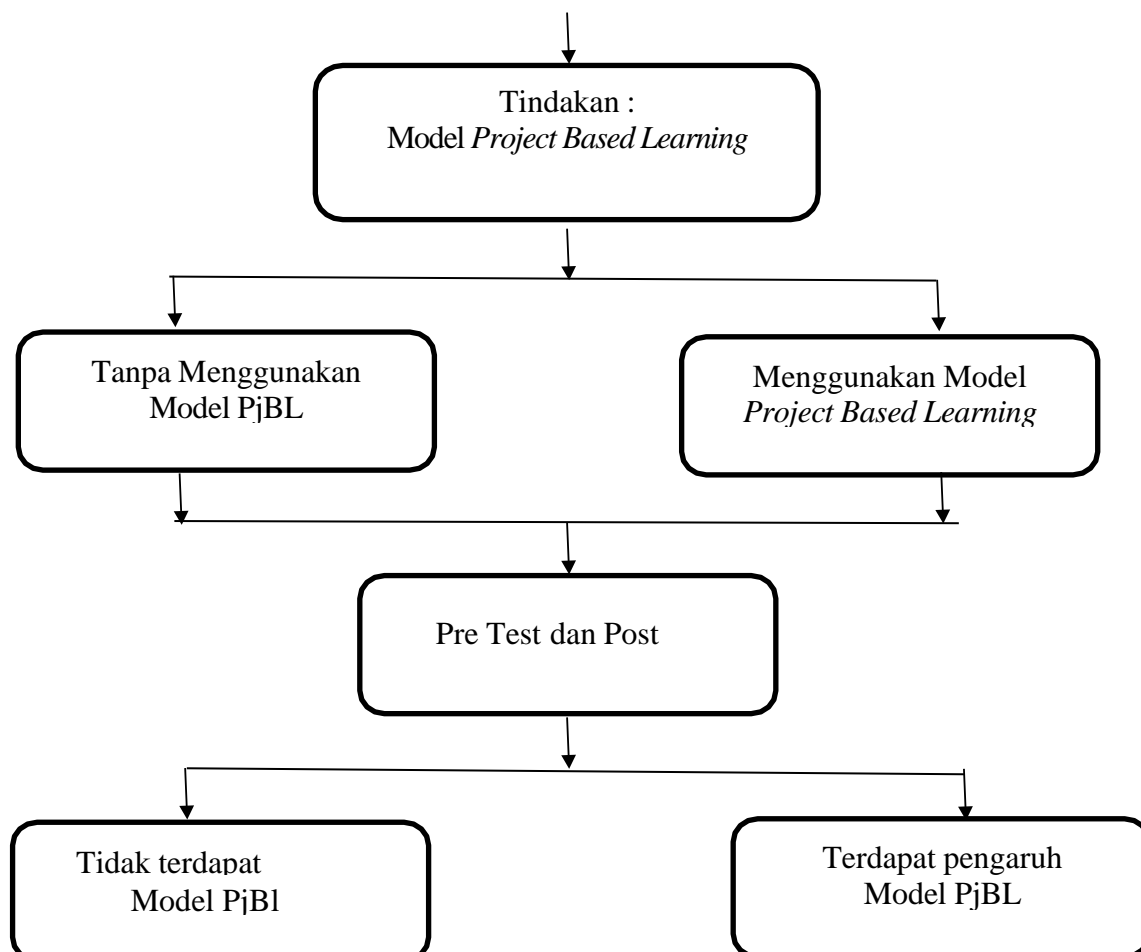
Menurut Suryabrata dalam Arifin Zaenal (2014, hlm. 36) yaitu penjelasan secara konseptual tentang keterkaitan suatu hubungan dengan setiap objek berdasarkan teori.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa kerangka berpikir adalah variabel-variabel yang menggambarkan dari sudut peneliti yang akan diamati kemudian diuraikan ke jalan pikiran dengan logis yang selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis.

Sejalan dengan pendapat tersebut maka akan dikonsepsikan hubungan antara variabel x dan variabel y bahwa berdasarkan data hasil observasi di kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan, menunjukkan aktivitas siswa di dalam kelas kurang termotivasi dalam belajar, dan masih banyak siswa yang merasa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung serta siswa tidak dilibat aktifkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai siswa akan kurang optimal. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengujicobakan salah satu model yang dia rasa sesuai dengan permasalahan yang ada sebagai variabel X dalam penelitian ini yaitu model *Project Based Learning* terhadap variabel Y yaitu hasil belajar IPS siswa.

Pembelajaran IPS, terlebih dahulu dikakukan dalam penelitian adalah melakukan pretest kepada subjek yang diteliti sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Setelah diketahuin hasil belajar IPS, selanjutnya penelitian menggunakan model *Project Based Learning* kemudian dilakukan postest untuk mengetahui hasil belajar siswa ips sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* (PjBL) mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik sekaligus peserta didik dapat menemukan sendiri konsep-konsep.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

Berdasarkan kerangka tersebut akan dibuktikan apakah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat memberikan pengaruh terhadap Hasil Belajar IPS pada peserta didik SDS Muhammadiyah 32 Medan. Dengan demikian untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS peserta didik diajarkan dengan model *Project Based Learning* (PjBL). Suatu proses pembelajaran dikatakan baik apabila peserta didik menguasai materi dan menyelesaikan soal-soal yang disampaikan guru.

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2013 : 57) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Berdasarkan kerangka konsep di atas, penelitian ini akan menemukan hipotesis maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H₀ : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 32 Medan, yang berlokasi di Jln. Mistar Gg. Muhammadiyah No. 3 Medan, Sei Putih Barat, Kecamatan Medan Petisa, Kota Medan Provinsi Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama semester genap dari bulan april sampai bulan agustus 2023..

Tabel 3.1 Rancangan Kegiatan dan Waktu Penelitian

Kegiatan	Bulan											
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep
Pengajuan judul dan ACC Judul												
Observasi Awal												
Penyusunan Proposal												
Seminar Proposal												
Revisi Proposal												
Waktu Penelitian, Menganalisis Data dan Menyusun Skripsi												
Sidang Skripsi												

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 32 Medan Tahun Ajaran 2022/2023. Populasi tersebut terdiri dari kelas IV yang berjumlah 27 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil dari sumber data dan dapat mewakili dari seluruh populasi (Riduwan, 2014 : 70). Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik total sampling.

Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2017: 80). Alasan penulis menggunakan total sampling karena jumlah populasi kurang dari 100 sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Sampling pada penelitian ini akan dilakukan pada 27 siswa kelas IV.

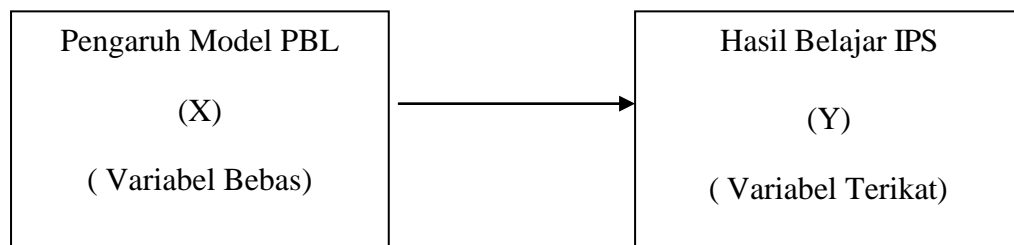
C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel, dimana variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian Variabel bebas (idenpendent) yang merupakan variabel yang mempengaruhi

atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Sedangkan variabel terikat (dependent) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas., variabel dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini (X) adalah Model *Project Based Learning*.
- b. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini (Y) adalah hasil belajar pada ranah kognitif siswa

Gambar 3.1 Bagan Variabel Penelitian



Keterangan :

X = Pengaruh Model *Project Based Learning*

Y = Hasil Belajar IPS

D. Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional dalam variabel penelitian adalah segala sesuatu yang terbentuk apa saja dan suatu atribut, sifat, nilai objek atau kegiatan yang

mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun defenisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Model *Project Based Learning* adalah pelaksanaan pembelajaran yang memiliki tahapan penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan, menyusun jadwal, memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, menguji hasil, serta mengevaluasi pengalaman.
- b. Hasil belajar yang dimaksud adalah perubahan nilai pada ranah kognitif yang dimiliki siswa setelah mempelajari materi tentang interaksi manusia dengan lingkungan dengan menggunakan model *Project Based Learning* yang meliputi tingkatan ranah kognitif C4, C5 dan C6. Peningkatan hasil belajar kognitif dilihat dari nilai tes sebelum dan tes setelah pembelajaran berupa pertanyaan terkait konsep yang dibelajarkan. Tes yang dilakukan merupakan tes objektif yang berupa pilihan ganda, dan tes pilihan ganda merupakan tes yang jawabannya tersebut harus dipilih dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan dengan alternatif jawaban a,b,c dan d.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Prasetia, (2022:103) instrument penelitian adalah alat yang dipakai dalam sebuah kegiatan penelitian yang khususnya sebagai pengukuran dan pengumpulan data. Bisa berupa angket, seperangkat soal tes, wawancara, lembar observasi, dokumentasi dan ;ain-lain. Berikut instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Tes

Tes digunakan sebagai instrumen pengumpul data yang berupa serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pegetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Sudaryono et al, 2013: 40). Pada penelitian ini teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa. Sedangkan untuk bentuk soal tes menggunakan pilihan ganda (*multiple-choice*), sehingga dapat mengukur hasil belajar yang lebih kompleks dan berkenaan dengan aspek ingatan, pengertian, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Soal tes pilihan ganda tersebut terdiri dari pembawa pokok persoalan yang dikemukakan dalam bentuk pertanyaan dan pilihan jawaban (*option*). Soal tes dengan kompetensi dasar dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan, dilakukan pada siswa kelas IV sebelum dan sesudah

menggunakan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran, jumlah soal yang sama, materi dan pembahasan yang sama serta pembelajaran oleh guru yang sama. Kisi-kisi tes pada pokok bahasan memuat sebanyak 5 (lima) indikator.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Soal

Indikator Pembelajaran	Ranah Kognitif	No. Soal	Jenis Tes
1. Mengevaluasi hubungan manusia dengan lingkungan.	C5	1,8	Pilihan Berganda
2. Menganalisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan kehidupan sehari-hari.	C4	3,6	Pilihan Berganda
3. Menganalisis pemahaman tentang lingkungan alam sekitar.	C4	4,5	Pilihan Berganda
4. Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan kehidupan sehari-hari yang termasuk bersifat positif.	C4	2,10	Pilihan Berganda
5. Menyajikan sebuah gambar mengenai adanya interaksi manusia dengan lingkungan.	C6	7,9	Pilihan Berganda

F. Teknik Analisis Data

Untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan instrument tes sebagai alat pengumpul data. Instrument tes pada penelitian ini berupa seperangkat alat evaluasi yang membentuk soal *Pretest* yang berjumlah 10 soal dan soal *Posttest* yang berjumlah 10 soal. Butir soal dibuat dalam bentuk pilihan ganda yang difokuskan pada penguasaan materi. Soal tes di susun berdasarkan kisi-kisi. Tes digunakan untuk mengukur sampai sejauh mana penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Tes yang diberikan pada saat *Pretest* dan *Posttest* berupa tes pilihan ganda yang dibuat berdasarkan indikator.

1. Uji Validitas

Menurut Agus Triyono, (2017 : 182) menjelaskan bahwa kegiatan pengujian validitas mutu butir instrument khususnya dalam penelitian menjadi sangat penting mengingat variable yang akan diteliti umumnya bersifat abstrak sehingga sulit untuk dapat diukur secara langsung sehingga perlu diperjelas dan diubah bentuknya dalam sejumlah indikator yang bersifat operasional.

Adapun validitas yang akan digunakan untuk penelitian ini ialah uji validitas yang dilakukan oleh ahli dan dalam bahan ajar termasuk di dalamnya pembuatan soal atau test dan diujikan kembali kepada siswa ditingkatan kelas yang berbeda. Tujuan dari validitas ini adalah untuk mendapatkan masukan dan penilaian terhadap instrumen yang akan

digunakan dalam penelitian nantinya. Masukan dan penilaian tersebut kemudian dianalisis dan digunakan untuk merivisi instrument tersebut sehingga meningkatkan kualitas dalam pelaksanaan penelitian.

Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS. Berikut Langkah-langkah untuk menghitung uji validitas SPSS :

- a) Aktifkan SPSS
- b) Buat data pada variabel *view*.
- c) Masukan data pada data *view*.
- d) Klik *analyzy – scale – reability*, akan muncul kotak *reability* analisis masukan “semua skor jawaban” ke *items*. Pada model pilih *alpha – statistic, descriptive for* klik *scale – klik continue- klik OK*.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono, (2018 : 174) reabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen. Oleh karena itu walaupun instrumen yang valid umumnya pasti reliabel, tetapi pengujian reabilitas instrumen perlu dilakukan. Adapun pengujian reabilitas ini menggunakan aplikasi SPSS.

Berikut Langkah-langkah untuk menghitung ui reabilitas dengan SPSS.

- a) Aktikan Program SPSS.
- b) Buat data pada variabel *view*.

- c) Masukkan data pada *data view*.
- d) Klik *analyze – scale – reliability*, akan muncul kotak *reability* analisis masukan “semua skor jawaban” ke *items*. Pada model pilih *alpha – statistic, descriptive for* klik *scale* – klik *continue*- klik OK.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak. Uji t :

- Nilai signifikannya yaitu 5%
- Jika $a < 0,05$ maka H_a diterima
- Jika $a > 0,05$ maka H_o ditolak

Keterangan :

H_o : Tidak adanya pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan.

H_a : Adanya pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan.

Adapun pengujian hipotesis ini menggunakan aplikasi SPSS.

Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji hipotesis dengan SPSS.

- a) Klik analyze > compare means > independent sampel T test.
- b) Memilih variabel yang di uji pada kotak test variabel (s).
- c) Memilih grouping variabel.
- d) Tentukan 2 jenis kelompok pada define group.
- e) Klik OK

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Pada data hasil pembahasan yang tertera pada bab ini data yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari hasil pilihan berganda siswa yang akan diujikan di dalam kelas. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah memberi soal pilihan berganda kepada kelas IV untuk memvalidasi soal. Setelah itu memberikan pembelajaran konvensional terlebih dahulu kepada kelas IV tersebut lalu diberikan soal pre-test, kemudian menerapkan model pembelajaran *project based learning* pada kelas IV lalu diberikan soal post-test. Setelah itu lalu peneliti memberikan perlakuan berupa pengajaran yang dilakukan menggunakan model *project based learning* pada kelas IV kemudian diakhir pembelajaran, melihat hasil pilihan berganda untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa.

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar pilihan berganda dengan Pre-test dan Post-test. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah melakukan uji validasi instrumen penelitian berupa pilihan berganda yang akan digunakan untuk meneliti hasil belajar siswa. Setelah itu, dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas lalu dilanjutkan dengan uji T.

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 32 dengan beralamat Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 32 Medan, yang berlokasi di Jln. Mistar Gg. Muhammadiyah No. 3 Medan, Sei Putih Barat, Kecamatan Medan Petisan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model *Project Based Learning* pada kelas IV. Setelah data

dikumpulkan, selanjutnya adalah menganalisis data agar ditemukan ada atau tidaknya pengaruh *project based learning* terhadap hasil belajar IPS.

B. Analisis Data

1. Uji Validitas.

Dalam penelitian ini uji validitas digunakan untuk mengukur kevalidan 10 butir soal yang diajukan kepada siswa dengan skor tertinggi adalah 1 dan yang terendah adalah 0, lembar tes ini dibagikan kepada 27 siswa. Dari semua instrumen yang diuji terlihat bahwa dalam penelitian ini semua instrumen dinyatakan valid, dan layak diuji lebih lanjut.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Tes

Tes	R Hitung	R Tabel	Status
1	.683	.412	Valid
2	.724	.412	Valid
3	.677	.412	Valid
4	.670	.412	Valid
5	.638	.412	Valid
6	.622	.412	Valid
7	.629	.412	Valid
8	.638	.412	Valid
9	.709	.412	Valid
10	.695	.412	Valid

Berdasarkan tabel 4.1 diatas, diketahui bahwa uji validitas dari 10 soal yang telah diuji kepada siswa terdapat 10 soal yang valid yaitu pada nomor 1,2,3,4,5,6,7,8,9 dan 10. Dan terdapat semua soal valid dengan nilai diatas r tabel (0.412).

2. Uji Reliabilitas

Adapun uji reliabilitas telah dilakukan sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.771	10

Dari tabel 4.2 menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.693, hal ini menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha $0.771 > 0.60$, dengan ini dinyatakan bahwa keseluruhan soal dikatakan reliabel atau konsisten.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji kebenaran atas suatu pertanyaan secara statistic serta menarik kesimpulan akan diterima atau ditolaknya pertanyaan tersebut. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji T (independent-samples t test) dengan menggunakan SPSS.

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak pernyataan yang telah dibuat. Pengujian hipotesis menggunakan uji t. Uji-t yang digunakan pada penelitian ini adalah uji-t berpasangan, yaitu uji yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel (dua kelompok) yang berpasangan atau berhubungan. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test berdasarkan yaitu:

- a. Jika nilai probabilitas atau Sig. (2-tailed) < 0.05 , maka H_a diterima.

b. Jika nilai probabilitas atau Sig. (2-tailed) > 0.05, maka H_0 ditolak

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre Test & Post Test	27	.667	.000

Berdasarkan output *Paired Samples Correlations* diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat korelasi rata-rata hasil Hasil Belajar siswa untuk *pretest* kelas eksperimen dengan *posttest* eksperimen.

Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis (Paired Samples Test)

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre Test - Post Test	3.169571	9.09140	.94784	-33.57843	-29.81288	33.440	26	.000

Berdasarkan output *Paired Samples Test* diperoleh nilai t sebesar 33.440 dan nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil Hasil Belajar siswa untuk *pretest* kelas eksperimen dengan *posttest* eksperimen dan penelitian ini menerima hipotesis bahwa terdapat pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 32.

C. Pembahasan dan Hasil Diskusi Penelitian

1. Hasil Belajar IPS siswa sebelum menggunakan *Project Based Learning*

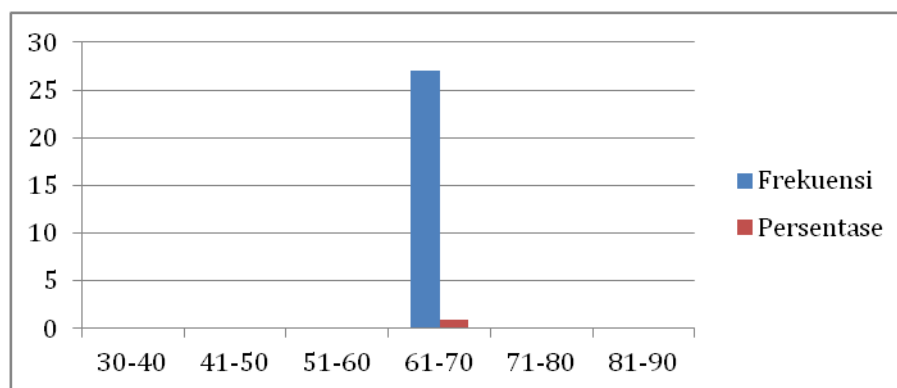
Dalam penelitian ini hasil tes yang dilakukan peneliti untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa yang terlihat dari proses belajar mengajar sebelum menggunakan model *Project Based Learning*. Adapun hasil pre test dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4
Hasil belajar IPS Siswa sebelum menggunakan Model *project based learning*

Nilai	Frekuensi	Persentase
30-40	0	0%
41-50	0	0%
51-60	0	0%
61-70	27	100%
71-80	0	0%
81-90	0	0%
Jumlah	27	100%
Mean (Rata-rata)		61.85
Nilai Tertinggi		70
Nilai Terendah		60

Hasil penelitian sebelum menggunakan model *Project Based Learning* menunjukkan bahwa terdapat nilai rata-rata *pretest* adalah 67.63. dimana yang memenuhi standar KKM sebanyak 5 siswa dan 22 siswa lagi yang belum memenuhi nilai KKM. Rendahnya nilai sebelum demonstrasi dikarenakan pembelajaran yang dilakukan di SD Muhammadiyah 32 menggunakan metode ceramah, media papan tulis dan buku IPS. Ketiga ini sangat sering digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajarnya. Dengan ketiga cara tersebut

cenderung membuat para siswa membosankan. Sehingga para siswa juga tidak dapat terlalu memahami pembelajaran yang telah dijelaskan dan tidak sepenuhnya memperhatikan guru dalam menjelaskan pelajaran tersebut. Para siswa sangat ingin langsung terjun dalam dunia praktiknya.



Gambar 4.1 Diagram Pre test

2. Perbandingan Nilai IPS siswa setelah menggunakan *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran yang mendorong murid mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal dan *Project Based Learning* (PjBL) juga adalah strategi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan paham pembelajaran konstruktivis yang menuntut murid menyusun sendiri pengetahuannya. Menurut (Syahdah 2017 : 64) Pembelajaran *Project Based learning* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik agar memiliki kreativitas berfikir, pemecahan masalah, dan interaksi serta membantu dalam penyelidikan yang mengarah pada masalah masalah nyata.

Model pembelajaran ini menekankan pada murid untuk menyusun

pengetahuannya sendiri. Model *Project Based Learning* dapat menumbuhkan sikap belajar murid yang lebih disiplin dan dapat membuat murid lebih aktif dan kreatif dalam belajar (Handayani, 2019: 18). Model *Project Based Learning* juga memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Model *Project Based Learning* juga memfasilitasi peserta didik untuk berinvestigasi, memecahkan masalah, bersifat *students centered*, dan menghasilkan produk nyata (Hadiyanti, 2020 : 3).

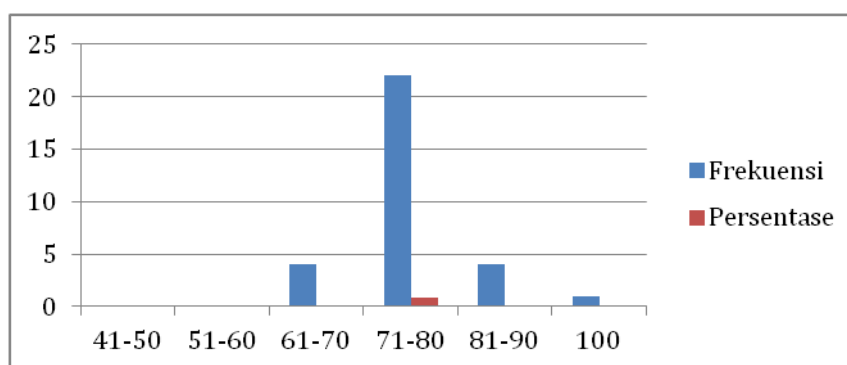
Model *Project Based Learning* membuat murid dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, dan merasa memiliki kemampuan untuk mendapatkan pengetahuan yang baru, mengurangi perasaan takut dan tegang yang dirasakan oleh murid saat mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* juga menjadikan murid dapat berinteraksi dan bekerja sama dengan baik dengan murid yang lain. Selain itu guru juga menanamkan pada murid pentingnya pengamatan dengan dunia nyata,

Tabel 4.10 Hasil belajar IPS Siswa Sesudah menggunakan Model *project based learning*

Nilai	Frekuensi	Persentase
30-40	0	0%
41-50	0	0%
51-60	0	0%
61-70	4	15%
71-80	22	81%
81-90	4	15%
100	1	4%
Jumlah	27	100%

Mean (Rata-rata)	80.74
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70

pada saat itu hanya menggunakan metode ceramah, media papan tulis, dan buku IPS, dimana para siswa jadinya bosan untuk mendengarkannya. Maka, disini peneliti akan meminta siswa untuk menggunakan Model *Project Based Learning*. Dan guru juga dapat mengetahui sudah seberapa paham siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan. Setelah demonstrasi nilai rata rata *posttest* adalah 80.74.



Gambar 4.2 Diagram Post-Test

Berdasarkan output *Paired Samples Correlations* diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat korelasi rata-rata hasil Hasil Belajar siswa untuk *pretest* kelas eksperimen dengan *posttest* eksperimen (metode Demonstrasi). Berdasarkan output *Paired Samples Test* diperoleh nilai t sebesar 33.440 dan nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil Hasil Belajar siswa untuk *pretest* kelas eksperimen dengan *posttest* eksperimen dan penelitian ini menerima hipotesis bahwa terdapat pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar.

D. Diskusi Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar IPS sebelum menggunakan model *Project Based Learning* pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 32 Medan

Model *Project Based Learning* adalah salah satu metode yang bisa meningkatkan hasil belajar pada kemampuan berpikir siswa, dan dapat membuat siswa menyelesaikan masalah yang ada atau dapat menganalisis siswa berperan aktif dalam kelas karena mampu bertanya dan menjawab pertanyaan sesuai materi yang di ajarkan. Pembelajaran IPS adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam rangka memahami konsep IPS yang utuh secara sempurna. Yang mana mempunyai materi salah satunya yaitu materi tentang interaksi manusia tentang lingkungan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Retno Purwasih (2017) berjudul Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 1 Metro Utara Hasil penelitian terdapat pengaruh signifikan model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Metro Utara dengan dibuktikan hasil uji hipotesis menggunakan rumus t-test pooled varians, dengan hasil thitung = 2,12 > ttabel = 2,021 dan untuk t table ($\alpha = 0,05$).

2. Hasil Belajar IPS sesudah menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 32 Medan

Berdasarkan hasil posttest dapat digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik sesudah melakukan pretest. Peserta didik diberikan soal posttest bertujuan

untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dan mengukur penguasaan kompetensi siswa terhadap materi yang diajarkan guru. Setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPS pada ranah kognitif (pengetahuan) siswa meningkat. Dimana seluruh siswa telah memenuhi nilai KKM sebanyak 27 siswa.

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil belajar siswa sesudah menggunakan model *Project Based learning* sudah memenuhi standar KKM, dimana siswa yang memenuhi nilai KKM sebanyak 27 siswa. Dari data tersebut juga dapat diketahui frekuensi dengan nilai 61-70 sebanyak 4 siswa, frekuensi dengan nilai 71-80 sebanyak 22, frekuensi dengan nilai 81-90 sebanyak 4 siswa dan frekuensi dengan nilai 100 sebanyak 1 siswa.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,000 yang mana $0,000 < 0,05$. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan.

Model pembelajaran *Project Based Learning* dimulai dengan pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan tersebut harus relevan dengan masalah yang mungkin dialami oleh peserta didik di kehidupan nyata. Dari permasalahan tersebut kemudian dibentuk kelompok kecil, dimana kelompok tersebut akan mendesain perencanaan proyek dan menyusun jadwal guna menyelesaikan proyek tersebut. Peran guru disini adalah untuk memonitor pekerjaan peserta didik, menguji hasil dan mengevaluasi hasil pekerjaan siswa. Hasil penelitian dan teori saling

mendukung satu sama lain, teori menyatakan bahwa model PjBL mampu menyampaikan materi secara jelas dan mudah dipahami siswa karena melalui penampilan video atau secara langsung memperlihatkan proses terjadinya suatu peristiwa sesuai materi ajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik, maka proses belajar mengajar akan efektif dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Sejalan dengan pendapat tersebut maka akan dikonsepsikan hubungan antara variabel x dan variabel y bahwa berdasarkan data hasil observasi di kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan, menunjukkan aktivitas siswa di dalam kelas kurang termotivasi dalam belajar, dan masih banyak siswa yang merasa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung serta siswa tidak dilibat aktifkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai siswa akan kurang optimal. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengujicobakan salah satu model yang dia rasa sesuai dengan permasalahan yang ada sebagai variabel X dalam penelitian ini yaitu model *Project Based Learning* terhadap variabel Y yaitu hasil belajar IPS siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Malinda Ovita Sari (2018) berjudul Pengaruh *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 1 Sumberhadi. Masalah penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent*

control grup design. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Instrument yang digunakan adalah non tes dan tes. Data dianalisis menggunakan uji mann whitney dengan u tes. Hasil nalisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Sumberhadi Lampung Timur.

E. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna, karena Dalam penelitian yang telah dilakukan tentunya mempunyai banyak keterbatasan-keterbatasan antara lain yaitu keterbatasan tempat penelitian. Penelitian yang telah dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yakni SD Muhammadiyah 32 sehingga terdapat berbagai macam kekurangan, kelemahan dan keterbatasan dalam penelitian ini, Apabila penelitian dilakukan di tempat berbeda, mungkin hasilnya terdapat sedikit perbedaan, tetapi kemungkinannya tidak jauh berbeda dari hasil penelitian yang telah dilakukan..

Selain itu keterbatasan waktu penelitian, penelitian ini hanya dilaksanakan selama pembuatan skripsi. Waktu yang singkat termasuk sebagai salah satu faktor yang dapat mempersempit ruang gerak penelitian. Sehingga berpengaruh terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan. Dan yang terakhir keterbatasan dalam objek penelitian, dalam penelitian ini hanya diteliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti seberapa besar pengaruh model *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPS siswa, berdasarkan pemaparan hasil penelitian pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perubahan nilai pada siswa yang menjadi kelas eksperimen penelitian setelah dilakukan Model *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPS siswa pada ranah kognitif, setelah dilakukan demonstrasi nilai responden naik dengan secara signifikan terlihat nilai rata *pretest* adalah 44.5 Setelah demonstrasi nilai rata rata *posttest* adalah 76.2. Maka dari itu, terdapat pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa pada ranah kognitif (pengetahuan) di kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan.
2. Hasil belajar IPS sebelum menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa pada ranah kognitif (pengetahuan) sangat rendah hal ini diketahui hanya 5 siswa yang memenuhi KKM dan 22 siswa yang belum memenuhi KKM.
3. Hasil belajar IPS sesudah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa pada ranah kognitif (pengetahuan) mengalami peningkatan yaitu 27 siswa sudah memenuhi nilai KKM.

B. Saran

1. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar pembuatan kebijakan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran lainnya, dan mengkoordinasikannya dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan untuk pengembangan model *Project Based Learning*.
2. Bagi Guru dan Pendidik, guru sebaiknya lebih memperhatikan bahwa dalam penerapan model *Project Based Learning* tidak hanya dapat digunakan dalam pembelajaran IPS saja, tetapi pada materi lain bisa juga menggunakan model PjBL asalkan disesuaikan dengan materi yang diajarkan, karena dalam pembelajaran yang berkaitan dengan materi tersebut, model PjBL sangat efektif untuk digunakan, dengan begitu peserta didik akan terbiasa dengan apa yang selalu diajarkan, sehingga akan lebih memahami pembelajaran kemudian dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bagi Peneliti, untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan Kembali peneliti dengan menggunakan model *Project Based Learning* pada pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Valiant, Budi. 2016. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK Di Kota Yogyakarta*, Jurnal Pendidikan Vokasi Volume 6, No 1
- H.Muh. Sain Hanafi. 2017 *Model Pembelajaran*. Cet.I. Syahdah,.
- Al-Tabani. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*,
- Anggraini, F. L., Hanurawan, F., & Hadi, S. 2017. *Membangun Keterampilan Sosial Sebagai Pendidikan Karakter Pada Kegiatan Ekstrakurikuler*. Prosiding: Universitas Negeri Malang
- Fathurrohman, Muhammad. 2016. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Gunawan, Yosi Intan Pandini. 2018. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Keaktifan Siswa dalam Mewujudkan Prestasi Belajar Siswa. *Khazanah Akademia, Vol 2, No 1*.
- Herdiansyah, Haris. 2013. *Wawancara, Observasi, Dan Focus Groups*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Istarani dan Intan Pulungan. 2017. *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: Media Persada.
- Khosim, Noer. 2017. *Model-Model Pembelajaran*. Surabaya: Suryamedia.
- Kusmijati, Neneng. 2019. Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMP Negeri 2 Purwokerto. *Prosiding Seminar Nasional diselenggarakan Pendidikan Geografi FKIP UMP*
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran* Bandung: Rosdakarya, Bandung
- Ni Nyoman Parwati. dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Cet. 1*. Depok: Raja Grafind..
- Nana Sudjana. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurmawati. 2016. *Evaluasi Pendidikan Islami*. Bandung: Citapustaka Media.
- Oktavian dan Maryani. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Kepedulian Peserta Didik Terhadap Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Geografi*

- Rohmah, R. S., Suhaedah, & Mulyani, S. 2017. Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Ke-SD-an*
- Ruslan. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif. Cetakan ke-1*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Rusman. 2018. Model-model Pembelajaran. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Santoso, Aan Budi. 2016. Pengaruh Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Ketrampilan Sosial Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, ISSN 2356 – 3443. Vol. 3 No.2
- Sudaryono, et al. 2013. Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Tayeb, Thamrin. 2017. Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran. *Alauduna* :Vol.4 No. 2
- Thalib, Muh Mansyur. 2017. Pengaruh Pemberian Tugas dan Posisi Tempat Duduk terhadap Hasil Belajar Statistik Pendidikan
- Ahmad Susanto. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Persada Media Group.
- Triano. 2013. Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara
- Utami, N. M. Y., Margunayasa, I. G., & Kusmariyatni, N. N. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar IPA. Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol 2, No. 2
- Wahyuni, Sri. 2019 Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Mata Kuliah Kapita Selekt Matematika Pendidikan Dasar FKIP UMSU. *Jurnal EduTech* Vol. 5 No.1
- Widiasworo, Erwin. 2016. 19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Jogjakarta : Ar- Ruzz Media.

Wulandari. 2019. Penerapan Model Problem Based Learning (PjBL) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol8

Lampiran 1**LEMBAR WAWANCARA GURU****OBSERVASI AWAL**

Nama Sekolah : SDS Muhammadiyah 32 Medan

Narasumber : Dewi Kartika, S.Pd., M.Pd

Tanggal Wawancara : 15 Februari 2023

Pewawancara : Auliva Rahma

NIM / Jurusan : 1902090218 / PGSD

Wawancara Wali Kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan?
2. Berapa jumlah peserta didik kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan?
3. Apa saja kendala yang dihadapi oleh ibu selama proses pembelajaran IPS di kelas?
4. Apa masalah-masalah yang muncul ketika Ibu melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas? baik itu dari siswa maupun dari situasi dan kondisi yang dihadapi?
5. Bagaimana upaya dari bapak/ibu untuk mengatasi kendala dan masalah yang muncul ketika proses pembelajaran?

Medan, 15 Februari 2023

Mengetahui
Wali Kelas IV
SDS Muhammadiyah 32 Medan

Adelia Syahputri

Lampiran 2**SILABUS TEMATIK KELAS IV**

Satuan Pendidikan	: SDS Muhsmmadiyah 32 Medan
Kelas	: IV/II
Tema 9	: Kayanya Negeriku
SubTema 1	: Kekayaan Sumber Energi di Indonesia

Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutny.
2. Menunjukkan perilaku jujur, idiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk Ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berpiir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jrlas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan ysng mencerminkan perilku anak sesuai denggan tahap perkembangannya.

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>PPKn.</p> <p>1.2 Menghargai kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama.</p> <p>2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air.</p> <p>3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kewajiban dan hak warga masyarakat • sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi mengidentifikasi hak dan kewajiban terhadap lingkungan. • Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Menemukan contoh perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. • Mengidentifikasi perilaku- 	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet (Gurumaju.com) • Lingkungan

<p>sehari-hari.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p>		<p>perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan contoh perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari hari. 		
<p>Bahasa Indonesia.</p> <p>3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.</p> <p>4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca bacaan tentang lingkungan. • Membuat peta pikiran. • Melakukan wawancara. • Wawancara. 	<p>18 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet (Gurumaju.com)

<p>kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.</p>				
<p>IPA 3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari. 4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sumber energi dan perubahan bentuk energi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks dan mengamati gambar tentang energi air dan listrik. • Berdiskusi tentang energi air dan listrik. • Mengidentifikasi sumber-sumber energi yang ada di sekitar kita. 	<p>18 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet (Gurumaju.com)

bentuk energi.				
IPS				
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi manusia dengan lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar lingkungan alam. • Mengidentifikasi pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan sekitar. 	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet/Laptop
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.				
SBdP				
3.2 Mengetahui	<ul style="list-style-type: none"> • tempo dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan 	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru

<p>tanda tempo dan tinggi rendah nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.</p>	<p>tinggi rendah nada.</p>	<p>lagu berjudul “Alam Bebas”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu dengan memerhatikan ketepatan nada dan tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------

Mengetahui
Kepala Sekolah,



Nurtati, S.Pd
NKTAM. 020100101327907



Medan, 18 Juli 2023

Wali Kelas

Adelia Svahputri

Peneliti

Auliva Rahma
NPM. 1902090218

Lampiran 3**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama : Auliva Rahma
Satuan Pendidikan : SDS Muhammadiyah 32 Medan
Kelas/Semester : IV (Empat) II
Tema 9 : Kayanya Negeriku
Sub Tema 1 : Kekayaan Sumber Energi di Indonesia
Muatan Pelajaran : IPS

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca bacaan tentang lingkungan, siswa memahami hubungan manusia dengan lingkungan dengan penuh kepedulian.
2. Dengan membuat peta pikiran, siswa dapat memahami hubungan manusia dengan lingkungan dengan penuh tanggung jawab
3. Dengan mengamati gambar lingkungan alam, siswa dapat mengenal lingkungan alam dengan penuh kepedulian.
4. Dengan mengamati lingkungan sekitar, siswa mengidentifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar.
5. Dengan mengamati gambar lingkungan, siswa mengetahui keterkaitan antara manusia dengan lingkungan.

B. MATERI PEMBELAJARAN

1. Interaksi manusia dengan lingkungan

C. METODE PEMBELAJARAN

1. Pengamatan
2. Tanya jawab

D. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan
2. Laptop

E. SUMBER BELAJAR

1. Buku Pembelajaran Kelas IV
2. Penampilan Video

F. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa ❖ Guru mengajak siswa bernyanyi. ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. ❖ Guru menyampaikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran. 	10 menit

<p>Inti</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar. ❖ Siswa mengamati dan menganalisa gambar dan percakapan secara cermat. ❖ Secara mandiri siswa mengamati gambar tentang interaksi manusia dengan lingkungan hidup. ❖ Selsesai mengamati, siswa mencari keterkaitan antara manusia dengan lingkungan. ❖ Pada akhir kegiatan, guru menunjuk beberapa siswa secara acak untuk membacakan hasilnya. ❖ Guru mengkonfirmasi setiap jawaban siswa untuk kemudian memandu siswa untuk membuat kesimpulan secara bersama-sama. <p>Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Siswa membaca bacaan berjudul Lingkungan. <p>Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Secara mandiri, siswa menjawab soal pilihan berganda tentang materi yang sudah dipelajarinya. ❖ Hasil pekerjaan siswa saling ditukarkan untuk kemudian dievaluasi kebenarannya. <p>Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru sama-sama dengan siswa memeriksa pertanyaan berdasarkan kelompok. ❖ Bagi siswa yang benar semua menjawab soal tersebut maka akan diberikan rewards. 	<p>150 menit</p>
--------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------

Penutup	Ayo Renungkan Peserta Didik : ➤ Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Guru : ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian ➤ Guru menanyakan perasaan pada hari ini ➤ Guru menutup kelas dengan bernyanyi setelah itu berdoa.	15 menit
----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------

Mengetahui
Kepala Sekolah,




Nurtati, S.Pd
NKTAM. 020100101327907

Medan, 18 Juli 2023

Wali Kelas

Adelia Syahputri

Peneliti

Auliva Rahma
NPM. 1902090218

Lampiran 4

Lembar Kerja Peserta Didik

Sekolah : SDS Muhammadiyah 32 Medan
Kelas/Semester : IV/II
Mata Pelajaran : IPS
Pokok Bahasa : Interaksi Manusia dengan Lingkungan

Soal Pilihan Berganda

- A. isilah soal dibawah ini dengan teliti dan jujur.
B. Tanyakanlah kepada guru apabila terdapat soal yang tidak dimengerti.
1. Manusia perlu berinteraksi dengan lingkungannya, karena
 - a. manusia bisa hidup dengan sendirinya
 - b. manusia makhluk sosial yang tak dapat hidup sendiri
 - c. manusia tidak membutuhkan pertolongan orang lain
 - d. manusia hidup dengan mandiri
 2. Interaksi manusia yang bersifat positif dapat diartikan sebagai
 - a. interaksi yang memberikan kerugian bagi lingkungannya.
 - b. interaksi yang menyebabkan kerusakan di lingkungannya.
 - c. interaksi yang berperan dalam memberi keuntungan bagi lingkungannya.
 - d. interaksi dengan melakukan cara yang tidak benar untuk mendapatkan keuntungan.
 3. Interaksi manusia dengan lingkungan yang baik contohnya seperti....
 - a. membuang sampah sembarangan
 - b. menjaga kebersihan lingkungan

- c. tidak peduli pada lingkungan yang kotor
 - d. bersikap tidak peduli pada lingkungan
4. Jika manusia merasa cocok dengan lingkungannya, maka ia akan
- a. bersikap negatif terhadap lingkungannya
 - b. tidak peduli pada lingkungannya
 - c. membuat lingkungan menjadi kotor
 - d. bersikap positif dan mengubah keadaan supaya semakin cocok
5. Salah satu cara menciptakan lingkungan yang sehat ialah
- a. mengotori tembok dengan tanah
 - b. membuang sampah ke sungai
 - c. gotong royong
 - d. tidak menggosok gigi
6. Gotong royong yang dilakukan warga masyarakat merupakan bentuk interaksi manusia dengan....
- a. lingkungan
 - b. masyarakat
 - c. hewan
 - d. tumbuhan
7. Gambar dibawah ini yang menunjukkan interaksi manusia dengan lingkungan di dalam kelas ialah ...





b.



d.

8. Lingkungan yang isinya merupakan semua makhluk hidup ciptaan Tuhan yang ada di muka bumi ini merupakan pengertian dari

a. lingkungan sosial

c. lingkungan alam

b. lingkungan manusia

d. lingkungan sekolah

9. Gambar dibawah ini yang menunjukkan adanya interaksi antara lingkungan alam dengan manusia

a.



c.



b..



d.



10. Contoh interaksi yang bersifat negatif di lingkungan ekonomi adalah

a. Danu menyontek temannya saat ulangan umum

b. Tedi sering berhutang di warung milik temannya

c. Tina selalu menjelekkkan temannya yang berhasil mendapatkan peringkat satu

d. Tia memotret benda bersejarah tanpa izin dengan warga setempat

Lampiran 5**Kunci Jawaban****Lembar Kerja Peserta Didik**

1. b

Pembahasan :

Karena interaksi manusia dengan lingkungan alam bersifat timbal balik. Manusia dan lingkungan alam adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Keduanya menjalin interaksi timbal balik atas dasar pemenuhan kebutuhan. Lingkungan alam membutuhkan manusia untuk merawat dan menjaganya maka dari itu manusia makhluk social yang tak dapat hidup sendiri.

2. c

Pembahasan :

Interaksi yang bersifat positif dapat diartikan sebagai hubungan timbal balik yang memberikan dampak positif atau keuntungan baik bagi sesama manusia maupun lingkungannya.

3. b

Pembahasan :

Interaksi manusia dengan lingkungan yang baik seperti menjaga kebersihan lingkungan agar lingkungan tersebut tetap terjaga dengan bersih dan baik.

4. d

Pembahasan :

Manusia yang merasa cocok dan nyaman dengan lingkungan maka ia akan tetap bersikap positif dan terus mengubah keadaan lingkungan supaya semakin cocok dan terus menjaga agar tetap membuat nyaman.

5. c

Pembahasan :

Cara masyarakat menjaga agar lingkungan tetap sehat iala dengan cara melakukan

kegiatan gotong royong bekerja sama untuk membersihkan lingkungan dan menjaga lingkungan agar tetap terciptanya lingkungan yang sehat.

6. a

Pembahasan :

Gotong royong yang dilakukan warga masyarakat merupakan bentuk interaksi manusia dengan lingkungan karena warga masyarakat bergotong royong demi menjaga kebersihan dan kenyamanan lingkungan sekitar mereka.

7. b

Pembahasan :

Gambar yang menunjukkan interaksi manusia dengan lingkungan di dalam kelas ialah pada gambar b, karena pada gambar tersebut terdapat siswa sedang berinteraksi di dalam kelas

8. c

Pembahasan :

Lingkungan alam merupakan lingkungan yang isinya terdapat semua makhluk hidup ciptaan Tuhan yang ada di muka bumi ini.

9. a

Pembahasan :

Gambar di atas yang menunjukkan adanya interaksi antara lingkungan alam dengan manusia ialah pada gambar a, karena pada gambar tersebut terdapat manusia yang sedang berinteraksi dengan lingkungan alam.

10. b

Pembahasan :

Salah satu contoh interaksi manusia yang bersifat negatif pada lingkungan ekonomi ialah seperti seseorang sering berhutang di warung dan itu merupakan interaksi yang bersifat negatif atau tidak baik untuk dilakukan.

Lampiran 6

Kertas Jawaban Pre Test Siswa

Nadya
IV

60

Lembar Kerja Peserta Didik

Soal Pilihan Berganda

- A. isilah soal dibawah ini dengan teliti dan jujur.
B. Tanyakanlah kepada guru apabila terdapat soal yang tidak dimengerti.

1. Manusia perlu berinteraksi dengan lingkungannya, karena
 a. manusia bisa hidup dengan sendirinya
 b. manusia makhluk sosial yang tak dapat hidup sendiri
 c. manusia tidak membutuhkan pertolongan orang lain
 d. manusia hidup dengan mandiri
2. Interaksi manusia yang bersifat positif dapat diartikan sebagai
 a. interaksi yang memberikan kerugian bagi lingkungannya.
 b. interaksi yang menyebabkan kerusakan di lingkungannya.
 c. interaksi yang berperan dalam memberi keuntungan bagi lingkungannya.
 d. interaksi dengan melakukan cara yang tidak benar untuk mendapatkan keuntungan.
3. Interaksi manusia dengan lingkungan yang baik contohnya seperti....
 a. membuang sampah sembarangan
 b. menjaga kebersihan lingkungan
 c. tidak peduli pada lingkungan yang kotor
 d. bersikap tidak peduli pada lingkungan
4. Jika manusia merasa cocok dengan lingkungannya, maka ia akan
 a. bersikap negatif terhadap lingkungannya

ARIF
4

70

Lembar Kerja Peserta Didik

Soal Pilihan Berganda

- A. isilah soal dibawah ini dengan teliti dan jujur.
B. Tanyakanlah kepada guru apabila terdapat soal yang tidak dimengerti.

1. Manusia perlu berinteraksi dengan lingkungannya, karena
 a. manusia bisa hidup dengan sendirinya
 b. manusia makhluk sosial yang tak dapat hidup sendiri
 c. manusia tidak membutuhkan pertolongan orang lain
 d. manusia hidup dengan mandiri
2. Interaksi manusia yang bersifat positif dapat diartikan sebagai
 a. interaksi yang memberikan kerugian bagi lingkungannya.
 b. interaksi yang menyebabkan kerusakan di lingkungannya.
 c. interaksi yang berperan dalam memberi keuntungan bagi lingkungannya.
 d. interaksi dengan melakukan cara yang tidak benar untuk mendapatkan keuntungan.
3. Interaksi manusia dengan lingkungan yang baik contohnya seperti....
 a. membuang sampah sembarangan
 b. menjaga kebersihan lingkungan
 c. tidak peduli pada lingkungan yang kotor
 d. bersikap tidak peduli pada lingkungan
4. Jika manusia merasa cocok dengan lingkungannya, maka ia akan
 a. bersikap negatif terhadap lingkungannya

Lampiran 7

Kertas Jawaban Post Test Siswa

nadya
IV

Lembar Kerja Peserta Didik

(80)

Soal Pilihan Berganda

A. isilah soal dibawah ini dengan teliti dan jujur.
B. Tanyakanlah kepada guru apabila terdapat soal yang tidak dimengerti.

1. Manusia perlu berinteraksi dengan lingkungannya, karena

- manusia bisa hidup dengan sendirinya
- manusia makhluk sosial yang tak dapat hidup sendiri
- manusia tidak membutuhkan pertolongan orang lain
- manusia hidup dengan mandiri

2. Interaksi manusia yang bersifat positif dapat diartikan sebagai

- interaksi yang memberikan kerugian bagi lingkungannya.
- interaksi yang menyebabkan kerusakan di lingkungannya.
- interaksi yang berperan dalam memberi keuntungan bagi lingkungannya.
- interaksi dengan melakukan cara yang tidak benar untuk mendapatkan keuntungan.

3. Interaksi manusia dengan lingkungan yang baik contohnya seperti....

- membuang sampah sembarangan
- menjaga kebersihan lingkungan
- tidak peduli pada lingkungan yang kotor
- bersikap tidak peduli pada lingkungan

4. Jika manusia merasa cocok dengan lingkungannya, maka ia akan

- bersikap negatif terhadap lingkungannya

arif
4

Lembar Kerja Peserta Didik

(100)

Soal Pilihan Berganda

A. isilah soal dibawah ini dengan teliti dan jujur.
B. Tanyakanlah kepada guru apabila terdapat soal yang tidak dimengerti.

1. Manusia perlu berinteraksi dengan lingkungannya, karena

- manusia bisa hidup dengan sendirinya
- manusia makhluk sosial yang tak dapat hidup sendiri
- manusia tidak membutuhkan pertolongan orang lain
- manusia hidup dengan mandiri

2. Interaksi manusia yang bersifat positif dapat diartikan sebagai

- interaksi yang memberikan kerugian bagi lingkungannya.
- interaksi yang menyebabkan kerusakan di lingkungannya.
- interaksi yang berperan dalam memberi keuntungan bagi lingkungannya.
- interaksi dengan melakukan cara yang tidak benar untuk mendapatkan keuntungan.

3. Interaksi manusia dengan lingkungan yang baik contohnya seperti....

- membuang sampah sembarangan
- menjaga kebersihan lingkungan
- tidak peduli pada lingkungan yang kotor
- bersikap tidak peduli pada lingkungan

4. Jika manusia merasa cocok dengan lingkungannya, maka ia akan

- bersikap negatif terhadap lingkungannya

Lampiran 9

Skor Penilaian Pre Test

No	Nama	Soal										Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	NA	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	6	60
2	AM	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	7	70
3	AT	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	6	60
4	AZ	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	6	60
5	BD	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7	70
6	BP	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	6	60
7	CL	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7	70
8	DF	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	6	60
9	DZ	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	6	60
10	EF	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	6	60
11	FD	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	6	60
12	FT	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	6	60
13	KH	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	6	60
14	KZ	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	6	60
15	MM	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	6	60
16	MA	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6	60
17	MZ	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	6	60
18	NN	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	6	60
19	NZ	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	6	60
20	PD	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	6	60
21	PT	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6	60
22	RM	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	6	60
23	RN	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7	70
24	SH	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6	60
25	SN	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	7	70
26	TP	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	6	60
27	UL	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6	60

Lampiran 10

Skor Penilaian Post Test

No	Nama	Skor Penilaian Post Test										Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	NA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80
2	AM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
3	AT	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90
4	AZ	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80
5	BD	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
6	BP	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	80
7	CL	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90
8	DF	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80
9	DZ	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	80
10	EF	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	80
11	FD	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80
12	FT	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80
13	KH	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	7	70
14	KZ	1	1	1	1		1	0	1	1	1	8	80
15	MM	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80
16	MA	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80
17	MZ	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80
18	NN	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80
19	NZ	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80
20	PD	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80
21	PT	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80
22	RM	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7	70
23	RN	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7	70
24	SH	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90
25	SN	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	80
26	TP	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7	70
27	UL	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80

Lampiran 11

Nilai Peserta Didik Pre Test

No	Nama Siswa	Pretest	KKM	Keterangan
1	NA	60	70	tidak tuntas
2	AM	70	70	tuntas
3	AT	60	70	tidak tuntas
4	AZ	60	70	tidak tuntas
5	BD	70	70	tuntas
6	BP	60	70	tidak tuntas
7	CL	70	70	tuntas
8	DF	60	70	tidak tuntas
9	DZ	60	70	tidak tuntas
10	EF	60	70	tidak tuntas
11	FD	60	70	tidak tuntas
12	FT	60	70	tidak tuntas
13	KH	60	70	tidak tuntas
14	KZ	60	70	tidak tuntas
15	MM	60	70	tidak tuntas
16	MA	60	70	tidak tuntas
17	MZ	60	70	tidak tuntas
18	NN	60	70	tidak tuntas
19	NZ	60	70	tidak tuntas
20	PD	60	70	tidak tuntas
21	PT	60	70	tidak tuntas
22	RM	60	70	tidak tuntas
23	RN	70	70	tuntas
24	SH	60	70	tidak tuntas
25	SN	70	70	tuntas
26	TP	60	70	tidak tuntas
27	UL	60	70	tidak tuntas

Lampiran 12

Nilai Peserta Didik Post Test

No	Nama Siswa	Posttest	KKM	Keterangan
1	NA	80	70	tuntas
2	AM	100	70	tuntas
3	AT	90	70	tuntas
4	AZ	80	70	tuntas
5	BD	90	70	tuntas
6	BP	80	70	tuntas
7	CL	90	70	tuntas
8	DF	80	70	tuntas
9	DZ	80	70	tuntas
10	EF	80	70	tuntas
11	FD	80	70	tuntas
12	FT	80	70	tuntas
13	KH	70	70	tuntas
14	KZ	80	70	tuntas
15	MM	80	70	tuntas
16	MA	80	70	tuntas
17	MZ	80	70	tuntas
18	NN	80	70	tuntas
19	NZ	80	70	tuntas
20	PD	80	70	tuntas
21	PT	80	70	tuntas
22	RM	70	70	tuntas
23	RN	70	70	tuntas
24	SH	90	70	tuntas
25	SN	80	70	tuntas
26	TP	70	70	tuntas
27	UL	80	70	tuntas

Lampiran 13

OUPUT SPSS
Hasil Data Validitas
Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1	29.2593	7.892	.276	.683	.871
2	29.7407	7.353	.194	.724	.872
3	29.2593	7.584	.320	.677	.871
4	29.2222	7.641	.354	.670	.870
5	29.2963	7.370	.570	.638	.870
6	29.3704	6.858	.603	.622	.870
7	29.2963	7.063	.583	.629	.873
8	29.4444	7.179	.535	.638	.870
9	29.3704	8.704	.070	.709	.870
10	29.4074	8.481	.173	.695	.869

Lampiran 14**Uji Reliabilitas****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.774	10

Lampiran 15

UJI HIPOTESIS

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	27	.667	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair Pre 1 Test - Post Test	3.169571	9.09140	.94784	-33.57843	-29.81288	33.440	26	.000

Lampiran 16

Hasil Dokumentasi



Keterangan : Memberikan surat observasi awal kepada Ibu Kepala Sekolah SDS Muhammadiyah 32 Medan



Keterangan : Wawancara dengan Ibu wali kelas IV SDS Muhammadiyah 32.




Keterangan : Pemberian Surat Penelitian kepada kepala sekolah.



Keterangan : Kegiatan penelitian kepada siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan.

Lampiran 17

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238

Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU
 Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Auliva Rahma
 N P M : 1902090218
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Kredit Kumulatif : 119,0 IPK = 3,71

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 21.10.2022	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 32 Medan	
	Pengaruh Media Ajar terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Siswa Kelas II SD Swasta Muhammadiyah 32 Medan.	
	Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf dengan Model Visual pada Siswa kelas II SD Swasta Muhammadiyah 32 Medan.	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 21 Oktober 2022

Hormat Pemohon,


 Auliva Rahma

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 18



FORM K 2

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Auliva Rahma
 NPM : 1902090218
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 32 Medan”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Karina Wanda, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,

Auliva Rahma

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 19



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2883 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 menelapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa
 yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Auliva Rahma**
 N P M : 1902090218
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS
 Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 32 Medan

Pembimbing : **Karina Wanda, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi
 dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 08 November 2023

Medan, 13 Rab'ul Akhir 1444 H
 08 November 2022 M



Assalam

Dra. Hj. Samsu Yurnita, M.Pd
 NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 20



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/IAK.KP/PT/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> * fkip@umsu.ac.id f umsumedan f umsumedan u umsumedan u umsumedan

Nomor : 2661/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 28 Dzulhijjah 1444 H
 Lamp : --- 17 Juli 2023 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak / Ibu
 Kepala Sekolah SD Swasta Muhammadiyah 32 Medan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Auliva Rahma**
 N P M : 1902090218
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Swasta Muhammadiyah 32 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum Wr.Wb




 Dekan
 Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.
 NIDN. 0004066701

****Pertinggal****

Lampiran 21


BAGIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
SD SWASTA MUHAMMADIYAH - 32
 Izin Operasional Nomor : 13/105/A/1991
DIAKUI
 NSS : 104076003071 NDS : C 17031031
 Alamat : Jl. Jangka No.57 A / Jl. Mistar Gg. Muhammadiyah No. 3 Medan 20811
 KELURAHAN SEI PUTIH BARAT KECAMATAN MEDAN PETISAH

Nurtati, S.Pd

SURAT KETERANGAN
NOMOR: 36/V.6AU/D/2023

Kepada Yth.

Bapak Ketua Jurusan
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Universitas Muhammadiyah SUMUT

Di

tempat

Dengan Hormat

Berdasarkan nomor surat 2103/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 tentang permohonan kegiatan Riset atas mahasiswa dengan:

Nama : Auliva Rahma

NPM : 1902090218

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Bersama dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa yang bersangkutan tersebut diterima untuk menyelesaikan riset tentang "Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 32 Medan"

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 12 Juni 2023

Kepala Sekolah
 SD Swasta Muhammadiyah 32



Nurtati, S.Pd



Lampiran 22



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi:

Nama : Auliva Rahma
NPM : 1902090218
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh:

Disetujui Oleh:

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Pembimbing,

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd

Lampiran 23



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Auliva Rahma
 NPM : 1902090218
 Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDS Muhammadiyah 32 Medan

Nama Pembimbing : Karina Wanda, S.Pd., M.Pd

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
21/10/2022	Acc Judul	
20/02/2023	Perbaikan penulisan, margin, dan spasi	
23/02/2023	Perbaikan vi dari rumusan masalah	
27/02/2023	Perambahan vi lampiran	
08/03/2023	Perbaikan kutipan 10 Tahun kebawah	
13/03/2023	Perbaikan dan penambahan Tabel	
13/03/2023	Acc Proposal	

Medan, 13 Maret 2023

Diketahui Oleh :
 Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing,

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd

Lampiran 24

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**IDENTITAS MAHASISWA**

Nama ; Auliva Rahma
 NPM ; 1902090218
 Tempat Tanggal Lahir : Tebing Tinggi, 19 - Desember – 2000
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Jln. Perbatasan, Kec.Teluk Karang Kota
 Tebing Tinggi
 Email : livarahma19@gmail.com

Pendidikan Formal

1. TK F-Tandean Kota Tebing Tinggi (2005 - 2006)
2. SD Negeri 164518 Kota Tebing Tinggi (2007 - 2013)
3. SMP Negeri 2 Kota Tebing Tinggi (2013 - 2016)
4. SMA Negeri 1 Kota Tebing Tinggi (2016 - 2019)

Medan 19 Oktober 2023

Hormat Saya,

Auliva Rahma