



Implementasi Project Based Learning Berbantuan Video Animaker untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Kelas IV di UPT SDN 187 Gresik

Ni matul Qomariyah¹, Nafiah², Nuril Kartika³, & Suroso⁴

¹Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

²Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

³UPT SD Negeri 187 Gresik

⁴UPT SD Negeri 187 Gresik

¹4120022234@student.unusa.ac.id, ²nefi_23@unusa.ac.id,
³nurilkartika24@gmail.com, ⁴wringinanomsuroso7@gmail.com

Abstract: This study was conducted to enhance the learning motivation of fourth-grade students in IPAS at UPT SD Negeri 187 Gresik through the implementation of Project Based Learning (PjBL) aided by Animaker videos. The implementation was conducted in two cycles. In cycle 1, the implementation of PjBL was aided by print pictures. However, some students appeared to be bored. In cycle 2, the implementation of PjBL was aided by Animaker videos and various interesting activities. These activities increased the learning motivation of the students, as evidenced by the results of motivation questionnaires and observation sheets. In cycle 1, the overall average learning motivation of students was 62%, student activity was 67.5%, and teacher activity was 77%. In cycle 2, the learning motivation of students increased by 82%, student activity increased by 87.5%, and teacher activity increased to 91%. Based on the results obtained, the implementation of PjBL aided by Animaker videos can be said to have successfully increased the learning motivation of students in the subject of cultural diversity in IPAS.

Keywords: Project Based Learning (PjBL); Animaker videos; motivation to learn

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS peserta didik kelas IV di UPT SD Negeri 187 Gresik melalui implementasi *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan video Animaker. Dalam pelaksanaannya dilakukan sebanyak dua siklus. Pada siklus 1, implementasi *Project Based Learning* (PjBL) dilakukan dengan bantuan gambar cetak. Namun, beberapa peserta didik terlihat bosan. Pada siklus 2, implementasi *Project Based Learning* (PjBL) dilakukan dengan bantuan video Animaker dan beragam kegiatan yang menarik. Beragam kegiatan tersebut menjadikan motivasi belajar peserta didik meningkat. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil angket motivasi, dan lembar observasi. Di siklus 1, rata-rata keseluruhan motivasi belajar peserta didik adalah 62%, hasil aktivitas peserta didik sebesar 67,5%, dan aktivitas guru diperoleh hasil 77%. Di siklus 2, motivasi belajar peserta didik meningkat sebesar 82%, aktivitas peserta didik meningkat sebesar 87,5%, dan aktivitas guru menjadi 91%. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka implementasi *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan video Animaker bisa dikatakan berhasil meningkatkan motivasi belajar IPAS materi keragaman budaya.

Kata kunci: *Project Based Learning* (PjBL); video Animaker; motivasi belajar

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum pembaharuan yang telah digunakan oleh beberapa sekolah di Indonesia sebagai upaya pemulihan pendidikan. Pembelajaran pada kurikulum merdeka bermetamorfosis menjadi pembelajaran paradigma baru. Pembelajaran paradigma baru merupakan pembelajaran yang berfokus terhadap peserta didik, sehingga guru harus memperhatikan kebutuhan dan keinginan peserta didiknya dalam belajar agar peserta didik tidak pasif dalam pembelajaran. Salah satu hal yang bisa membuat peserta didik menjadi lebih aktif yaitu dengan mengimplementasikan *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran (Amir, dkk., 2022). *Project Based Learning* (PjBL)

merupakan sebuah model pembelajaran yang membuat peserta didik berani dalam mencoba menghasilkan suatu karya. Implementasinya sering kali dilakukan secara kelompok agar peserta didik terbiasa untuk bersosialisasi. Penggunaan kelompok memudahkan dalam pengimplementasiannya karena meminimalisir biaya dan waktu pelaksanaan (Sudrajat dan Eneng, 2020:26). Pembentukan kelompok menjadi salah satu wadah pengembangan keterampilan peserta didik di abad 21 karena mampu menjadikan peserta didik untuk berani melahirkan karya-karya inovatif melalui kolaborasi, kerja sama, dan komunikasi antar teman, serta berpikir kritis dalam mengatasi masalah. Selain pembentukan kelompok, pengembangan keterampilan abad 21 lainnya adalah penggunaan teknologi. Di dalam pembelajaran kurikulum merdeka, pemerintah menghendaki guru untuk memadukan TPACK dengan paradigma baru. TPACK merupakan pembelajaran yang menggabungkan teknologi, kemampuan pedagogi guru, dan konten yang akan diajarkan (Rahayu, 2017). Pembelajaran berbasis teknologi ini dilakukan dalam penyampaian materi atau dalam mengevaluasi peserta didik. Contoh implementasi dari TPACK yaitu pemanfaatan PowerPoint, video animasi, berbagai platform belajar, seperti Quizizz, Office 365, Wordwall, dll. Pemanfaatan berbagai media berbasis teknologi tersebut dipadukan dengan berbagai model pembelajaran sesuai konten yang akan diajarkan.

Pembelajaran paradigma baru tidak hanya memadukan TPACK dan berfokus kepada peserta didik semata, melainkan juga penguatan karakter. Penguatan karakter ada di dalam keenam dimensi profil pelajar pancasila yang digencarkan oleh pemerintah. Salah satu dimensi profil pelajar pancasila adalah berkebhinekaan global. Namun, saat ini banyak peserta didik yang tidak tertarik dalam belajar mengenai budaya. Padahal, pembelajaran mengenai budaya masuk ke dalam pelajaran IPAS. Ketidaktertarikan peserta didik terhadap budaya terjadi lantaran peserta didik banyak yang menekuni gawainya untuk bermain games semata (Wulandari, dkk., 2023). Pernyataan dari Wulandari tersebut sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh guru kelas IV ketika diwawancarai. Ibu Nuril selaku guru kelas IV di UPT SD Negeri 187 Gresik mengungkapkan bahwa selama ini banyak peserta didiknya yang ketika pembelajaran IPAS, terutama bidang IPS-nya cenderung meremehkan dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara kepada beberapa peserta didik kelas IV, didapatkan hasil bahwa peserta didik kelas IV lebih menggemari pelajaran seni rupa. Rendahnya minat peserta didik terhadap pelajaran IPAS materi keragaman budaya menjadikan motivasi belajar juga rendah.

Beberapa penelitian sebelumnya ada yang mengkaji mengenai peningkatan motivasi belajar IPS kelas IV SD. Penelitian tersebut diantaranya adalah penelitian dari Risti Fitri pada tahun 2016 dan penelitian dari Muhammad Amir, dkk pada tahun 2022. Menurut Risti (2016) penggunaan *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran membuat motivasi dan hasil peserta didik meningkat. Hal tersebut didasarkan pada analisis data penelitiannya yang didapatkan hasil 87% peserta didik yang mengikuti dinyatakan tuntas dalam pembelajaran keberagaman budaya. Senada dengan hasil penelitian Risti, Amir, dkk. juga mendapatkan hasil penelitian yang meningkat. Peningkatan yang diperoleh Amir, dkk. tersebut mencapai 90,9% setelah diberikan treatment pada kelas eksperimen. Hasil perolehan tersebut menjadikan Amir, dkk. (2022) menyatakan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) memberi pengaruh dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS.

Berdasarkan kedua penelitian di atas, peneliti tertarik untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS kelas IV UPT SD Negeri 187 Gresik dengan menggunakan *Project Based Learning* (PjBL) juga. Namun, peneliti akan menggunakan bantuan video Animaker sebagai pembaharuan dari kedua penelitian sebelumnya. Video Animaker merupakan video animasi yang didesain dengan menggunakan aplikasi yang bernama Animaker. Melalui video Animaker akan disajikan kartun penuh warna dan gerak yang lucu agar menarik peserta didik. Video Animaker yang akan digunakan adalah video yang diciptakan oleh peneliti sendiri, sehingga desain video bisa disesuaikan dengan kondisi peserta didik. Mengacu pada paparan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS peserta didik kelas IV di UPT SD Negeri 187 Gresik melalui implementasi *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan video Animaker.

METODE

Penelitian ini merupakan PTK kolaborasi karena terjadi kolaborasi dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), guru kelas dan kepala sekolah. Fungsinya untuk meningkatkan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru kelas (Arikunto, 2013:26). Pelaksanaannya dilakukan di UPT SD Negeri 187 Gresik yang terletak di Sidomoro, Sumengko, Kec. Wringinanom, Kab. Gresik. Peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 orang menjadi subjeknya. Dalam penelitian ini, setiap siklus akan mengalami tiga tahapan, yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi (Kemis & Mc. Tanggart dalam Arikunto, 2013:132). Dalam pengumpulan data dilakukan beragam cara, yaitu wawancara, kuisisioner angket, dan observasi. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis dengan rumus berikut ini.

$$\text{Persentase perolehan} = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan} \times 100\%}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Semua hasil perolehan yang didapatkan akan diinterpretasikan menggunakan skala persentase dari Ridwan (2009:41), yaitu.

Tabel 1. Kriteria Persentase

No	Skor (%)	Kriteria
1.	0 – 20	Sangat kurang
2.	21 – 40	Kurang
3.	41 – 60	Cukup
4.	61 – 80	Baik
5.	81 – 100	Sangat baik

HASIL

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap pelaksanaan siklus, akan dilaksanakan observasi sebagai upaya mengetahui aktivitas peserta didik dan aktivitas guru oleh observer. Observer merupakan guru kelas IV, sedangkan peneliti berperan sebagai guru yang menyampaikan pembelajaran pada setiap siklus. Angket akan disebar setelah pelaksanaan setiap siklus selesai. Berikut hasil data dari instrumen penelitian di setiap siklus.

Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik di siklus 1 dilakukan observasi dan diperoleh hasil sebesar 67,5%. Angka tersebut sudah termasuk kategori baik. Namun, belum bisa memenuhi kriteria keberhasilan penelitian sebesar $\geq 80\%$. Pada siklus 1, implementasi *Project Based Learning* (PjBL) dilakukan dengan bantuan gambar cetak. Penggunaan media yang kurang sesuai menjadikan beberapa peserta didik tidak menyimak pembelajaran. Peserta didik yang bosan berusaha memicu kegaduhan. Adapula yang menguap beberapa kali. Selain itu, pembuatan proyek karya dari cangkang kerang membuat beberapa peserta didik merasa kesulitan dan menyerah. Berbagai hal tersebut menunjukkan jika pembelajaran pada siklus 1 masih membutuhkan perbaikan di siklus 2.

Pada siklus 2, implementasi *Project Based Learning* (PjBL) dilakukan dengan bantuan video Animaker. *Project Based Learning* (PjBL) tetap digunakan karena hasil siklus 1 menunjukkan bahwa peserta didik menjadi aktif dalam membuat produk karya. Namun, di siklus 1 beberapa peserta didik terlihat kesulitan, sehingga cenderung pasif sewaktu pembuatan karya. Menindaklanjuti hal tersebut, pada siklus 2 ini, produk karya yang dibuat tidak serumit siklus 1. Dalam siklus 2 ini terdapat beragam kegiatan. Kegiatan yang beragam di siklus 2 ini mendorong peserta didik tertarik untuk belajar. Beberapa peserta didik juga tidak memiliki waktu untuk memicu kegaduhan karena fokus menyelesaikan tugas yang menyenangkan dan menantang. Adanya tindakan pada siklus 2 ini, memotivasi peserta didik dalam belajar keragaman budaya. Peserta didik juga terlihat antusias dalam belajar budaya. Hal tersebut terlihat dari hasil yang didapatkan. Awalnya hasil perolehan presentase adalah 67,5%. Kemudian meningkat

hingga mencapai angka 87,5%. Angka perolehan pada siklus 2 termasuk kategori sangat baik dan angka tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan.



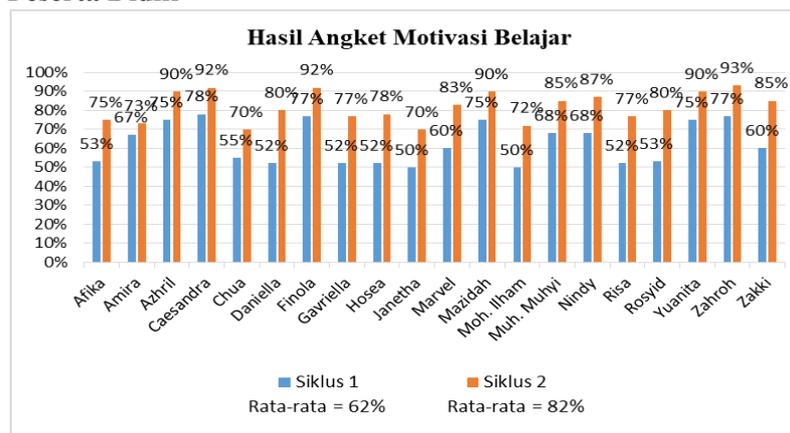
Gambar 1. Hasil Observasi

Aktivitas Guru

Pada siklus 1, didapatkan perolehan hasil sebesar 77%. Hasil perolehan tersebut sudah termasuk ke dalam kriteria baik, tapi masih belum memenuhi indikator keberhasilan. Beberapa faktor penyebab perolehan hasil observasi tersebut adalah guru kurang memahami karakteristik peserta didik, sehingga pemilihan produk karya yang dibuat dan media yang digunakan kurang efektif. Beberapa peserta didik menganggap bahwa media gambar cetak kurang menarik. Selain itu, pengelolaan kelas dan manajemen waktu masih belum terlaksana dengan baik. Implementasi *Project Based Learning* (PjBL) yang dilakukan cukup menyita waktu, sehingga manajemen waktu harus diperhatikan. Pemilihan produk karya yang dibuat juga harus disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran.

Pada siklus 2 ini, ada penambahan aktivitas guru dari siklus 1. Penambahan aktivitas tersebut sebagai rangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menarik motivasi peserta didik. Serangkaian kegiatan pada siklus 2 mengalami kelancaran dalam pelaksanaan dan waktu yang digunakan sesuai alokasi. Penambahan beragam kegiatan membuat perolehan hasil observasi aktivitas guru menjadi meningkat. Perolehan hasil 77% pada siklus awal mengalami peningkatan menjadi 91% pada siklus berikutnya. Angka tersebut sudah termasuk sangat baik dan melampaui indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan aktivitas guru ini sebagai bukti bahwa guru melakukan refleksi dan perbaikan di dalam proses pembelajaran. Refleksi dan perbaikan merupakan pengembangan profesionalitas (Rahman, 2014:10).

Motivasi Belajar Peserta Didik



Gambar 2. Hasil Angket Motivasi Belajar

Mengacu pada data hasil perolehan di atas, didapati jika motivasi setiap peserta didik meningkat. Terlihat pula peningkatan yang signifikan pada beberapa peserta didik karena pemberian tindakan pada siklus 2 sesuai harapan peserta didik. Namun, bukan berarti pada siklus 1 peserta didik tidak termotivasi. Pada siklus 1, implementasi *Project Based Learning* (PjBL) dengan bantuan gambar cetak. Tindakan tersebut membuat beberapa peserta didik termotivasi dengan baik dan beberapa diantaranya masih belum.

Hal tersebut bisa dilihat dari diagram batang yang berwarna biru. Diagram batang yang berwarna biru menunjukkan ada 6 orang peserta didik dengan motivasi belajar $\geq 70\%$. Meskipun hanya ada 6 orang yang memiliki motivasi bagus pada siklus 1, tapi hasil rata-rata keseluruhan pada siklus 1 didapatkan perolehan sebesar 62%. Hasil 62% sudah termasuk baik, hanya saja kriteria keberhasilan penelitian yang sebesar $\geq 80\%$ belum terpenuhi. Hal itu menjadikan perlu adanya tindakan kembali pada siklus berikutnya.

Pada siklus 2, pemberian tindakan masih tetap menggunakan *Project Based Learning* (PjBL), namun medianya berganti menjadi video Animaker. Selain menggunakan video Animaker, peneliti menggunakan aplikasi roda putar (spin) untuk mengajak peserta didik menebak nama daerah pada peta yang kosong. Mengajak peserta didik untuk membuat karya peta persebaran budaya, membuat peta konsep, dan menyanyikan lagu daerah diiringi video klipnya yang berupa kartun. Dengan adanya kegiatan yang beragam tersebut, terjadi peningkatan pada motivasi belajar peserta didik. Pada diagram batang berwarna orange, terlihat hanya ada 8 orang peserta didik dengan motivasi $\leq 80\%$. Mengacu pada gambar 2, perolehan hasil motivasi belajar pada setiap siklus mengalami peningkatan. Rata-rata motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan pada siklus awal adalah 62%, sedangkan pada siklus berikutnya meningkat sebesar 82%. Pada siklus 1, terdapat 6 orang peserta didik dengan motivasi belajar $\geq 70\%$ dan 13 orang masih $\leq 70\%$. Pada siklus 2, sudah ada 12 orang peserta didik dengan motivasi belajar $\geq 80\%$ dan 8 orang peserta didik masih $\leq 80\%$.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan siklus 1 dan 2 pada penelitian ini menggunakan *Project Based Learning* (PjBL) yang diimplementasikan pada setiap siklus secara berkelompok untuk membuat produk karya. Pada siklus 1, karya yang dibuat adalah kerajinan dari cangkang kerang. Pada saat proses pengerjaan karya tersebut, peserta didik menjadi aktif. Namun, beberapa diantaranya merasa kesulitan, sehingga menjadi kurang aktif dalam tugas kelompok. Kesulitan yang dialami peserta didik dalam membuat karya, menjadi refleksi agar pembuatan karya pada siklus berikutnya harus lebih sederhana lagi. Pada siklus 2, produk karya yang dibuat adalah peta persebaran budaya. Dalam pembuatan peta persebaran budaya kali ini tergolong cukup mudah karena setiap kelompok harus menancapkan 33 gambar budaya yang didapatkannya ke daerah asalnya. Selain itu, setiap peserta didik diminta membuat peta konsep dari video Animaker yang telah ditayangkan. Selama pembelajaran siklus 1 dan 2 dengan menggunakan *Project Based Learning* (PjBL), peserta didik menjadi aktif karena melakukan kolaborasi antar teman untuk menyelesaikan pembuatan karya. Hasil tersebut sejalan dengan hasil penelitian dari Amir, dkk. (2022) yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) dapat mengaktifkan peserta didik.

Implementasi *Project Based Learning* (PjBL) dilakukan dengan bantuan media pembelajaran. Pada siklus 1, digunakan gambar cetak sebagai media. Media gambar cetak yang digunakan masih cenderung kurang menarik minat peserta didik dan tidak mengakomodasi gaya belajar peserta didik. Padahal, media seharusnya dapat membangkitkan perhatian peserta didik dalam proses belajar (Sadiman, dkk, 2011:7). Mengacu pada teori dari Sadiman tersebut, maka pada siklus 2 digunakan media video Animaker. Video Animaker yang digunakan berupa kartun yang lucu dengan penuh warna, seolah-olah menyerupai makhluk hidup. Penggunaan video dipilih karena memiliki kelebihan untuk membawa dunia masuk ke ruang kelas dan dapat memunculkan keingintahuan peserta didik dalam belajar (Arsyad, 2011:49-50). Jika pada siklus 1, hanya menggunakan media gambar cetak saja, maka berbeda hal dengan siklus 2. Pada siklus 2, kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran cukup bervariasi, menarik, menyenangkan, dan menantang. Kegiatan tersebut adalah menyimak video Animaker, melakukan tebak daerah pada peta dengan menggunakan roda putar (spin), membuat peta persebaran budaya, membuat peta konsep, dan menyanyikan lagu daerah diiringi video klipnya yang berupa kartun. Beragam kegiatan pada siklus 2 didasarkan pada upaya peningkatan motivasi belajar menurut Sagala (2012:153), yaitu diantaranya menggunakan metode, media, dan kegiatan yang bervariasi serta adanya suasana yang menyenangkan dan menantang. Fungsi kegiatan yang dimaksud Sagala (2012) adalah untuk menjadikan peserta didik termotivasi, sehingga menjadi aktif terlibat dalam pembelajaran. Hal tersebut terbukti pada siklus 2 yang telah dilakukan, motivasi belajar peserta didik meningkat drastis.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari paparan di atas adalah implementasi *Project Based Learning* (PjBL) dengan bantuan video Animaker dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS materi keragaman budaya peserta didik kelas IV di UPT SD Negeri 187 Gresik. Hal tersebut terlihat dari hasil angket motivasi belajar yang meningkat. Rata-rata motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan di siklus 1 adalah 62%. Di siklus 2 meningkat sebesar 82%. Selain itu, dijumpai pula peningkatan pada aktivitas peserta didik dan guru. Pada siklus 1, didapatkan hasil perolehan presentase aktivitas peserta didik sebesar 67,5% dan di siklus 2, hasil yang diperoleh sebesar 87,5%. Untuk aktivitas guru pada siklus 1 diperoleh hasil 77% dan mengalami peningkatan menjadi 91% pada siklus 2. Peningkatan tersebut karena penggunaan video Animaker penuh warna dan gambar kartun yang muncul bisa berbicara serta bergerak. Selain itu, pada siklus 2 terdapat kegiatan yang bervariasi, yang menyenangkan, dan menantang peserta didik.

Melalui penelitian ini, guru bisa memanfaatkan dengan mencoba menerapkannya pada saat pembelajaran. Guru juga bisa mencoba menerapkan pada materi yang berbeda. Penggunaan media juga bisa disesuaikan atau diganti sesuai konten materi. Setiap guru harus berusaha merancang kegiatan pembelajaran yang inovatif dan bervariasi agar peserta didik memiliki motivasi tinggi ketika belajar. Selain itu, penggunaan media dan pemilihan proyek karya harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M., Abdul A.M. & Rosleny. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Atas di UPT SPF SD Negeri Mangkura IV Makassar. *Jurnal EduTech*, (Online), Vol. 8, No. 2, (<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/11391>, diakses 08 April 2023).
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Rahayu, S. (2017). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Integrasi ICT dalam Pembelajaran IPA Abad 21*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA IX Tahun 2017.
- Rahman, Bujang. (2014). Refleksi Diri dan Peningkatan Profesionalisme Guru. *Jurnal Paedagogia*, (Online), Vol. 17, No. 1, (<https://jurnal.uns.ac.id/paedagogia/article/download/36026/23217>, diakses 08 Mei 2023).
- Sadiman, A., dkk. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sapta, Risti F. D. (2016). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Cimenyan 1 pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. (<http://repository.unpas.ac.id/6817/>, diakses 08 April 2023).
- Sudrajat, A. & Eneng Hernawati. (2020). *Modul Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan Kementerian Agama RI.
- Wulandari, D., Vioeza D.Y. & Yona W. (2023). Analisis Ketertarikan Siswa Sekolah Dasar terhadap Kebudayaan Indonesia. *Journal on Education*, (Online), Volume 05, No. 2, (<http://jonedu.org/index.php/joe>, diakses 08 April 2023).