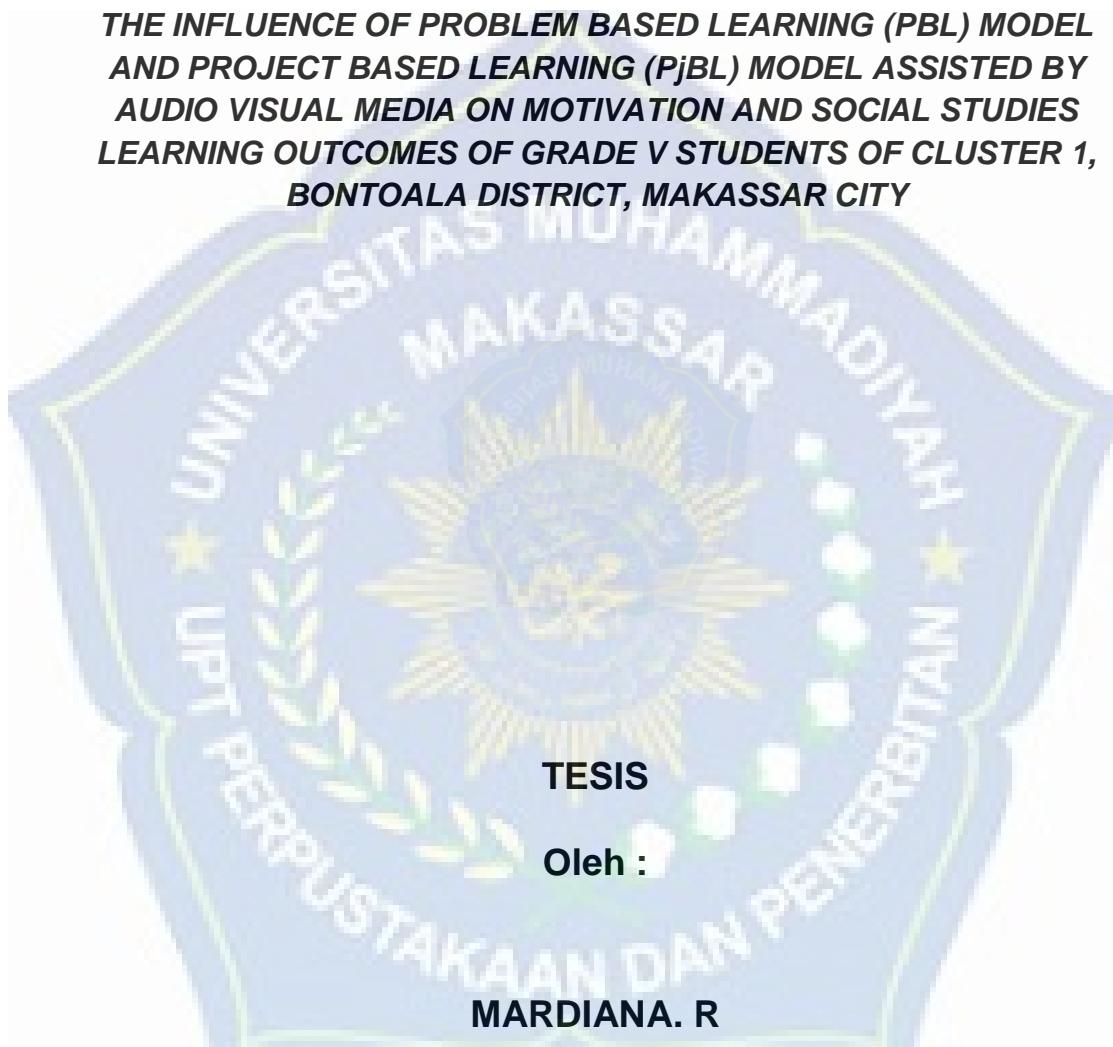


**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
DAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)
BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V
GUGUS 1 KECAMATAN BONTOALA KOTA MAKASSAR**

***THE INFLUENCE OF PROBLEM BASED LEARNING (PBL) MODEL
AND PROJECT BASED LEARNING (PjBL) MODEL ASSISTED BY
AUDIO VISUAL MEDIA ON MOTIVATION AND SOCIAL STUDIES
LEARNING OUTCOMES OF GRADE V STUDENTS OF CLUSTER 1,
BONTOALA DISTRICT, MAKASSAR CITY***



NIM: 105061100322

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2024**

TESIS

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* DAN MODEL
PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V GUGUS I
KEC. BONTOALA KOTA MAKASSAR

Yang Disusun dan Diajukan oleh

MARDIANA. R

Nomor Induk Mahasiswa: 105061100322

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada tanggal 28 Agustus 2024

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si.

Dr. Sitti Fitriani Saleh, S.Pd., M. Pd.

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar

Prof. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1088 295

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL)
dan *Model Project Based Learning* (PjBL)
Berbantuan Media Audio Visual Terhadap
Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V
Gugus I Kec. Bontoala Kota Makassar

Nama Mahasiswa : Mardiana. R

NIM : 105061100322

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 28 Agustus 2024 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 30 Desember 2024

Tim Penguji

Dr. Sukmawati, M. Pd
(Pemimpin / Penguji)

Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si
(Pembimbing I / Penguji)

Dr. Sitti Fitriani Saleh, S.Pd., M.Pd
(Pembimbing II / Penguji)

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
(Penguji)

Kaharuddin, S.Pd., M. Pd., Ph. D
(Penguji)

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Mardiana.R

Nim : 105061100322

Program studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis ini yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, Saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 30 Agustus 2024



Mardiana.R

MOTTO

Pendidikan dasar Adalah pondasi peradaban, membangun generasi berarti membangun masa depan. Setiap anak Adalah anugerah, tugas Pendidikan adalah membantu mereka menemukan potensinya, Mengajar bukan hanya pekerjaan, tetapi panggilan hati untuk melahirkan perubahan. Kegigihan hari ini adalah keberhasilan esok hari.



Kupersembahkan karya ini buat:

Orang tua, suami, anak, saudara dan sahabatku

atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis

mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

MARDIANA. R. 2022. Pengaruh Model Problem Based Learning dan Model Project Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala Kota Makassar. Dibimbing oleh Nursalam dan Sitti Fithriani Saleh.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) dan Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala Kota Makassar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen 1 sebanyak 30 siswa dan kelas eksperimen 2 sebanyak 29 siswa. Kelas Eksperimen 1 diajar menggunakan model PBL dan kelas Eksperimen 2 diajar menggunakan model PjBL. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji independent sample t-test untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi belajar antara siswa yang diajar dengan model PBL berbantuan media audio visual dan siswa yang diajar dengan model PjBL berbantuan media audio visual, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.013 ($p < 0.05$). Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa antara kedua kelompok tersebut, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.003 ($p < 0.05$). Temuan ini mengindikasikan bahwa model PBL berbantuan media audio visual lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model PjBL berbantuan media audio visual pada mata pelajaran IPS.

kata kunci : PBL, PjBL, Media Audio Visual, Motivasi Belajar, Hasil Belajar IPS

ABSTRACT

MARDIANA, R, 2024. The Influence of Problem Based Learning Model and Project Based Learning Model Assisted by Audio Visual Media on Motivation and Social Studies Learning Outcomes of Grade V Students of Cluster 1, Bontoala District, Makassar City. Supervised by Nursalam and Sitti Fitriani Saleh.

This study aimed to analyze the Influence of Problem Based Learning (PBL) Model and Project Based Learning (PjBL) Model Assisted by Audio Visual Media on Motivation and Social Studies Learning Outcomes of Grade V Students of Cluster 1, Bontoala District, Makassar City. This study was a quantitative research type with a quasi-experimental design. The research sample consisted of two classes, namely experimental class 1 with 30 students and experimental class 2 with 29 students. Experimental Class 1 was taught using the PBL model and Experimental Class 2 was taught using the PjBL model. The data analysis method used in this study was the independent sample t-test to test the difference in the average between the two groups. The results showed that there was a significant difference in learning motivation between students taught with the PBL model assisted by audio visual media and students taught with the PjBL model assisted by audio visual media, with a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.013 ($p < 0.05$). In addition, the results of the study also showed a significant difference in student learning outcomes between the two groups, with a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.003 ($p < 0.05$). This finding indicates that the PBL model assisted by audio-visual media is more influenceive in improving student motivation and learning outcomes compared to the PjBL model assisted by audio-visual media in social studies subjects.

Keywords: PBL, PjBL, Audio Visual Media, Learning Motivation, Social Studies Learning Outcomes



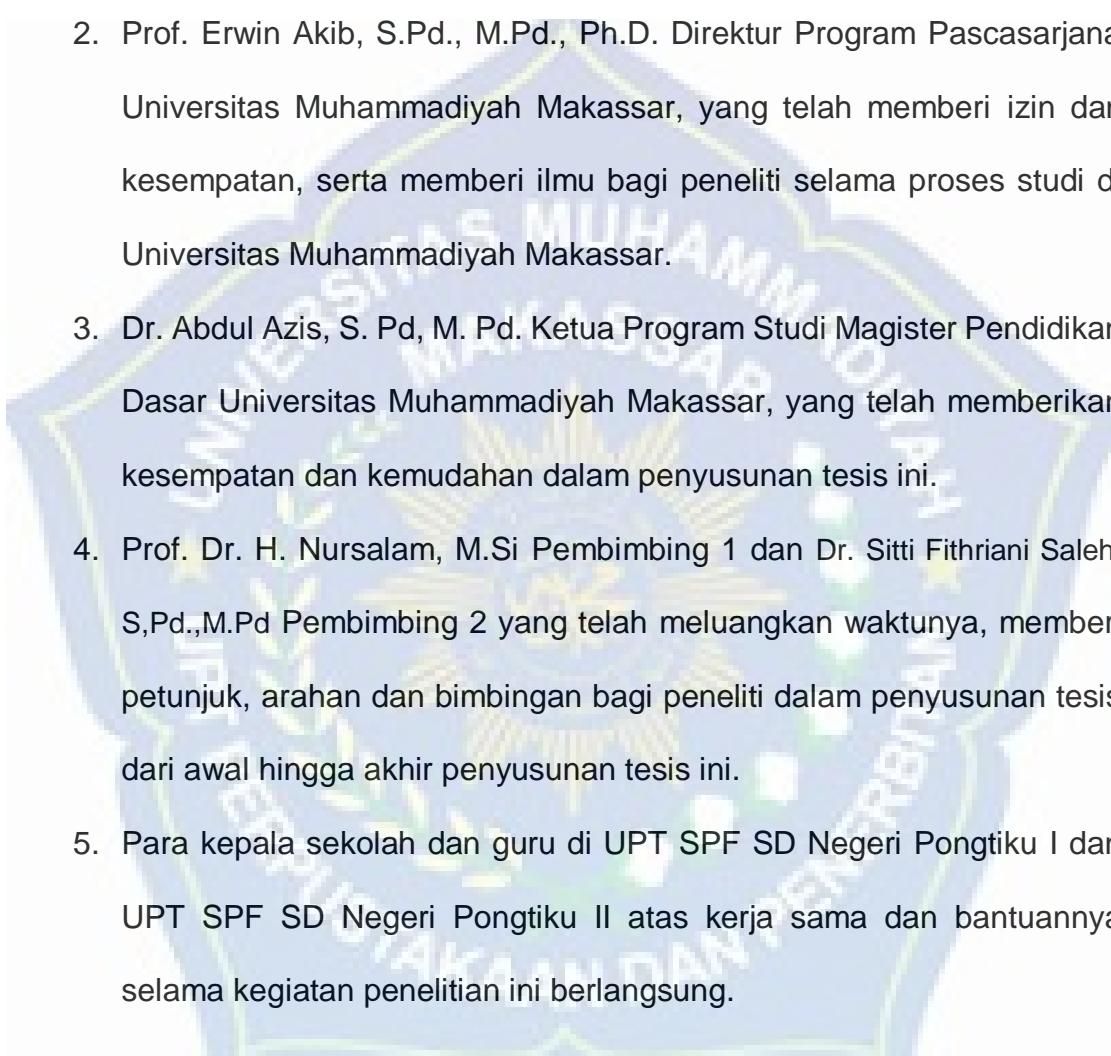
KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah Swt, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik. Serta salam dan salawat peneliti senantiasa hantarkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW dan para sahabatnya yang telah memberi petunjuk dan cahaya bagi umat manusia. Adapun judul tesis yang diangkat dan dikembangkan dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) dan Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala Kota Makassar”.

Peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya karena menyadari sepenuhnya bahwa tesis ini dapat terselesaikan berkat dukungan suami, kedua orang tua, para sahabat, teman dekat, dan keluarga, yang telah mencerahkan segala cinta dan kasih sayangnya, bantuan, motivasi, dan do'a terbaik kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi ini dengan baik, serta kesuksesan dan kebaikan bagi peneliti dunia dan akhirat.

Selanjutnya, Peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

- 
1. Dr. IR. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPU Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberi ruang bagi peneliti untuk melaksanakan dan menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Makassar.
 2. Prof. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberi izin dan kesempatan, serta memberi ilmu bagi peneliti selama proses studi di Universitas Muhammadiyah Makassar.
 3. Dr. Abdul Azis, S. Pd, M. Pd. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam penyusunan tesis ini.
 4. Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si Pembimbing 1 dan Dr. Sitti Fitriani Saleh, S.Pd.,M.Pd Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya, memberi petunjuk, arahan dan bimbingan bagi peneliti dalam penyusunan tesis dari awal hingga akhir penyusunan tesis ini.
 5. Para kepala sekolah dan guru di UPT SPF SD Negeri Pongtiku I dan UPT SPF SD Negeri Pongtiku II atas kerja sama dan bantuannya selama kegiatan penelitian ini berlangsung.

Kepada semua pihak yang telah memberi bantuan dan motivasi bagi peneliti yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini terdapat keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan

hati peneliti berharap kritik, saran dan masukan dari berbagai pihak yang bersifat membangun untuk kemudian menjadi bahan perbaikan karya tesis ini. Semoga hasil penelitian pengembangan bahan ajar ini dapat memberikan manfaat bagi guru, bagi pembaca dan bagi peneliti selanjutnya, demi tercapainya tujuan dan cita-cita negara serta kemajuan Pendidikan. Aamin Allahumma Aamiin.

Makassar, Agustus 2024

Peneliti,



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI	iii
HALAMAN KEASLIAN TESIS	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Model Pembelajaran	12

2. <i>Problem Based learning</i>	14
3. <i>Project Based Learning</i>	22
4. Media Audio Visual.....	28
5. Motivasi Belajar	31
6. Hasil Belajar.....	34
B. Penelitian Yang Relevan	38
C. Kerangka Pikir	41
D. Hipotesis	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Desain dan Jenis Penelitian	45
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	46
C. Populasi dan Sampel	46
D. Teknik Pengumpulan Data	48
E. Variabel dan Defenisi Operasional Variabel Penelitian	50
F. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian.....	57
B. Pembahasan.....	81
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	89
A. Simpulan.....	89
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	99
LAMPIRAN	100



DAFTAR TABEL

Tabel	Teks	Halaman
2.1	Perbedaan Model PBL dengan Model PJBL	28
3.1	Desain Penelitian	46
3.2	Populasi	48
3.3	Sampel Kelas	49
3.4	Kategori Motivasi Belajar	54
3.5	Kategori Hasil Belajar	54
4.1	Statistik Deskriptif	59
		60
4.2	Kategori Motivasi Belajar Sebelum Penerapan Model	62
4.3	Statistik Deskriptif Kondisi Setelah diterapkan Model	64
4.4	Kategori Motivasi belajar Setelah penerapan Model	
4.5	Statistik Deskriptif Pretest kedua Kelas	66
4.6	Kategori Hasil belajar Sebelum Penerapan Model	68
4.7	Statistik Deskriptif Posttest kedua Kelas	70
4.8	Kategori Hasil Belajar Setelah Penerapan Model	72

4.9	Uji Normalitas Data	74
4.10	Uji Homogeneity Data	75
4.11	Group Statistik	76
4.12	Independent Samples Test	77
4.13	Group Statistics	79
4.14	Statistik Independent Samples Test	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Teks	Halaman
2.1	Bagan Sintak Model PBL	22
2.2	Bagan Sintak Model PJBL	27
2.3	Bagan Kerangka Pikir	44



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada era Revolusi Industri 5.0 telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, antara lain perekonomian, masyarakat, budaya, dan pendidikan. Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi di seluruh dunia menuntut setiap orang untuk menjadi lebih produktif dan bersaing dengan lebih ketat. Pemerintah Indonesia telah berupaya untuk memprioritaskan pendidikan warganya agar dapat bersaing dengan negara lain.

Tidak dapat disangkal bahwa pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan individu. Pendidikan merupakan kekuatan dinamis yang mempengaruhi kemampuan, kepribadian, dan kehidupan setiap individu. Tidaklah berlebihan jika dikatakan bahwa pendidikan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari fitrah manusia, dimanapun manusia berada, pasti ada proses pendidikan yang berlangsung. Oleh karena itu, ada semboyan “*Long Live Education*” yang bermakna bahwa manusia akan menjalani proses belajar sepanjang hayat. Ali bin Abi Thalib, seorang tokoh penting dalam sejarah Islam, pernah mengatakan bahwa pendidikan anak harus disesuaikan dengan zamannya. Anak-anak hidup di

zaman mereka sendiri, bukan di zaman orang tua mereka. Oleh karena itu, pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman agar dapat memenuhi kebutuhan anak-anak dan membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan zaman mereka.

Persaingan di berbagai bidang kehidupan semakin ketat dalam era globalisasi saat ini, termasuk dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Oleh karena itu, diperlukan sumber daya yang mampu bersaing. Tujuan pendidikan nasional sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi individu yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu dan sehat, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan telah dijelaskan sebagaimana di dalam Al-Qur'an Al Mujadalah ayat 11 seperti berikut:

اَنْشُرُوا قِبْلَهُ وَإِذَا لَكُمْ اللَّهُ يَفْسَحُ فَافْسَحُوا الْمَجَlisِ فِي تَفَسِّحُوا لَكُمْ قِبْلَهُ إِذَا امْنَوْا الَّذِينَ يَأْتُهَا

خَيْرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ دَرَجَتِ الْعِلْمَ أُوتُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ امْنَوْا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ فَانْشُرُوا

Terjemahan:

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan

orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.

Menurut Mutjahidin (2017), pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang memanfaatkan berbagai sumber belajar sebagai bahan belajar. Kegiatan belajar meliputi belajar mengajar. Menurut Isnawati (2016), Pembelajaran merupakan suatu proses kompleks yang menuntut siswa bukan saja menerima informasi dari guru tetapi juga terlibat dalam aktivitas dan tindakan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Keterlibatan siswa dalam menemukan konsep dari situasi kehidupan nyata dengan bimbingan dari guru meningkatkan kebermaknaan pembelajaran. Partisipasi aktif siswa memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran. Guru berupaya mengadakan kegiatan pembelajaran yang efektif dengan cara menyesuaikannya dengan karakteristik siswa dan memanfaatkan seluruh sumber daya yang ada. Pendekatan ini diterapkan secara optimal pada semua mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat dengan IPS di sekolah dasar.

Supardi (2011) menyatakan bahwa pendidikan IPS lebih menitikberatkan pada kemampuan pemecahan masalah yang perlu dimiliki siswa, termasuk kemampuan menyelesaikan masalah baik yang sederhana maupun yang rumit. Argumen utamanya adalah bahwa pengajaran IPS di sekolah dasar lebih berfokus pada pemberian kemampuan pemecahan masalah kepada siswa.

Pembelajaran IPS tidak dapat dilepaskan dari disiplin ilmu sosial dan kehidupan sehari-hari. Namun banyak siswa yang menganggap pelajaran

IPS sulit untuk dipahami. Hal ini menuntut guru untuk memanfaatkan paradigma pembelajaran yang lebih luas untuk memfasilitasi pendidikan berkelanjutan. Guru yang tidak memanfaatkan metode pengajaran yang efektif dapat menyebabkan sebagian siswa merasa bosan dan tidak puas dengan mata pelajaran IPS, yang pada akhirnya dapat berdampak pada nilai akhir mereka pada mata pelajaran tersebut.

Menurut Sapriya (2011), motivasi belajar IPS adalah dorongan internal dan eksternal yang dimiliki siswa selama mempelajari IPS untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi atau sosial, serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan masyarakat sedangkan menurut Supardi (2011), motivasi belajar IPS adalah dorongan psikologis yang mendorong siswa untuk belajar IPS dengan penuh semangat, minat, dan rasa tanggung jawab, serta mampu mengembangkan potensi diri dan lingkungan sosial. Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat berbagai usaha yang bisa dilakukan oleh guru agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, yakni diantaranya: Meningkatkan kualitas diri sebagai guru, menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, memanfaatkan media pembelajaran, memberikan reward, menciptakan suasana belajar yang nyaman. Dengan menerapkan upaya-upaya tersebut, diharapkan

siswa dapat lebih termotivasi dan meningkatkan prestasi akademik dalam pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar, salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media *Audio Visual*.

Menurut pendapat Arsyad (2013) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Audio Visual* dalam pengajaran sangat penting untuk menyajikan materi dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan sebagai alat untuk menyerap informasi. Penggunaan media *Audio Visual* dalam pembelajaran IPS dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Menurut Adittia (2017), penggunaan media *Audio Visual* dalam pembelajaran IPS di SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Ia menemukan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Audio Visual* dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas. Selain itu, media *Audio Visual* juga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, penggunaan media *Audio Visual* dapat menjadi pilihan yang efektif. Diharapkan bahwa penggunaan media *audio visual* akan meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka dalam pembelajaran IPS di SD. Hasil pembelajaran dalam pendidikan merupakan hal yang sangat penting karena menjadi tolak ukur keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Menurut Uno (2016), indikator motivasi belajar meliputi: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan

kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Dalam penelitiannya, Sudjana (2009) mengungkapkan bahwa "hasil belajar siswa pada hakikatnya melibatkan perubahan tingkah laku akibat belajar, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik." Sudjana (2009) mengungkapkan aspek kognitif menyangkut proses penalaran atau berpikir, meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi. Sikap, minat, moral, dan semangat semuanya tercakup dalam aspek afektif yang berkaitan dengan emosi. Aspek psikomotorik meliputi keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang. Tingkat keberhasilan yang dicapai setiap siswa dalam hasil belajarnya berbeda-beda.

Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan yang pesat, terutama dalam hal metode pembelajaran. Dua metode pembelajaran yang sedang populer saat ini adalah *model Problem Based Learning (PBL)* dan *Project Based Learning (PjBL)*. PBL dan PjBL adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kedua model ini menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dalam PBL, siswa akan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Sedangkan dalam PjBL, siswa akan membuat suatu produk berdasarkan topik yang diberikan oleh guru. Kedua model ini menggunakan media *Audio Visual* sebagai bantuan dalam proses pembelajaran. Kedua model pembelajaran ini memiliki kelebihan dan

kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, penelitian ini akan membandingkan kedua model pembelajaran tersebut.

Menurut Delisle dalam Abidin (2014), pembelajaran berbasis masalah merupakan paradigma pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan kemampuan pemecahan masalah siswa pada saat mempelajari materi pembelajaran. Adapun Schunk Pintrich & Meece (Paul Eggen & Donald Kauchak, 2012) berpendapat bahwa PBL bisa efektif meningkatkan motivasi siswa karena mereka memanfaatkan efek rasa ingin tahu, tantangan, tugas autentik, keterlibatan untuk belajar. Demikian pula Alfianiawati, Desyandri, dan Nasrul (2019) menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD.

Menurut Fathurrohman (2016), pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memanfaatkan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sebuah proyek dapat didefinisikan sebagai suatu usaha kompleks yang melibatkan banyak tugas dan memerlukan koordinasi dan keahlian khusus untuk menyelesaikannya.

Penelitian yang dimuat dalam Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (2023) oleh M ARasyd, A Nurhasanah, dan MZ Sari menunjukkan bahwa model PJBL berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, motivasi belajar berperan sebagai variabel

moderasi yang memperkuat hubungan antara model PjBL dengan hasil belajar. Menurut Nikmatul Fadilah, Fenny Roshayanti, dan Fine Reffiane (2021), penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Peterongan Semarang.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Gugus I kec. Bontoala Kota Makassar, proses pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran akan membuat siswa bosan dan kurang antusias dalam menerima materi yang diajarkan. Guru kelas V UPT SPF SDN Pongtiku 2 salah satu sekolah pada gugus 1 kec. Bontoala menyampaikan pandangannya tentang hasil belajar IPS dan terdapat beberapa mata pelajaran yang lain dan dianggap masih belum memperoleh hasil yang maksimal. Hasil belajar siswa memang telah memenuhi nilai ketuntasan minimal yaitu 75, namun rata-rata hasil belajarnya tidak jauh dari nilai ketuntasan yang ditetapkan di sekolah. Begitu pula guru kelas V UPT SPF SDN Pongtiku 1 yang juga salah satu sekolah di Gugus 1 Kec. Bontoala menyatakan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah khususnya pada pembelajaran IPS. Terkadang masih ada guru yang menerapkan metode pengajaran konvensional. Guru menjelaskan pelajaran dan kemudian memberikan pertanyaan dari buku teks, yang mengarah pada pengalaman belajar pasif bagi siswa. Hanya sedikit siswa yang memberikan perhatian kepada guru selama proses pembelajaran. Peneliti menilai kedua sekolah tersebut cocok untuk diteliti karena fasilitas sekolah, kurikulum, dan kualitas pengajaran gurunya yang

sebanding. Selain itu, lingkungan belajar juga konsisten antara kedua sekolah.

Berdasarkan masalah di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengambil suatu solusi dengan menggunakan dua model pembelajaran dengan judul “**Pengaruh Model *Problem Based Learning* dan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Audio Visual* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar.**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audio Visual* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar yang diajar menggunakan pada mata pelajaran IPS?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media *Audio Visual* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar yang diajar menggunakan pada mata pelajaran IPS?
3. Apakah terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar IPS antara siswa yang diajar menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audio Visual* dengan model *Project Based Learning* berbantuan

media *Audio Visual* pada siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar yang diajar menggunakan pada mata pelajaran IPS?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audio Visual* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar yang diajar menggunakan pada mata pelajaran IPS.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning berbantuan media Audio Visual* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar yang diajar menggunakan pada mata pelajaran IPS.
3. Untuk mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar IPS antara siswa yang diajar menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audio Visual* dengan model *Project Based Learning berbantuan media Audio Visual* pada siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar yang diajar menggunakan pada mata pelajaran IPS.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil tujuan penelitian di atas, Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoretis

Manfaat teoretis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terkait penggunaan model PBL dan PjBL dalam meningkatkan hasil siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar.

2. Praktis

a. Bagi Siswa

Bagi Siswa, model pembelajaran yang diterapkan dapat meningkatkan motivasi belajar sesuai tuntutan materi pelajaran IPS yang diajarkan dan mencapai hasil belajar yang diinginkan.

b. Bagi Guru

Sebagai referensi dan bahan masukan untuk memotivasi guru menerapkan model pembelajaran inovatif untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan khususnya pada mata pelajaran IPS.

c. Bagi Sekolah

Sebagai referensi model pembelajaran bagi lembaga pendidikan khususnya pada mata pelajaran IPS dan memberikan pedoman bagi pembelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti

Sebagai perbandingan antara teori yang diperoleh dengan praktik sesungguhnya dilapangan dan dapat memberikan wawasan yang lebih tentang model PBL dan PjBL terkhusus dalam pembelajaran IPS.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoretis

1. Model pembelajaran

Model pembelajaran sangat terkait dengan gaya belajar siswa dan gaya mengajar guru. Menurut Komalasari (2010), Guru menyajikan model pembelajaran dengan cara yang khas, menggambarkannya dari awal sampai akhir. Soekamto, dkk dalam Trianto (2010) menjelaskan bahwa model pembelajaran menguraikan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan rinci yang menggambarkan proses penciptaan lingkungan belajar yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran sehingga terjadi pertumbuhan dan perkembangan pribadi siswa (Sukmadinata & Syaodih, 2012). Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Saefuddin & Berdiati, 2014).

Menurut Kardi dan Nur dalam Ngalimun (2016), model pembelajaran memiliki empat ciri unik yang membedakannya dari strategi, teknik, dan proses. Keempat sifat tersebut adalah:

- a. Pemikiran teoritis logis yang dikembangkan oleh perancang atau pengembangnya.
- b. Kerangka untuk mempertimbangkan apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang ingin dicapai).
- c. Mengajarkan perilaku yang diperlukan untuk keberhasilan penerapan model.
- d. Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan lingkungan belajar yang baik.

Menurut Hamiyah dan Jauhar (2014), ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Berdasarkan teori-teori pendidikan dan pembelajaran tertentu.
- b. Menetapkan tujuan atau sasaran pendidikan yang jelas.
- c. Dapat dijadikan sebagai peta jalan untuk meningkatkan pembelajaran di kelas.
- d. Memiliki model.
- e. Terdapat dampak yang muncul akibat penerapan model pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Trianto (2015), fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran

berfungsi sebagai panduan dalam perancangan hingga pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas model pembelajaran adalah konseptual yang menggambarkan proses sistematis untuk mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran didalam kelas.

2. *Problem Based Learning*

a. Pengertian *Problem Based Learning (PBL)*

Problem Based Learning (PBL), atau dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah, adalah strategi pembelajaran yang berfokus pada pemecahan tantangan umum yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Shoimin (2017) mendefinisikan pembelajaran berbasis masalah sebagai membangun lingkungan belajar yang mengatasi masalah sehari-hari. Delisle dan Abidin (2014) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah membantu guru dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah siswa selama mereka mempelajari materi pelajaran. Pembelajaran berbasis masalah adalah paradigma pengajaran yang menggunakan situasi dunia nyata sebagai latar belakang pembelajaran, memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah sekaligus menyerap pengetahuan. (Duch, 1995; Shoimin, 2017).

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan model pembelajaran kolaboratif yang didasarkan pada kaidah ilmiah. Menurut Happy dan Widjajanti (2014), pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa membangun keterampilan pemecahan masalah. Menurut Nurdiansyah dan Eni (2016), pembelajaran kooperatif adalah suatu jenis pembelajaran dimana siswa melakukan kegiatan kolaboratif dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam individu. Kelompok-kelompok ini sengaja dibuat beragam, mencakup variasi dalam kemampuan akademis, latar belakang, jenis kelamin, ras, dan kemungkinan etnis. Kelompok ini bertujuan untuk mendidik siswa agar bersikap toleran terhadap perbedaan dan berkolaborasi dengan teman sebaya dari berbagai latar belakang.

Sadiman dkk. (2016). Model pembelajaran PBL merupakan sistem pengajaran yang memungkinkan siswa meningkatkan kemampuan berpikirnya melalui proses pemantauan. Nilai dan uji kemampuan kognitif Anda ketika menghadapi masalah tertentu. Proses pembelajaran ini terjadi secara berkelompok, dimana siswa perlu saling berkolaborasi secara aktif untuk memahami konten dan berpikir kritis terhadap potensi permasalahan yang mungkin timbul di sekitarnya. Dengan kata lain, mereka terlibat dalam pemikiran kolektif dengan teman satu kelompoknya. Mengidentifikasi kesulitan dan mengeksplorasi solusi potensial. Hasil pembelajaran dari proses ini melibatkan siswa

mengembangkan pemahaman menyeluruh terhadap materi pelajaran dan mengasah kemampuan berpikir kritisnya. Mereka kemudian secara efektif mengkomunikasikan dan berbagi pengetahuan ini dengan anggota kelompok lainnya sebagai respons yang sesuai terhadap setiap tantangan yang muncul.

Paul dan Don dalam Prianto (2015) menyatakan bahwa gaya belajarmmerupakan strategi pengajaran yang menekankan tantangan dalam rangka mengembangkan keterampilan dalam memecahkan suatu masalah atau cara berpikir kritis siswa, serta kemampuannya dalam menguasai keterampilan tersebut. Materi tentang pemahaman pengetahuan dan pengaturan diri. Fasilitator proses pembelajaran menyelesaikan tantangan melalui diskusi kolaboratif. Tujuan guru disini adalah mengelola proses belajar mengajar agar siswa tidak bosan dan mendorong kemampuan berpikir tingkat lanjut dalam pemecahan masalah melalui berbagai kegiatan pembelajaran seperti penyelidikan, analisis, dan identifikasi. Mencari pertanyaan, sebab dan akibat, atau latar belakang dan teori. Mengapa kesulitan muncul dan bagaimana masalah-masalah ini terkait dengan konsep-konsep yang ada.

Menurut Prianto, Hamdayama (2014) mengartikan model pembelajaran PBL atau model pembelajaran berbasis masalah, sebagai rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah secara ilmiah; tanpa tantangan, pembelajaran tidak dapat terjadi. Proses pembelajaran ini tidak hanya menuntut siswa

mendengarkan, mencatat, mengingat isi, mencari dan mengolah data, serta menarik kesimpulan, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan tanggung jawab siswa dalam memecahkan permasalahan dunia nyata. Melaksanakan pembelajaran untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru dalam menguasai suatu konsep yang terbaru terhadap materi pelajaran.

Model pembelajaran PBL sangat bermanfaat bagi siswa karena memungkinkan mereka berkolaborasi dengan teman sebayanya dan meningkatkan keterampilan berbicara dengan menjelaskan apa yang telah dipelajari. Selain itu, meningkatkan kemampuan mereka dalam menganalisis konsep dalam materi pembelajaran dan melatih keterampilan mereka. Berpikir mandiri. Menghadapi tantangan hidup memungkinkan siswa untuk memahami konten, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dan meningkatkan hasil belajar mereka. Pemanfaatan model pembelajaran ini dalam pembelajaran memastikan bahwa siswa secara aktif terlibat, berkolaborasi, dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka sambil mentransfer informasi dari sumber belajar dan terlibat dalam percakapan belajar dengan orang lain. Siswa melakukan penelusuran. Selain itu, hal ini dapat membantu setiap siswa dalam meningkatkan motivasi dan Hasil belajar siswa.

Menurut Mulyatiningsih (2013), paradigma pembelajaran PBL memberikan dampak yang signifikan terhadap pengembangan

penguasaan atau kompetensi serta keterampilan untuk meningkatkan kemandirian setiap siswa melalui penyelesaian masalah yang telah ditentukan. Menurut penelitian Margetson (2015), kurikulum PBL terbukti meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, keterampilan komunikasi, kolaborasi kelompok, dan keterampilan interpersonal lebih efektif dibandingkan pendekatan lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang bertujuan untuk membantu siswa memperoleh informasi baru dengan cara berinteraksi satu sama lain dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan guru sebagai pembimbing. Belajar untuk mencapai hasil belajar yang signifikan dan meningkat melalui penguasaan konten. Disisi lain, pembelajaran berbasis masalah dapat memberikan pengetahuan yang berharga sehingga dapat dimanfaatkan siswa dalam situasi kehidupan nyata sekaligus menumbuhkan kemandirian dan tanggung jawab sosial melalui interaksi mereka dengan lingkungan.

Menurut Abidin (2014), ciri-ciri model PBL adalah sebagai berikut:

- a. Masalah merupakan titik tolak pembelajaran
- b. Masalah yang digunakan bersifat kontekstual dan autentik.
- c. Mendorong keterampilan pengembangan dengan menyajikan beragam sudut pandang yang berbeda dalam pendapat.
- d. Soal-soal yang digunakan dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, keterampilan dan kompetensi siswa,

- e. Model pembelajaran berbasis masalah ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan belajar mandiri.
- f. Model pembelajaran berbasis masalah memanfaatkan berbagai sumber belajar
- g. Model pembelajaran berbasis masalah menekankan kerja sama, komunikasi, dan kolaborasi.
- h. Model pembelajaran berbasis masalah mengutamakan perolehan keterampilan penelitian dan analisis, pemecahan masalah dan manajemen pengetahuan,
- i. Model pembelajaran berbasis masalah ini bertujuan untuk mendorong siswa terlibat dalam berpikir tingkat tinggi, kritis, analitis, sintetik, dan evaluatif dan

Pada akhir proses pembelajaran, model pembelajaran berbasis masalah meliputi evaluasi, peninjauan, pengalaman, dan pemeriksaan pembelajaran yang telah selesai

b. Kelebihan dan kekurangan model PBL

Menurut Shoimin (2017), model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, Adapun kelebihan model PBL antara lain:

- 1) Mendorong siswa untuk memecahkan masalah dunia nyata,
- 2) Membangun pengetahuan siswa melalui kegiatan pembelajaran,
- 3) Mempelajari materi yang relevan
- 4) Memfasilitasi kegiatan ilmiah melalui kerja kelompok.

- 5) Keterampilan komunikasi akan dikembangkan melalui kegiatan diskusi dan presentasi temuan kerja.
- 6) Siswa yang berjuang dengan masalah individu dapat memperoleh manfaat dari kerja kelompok.

Dan adapun kelemahan penerapan model Problem Based Learning yaitu:

- 1) Tidak semua materi pembelajaran dapat menerapkan PBL, guru harus tetap berperan aktif dalam menyajikan materi,
- 2) Keberagaman siswa yang tinggi dapat menyulitkan pembagian tugas berdasarkan permasalahan dunia nyata.

c. Sintaks Model *Problem Based Learning*

Menurut Triantole Afandi dan Oktrina (2013), tahapan pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang sering disebut sintaksis pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mengorientasikan siswa pada masalah: guru menjelaskan tujuan pembelajaran, logistik, dan mendorong partisipasi dalam pemecahan masalah.
- 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar: guru membantu siswa dalam menentukan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang berkaitan dengan masalah.
- 3) Memfasilitasi pembelajaran individu dan kelompok dengan mendorong siswa mengumpulkan informasi, melakukan percobaan, dan memecahkan masalah.

- 4) Mempresentasikan temuan kerja. Pada tahapan/tahap ini, guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan pekerjaan penting seperti laporan, video, dan template, serta membantu dalam berbagai tugas bekerjasama dengan teman sejawat.
- 5) Menganalisis dan menilai proses pemecahan masalah, guru membantu siswa pada tahap akhir dalam merefleksikan/mengevaluasi penelitian dan prosedur yang dilakukan dan diterapkan dalam penyelesaian masalah.

Berikut alur sintaksis model PBL seperti yang dijelaskan di atas:



Gambar 2 . 1. Bagan Sintaks Model PBL.

Beberapa indikator kinerja siswa dalam pembelajaran menggunakan metodologi PBL tercantum di bawah ini:

- 1) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam lingkungan kelompok.
- 2) Berkolaborasi untuk memecahkan masalah dan mengidentifikasi permasalahan.
- 3) Menunjukkan kemandirian dalam memecahkan masalah, mencari dan menyimpan informasi,
- 4) Menarik kesimpulan,
- 5) Membuat laporan diskusi dan presentasi.
- 6) Meningkatkan keterampilan berbicara dan komunikasi pada saat diskusi/presentasi.
- 7) Evaluasi pembelajaran dengan tes formatif. (Nafiah, Wardan, 2014)

3. Project Based Learning

a. Pengertian Model Pembelajaran PjBL

Menurut Lesmana dkk. (2017), model pembelajaran PjBL merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa. Ini adalah kesempatan untuk melibatkan banyak siswa dalam pembelajaran dan mendorong mereka untuk menghadapi masalah dunia nyata, memilih solusi yang tepat, dan bekerja sama untuk menemukan jawaban yang sesuai. Model pembelajaran PjBL dianggap sebagai salah satu pendekatan yang paling efektif untuk mengembangkan kemampuan

berpikir kreatif dan kemampuan belajar siswa, sebagaimana dikemukakan oleh para peneliti pendidikan dan guru (Larmer & Mergendoller, 2010). PjBL disebut juga pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan aktivitas baik sebagai sumber maupun hasil pembelajaran dalam bentuk proyek (Hosnan dalam Fiana, Stefanus C.R., dan Agustina T.A.H. 2019).

Berbagai ahli (Hosnan, Fiana et al., Slameto en Saputro, dan Theresia, 2020) menekankan bahwa pembelajaran berbasis proyek bertujuan agar siswa menghasilkan suatu produk. Produk ini tidak terbatas pada benda-benda materi saja, tetapi dapat juga berupa pertunjukan, drama, atau aktivitas lain yang dilakukan atau dipertunjukkan di muka umum dan dinilai kualitasnya. Menurut Sutirman (2013), PjBL adalah suatu gaya mengajar yang sistematis di mana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui proses terstruktur, skenario kehidupan nyata, dan pengalaman komprehensif yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk. Holbrook menggambarkan PjBL sebagai paradigma praktik kelas interdisipliner yang berfokus pada siswa, menggabungkan tantangan dan aktivitas dunia nyata (Capraro, Capraro, & Morgan, 2013). Lestari dan Juanda (2019) mendefinisikan model PjBL sebagai pendekatan pembelajaran yang menggabungkan kerja proyek untuk siswa. Pendekatan pembelajaran ini memungkinkan guru mengelola kelasnya dengan berbagai cara.

b. Ciri – ciri model PjBL

Menurut Johar (2014), model PjBL memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Siswa memilih kerangka acuan.
- 2) Mereka menghadapi masalah atau tantangan.
- 3) Mereka merancang suatu proses untuk menemukan solusi.
- 4) Mereka secara kolektif bertanggung jawab untuk memperoleh dan mengelola informasi.
- 5) Evaluasi berkesinambungan dilakukan.
- 6) Siswa merefleksikan kegiatannya secara bertahap.
- 7) Hasil akhir pembelajaran dinilai secara kualitatif.
- 8) Lingkungan belajar menumbuhkan budaya menerima kesalahan dan menerima perubahan.

c. Keunggulan dan kekurangan model PjBL

Menurut Irnawati Wena, model pembelajaran PjBL mempunyai kelebihan dan kekurangan, antara lain:

Kelebihan model PjBL antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar,
- 2) Menyediakan sumber daya untuk menggambarkan lingkungan belajar,
- 3) Meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi, serta meningkatkan
- 4) Pengelolaan sumber daya proyek untuk menyelesaikan tugas secara efisien.

Kekurangan model PjBL

- 1) Peralatan dan waktu yang tepat diperlukan.
- 2) Siswa mungkin kesulitan dalam melakukan eksperimen 1 dan mengumpulkan informasi.
- 3) Kerja kelompok mungkin kurang aktif.
- 4) Penugasan topik yang berbeda dapat menyebabkan kesalahpahaman. (irnawati, 2018).

d. Sintaks pembelajaran model PjBL

Kelebihan dan kekurangan yang telah diuraikan di atas, Sufairoh (2016) menguraikan proses belajar yang dilakukan siswa sebagai tahapan atau sintaksis pembelajaran berbasis proyek, atau PjBL, yaitu:

- 1) Menentukan pertanyaan kunci/Membuat pertanyaan atau tugas proyek merupakan langkah awal dalam tahap ini, dimana siswa melihat lebih dalam pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada;
- 2) Penyusunan rencana proyek merupakan langkah konkret dalam tahap ini, di mana pertanyaan-pertanyaan problematis yang ada dijawab dan rencana proyek beserta eksperimen 1 disiapkan;
- 3) Perencanaan merupakan tahap spesifik suatu proyek, dan sangat penting untuk memastikan bahwa proyek dilaksanakan dalam waktu yang tersedia dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan;

- 4) Memantau kemajuan dan perkembangan proyek; pada fase ini, guru mengawasi pelaksanaan dan pengembangan proyek sementara siswa mengevaluasi proyek kerja;
- 5) Saat menguji hasil pada tahap ini, fakta dan data hasil percobaan atau penelitian digabungkan dengan berbagai informasi lain dari sumber yang berbeda; Dan
- 6) Pada tahap ini, kami mengevaluasi kegiatan atau pengalaman untuk dijadikan referensi untuk meningkatkan tugas proyek di mata pelajaran yang sama atau departemen lain. Berikut gambaran bagan alur sintaks PjBL sesuai penjelasan diatas:



Gambar 2.2. Bagan Sintaks Model PjBL.

Adapun tabel perbandingan karakteristik dan tujuan antara model PBL dan PjBL antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.1 Perbedaan Model PBL dengan Model PjBL

Model Pembelajaran	Karakteristik	Tujuan
<i>Problem Based Learning (PBL)</i>	Menggunakan masalah sebagai pusat pembelajaran. Berfokus pada pertanyaan atau masalah yang mengarahkan siswa untuk mencari solusi dengan konsep atau prinsip ilmu pengetahuan yang sesuai.	Meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan kreatif. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama. Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengelola diri sendiri.
<i>Project Based Learning (PjBL)</i>	Menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Menuntut siswa untuk dapat melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.	Meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah proyek. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran. Membuat siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil berupa produk nyata. Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola alat dan bahan untuk menyelesaikan tugas atau proyek. Meningkatkan kolaborasi antar siswa khususnya

		pada kegiatan yang bersifat kelompok.
--	--	---------------------------------------

4. Media Audio Visual

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah” atau turunan. Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai pengirim pesan atau pesan yang dikirimkan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Arief S. Sadiman dkk, media secara harfiah berarti perantara atau penyampai pesan dari pengirim ke penerima. Muinnah (2019) berpendapat Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sedemikian rupa sehingga dapat mendorong pembelajaran dalam dirinya.

Audio Visual berasal dari kata *Audible* dan *Visible*, yaitu media yang terlihat dan terdengar. Dalam Kamus Besar Ilmiah, bunyi mengacu pada bunyi atau hal-hal yang berhubungan dengan bunyi. Bunyi berkaitan dengan indera pendengaran, dimana pesan yang ingin disampaikan disajikan dalam bentuk simbol-simbol pendengaran dan secara verbal (berupa kata-kata atau kata-kata) dan non-verbal. Di sisi lain, *visual* mengacu pada hal-hal yang berkaitan dengan penglihatan atau yang muncul sebagai gambar dalam memori.

Konten *Audio Visual* merupakan gabungan antara konten *audio* dan *visual*. *Audio* mengacu pada suara yang dapat didengar, sedangkan *visual* berkaitan dengan apa yang dapat dilihat.

- a. Asyhar (2011). Media *Audio Visual* mengacu pada suatu bentuk media yang memadukan unsur pendengaran dan *visual* dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Rusman (2012) menjelaskan bahwa media *Audio Visual* yaitu media yang merupakan kombinasi *audio* dan *visual* atau bisa disebut media pandang-dengar.
- c. Menurut Andre (1982), media *Audio Visual* terdiri dari media visual yang diselaraskan dengan media *audio*, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah yang sesungguhnya antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
- d. Menurut Asra (2007), mengungkapkan bahwa media *Audio Visual* yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan sound slide.

Oleh karena itu *Audio Visual* merupakan media pendidikan yang dapat dirasakan oleh indra penglihatan dan pendengaran, yaitu yang mempunyai unsur bunyi dan gambar.

Ada banyak jenis media yang biasa digunakan dimulai dari media yang sederhana dan murah hingga media yang kompleks dan mahal. Ada media yang mudah didapat di lingkungan dan bisa langsung digunakan untuk pembelajaran, ada juga media yang sengaja dibuat

untuk pembelajaran. Berbagai jenis media ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori tergantung pada perspektifnya.

Menurut Rudy Brets, media *Audio Visual* dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis berdasarkan ciri-ciri tertentu. Berikut adalah 7 klasifikasi media *Audio Visual* menurut Rudy Brets yaitu:

- a. Media *Audio Visual* yang bergerak, seperti film dengan suara, pita video, film, dan televisi
- b. Media *Audio Visual* yang termasuk di dalamnya adalah film dengan suara yang disinkronkan dan halaman dengan suara.
- c. *Audio* tampak bergerak, menyerupai suara di kejauhan.
- d. Media *visual* yang bergerak, seperti film bisu.
- e. Media *visual* yang digunakan termasuk halaman cetak, foto, microphone, dan slide bisu
- f. Media *audio* meliputi rekaman suara, radio, dan kaset
- g. Media cetak, seperti buku, majalah, dan surat kabar

Pada mulanya media *Audio Visual* hanya berfungsi sebagai sarana untuk memperlancar dan memperkuat proses belajar mengajar. Alat-alat ini dapat memberikan pengalaman yang meningkatkan motivasi belajar, memperjelas dan menyederhanakan konsep-konsep abstrak, menyederhanakan teori-teori yang kompleks, dan meningkatkan perolehan atau pembelajaran belajar. Menurut Supriyanto (2007), media *Audio Visual* mempunyai manfaat yang sangat besar pembelajaran yaitu:

- a. Membantu memberikan kesan pertama atau kesan yang benar

- b. Membangkitkan minat
- c. Meningkatkan pemahaman
- d. Melengkapi perangkat pembelajaran lainnya
- e. Meningkatkan keserbagunaan metode pembelajaran
- f. Meningkatkan keingintahuan intelektual
- g. Mengurangi ucapan dan pengulangan kata tidak perlu
- h. Memperluas ingatan pelajaran
- i. Dapat memberikan konsep sesuatu yang baru di luar pengalaman normal.

Peran media pada mulanya berfungsi sebagai alat atau alat bantu pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini bertujuan untuk memberikan anak-anak pengalaman yang akan merangsang motivasi mereka untuk belajar, serta untuk menjelaskan dan menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks dan abstrak ke dalam istilah yang lebih sederhana, lebih konkret, dan mudah dipahami.

5. Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari bahasa latin “movore” yang berarti gerakan atau dorongan untuk bergerak. Motivasi saat ini dikenal dengan istilah “motivation” dalam bahasa Inggris yang berarti kekuatan pendorong atau alasan. Kata motivasi berasal dari bahasa Indonesia “motif” yang berarti usaha yang memotivasi seseorang dalam melakukan sesuatu. Motivasi dapat diartikan sebagai penggerak positif. Jadi dengan motivasi dapat diartikan sebagai faktor-faktor yang mendorong

seseorang untuk melakukan tindakan yang memenuhi kebutuhan mereka.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), motivasi diartikan sebagai dorongan internal yang timbul dalam diri seseorang, baik disadari maupun tidak, untuk melakukan suatu tindakan tertentu dengan tujuan tertentu. Dalam bidang psikologi, motivasi diartikan sebagai upaya yang dapat membimbing seseorang atau kelompok tertentu untuk melakukan tindakan tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan atau memperoleh kepuasan dari tindakannya. Menurut Weiner (1990), pengertian motivasi adalah kondisi internal yang membangkitkan kita untuk bertindak, mendorong kita mencapai tujuan tertentu, dan membuat kita tetap tertarik dalam kegiatan tertentu.

Sejalan dengan Weiner, Menurut Hamzah B. Uno (2016) hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Sementara itu Menurut W.S. Winkel (2004), motivasi belajar adalah keseluruhan kekuatan pendorong dalam diri siswa yang mengarah pada belajar. Muhibbin Syah (2003) menegaskan bahwa motivasi belajar membangkitkan aktivitas belajar, menjamin kelangsungannya, dan memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Sapriya (2011) berpendapat bahwa siswa yang mempelajari IPS termotivasi oleh faktor internal dan eksternal untuk memperoleh

pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang memungkinkan mereka memecahkan masalah pribadi atau sosial, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat.

Menurut Supardi (2011), motivasi belajar IPS adalah dorongan psikologis yang mendorong siswa untuk belajar IPS dengan penuh semangat, minat, dan rasa tanggung jawab, serta mampu mengembangkan potensi diri dan lingkungan sosial. Sebagaimana dikemukakan oleh Tadjab (1990), motivasi belajar berkaitan dengan kekuatan internal yang memaksa siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan menjamin tercapainya tujuan mereka. Sebagaimana dikemukakan Sardiman (2018), motivasi belajar berkaitan dengan faktor internal yang mendorong siswa melakukan kegiatan belajar dengan tujuan mencapai tujuan tertentu. Uno (2016) mengklasifikasikan indikator motivasi belajar sebagai berikut:

- a. Adanya cita-cita dan keinginan untuk sukses
- b. Adanya motivasi dan perlunya belajar
- c. Mempunyai cita-cita dan tujuan di masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan
- f. Memiliki lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa belajar secara efektif.

Dari pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa untuk mencapai tujuan

belajar. Ini bisa berupa keinginan untuk memahami materi, mencapai prestasi, atau memenuhi harapan orang tua. Motivasi belajar juga bisa berasal dari luar, seperti iming-iming hadiah dari orang tua atau nasihat dari guru.

6. Hasil belajar

Hasil pembelajaran sering kali digunakan untuk menilai berapa lama siswa telah mempelajari informasi yang diajarkan. (Sudjana, 2009) mengartikan hasil belajar sebagai “keterampilan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar”. Menurut Soedijarto (Purwanto, 2008), yang dimaksud dengan “hasil belajar” adalah kompetensi siswa dalam memantau proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan.

Dimyati dan Mudjiono (2002) membenarkan pendapat para ahli di atas dan berpendapat bahwa hasil belajar adalah mata pelajaran yang dapat dilihat dari dua sisi yaitu siswa dan guru. Dari sudut pandang siswa, hasil belajar perkembangan mentalnya lebih baik dibandingkan sebelum pembelajaran. Tingkat perkembangan tersebut diwujudkan dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Howard Kingsley (Sudjana, 2009) mengkategorikan hasil belajar menjadi tiga kategori: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pemahaman, serta sikap dan aspirasi.

Suatu pernyataan mencerminkan hasil perubahan dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Hasil belajar menjadi tertanam dalam diri siswa ketika mereka menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

Gagne dan Suprijono (2009) melakukan penelitian yang menemukan hasil belajar mencakup berbagai aspek antara lain informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

Secara garis besar, hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu kognitif), afektif, psikomotorik.

a. Domain kognitif

Purwanto (2010) mengartikan hasil belajar kognitif sebagai perubahan perilaku yang terjadi dalam ranah berpikir. Penilaian dapat mengevaluasi pengetahuan yang diperoleh melalui pengajaran, yang merupakan hasil belajar. Bloom (Purwanto, 2010) mengklasifikasikan dan mengurutkan hasil belajar kognitif dalam urutan hierarki, dari yang paling rendah dan paling sederhana, mengingat, hingga yang paling besar dan paling rumit, khususnya Evaluasi. Dalam penelitiannya Suprijono (2009) memaparkan gambaran tingkat hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Menghafal (C1) mengacu pada kemampuan mengingat (atau menghafal) data yang disimpan di otak untuk merespons suatu masalah.
- 2) Pemahaman (C2) mengacu pada kemampuan memahami dan menghubungkan fakta.
- 3) Penerapan (C3) mengacu pada kemampuan menerapkan informasi yang diperoleh sebelumnya untuk memecahkan kesulitan.

- 4) Analisis (C4) mengacu pada kemampuan memahami pengetahuan dan memberikan penjelasan komprehensif tentangnya.
- 5) Sintesis (C5): Mampu mengklasifikasikan komponen-komponen menjadi satu kesatuan.
- 6) Evaluasi (C6) kemampuan memberikan nilai tambah dan menindaklanjuti hasil. Ketika jumlah pengetahuan yang diinginkan meningkat, siswa harus berusaha untuk memahami dasar-dasarnya.
(Sumber: Suprijono, 2009.)

b. Domain afektif

Krathwohl dan Purwanto (2010) mengkategorikan hasil belajar afektif ke dalam lima tingkatan, antara lain:

- 1) Menerima (*receiving*) atau memperhatikan adalah kesediaan menerima rangsangan dengan mengamati rangsangan yang timbul.
- 2) Partisipasi atau bereaksi (*responding*) mengacu pada kesiapan untuk merespons melalui partisipasi.
- 3) Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) mengacu pada kesediaan untuk memilih suatu nilai dari suatu stimulus.
- 4) Organisasi adalah kesediaan untuk mengatur nilai-nilai yang dipilih ke dalam aturan yang perilaku yang stabil.
- 5) Internalisasi nilai atau ciri (*karakteristik*) adalah suatu proses dimana nilai-nilai yang terorganisir tidak hanya berfungsi sebagai pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian integral dari perilaku seseorang sehari-hari.

c. Domain psikomotorik

"Harrow menyajikan taksonomi hasil belajar psikomotorik yang meliputi gerak refleks, gerak dasar, keterampilan perceptif, keterampilan fisik, keterampilan motorik, dan komunikasi nonverbal." Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Simpson (Purwanto, 2010) yang mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam kategori:

- 1) Persepsi (*perception*) mengacu pada kemampuan membedakan fenomena yang satu dengan fenomena yang lainnya.
- 2) Kesiapan (*set*) adalah kemampuan mengatur diri untuk memulai suatu kegiatan.
- 3) gerakan terarah (*guided response*) adalah kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan yang mendengarkan model yang disampaikan.
- 4) Gerakan yang familiar (*mechanisme*) mengacu pada kemampuan melakukan gerakan tanpa model.
- 5) Gerak kompleks (*adaptasi*) adalah kemampuan melakukan serangkaian tindakan dalam urutan dan ritme yang benar.
- 6) Kreativitas (*origination*) mengacu pada kemampuan menghasilkan gerakan-gerakan baru yang belum ada sebelumnya atau menggabungkan gerakan-gerakan yang sudah ada sehingga membentuk kombinasi gerakan yang unik. (Purwanto 2010).

Berdasarkan pengertian hasil belajar yang telah diberikan di atas, maka hasil belajar IPS dapat dipandang sebagai gambaran tingkat

pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran IPS. Hasil belajar ini dapat terbagi dalam tiga kategori: kognitif, emosional (afektif), dan psikomotor.

B. Penelitian yang Relevan

N.K. Mardani, N.B. Atmadja, dan N. Suastika (2021) dalam penelitian mereka mengkaji pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap motivasi dan hasil belajar IPS. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa secara simultan antara siswa yang mengikuti model pembelajaran PBL dengan siswa yang mengikuti model konvensional pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sukasada. Berdasarkan tabel, diperoleh nilai F hitung dari Wilks' Lambda sebesar 20,462 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi dan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* dibandingkan dengan model konvensional dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 3 Sukasada.

Muhammad Amir, Abdul Azis Muslimin, dan Rosleny (2022) dalam penelitiannya mengkaji Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas atas di UPT SPF SD Negeri Mangkura IV Makassar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat diandalkan secara statistik sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif bagi para guru dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Eko Febri Syahputra Siregar (2018) dalam penelitiannya yang mengkaji tentang Pengaruh Model *Project Based Learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Kelas IV SD Negeri 104188 Medan Krio Tahun Ajaran 2017/2018, menemukan beberapa hal penting. Pertama, hasil belajar kelompok siswa yang diajarkan dengan model Project Based Learning lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajarkan menggunakan model ekspositori, dengan nilai $F_{hitung} = 6,41$ yang lebih besar dari $F_{tabel} = 3,99$. Kedua, hasil belajar kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan model Project Based Learning juga lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa bermotivasi tinggi yang diajarkan dengan model ekspositori, dengan nilai $F_{hitung} = 13,93$ yang lebih besar dari $F_{tabel} = 2,74$. Ketiga, hasil belajar kelompok siswa dengan motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan model Project Based Learning tidak lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa bermotivasi rendah yang diajarkan dengan model ekspositori, dengan nilai $F_{hitung} = 0,01$ yang lebih kecil dari $F_{tabel} = 2,74$. Terakhir, penelitian ini juga menunjukkan adanya interaksi antara model *Project Based Learning* dan motivasi belajar siswa dalam mempengaruhi hasil belajar, dengan nilai $F_{hitung} = 4,37$ yang lebih besar dari $F_{tabel} = 3,99$.

Tiok Setiawan, Juliana Margareta Sumilat, Noula Marla Paruntu, dan Non Norma Monigir (2022) dalam penelitiannya yang menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang menunjukkan bahwa pendekatan PjBL dan

PBL memberikan hasil positif dalam meningkatkan partisipasi aktif, kreativitas, dan pemikiran kritis siswa. Kedua model tersebut mampu meningkatkan kolaborasi yang efektif dalam aktivitas pemecahan masalah selama diskusi. PjBL dan PBL juga dapat meningkatkan kemampuan public speaking dengan menyampaikan argumentasi melalui forum presentasi dan respon. Analisis proses pembelajaran dan hasil belajar siswa menunjukkan adanya kesamaan positif secara keseluruhan pada rata-rata nilai yang diperoleh siswa. Perbedaan implementasi dalam penelitian adalah pembelajaran PjBL membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menghasilkan hasil belajar kognitif yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran PBL. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pengujian model PBL dan PjBL.

Okta Aji Saputro, Theresia Sri Rayahu (2020) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki perbedaan dalam mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD di Gugus Joko Tingkir Salatiga. Hal ini dapat dibuktikan dengan taraf nilai signifikansi F Change berpikir kritis $0,00 < 0,05$ serta data deskriptif yang menunjukkan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa kelompok eksperimen (kelas *Project Based Learning*) lebih tinggi dibandingkan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa kelompok kontrol (kelas *Problem Based Learning*). Persamaan dengan penelitian ini adalah sama sama

meneliti model PBL dan PjBL yang berbeda adalah tujuan penelitian yang berfokus untuk mengukur kemampuan berfikir kritis siswa.

Anik Suryaningsih dan Henny Dewi Koeswanti (2021) Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* mengalami peningkatan rata-rata sebesar 24,48, mengungguli model pembelajaran Project Based Learning sebesar 17,31. Hasil Uji Ancoba menunjukkan nilai f hitung f tabel sebesar $11,620 > 3,55$, dengan taraf signifikansi $0,002 < 0,05$, dan Uji Effect Size sebesar 0,234 dengan nilai Sig sebesar 0,002. Penelitian ini menemukan bahwa pendekatan pembelajaran *Problem Based Learning* lebih berhasil mempengaruhi. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti model PBL dan PjBL yang berbeda adalah tujuan penelitian yang berfokus pada muatan IPA untuk mencari perbedaan PBL dan PjBL dalam mengukur kemampuan berfikir kritis siswa.

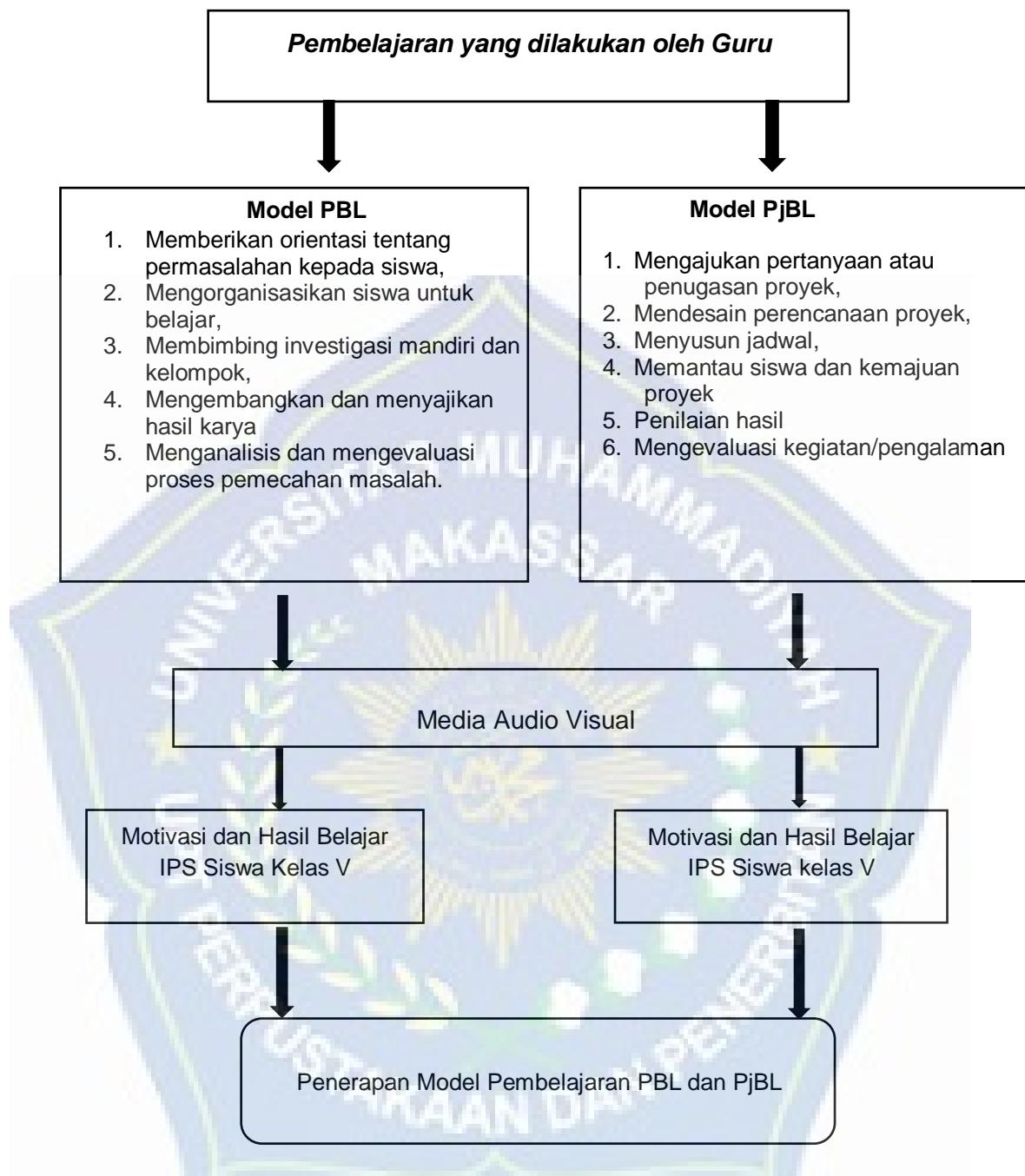
C. Kerangka Pikir

Dengan membandingkan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan bantuan media Audio Visual, maka mendidik peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, Warga negara yang cakap, kreatif, mandiri dan baik. Pendidikan nasional yang demokratis dan bertanggung jawab merupakan tujuan dari UU SISDIKNAS Nomor 3 Pasal 3. 20 Tahun 2003.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, satuan pendidikan memegang peranan penting dalam penyelenggaraannya. Salah satu caranya adalah dengan meningkatkan dan mengembangkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model PBL dan PjBL untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa melalui media berupa *Audio Visual* seperti video pembelajaran yang disajikan kepada siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas maka alur kerangka pikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut





Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang masalah, kajian materi dan kerangka pemikiran, maka hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Hipotesis 1 : Terdapat pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan media Audio Visual terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar yang diajar menggunakan pada mata pelajaran IPS.
- Hipotesis 2 : Terdapat pengaruh Model *Project Based Learning* berbantuan media Audio Visual terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar yang diajar menggunakan pada mata pelajaran IPS.
- Hipotesis 3 : Terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar IPS antara siswa yang diajar menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan media Audio Visual dengan Model *Project Based Learning* berbantuan media Audio Visual pada siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar yang diajar menggunakan pada mata pelajaran IPS

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain dan Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimental design* dan desain yang digunakan yaitu *non-equivalent control group*. Peneliti memilih strategi ini karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar yang diajar menggunakan model pembelajaran PBL dan yang diajar menggunakan model pembelajaran PjBL berbantuan media *Audio Visual*. Kedua kelas ini dipilih secara acak/random. Berikut tabel desain penelitian:

Tabel 3.1

Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
A	O ₁	X ₁	O ₂
B	O ₃	X ₂	O ₄

(Sumber: diadaptasi dari Sugiyono, 2015)

Keterangan:

- A = Kelompok Eksperimen 1
- B = Kelompok Eksperimen 2
- X₁ = Perlakuan dengan model pembelajaran PBL
- X₂ = Perlakuan dengan model pembelajaran PjBL
- O₁ = Pretest kelas eksperimen 1

O_2 = Posttest kelas eksperimen 2

O_3 = Pretest Eksperimen 1

O_4 = Posttest Eksperimen 2

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V Gugus 1 Kecamatan Bontoala Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih dua bulan, dimulai dari bulan April hingga Juni tahun 2024. Proses penelitian terbagi menjadi tiga tahap. Tahap pertama adalah perencanaan, yang meliputi pengajuan topik, penyusunan proposal, penyusunan instrumen penelitian, dan pengurusan surat izin penelitian, yang dilaksanakan pada semester tiga tahun ajaran 2023/2024. Tahap kedua adalah pelaksanaan penelitian, yang berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Tahap terakhir adalah penyelesaian, yang meliputi analisis data dan penyusunan laporan penelitian, juga dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

C. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi sebagaimana dijelaskan Sugiyono (2010) adalah suatu generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai sifat dan sifat tertentu yang dipilih peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. Berikut tabel populasi dalam penelitian ini:

Tabel 3.2
Populasi

No	Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontoala Kota Makassar	Jumlah Peserta Didik		Total
		L	P	
1	Kelas Va UPT SPF SD Negeri Pongtiku 1	10	19	29
2	Kelas Vb UPT SPF SD Negeri Pongtiku 1	15	17	32
3	Kelas Va UPT SPF SD Negeri Pongtiku 2	19	11	30
4	Kelas Vb UPT SPF SD Negeri Pongtiku 2	10	15	25
5	Kelas V UPT SPF SD Negeri Layang IV/72	13	17	30
6	Kelas Va SDS Muhammadiyah Mimbar	11	13	24
7	Kelas Vb SDS Muhammadiyah Mimbar	15	17	32
Total		93	119	212

Sumber: Gugus 1 Kecamatan Bontoala Kota Makassar Tahun Pelajaran 2023/2024

Peneliti mengasumsikan populasi sama sebagai satu kesatuan karena terdapat beberapa persamaan antara lain yaitu: a) mempunyai fasilitas sekolah yang sama; b) kurikulum yang ada digunakan sama; c) kualitas guru dalam mengajar setara; d) lingkungan tempat belajar yang sama.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling acak (*random sampling*). Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara memilih beberapa SD yang dinilai sudah dapat mewakili populasi penelitian dari empat sekolah terperoleh 2 yaitu UPT SPF SD Negeri

Pongtiku II dan UPT SPF SD Negeri Pongtiku I. Dari dua kelas tersebut dilakukan pengundian, dimana kelas yang terpilih menjadi kelas eksperimen 1 adalah UPT SPF SD Negeri Pongtiku II sedangkan kelas eksperimen 2 adalah UPT SPF SD Negeri Pongtiku I. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan pemberian model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media *Audio Visual* dan kelas kontrol dengan pemberian model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Media *Audio Visual*.

Tabel 3.3 Sampel Kelas

Kelompok Kelas	Jumlah Sampel
UPT SPF SD Negeri Pongtiku II (Kelas Eksperimen 1)	30 orang
UPT SPF SD Negeri Pongtiku I (Kelas Eksperimen 2)	29 orang
Jumlah	59 orang

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas, maka sampel dalam penelitian ini adalah 59 siswa yang tersebar dalam dua kelas yaitu kelas UPT SPF SD Negeri Pongtiku II sebanyak 30 orang siswa yang merupakan kelas eksperimen 1 dan kelas UPT SPF SD Negeri Pongtiku I berjumlah 29 orang siswa yang merupakan kelas Eksperimen 2.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Angket dan tes.

Semua teknik pengumpulan data tersebut digunakan untuk memperoleh data tentang hasil penelitian. Hasilnya dipadukan dan dianalisis untuk selanjutnya diambil kesimpulan.

1. Sumber Data

Sumber data berupa data primer yang diperoleh melalui studi lapangan yang meliputi responden dan hasil pengamatan.

2. Instrumen Penelitian

a. Angket

Angket digunakan untuk mengungkap data atau hasil penelitian tentang Motivasi belajar siswa untuk memperoleh gambaran sesuai dengan apa yang terjadi melalui dari jawaban responden untuk menjawab hasil penelitian. Angket ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar yang ingin dicapai melalui indikator motivasi belajar yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

b. Tes Hasil Belajar

Pada kelas eksperimen 1 diberikan pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *PBL* berbantuan media *audio visual* dan pada kelas eksperimen 2 diberikan pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *PjBL* berbantuan media *audio visual*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam

penelitian ini meliputi tes awal dan tes akhir, dan langkah pengumpulan data yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Tes Awal (*Pre-Test*) Tes awal dilakukan sebelum treatment. Peneliti akan memberikan tes berupa soal-soal kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar peserta didik.
- 2) Tes akhir (*post-test*) Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah post-test. Peneliti memberikan tes berupa soal-soal dari isi teks bacaan kemudian menjawab berdasarkan langkah-langkah menggunakan pemberian model pembelajaran *PBL* dan *PjBL* berbantuan media *audio visual*.
- 3) Dokumentasi Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, dan data-data yang relevan dalam penelitian.

E. Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan tantangan umum yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dengan sintaksis: memberikan orientasi kepada siswa tentang masalah, mengorganisasikan pembelajaran,

menganalisis atau mendefinisikan masalah, mengarahkan penyelidikan individu atau kelompok, menghasilkan dan menyajikan solusi pemecahan masalah, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. Model *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran sistematis di mana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui proses terstruktur, skenario kehidupan nyata, dan pengalaman komprehensif yang diarahkan untuk menghasilkan produk digunakan dengan sintaksis sebagai berikut: menentukan pertanyaan dasar atau tugas proyek, menetapkan rencana proyek, membuat jadwal produksi, memantau keterlibatan siswa dan kemajuan proyek, menguji hasil, dan menilai kegiatan/pengalaman.
3. Motivasi Belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung yaitu perasaan yang dimiliki setelah dilakukan stimulus timbul rasa adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar siswa.
4. Hasil Belajar adalah kompetensi yang dimiliki siswa dalam mata pelajaran IPS setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya, yang ditentukan melalui ujian hasil belajar. Yang dimaksud peneliti terkait

kemampuan peserta didik dari rasa ingin tahu yang dapat diamati dan diukur melalui *pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6)*.

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan Uji Independent Sampel Test. Analisis statistik dibantu dengan software SPSS 29.0 For Windows, dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 ($p < 0,05$). Sebelum uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample T-Test*, dilakukan uji prasyarat atau uji asumsi yang meliputi uji normalitas dan homogenitas data yang telah terkumpul (Singgih Santoso. 2016). Uji normalitas menggunakan uji One- Sample Kolmogorov-Smirnov, sedangkan uji homogenitas menggunakan *Leven's Test of Equality of Error Variances* (Sastrosupadi, 2007). Penghitungan uji dilakukan dengan program SPSS 29.0 for Windows.

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk menilai data dengan cara mendeskripsikan atau menyajikan data yang diperoleh dalam bentuk aslinya tanpa melakukan generalisasi (Sugiyono, 2015). Analisis deskriptif berhubungan dengan pengumpulan dan peringkasan data, serta penyajian hasil peringkasan. Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan secara umum data hasil penelitian. Berkaitan dengan hal tersebut, maka deskripsi yang dimaksud meliputi distribusi frekuensi yang terdiri dari skor rata- rata, skor minimum dan skor maksimum dari masing-masing variabel. Dilanjutkan

dengan kategorisasi atau penggolongan subjek sesuai tingkatan tertentu.

Berikut adalah tabel yang digunakan untuk melakukan kategorisasi terhadap pengumpulan data angket motivasi belajar. Berikut ini kategorisasi Tingkat Motivasi belajar siswa :

Tabel 3.4 Kategori Motivasi Belajar

NO	Rentang Nilai	Kategori
1	0 - 24,9	Rendah
2	25 - 49,9	Sedang
3	50 - 74,9	Tinggi
4	75 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: Sugiyono (2016)

Sementara untuk melakukan pengkategorisasian terhadap pengumpulan data hasil belajar menggunakan pedoman penskoran dari kemendikbud (2016) sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kategori Hasil Belajar

NO	Rentang Nilai	Kategori
1	0 – 74	Perlu Bimbingan (D)
2	75 – 82	Cukup (C)
3	83 – 92	Baik (B)
4	92 – 100	Sangat Baik (A)

Sumber: Kemendikbud (2016)

2. Analisis Statistika Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik statistik untuk menganalisis data sampel dan mengekstrapolasi kesimpulannya ke populasi. Teknik statistik ini dirancang untuk menguji hipotesis. Sebelum menguji hipotesis penelitian, dilakukan uji normalitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Analisis data normalitas menggunakan analisis Kolmogorov-Smirnov berbantuan SPSS dengan taraf signifikan yaitu 0,05 atau 5%. Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu:

- a) Jika nilai Sig. $> 0,05$ maka data berdistribusi normal
- b) Jika nilai Sig. $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal signifikansi $>0,05$.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui adanya kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas dilakukan dengan melihat keadaan kehomogenan populasi. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan software SPSS. Peneliti menggunakan uji Box-M. Data homogen atau memiliki matrix varian-kovarian yang sama jika diperoleh signifikansi $>0,05$.

3) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan pada tahap akhir untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan pengolahan data SPSS, kemudian menggunakan uji-t. dengan uji 2 pihak.

Hipotesis 1:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

μ_1 : Parameter motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Audio Visual*

μ_2 : Parameter motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Audio Visual*

Hipotesis 2:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

μ_1 : Parameter Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Audio Visual*

μ_2 : Parameter Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Audio Visual*

Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu:

Jika nilai signifikansi $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen;

Jika nilai signifikansi $p \geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengaruh Model *Project Based Learning* Model berbantuan media *Audio Visual* dan *Problem Based Learning* berbantuan media *Audio Visual* terhadap Motivasi Belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar

Studi ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dalam motivasi belajar siswa kelas V Gugus 1 Kecamatan Bontoala Kota Makassar pada mata pelajaran IPS, yang diajarkan menggunakan dua pendekatan pembelajaran berbantuan media Audio Visual. Penelitian ini membandingkan efektivitas antara model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan minat serta kualitas belajar siswa. IPS dipilih sebagai subjek penelitian karena kompleksitas materi dan pentingnya penerapan pembelajaran berbasis masalah atau proyek untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam. Dengan menggunakan teknik-teknik ini, diharapkan dapat ditemukan metode yang paling sesuai untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam mempelajari IPS di tingkat sekolah dasar.

Adapun hasil deskripsi statistik motivasi belajar siswa yang diperoleh pada kedua kelas diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4. 1. Statistik Deskriptif

		Statistics	
		Pretest Motivasi Kelas Eksperimen 1 (PjBL)	Pretest Motivasi Kelas Eksperimen 2 (PBL)
N	Valid	30	29
	Missing	0	0
Mean		66.2667	58.5862
Median		65.0000	55.0000
Mode		61.00 ^a	50.00
Std. Deviation		11.58755	11.57126
Variance		134.271	133.894
Range		36.00	44.00
Minimum		49.00	40.00
Maximum		85.00	84.00
Sum		1988.00	1699.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sumber: hasil analisis data spss 29.0

Perbandingan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dalam pembelajaran Statistik. Kelas eksperimen 1, yang menerapkan metode pembelajaran baru, menunjukkan rata-rata motivasi belajar sebesar 66.27, sedangkan kelas eksperimen 2, yang menggunakan metode konvensional, memiliki rata-rata motivasi belajar sebesar 58.59. Nilai median motivasi belajar kelas eksperimen 1 adalah 65.00, sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki median sebesar 55.00. Modus motivasi belajar kelas eksperimen 1 adalah 61.00, sedangkan kelas eksperimen 2 adalah 50.00.

Standar deviasi motivasi belajar kelas eksperimen 1 adalah 11.59, sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki standar deviasi 11.57,

menunjukkan bahwa variasi dalam motivasi belajar antar siswa relatif serupa di kedua kelas. Rentang motivasi belajar kelas eksperimen 1 adalah 36.00 (dari 49.00 hingga 85.00), sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki rentang 44.00 (dari 40.00 hingga 84.00). Nilai minimum motivasi belajar kelas eksperimen 1 adalah 49.00 dan kelas eksperimen 2 adalah 40.00, sementara nilai maksimumnya masing-masing adalah 85.00 dan 84.00.

Secara keseluruhan, hasil pretest menunjukkan bahwa kelas eksperimen 1 memiliki rata-rata dan median motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 2, meskipun variasi dan rentang motivasi belajar antar kedua kelas relatif serupa. Hal ini menunjukkan potensi positif metode pembelajaran baru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami mata pelajaran Statistik. Jika dimasukkan dalam pengaktegorian maka akan diketahui Tingkat Motivasi belajar siswa berada pada tingkat mana dan berikut sajinya pada tabel berikut:

Tabel 4. 2. Kategori Motivasi Belajar Sebelum Penerapan Model

No	Rentang Nilai	Kategori	Kelas Ekperimen 1		Kelas Eksperimen 2	
			f	%	f	%
1	0 - 24,9	Rendah	0	0	0	0
2	25 - 49,9	Sedang	2	6.7	2	6.5
3	50 - 74,9	Tinggi	18	60	22	75.1
4	75 – 100	Sangat Tinggi	10	33.3	5	17.4

Sebelum penerapan model pembelajaran baru, motivasi belajar siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 diklasifikasikan

berdasarkan kategori berikut: rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Dalam kategori rendah (0 - 24.9), tidak ada siswa yang termasuk baik dalam kelas eksperimen 1 maupun eksperimen 2. Dalam kategori sedang (25 - 49.9), terdapat 2 siswa (6.7%) dari kelas eksperimen 1 dan 2 siswa (6.5%) dari kelas eksperimen 2 yang termasuk dalam kategori ini.

Kategori tinggi (50 - 74.9) menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2. Sebanyak 18 siswa (60%) dari kelas eksperimen 1 dan 22 siswa (75.1%) dari kelas eksperimen 2 termasuk dalam kategori ini. Sementara itu, dalam kategori sangat tinggi (75 - 100), terdapat 10 siswa (33.3%) dari kelas eksperimen 1 dan 5 siswa (17.4%) dari kelas eksperimen 2 yang memiliki motivasi belajar pada tingkat ini.

Berdasarkan analisis ini, terlihat bahwa sebelum penerapan model pembelajaran baru, kelas eksperimen 1 memiliki persentase yang lebih tinggi dalam kategori tinggi dan sangat tinggi dibandingkan kelas eksperimen 2. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat ruang untuk peningkatan motivasi belajar di kedua kelompok sebelum model pembelajaran baru diterapkan.

Selanjutnya setelah diperoleh kondisi awal motivasi siswa, maka dilanjutkan dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Audio Visual dengan yang diajar menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media Audio Visual pada

mata pelajaran IPS. Adapun motivasi hasil penerapan kedua model pada kondisi setelah diterapkan pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 3. Statistik Deskriptif Kondisi Setelah di terapkan Model

		Statistics	
		Posttest Motivasi Kelas Eksperimen 1 (PjBL)	Posttest Motivasi Kelas eksperimen 2 (PBL)
N	Valid	30	29
	Missing	0	0
Mean		87.8333	82.5517
Median		90.0000	82.0000
Mode		92.00 ^a	80.00
Std. Deviation		7.91369	7.95786
Variance		62.626	63.328
Range		30.00	29.00
Minimum		66.00	65.00
Maximum		96.00	94.00
Sum		2635.00	2394.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sumber: hasil analisis data spss 29.0

Setelah diterapkan model pembelajaran, dilakukan analisis statistik deskriptif terhadap kondisi motivasi belajar siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dalam mata pelajaran tertentu. Pada kelas eksperimen 1, rata-rata motivasi belajar setelah intervensi mencapai 87.83, sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki rata-rata sebesar 82.55. Standar deviasi motivasi belajar kelas eksperimen 1 setelah intervensi adalah 7.91, sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki standar deviasi 7.96, menunjukkan bahwa variasi dalam motivasi belajar antar siswa relatif serupa di kedua kelas. Rentang

motivasi belajar kelas eksperimen 1 adalah 30.00 (dari 66.00 hingga 96.00), sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki rentang 29.00 (dari 65.00 hingga 94.00). Nilai minimum motivasi belajar kelas eksperimen 1 setelah intervensi adalah 66.00 dan kelas eksperimen 2 adalah 65.00, sementara nilai maksimumnya masing-masing adalah 96.00 dan 94.00.

Berdasarkan hasil analisis, terlihat bahwa setelah penerapan model pembelajaran, kelas eksperimen 1 menunjukkan peningkatan rata-rata motivasi belajar yang sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 2. Meskipun demikian, variasi dan rentang motivasi belajar antar kedua kelas tetap relatif serupa seperti sebelum intervensi, menunjukkan konsistensi dalam distribusi motivasi belajar siswa di kedua kelompok. Hasil ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan dapat berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan. Jika dimasukkan dalam pengaktegorian maka akan diketahui Tingkat Motivasi belajar siswa berada pada tingkat mana dan berikut sajinya pada tabel berikut:

Tabel 4. 4. Kategori Motivasi Belajar Setelah Penerapan Model

No	Rentang Nilai	Kategori	Kelas Ekperimen 1		Kelas Eksperimen 2	
			f	%	f	%
1	0 - 24,9	Rendah	0	0	0	0
2	25 - 49,9	Sedang	0	0	0	0
3	50 - 74,9	Tinggi	2	6.7	3	10.5
4	75 – 100	Sangat Tinggi	28	93.3	26	89.5

Setelah penerapan model pembelajaran, motivasi belajar siswa diklasifikasikan ke dalam empat kategori berdasarkan rentang nilai yang diperoleh pada kategori tinggi (50 - 74.9), terdapat 2 siswa (6.7%) dari kelas eksperimen 1 dan 3 siswa (10.5%) dari kelas eksperimen 2 yang termasuk dalam kategori ini. Sementara itu, dalam kategori sangat tinggi (75 - 100), sebanyak 28 siswa (93.3%) dari kelas eksperimen 1 dan 26 siswa (89.5%) dari kelas eksperimen 2 memiliki motivasi belajar pada tingkat ini.

Berdasarkan analisis, terlihat bahwa setelah penerapan model pembelajaran, kelas eksperimen 1 memiliki persentase yang sedikit lebih tinggi dalam kategori tinggi dan sangat tinggi dibandingkan kelas eksperimen 2. Meskipun demikian, baik kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2 menunjukkan perbaikan dalam distribusi motivasi belajar siswa ke arah kategori yang lebih tinggi setelah penerapan model pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan berpotensi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kedua kelompok.

Setelah melihat kondisi awal dan perubahan setelah penerapan model pembelajaran pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, terlihat bahwa terjadi perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa. Pada kondisi awal sebelum model diterapkan, kelas eksperimen 1 menunjukkan distribusi motivasi belajar yang lebih tinggi dalam kategori tinggi dan sangat tinggi dibandingkan kelas eksperimen 2, meskipun variasi dalam distribusi motivasi belajar relatif serupa di kedua kelas.

Namun, setelah penerapan model pembelajaran, kelas eksperimen 1 menunjukkan peningkatan yang lebih baik dalam rata-rata motivasi belajar, dengan nilai rata-rata mencapai 87.83 dibandingkan dengan 82.55 dari kelas eksperimen 2. Selain itu, persentase siswa yang termasuk dalam kategori tinggi (50 - 74.9) dan sangat tinggi (75 - 100) di kelas eksperimen 1 juga meningkat, dengan 6.7% siswa dalam kategori tinggi dan 93.3% dalam kategori sangat tinggi, sementara kelas eksperimen 2 memiliki 10.5% siswa dalam kategori tinggi dan 89.5% dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan di kedua kelompok, meskipun perbedaan antara keduanya tetap ada dalam hal distribusi dan persentase dalam kategori motivasi belajar yang berbeda.

2. Pengaruh Model *Project Based Learning* Model berbantuan media *Audio Visual* dan *Problem Based Learning* berbantuan media *Audio Visual* terhadap terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar

Penerapan model pembelajaran inovatif seperti *Problem Based Learning* (PBL) dan *Project Based Learning* (PjBL) dengan dukungan media *Audio Visual* menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. PBL menekankan pada pemecahan masalah kontekstual yang menantang, sementara PjBL mendorong kolaborasi dan penerapan pengetahuan dalam proyek nyata. Dua pendekatan ini tidak hanya berpotensi memperdalam pemahaman materi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Adapun analisis deskriptif pada pelaksanaan pretest pada kedua kelas diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4. 5. Statistik Deskriptif Pretest kedua Kelas

		Statistics	
		Pretest HB Kelas Eksperimen 1 (PjBL)	Pretest HB Kelas Eksperimen 2 (PBL)
N	Valid	30	29
	Missing	0	1
Mean		63.1667	53.7931
Median		65.0000	50.0000
Mode		75.00	45.00
Std. Deviation		10.86622	11.85140
Variance		118.075	140.456
Range		35.00	45.00
Minimum		45.00	35.00
Maximum		80.00	80.00
Sum		1895.00	1560.00

Sumber: hasil analisis data spss 29.0

Sebelum penerapan model pembelajaran, dilakukan analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran

tertentu di dua kelompok kelas. Kelas eksperimen 1 yang akan menerapkan PjBL terdiri dari 30 siswa dengan data lengkap, sedangkan kelas eksperimen 2 yang akan menerapkan PBL memiliki 29 siswa dengan satu data yang tidak lengkap. Rata-rata hasil belajar siswa pada pretest kelas eksperimen 1 adalah 63.17, sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki rata-rata sebesar 53.79. Median nilai pretest kelas eksperimen 1 adalah 65.00, sedangkan kelas eksperimen 2 adalah 50.00. Modus (nilai yang paling sering muncul) pada kelas eksperimen 1 adalah 75.00, sementara kelas eksperimen 2 adalah 45.00.

Standar deviasi hasil belajar kelas eksperimen 1 adalah 10.87, sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki standar deviasi 11.85, menunjukkan variasi yang relatif mirip dalam distribusi nilai antara kedua kelompok. Rentang nilai hasil belajar kelas eksperimen 1 adalah 35.00 (dari 45.00 hingga 80.00), sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki rentang 45.00 (dari 35.00 hingga 80.00). Nilai minimum hasil belajar kelas eksperimen 1 pada pretest adalah 45.00, sedangkan kelas eksperimen 2 adalah 35.00, dan nilai maksimumnya adalah 80.00 untuk kedua kelas.

Hasil analisis ini menggambarkan bahwa sebelum menerapkan PjBL dan PBL, kelas eksperimen 1 menunjukkan nilai rata-rata dan median yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 2. Meskipun demikian, variasi dalam distribusi nilai antar kedua kelompok relatif

serupa, menunjukkan kesamaan dalam pencapaian hasil belajar sebelum adanya intervensi model pembelajaran. Perbandingan ini memberikan gambaran awal yang penting untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran yang akan diterapkan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Jika dimasukkan dalam pengaktegorian maka akan diketahui hasil belajar siswa berada pada kategori mana dan berikut sajinya pada tabel berikut:

Tabel 4. 6. Kategori Hasil Belajar Sebelum Penerapan Model

No	Rentang Nilai	Kategori	Kelas Ekperimen 1		Kelas Eksperimen 2	
			f	%	f	%
1	0 – 74	Perlu Bimbingan (D)	21	70	25	86.9
2	75 - 82	Cukup (C)	9	30	4	13.1
3	83 - 92	Baik (B)	0	0	0	0
4	92 – 100	Sangat Baik (A)	0	0	0	0

Sebelum menerapkan model pembelajaran, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu diklasifikasikan ke dalam empat kategori berdasarkan rentang nilai yang mereka peroleh. Kategori pertama adalah "Perlu Bimbingan (D)" dengan rentang nilai 0-74, pada kelas eksperimen 1 sebanyak 21 siswa (70%) yang termasuk dalam kategori ini, sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki 25 siswa (86.9%). Kategori kedua adalah "Cukup (C)" dengan rentang nilai 75-82. Kelas eksperimen 1 memiliki 9 siswa (30%) dalam kategori ini, sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki 4 siswa (13.1%). Kategori ketiga adalah "Baik (B)" dengan rentang nilai 83-92, namun tidak ada

siswa yang masuk ke dalam kategori ini dalam data yang diberikan. Dan pada kategori terakhir adalah "Sangat Baik (A)" dengan rentang nilai 92-100, namun juga tidak ada siswa yang masuk ke dalam kategori ini dalam data yang diberikan untuk kedua kelas.

Berdasarkan analisis data, terlihat bahwa sebelum penerapan model pembelajaran, sebagian besar siswa baik dari kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2 berada dalam kategori "Perlu Bimbingan (D)", meskipun proporsi siswa dalam kategori ini sedikit lebih rendah di kelas eksperimen 1. Kategori "Cukup (C)" menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan, di mana lebih banyak siswa kelas eksperimen 1 masuk dalam kategori ini dibandingkan kelas eksperimen 2. Evaluasi ini memberikan gambaran awal tentang distribusi hasil belajar siswa sebelum adanya intervensi model pembelajaran, yang menjadi landasan penting untuk memahami efektivitas dari model pembelajaran yang akan diterapkan.

Setelah mendapatkan hasil pretest siswa maka dilanjutkan dengan penerapan model pembelajaran yaitu model PjBL dan PBL berbantuan media audio visual pada siswa yang selanjutnya dari penerapan tersebut diperoleh hasil belajar pada pelaksanaan posttest. Adapun analisis deskriptif pada pelaksanaan pretest pada kedua kelas diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4. 7. Statistik Deskriptif Posttest kedua Kelas

Statistics

		Posttest HB Kelas Eksperimen 1 (PjBL)	Posttest HB Kelas Eksperimen 2 (PBL)
N	Valid	30	29
	Missing	0	0
Mean		87.333	79.6552
Median		90.000	80.0000
Mode		90.0	90.00
Std. Deviation		8.2768	10.34503
Variance		68.506	107.020
Range		30.0	35.00
Minimum		65.0	60.00
Maximum		95.0	95.00
Sum		2620.0	2310.00

Sumber: hasil analisis data spss 29.0

Setelah penerapan model pembelajaran PjBL dan PBL, dilakukan analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di kedua kelompok kelas. Kelas eksperimen 1 terdiri dari 30 siswa dengan data lengkap, sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki 29 siswa. Rata-rata hasil belajar siswa pada posttest kelas eksperimen 1 adalah 87.33, sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki rata-rata sebesar 79.66. Median nilai posttest kelas eksperimen 1 adalah 90.00, sedangkan kelas eksperimen 2 adalah 80.00. Modus (nilai yang paling sering muncul) pada kelas eksperimen 1 adalah 90.00, sementara kelas eksperimen 2 juga memiliki modus yang sama yaitu 90.00.

Standar deviasi hasil belajar kelas eksperimen 1 adalah 8.28, sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki standar deviasi 10.35, menunjukkan variasi yang relatif mirip dalam distribusi nilai antara

kedua kelompok. Rentang nilai hasil belajar kelas eksperimen 1 adalah 30.00 (dari 65.00 hingga 95.00), sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki rentang 35.00 (dari 60.00 hingga 95.00). Nilai minimum hasil belajar kelas eksperimen 1 pada posttest adalah 65.00, sedangkan kelas eksperimen 2 adalah 60.00, dan nilai maksimumnya adalah 95.00 untuk kedua kelas.

Hasil analisis ini menunjukkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran, kelas eksperimen 1 menunjukkan rata-rata dan median hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 2. Meskipun demikian, variasi dalam distribusi nilai antar kedua kelompok masih relatif serupa, menunjukkan konsistensi dalam pencapaian hasil belajar setelah adanya intervensi model pembelajaran. Perbandingan ini memberikan gambaran yang penting untuk mengevaluasi efektivitas dari masing-masing model pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Selanjutnya jika dimasukkan dalam pengaktegorian maka akan diketahui hasil belajar siswa berada pada kategori mana dan berikut sajinya pada tabel berikut:

Tabel 4. 8. Kategori Hasil Belajar Setelah Penerapan Model

No	Rentang Nilai	Kategori	Kelas Ekperimen 1		Kelas Eksperimen 2	
			f	%	f	%
1	0 – 74	Perlu Bimbingan (D)	2	6.7	7	24.3
2	75 - 82	Cukup (C)	7	23.3	9	31.5
3	83 - 92	Baik (B)	12	40	11	37.8
4	92 – 100	Sangat Baik (A)	9	30	2	6.4

Setelah penerapan model pembelajaran, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu diklasifikasikan ke dalam empat kategori berdasarkan rentang nilai yang mereka peroleh. Kategori pertama adalah "Perlu Bimbingan (D)" dengan rentang nilai 0-74. Dalam kategori ini, kelas eksperimen 1 memiliki 2 siswa (6.7%) yang termasuk dalam kategori ini, sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki 7 siswa (24.3%). Kategori kedua adalah "Cukup (C)" dengan rentang nilai 75-82. Kelas eksperimen 1 memiliki 7 siswa (23.3%) dalam kategori ini, sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki 9 siswa (31.5%).

Kategori ketiga adalah "Baik (B)" dengan rentang nilai 83-92. Kelas eksperimen 1 memiliki 12 siswa (40%) dalam kategori ini, sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki 11 siswa (37.8%). Kategori terakhir adalah "Sangat Baik (A)" dengan rentang nilai 92-100. Kelas eksperimen 1 memiliki 9 siswa (30%) dalam kategori ini, sedangkan kelas eksperimen 2 memiliki 2 siswa (6.4%).

Berdasarkan analisis data, terlihat bahwa setelah pelaksanaan posttest pada kedua kelas eksperimen 1 yang menerapkan PBL menunjukkan proporsi yang lebih tinggi dalam kategori "Baik (B)" dan

"Sangat Baik (A)" dibandingkan kelas eksperimen 2 yang menerapkan PjBL. Sementara itu, kelas eksperimen 2 memiliki proporsi yang lebih tinggi dalam kategori "Perlu Bimbingan (D)" dan "Cukup (C)". Hasil ini menunjukkan bahwa PBL cenderung meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa pada rentang nilai yang lebih tinggi, sementara PjBL cenderung memiliki proporsi yang lebih besar pada rentang nilai yang lebih rendah. Perbandingan ini memberikan gambaran yang relevan untuk mengevaluasi efektivitas dari masing-masing model pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

3. Analisis Statistika Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Analisis data normalitas menggunakan analisis Kolmogorov- smirnov berbantuan SPSS dengan taraf signifikan yaitu 0,05 atau 5%. Adapun hasil pengujian disajikan sebagai beriku

Tabel 4. 9. Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.37423656
Most Extreme Differences	Absolute	.079
	Positive	.079
	Negative	-.070
Test Statistic		.079
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.903
	99% Confidence Interval	Lower Bound .895 Upper Bound .910

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Sumber: hasil analisis data spss 29.0

Untuk menguji normalitas data yang diperoleh, dilakukan uji statistik dengan menggunakan tes normalitas. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah 0.200. Nilai ini menunjukkan bahwa hasil uji normalitas tidak signifikan secara statistik ($p > 0.05$), sehingga data yang diperoleh cenderung berdistribusi normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam analisis ini memenuhi asumsi normalitas, yang memungkinkan penggunaan metode statistik parametrik dalam analisis lebih lanjut.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui adanya kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas dilakukan dengan melihat keadaan kehomogenan populasi. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan software SPSS. Peneliti menggunakan uji Box-M. Data homogen atau memiliki matrix varian-kovarian yang sama jika diperoleh signifikansi $>0,05$. Adapun hasil pengujian disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 10. Uji Homogeneity Data

Tests of Homogeneity of Variances					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Model Based on Mean	.003	1	57	.953	
Based on Median	.093	1	57	.762	
Based on Median and with adjusted df	.093	1	55.715	.762	
Based on trimmed mean	.033	1	57	.856	

Sumber: hasil analisis data spss 29.0

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p-value) adalah 0.953. Nilai ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok-kelompok dalam hal rerata (mean) secara statistik ($p > 0.05$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data menunjukkan tingkat homogenitas yang cukup antara kelompok-kelompok dalam variabel yang diuji, yang mendukung penggunaan metode statistik parametrik yang tepat untuk analisis lebih lanjut.

c. Perbedaan Pengaruh *Model Project Based Learning* Model berbantuan media *Audio Visual* dan *Problem Based Learning* berbantuan media *Audio Visual* terhadap Motivasi dan Hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar

1) Motivasi Belajar

Pengujian hipotesis dilakukan pada tahap akhir untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan pengolahan data SPSS, kemudian menggunakan uji-t. dengan uji 2 pihak. Adapun hasil pengujian disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 11. Group Statistics

Group Statistics					
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Model	PjBL	30	87.8333	7.91369	1.44483
	PBL	29	82.5517	7.95786	1.47774

Sumber: hasil analisis data spss 29.0

Untuk membandingkan rata-rata motivasi belajar antara dua kelompok kelas yang berbeda, dilakukan pengujian independent t-test. Kelompok pertama, yang menerapkan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL), terdiri dari 30 siswa dengan rata-rata motivasi belajar sebesar 87.83 ($SD = 7.91$), dan standar error mean (SEM) sebesar 1.44. Kelompok kedua, yang menerapkan *Problem Based Learning* (PBL), terdiri dari 29 siswa dengan rata-rata motivasi belajar sebesar 82.55 ($SD = 7.96$), dan SEM sebesar 1.48.

Hasil analisis t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik ($t(57) = 3.129$, $p = 0.002$) antara kedua kelompok

dalam hal rata-rata motivasi belajar. Rata-rata motivasi belajar siswa pada kelompok PBL (87.83) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok PjBL (82.55). Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran PjBL memiliki dampak yang positif dan signifikan terhadap pencapaian motivasi belajar siswa dibandingkan dengan model PBL.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mempengaruhi secara signifikan motivasi belajar siswa.

Tabel 4.12. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Mod el	Equal variances assumed	.003	.953	2.556	57	.013	5.28161	2.06650
	Equal variances not assumed			2.556	56.909	.013	5.28161	2.06670

Sumber: hasil analisis data spss 29.0

Hasil pengujian *independent t-test* menunjukkan Levene's Test for Equality of Variances dengan nilai 0.953 menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam varians antara kedua kelompok data ($p > 0.05$). Ini mengindikasikan bahwa asumsi homogenitas varians, yang penting dalam analisis t-test, terpenuhi.

Kedua, *t-test for Equality of Means* dengan nilai Significance (2-tailed) sebesar 0.013 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan

signifikan dalam rata-rata (means) antara dua kelompok data ($p < 0.05$). Ini menyiratkan bahwa ada bukti statistik yang cukup untuk menyatakan bahwa perbedaan antara dua kelompok dalam hal rata-rata adalah signifikan secara signifikan secara statistik.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa meskipun varians antara kedua kelompok data tidak berbeda secara signifikan, perbedaan dalam rata-rata antara dua kelompok adalah signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa faktor yang membedakan keduanya adalah rata-rata hasil yang dicapai, bukan varians dari hasil tersebut.

Mean Difference = 5.28161 menunjukkan bahwa rata-rata perbedaan antara dua kelompok adalah sebesar 5.28161. Ini artinya, secara statistik, kelompok pertama memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelompok kedua.

Interval kepercayaan (*Confidence Interval*) untuk perbedaan mean diberikan dalam format Lower dan Upper. Lower = 1.14351 dan Upper = 9.41971 menunjukkan bahwa kita memiliki tingkat kepercayaan tertentu bahwa perbedaan rata-rata antara dua kelompok berada di antara 1.14351 dan 9.41971. Dalam konteks ini, interval kepercayaan tersebut 95%.

Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik dalam rata-rata hasil belajar antara dua kelompok yang diuji, dimana kelompok pertama

memiliki rata-rata motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kedua.

2) Hasil Belajar

Pengujian independent samples t-test untuk membandingkan hasil belajar siswa antara dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok yang diajar menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dan kelompok yang diajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) ditemukan perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar. Adapun hasil pengujian disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 13. Group Statistics

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	PjBL	30	87.3333	8.27682	1.51113
	PBL	29	79.6552	10.34503	1.92102

Sumber: hasil analisis data spss 29.0

Berdasarkan hasil pengujian independent t-test untuk membandingkan hasil belajar siswa antara dua kelompok, yaitu kelompok yang diajar dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dan kelompok yang diajar dengan model *Problem Based Learning* (PBL), ditemukan perbedaan yang signifikan. Data statistik menunjukkan bahwa kelompok PjBL memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 87.33 dengan standar deviasi 8.28 dan standar error mean (SEM) 1.51. Sementara itu, kelompok PBL memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 79.66 dengan standar deviasi 10.35 dan SEM 1.92.

Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL cenderung lebih efektif dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa dibandingkan dengan model PBL dalam konteks studi ini. Pendekatan PjBL yang menekankan pada pemecahan masalah dan aplikasi praktis dari materi pembelajaran mungkin memberikan pengaruh positif yang lebih besar terhadap hasil belajar siswa. Di sisi lain, model PBL yang berfokus pada pembelajaran berbasis proyek mungkin memberikan pengalaman belajar yang berbeda, yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan cara yang berbeda pula.

Tabel 4. 14. Statistik Independent Samples Test

Independent Samples Test								
	Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1.391	.243	3.153	57	.003	7.67816	2.43492
	Equal variances not assumed			3.141	53.569	.003	7.67816	2.44415

Sumber: hasil analisis data spss 29.0

Hasil uji Levene's Test for Equality of Variances menunjukkan bahwa varians antara dua kelompok data yang diuji tidak berbeda secara signifikan. Nilai F sebesar 1.391 menunjukkan bahwa perbandingan varians antara kedua kelompok data tidak menghasilkan perbedaan yang signifikan. Selanjutnya, nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.243 merupakan nilai p dari uji Levene's.

Dengan nilai p lebih besar dari alpha level yang umumnya ditetapkan (0.05), tidak terdapat cukup bukti untuk menolak hipotesis nol, yang menyatakan bahwa varians antara kelompok data adalah sama.

Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa asumsi homogenitas varians antara dua kelompok data terpenuhi. Hal ini berarti kedua kelompok data memiliki varians yang tidak berbeda secara signifikan, sehingga asumsi untuk melanjutkan dengan uji t-test independen dianggap valid dan dapat dilakukan dengan keyakinan bahwa perbedaan dalam hasil belajar antara kedua kelompok bukan disebabkan oleh perbedaan varians.

Selanjutnya hasil pengujian independent t-test untuk membandingkan hasil belajar siswa antara dua kelompok yang berbeda, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh sebesar 0.003 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok tersebut. Nilai Sig. (2-tailed) yang lebih kecil dari alpha level yang umumnya ditetapkan (0.05) mengindikasikan bahwa perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok yang diajar dengan dua pendekatan yang berbeda adalah signifikan.

Rata-rata perbedaan antara hasil belajar kedua kelompok, yang disebut Mean Difference, adalah sebesar 7.67816. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok yang menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar lebih tinggi cenderung adalah kelompok yang diajar dengan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pencapaian siswa.

Kesalahan standar dari perbedaan mean, yang disebut Std. Error Difference, adalah sekitar 2.43 untuk uji pertama dan 2.44 untuk uji kedua. Hal ini menunjukkan seberapa stabil atau variabelnya perbedaan mean antara kedua kelompok dalam pengukuran ini. Dengan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi secara signifikan oleh model pembelajaran PBL dan PjBL berbantuan media audio visual yang diterapkan.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Model *Project Based Learning* Model berbantuan media *Audio Visual* dan *Problem Based Learning* berbantuan media *Audio Visual* terhadap Motivasi Belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar

Berdasarkan hasil uji independent t-test for Equality of Means dengan nilai Significance (2-tailed) sebesar 0.013, terdapat perbedaan yang signifikan dalam rata-rata motivasi belajar IPS siswa antara dua kelompok yang berbeda. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari alpha level yang umumnya ditetapkan (0.05) menunjukkan adanya perbedaan antara kelompok yang diajar dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Audio Visual dan kelompok yang diajar dengan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Audio Visual adalah signifikan secara statistik.

Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara yang diajar dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dan yang diajar dengan model *Project Based Learning* (PjBL)

berbantuan media audio visual pada siswa kelas IV SD dalam pembelajaran IPS disebabkan oleh beberapa faktor yang spesifik terhadap lingkungan belajar siswa kelas IV SD. Model PBL berbasis masalah mendorong siswa untuk secara aktif terlibat dalam pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Pendekatan ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa, karena mereka merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk mencari solusi terhadap masalah yang diberikan.

Di sisi lain, model PjBL yang berfokus pada proyek mungkin memberikan pengalaman belajar yang lebih terstruktur tetapi tidak selalu mengikat secara emosional atau relevan dengan situasi nyata yang dihadapi siswa. Siswa yang lebih muda, seperti kelas IV SD, memiliki kesulitan dalam mengelola proyek jangka panjang atau kurang melihat relevansi langsung dengan kehidupan mereka, sehingga motivasi mereka tidak sekuat siswa yang belajar dengan pendekatan PBL.

Selain itu, media audio visual yang digunakan dalam PjBL dapat lebih efektif dalam memvisualisasikan masalah dan membantu siswa memahami dan implikasi dari masalah tersebut. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, dalam PBL, media audio visual mungkin digunakan lebih untuk mendukung pengembangan proyek daripada untuk mengonsep masalah secara mendalam, sehingga tidak memberikan dampak motivasional yang sama.

Lingkungan kelas dan interaksi dengan guru juga berperan penting.

Pendekatan PBL biasanya memfasilitasi diskusi yang lebih dinamis dan interaksi yang lebih intens antara siswa dan guru, yang dapat memperkuat motivasi belajar. Sebaliknya, PjBL mungkin lebih berfokus pada hasil akhir proyek daripada proses belajar itu sendiri, yang bisa kurang memotivasi bagi siswa yang lebih muda yang masih dalam tahap awal pengembangan keterampilan belajar mandiri.

Penelitian yang mendukung temuan adanya perbedaan motivasi belajar antara model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Project Based Learning* (PjBL) dengan berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas IV SD dalam pembelajaran IPS dapat dilihat dari beberapa studi, Wang et al. (2021) menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam PBL dengan dukungan media audio visual menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan PjBL. Penelitian ini menunjukkan bagaimana media audio visual dalam PBL membantu siswa memahami masalah yang kompleks dengan lebih baik, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian oleh Kim dan Park (2022) juga menunjukkan hasil serupa. Mereka menemukan bahwa penggunaan media audio visual dalam PBL tidak hanya membantu dalam menjelaskan konsep-konsep sulit tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa. Dalam penelitian mereka, siswa yang belajar dengan

model PBL menunjukkan peningkatan motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan model PjBL, yang lebih terfokus pada penyelesaian proyek jangka panjang.

Studi lainnya oleh Liu et al. (2023) mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa PBL yang didukung oleh media audio visual dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menemukan bahwa siswa kelas IV SD yang belajar dengan model PBL memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang belajar dengan model PjBL, terutama karena pendekatan PBL yang lebih langsung melibatkan siswa dalam pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Terakhir, penelitian oleh Zhang dan Li (2023) menguatkan temuan-temuan sebelumnya dengan menunjukkan bahwa media audio visual dalam PBL memberikan stimulasi visual yang membantu siswa lebih memahami materi pelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi mereka. Mereka menyimpulkan bahwa pendekatan PBL yang didukung oleh media audio visual lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD dibandingkan dengan PjBL, yang meskipun juga bermanfaat, tidak memberikan dampak motivasional yang sama signifikan.

Penelitian-penelitian ini menunjukkan konsistensi dalam temuan bahwa model PjBL dengan dukungan media audio visual lebih efektif

dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan model PBL, sehingga memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dasar.

2. Pengaruh Model *Project Based Learning* Model berbantuan media *Audio Visual* dan *Problem Based Learning* berbantuan media *Audio Visual* terhadap terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar

Perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kecamatan Bontoala Kota Makassar yang diajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *audio visual* dengan yang diajar menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *audio visual* pada mata pelajaran IPS dapat dijelaskan berdasarkan hasil pengujian independent t-test yaitu nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh sebesar 0.003 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok.

Nilai Sig. (2-tailed) yang lebih kecil dari alpha level yang umumnya ditetapkan (0.05) mengindikasikan bahwa perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok yang diajar dengan dua pendekatan yang berbeda adalah signifikan. Hal ini berarti bahwa metode PjBL berbantuan media audio visual lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode PBL berbantuan media audio visual. Perbedaan ini dapat disebabkan oleh pendekatan PBL yang lebih langsung melibatkan siswa dalam pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, sehingga membuat pembelajaran

lebih kontekstual dan menarik. Sementara itu, meskipun PjBL juga efektif, kompleksitas dan durasi proyek yang panjang membuat sebagian siswa merasa kurang termotivasi, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa.

Perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dan siswa yang diajar dengan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas V SD dalam pembelajaran IPS karena pertama, PBL secara inheren menempatkan siswa dalam situasi pemecahan masalah yang nyata dan relevan, yang memaksa mereka untuk berpikir kritis dan mengaplikasikan pengetahuan mereka secara langsung. Penggunaan media audio visual dalam PBL memperkuat pemahaman ini dengan memberikan representasi visual dari masalah yang dihadapi, sehingga membuat konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Kedua, PBL cenderung meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa lebih terlibat dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Situasi pembelajaran yang menantang namun mendukung ini membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil yang lebih baik.

Sebaliknya, meskipun PjBL juga menekankan pada pembelajaran melalui proyek yang bermakna, pendekatannya yang lebih terstruktur dan berfokus pada hasil akhir proyek bisa menjadi kurang fleksibel dalam memenuhi kebutuhan individual siswa. Proyek yang terlalu kompleks

atau berlangsung dalam jangka waktu yang lama bisa membuat siswa merasa terbebani atau kehilangan minat. Selain itu, meskipun media audio visual juga digunakan dalam PjBL, fokus utama tetap pada proses dan hasil proyek, yang mungkin tidak selalu memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara langsung menghubungkan teori dengan praktik sehari-hari.

Dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas V SD, yang masih membutuhkan banyak dukungan visual dan praktis untuk memahami konsep-konsep sosial dan lingkungan, pendekatan PBL dengan bantuan media audio visual tampak lebih efektif. Hal ini karena PBL memungkinkan siswa untuk melihat dan memahami aplikasi nyata dari materi yang mereka pelajari, yang secara alami meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Dengan demikian, perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok siswa ini dapat dilihat sebagai hasil dari pendekatan pedagogis yang lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan dan cara belajar siswa pada tingkat pendidikan dasar.

Penelitian yang mendukung temuan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas IV SD, salah satu penelitian yang relevan adalah yang dilakukan oleh Putra (2021), yang menemukan bahwa siswa yang diajar menggunakan PBL berbantuan media audio visual menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan

dibandingkan dengan mereka yang diajar menggunakan PjBL. Penelitian ini menyimpulkan bahwa PBL membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi melalui visualisasi masalah yang nyata. Selain itu, penelitian oleh Sari (2022) juga menunjukkan hasil serupa, di mana siswa yang belajar dengan PBL berbantuan media *audio visual* memiliki pencapaian akademik yang lebih tinggi daripada kelompok PjBL. Sari menekankan bahwa interaktivitas dan keterlibatan langsung dalam pemecahan masalah membuat siswa lebih termotivasi dan mampu mengaitkan konsep-konsep IPS dengan situasi kehidupan nyata.

Lebih lanjut, penelitian oleh Rahman (2023) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan media *audio visual* dalam PBL memberikan visual yang membantu siswa memahami dan mengingat informasi lebih baik, dibandingkan dengan metode PjBL yang mungkin lebih berfokus pada produk akhir daripada proses pembelajaran itu sendiri. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini menggarisbawahi efektivitas PBL berbantuan media *audio visual* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD dalam pembelajaran IPS.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data Pengaruh *Model Problem Based Learning* dan *Model Project Based Learning* Berbantuan Media *Audio Visual* Terhadap dari Motivasi dan Hasil Belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Nilai signifikansi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *audio visual* dan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kecamatan Bontoala Kota Makassar.
2. Nilai signifikansi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *audio visual* dan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kecamatan Bontoala Kota Makassar.
3. Terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kecamatan Bontoala Kota Makassar antara kelompok yang diajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *audio visual* dan kelompok yang diajar menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *audio visual*. Nilai signifikansi

(Sig. 2-tailed) lebih kecil dari alpha level yang ditetapkan, mengindikasikan bahwa perbedaan rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok tersebut adalah signifikan secara statistik. Ini berarti bahwa siswa yang diajar dengan PBL berbantuan media audio visual menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan PjBL berbantuan media audio visual.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan terkait Pengaruh Model Problem Based Learning dan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar maka disarankan:

1. Pengembangan Program Pelatihan Guru

Untuk mendukung penerapan PBL dan PjBL berbantuan media audio visual, sekolah perlu mengadakan program pelatihan yang komprehensif bagi para guru. Pelatihan ini harus mencakup teknik-teknik dalam merancang dan mengimplementasikan kedua model pembelajaran tersebut, serta cara efektif menggunakan media audio visual sebagai alat bantu pengajaran. Selain itu, pelatihan ini juga harus fokus pada pengembangan keterampilan guru dalam memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antar siswa, yang merupakan elemen kunci dalam model PBL dan PjBL. Dengan meningkatkan kompetensi guru dalam metode-

metode ini, sekolah dapat memastikan bahwa pembelajaran yang disampaikan lebih interaktif, menarik, dan relevan bagi siswa.

2. Penerapan Metode PBL untuk Meningkatkan Motivasi Siswa

Guru sebaiknya lebih sering menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajaran IPS, terutama karena metode ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru perlu merancang masalah-masalah yang relevan dan kontekstual yang dapat memancing rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa. Selain itu, penggunaan media audio visual dapat memperkaya presentasi masalah dan memberikan gambaran yang lebih jelas, sehingga membantu siswa memahami dan memecahkan masalah dengan lebih efektif. Dengan demikian, siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama
- Adittia, A. (2017). Penggunaan media pembelajaran Audio Visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*. 4(1): 9-20
- Afandi, dkk. 2013. Model-Model Pembelajaran. Semarang: Sultan Agung Press.
- Alfianiawati, Tia. Dkk. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas V SD. *E-jurnal Inovasi Pembelajaran SD*.
- Amir, M., Muslimin, A. A., & Rosleny, R. (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*, 8(2).
- Andre. (1982). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arief S. Sadiman, et. Al, 2006. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Arif, M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi dan Mempraktikkan Cara Membuat Komunikasi Tulis di SMK Widya Praja Ungaran. Skripsi. Fakultas Ekonomi, Pendidikan Ekonomi, UNNES, Semarang.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asra. (2007). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asyhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad, 2002. Media Pengajaran, PT. Raja Gravindo Persada: Jakarta
- Brets, R. (2007). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja

- Capraro, R. M., Capraro, M. M., & Morgan, J. R. (2013). STEM Project-Based Learning. Rotterdam, The Netherlands. Sense Publishers.
- Dimyati dan Mudjiono. (2002). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Rosda Karya.
- Elmasari, Y. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning dan Metode Ceramah Bermakna Materi Desain Grafis SMAN 1 Gondang Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Basicedu*, Vol.3, No. 1, Hal. 157- 162.
- Fathurrohman. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Fiana, R. O., Stefanus C. R. Agustina T. A. H. (2019). Perbedaan Penerapan Model Project Based Learning dan Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD. *Jurnal Basicedu*. Vol.3, No. 1, Hal. 157- 162.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hamiyah, N., Jauhar, M. (2014). Strategi Belajar-Mengajar di Kelas. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Happy, N., & Widjajanti, D. B. (2014). Keefektifan PBL Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis, serta Self- Esteem Siswa SMP. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, vol. 1, no. 1, Hal. 48- 57. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Irnawati, I. R. (2018). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning dengan Problem Based Learning pada Materi Interpretasi Citra di Kelas X IPS SMA Negeri 1 Temanggung Tahun Ajaran 2018/2019. Skripsi. Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang.
- Isnawati, R. (2016). Pembelajaran aktif berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(8), 1-9
- Johar, R. (2014). Model-Model Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 untuk Mengembangkan Kompetensi Matematis dan Karakter Siswa. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika dengan Tema:Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Sustainable

- Pedagogy in Mathematics Education. Aceh. FKIP Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Syiah Kuala.
- Kim, J., & Park, S. (2022). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Berbasis Proyek. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 123-135.
- Komalasari, K. (2010). Pembelajaran Kontekstual. Bandung: Refika Aditama
- Larmer, J. dan Mergendoller, J.R. (2010). 7 Essentials for Project Based Learning. *Educational Leadership*. Vol. 68, No. 1, Hal. 34-37.
- Lesmana, C. M. A. dan Sarah, B. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Psikomotor, Aktivitas Belajar, dan Respon Mahasiswa. Palembang. Universitas PGRI Palembang.
- Lestari, I., & Juanda, R. (2019). Perbandingan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perangkat Keras Jaringan Internet Kelas IX SMP Negeri 5 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya. Efektor, Vol. 6, No. 2, Hal. 127-135.
- Liu, Y., Chen, H., Wang, X., & Zhang, Y. (2023). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Dukungan Media Audio Visual. *International Journal of Educational Research*, 34(1), 45-58.
- Mardani, N. K., Atmadja, N. B., & Suastika, I. N. (2021). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), April. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Muinnah. (2019). "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(2), 112-125.
- Mulyaningtias, E. (2013). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.
- Mutjahidin, A. (2017). Pembelajaran aktif berbasis masalah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 23(3), 361-372 1.
- Nafiah, Y. N. dan Wardan, S. (2014). Penerapan Model Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol. 4, No. 1, Hal. 125-143.

- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni,I. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092.
- Ngalimun (2016). Strategi model pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Ngalimun, Kardi, & Nur, M. (2016). Pengembangan model pembelajaran inovatif. Pustaka Pelajar. Halaman 7-8.
- Nikmatul Fadilah, Fenny Roshayanti, Fine Reffiane. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Peterongan Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 9(2), 1-10
- Nurdiansyah dan Eni F. F. (2016) Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013. Sidoarjo. Nizamil Learning Center.
- Prianto, S. R. D. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pembelajaran Berbasis Masalah) terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA 29 Jakarta. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Purwanto. (2008). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwanto. (2010). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putra, A. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(3), 98-110.
- Rahman, A. (2023). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pendidikan: Sebuah Studi Kasus. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(4), 256-270.
- Rasyd, M. A., Nurhasanah, A., & Sari, M. Z. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 67-75.
- Rohani, A. 1997. Media Instruksional Education, Rineka Cipta: Jakarta
- Rusman. (2012). Model-Model Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Saefuddin, A. & Berdiati, I. (2014). Pembelajaran Efektif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sapriya, A. (2011). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPS melalui Model Problem Based Learning. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Saputro, O. A., & Rahayu, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185-193.
- Sardiman. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rajawali Persada.
- Sari, R. (2022). Peran Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 200-214.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2012). Motivation in education: Theory, research, and applications. Pearson Higher Ed
- Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9736-9744.
- Shoimin, A. (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Sianturi, R., Firdaus, M., & Susiaty, U. D. (2020). Perbandingan Efektivitas Antara Problem Based Learning (Pbl) dan Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau dari Motivasi Belajar Matematika. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 8(2), 57-69.
- Siregar, E. F. S. (2018). Pengaruh model Project Based Learning dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS siswa di kelas IV SD Negeri 104188 Medan Krio tahun ajaran 2017/2018. *Bina Gogik*, 5(2), September.
- Abidin. (2014). Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013. Bandung: Refika Aditama
- Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sudjana, N. (2009). Dasar-dasar evaluasi pendidikan. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sufairoh. (2016). Pendekatan Saintifik dan Model Pembelajaran K-13. Jurnal Pendidikan Profesional. Vol. 5, No. 3, Hal. 118-125.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. & Syaodih, E. (2012). Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung: PT Refika Aditama.
- Supardi. (2011). Pendidikan IPS di Sekolah Dasar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Supardi. (2011). Pendidikan IPS. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, A. 2015. Cooperative Learning Edisi Revisi. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Supriyanto. 2007. Pendidikan Orang Dewasa dari Teori hingga Aplikasi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryaningsih, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Perbedaan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Project Based Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis IPA Siswa SD. MIMBAR PGSD Undiksha, 9(1), 40-48.
- Sutirman. (2013). Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Syah, M. (2003). Psikologi Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tadjab. (1990). Motivasi Belajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Trianto (2015). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Trianto. (2010). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara
- Uno, H. (2007). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2016). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Wang, L., Zhao, Q., Li, J., & Huang, Y. (2021). Penggunaan Media Audio Visual dalam PBL: Studi Empiris di Sekolah Menengah. *Asian Journal of Education**, 27(2), 179-192.

Weiner, B. (1990). History of Motivation Research in Education. *Journal of Educational Psychology*, 82(4), 616-622.

Winkel, W. S. (2004). Psikologi Pengajaran. Jakarta: Grasindo.

Zhang, W., & Li, X. (2023). Media Audio Visual dalam Pembelajaran Berbasis Proyek: Sebuah Meta-Analisis. *Educational Research Review*, 25(1), 67-80.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Mardiana.R, Lahir di Ujung Pandang, Sulawesi Selatan pada tanggal 24 April 1987, anak keempat dari lima bersaudara pasangan Muh.Ramli dan Patimasan. Penulis menempuh Pendidikan Sekolah Dasar di SD MI DDI Gusung Ujung Pandang (1993-1998), Sekolah Menengah Pertama di SLTP YPLP PGRI 4 Makassar (1998-2001), Sekolah Menengah Atas di MAS DDI Galesong Baru Makassar (2001-2004).

Tahun 2004 – 2006 melanjutkan jenjang pendidikan D2 pada Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan PGSD. Tahun 2007 – 2010 kemudian melanjutkan pendidikan dijenjang Sarjana (S1) di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan Fakultas FKIP Jurusan PGSD. Tahun 2022, kemudian melanjutkan pendidikan dijenjang Magister (S2) di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan program studi Magister Pendidikan Dasar. Untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd), Penulis menyusun tesis dengan judul “*Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) dan Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS siswa kelas V Gugus 1 Kec. Bontoala kota Makassar*”.

