



KEEFEKTIFAN MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTU MEDIA MONTASE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MUATAN TEMATIK KELAS 3 SD NEGERI KEMIRI 01 BATANG

LAILATUNNISFI^{1*}, ROFIAN², DIANA ENDAH HANDAYANI³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

*lailatunnisfi13@gmail.com

Informasi

Artikel

Dikirim: 24 Oktober 2021

Direvisi: 1 Desember 2021

Diterima: 26 Januari 2022

Kata Kunci: *project based learning, media montase, muatan tematik*

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang berpusat pada guru dan penyampaian pada kegiatan pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah, sedangkan pada kurikulum 2013 pembelajaran harus berpusat kepada siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini saran Permasalahan yang dikaji adalah apakah penggunaan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar muatan tematik pembelajarn 1 sampai 3 kelas 3 SD Negeri Kemiri 01 Batang dan mengetahui keefektifan dari model *project based learning* tersebut.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *pre-experimental* design dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* populasi pada penelitian ini yaitu kela 3 dengan sampel berjumlah 24 siswa dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, metode tes (*pretest-posttest*) dan dokumentasi. Instrument dalam penelitian ini adalah tes berupa pilihan ganda yang telah diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, data yang diperoleh tentang hasil perhitungan rata-rata nilai *pretest* yaitu 70 dan rata-rata nilai *posttest* yaitu 90. Dari hasil perhitungan uji t dengan $dk=23$ dan taraf nyata maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,068$, hasil perhitungan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,839$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,839 > 2,068$, maka hipotesis dapat diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan model *project based learning* berbantu media montase efektif terhadap hasil belajar muatan tematik kelas 3 SD Negeri Kemiri 01 Batang.

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* berbantu media montase dapat dijadikan inovatif pembelajaran yang menyenangkan, aktif serta mningkatkan kreativitas peserta didik.

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar di mana individu itu berada (Sagala dalam Faroh 2018: 35). Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta

peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Hasbullah dalam Widiana, 2016: 148).

Pelaksanaan pembelajaran berkaitan dengan guru dan peserta didik yang dituntut aktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Guru juga dituntut untuk menguasai materi yang akan disampaikan kepada siswa. Selain harus menguasai materi pembelajaran, seorang guru harus menciptakan kreativitas dalam pembelajaran baik media atau metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran dengan materi yang saling berhubungan satu sama lain dan tidak boleh dipisah-pisahkan. Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling siswa dan dalam rentang kemampuan, serta perkembangan anak (Majid dalam Akbar, Sa'dun. Iffah Qurrotul Febrianti, Satriyani Yuli. Widodo wahyu, Paranimmit. Dan Ferisa, Dina. 2016. 17).

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran kedalam tema dengan proses pembelajaran yang bermakna disesuaikan dengan perkembangan peserta didik.

Pembelajaran menurut Fathurrohman (2017: 16) adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik

Pada proses pembelajaran sebaiknya menggunakan model yang dapat mengaktifkan peserta didik dan menggali potensi yang ada dalam diri peserta didik. Project based learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam merancang sebuah proyek yang akan menghasilkan sebuah produk. Pembelajaran PjBL terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa (Afriana dalam Furi, Lani Meita Indah. Handyani, Sri. Maharani, Shinta, 2018: 50). Saat ini di dunia sedang marak-maraknya wabah *coronavirus*.

Dalam artikel Dewi (2020: 56) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 menyatakan bahwa dalam masa darurat penyebaran COVID proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19.

Dengan adanya pembelajaran daring di sekolah dasar, siswa bisa berleluasa untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Menurut Dewi (2020: 56) siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan computer atau jaringan internet. Untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media supaya lebih menarik

Pada masa pandemik COVID-19 ini, pemerintah mengadakan program pembelajaran daring atau belajar dari rumah yang ditayangkan di stasiun televisi yaitu TVRI. Pada tayangan tersebut disajikan untuk anak sekolah dasar dari kelas 1 sampai kelas 6, serta terdapat pembelajaran tematik yang inovatif dan kreatif serta menambah wawasan yang akan menarik siswa untuk belajar lebih semangat. Pada tayangan tersebut terdapat banyak animasi-animasi yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan.

Menurut Syarifudin (2020: 31) pembelajaran daring menjadi keuntungan tersendiri bagi guru dan siswa yang dapat menjadikan siswa semakin aktif dalam mengonstruksi ilmu

pengetahuan. Melalui pembelajaran daring peserta didik diharapkan untuk berfikir kreatif dalam mengerjakan tugas.

Dengan diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu media montase, maka peserta didik akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran terutama pada saat pembelajaran daring seperti pada saat ini. Karena pada media montase tersebut terdapat banyak tempelan gambar-gambar yang menarik untuk menambah semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran daring.

Pada tempat penelitian, daring dilaksanakan secara *homeschooling* dan berkelompok. Pada kegiatan tersebut peneliti menerapkan model pembelajaran *project based learning* berbantu media montase. Dengan cara menjelaskan media kepada peserta didik yang mengikuti *homeschooling* secara berkelompok.

Media merupakan sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar serta alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada sebuah pembelajaran agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan.

Menurut Sugiarti dan Handayani (2017: 110) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari guru kepada siswa agar mempermudah penyerapan materi pembelajaran yang diajarkan.

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Gerlach & Ely dalam Arsyad, 2011: 3). untuk melakukan pembelajaran di kelas. Pada umumnya anak-anak menyukai media yang berupa gambar-gambar kartun dan gambari lustrasi. Dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media montase.

Montase merupakan media yang berupa gabungan gambar-gambar yang digunting dan ditempel pada dasaran gambar. Montase merupakan media yang berupa gabungan gambar-gambar yang digunting dan ditempel pada dasaran gambar. Montase adalah penggabungan gambar-gambar yang dihasilkan dari percampuran unsur dari beberapa sumber (Widya dalam Ayusari 2018:35).

Sedangkan Seni montase merupakan kajian seni budaya dan prakarya yaitu seni rupa dua dimensi yang sangat identik dengan kegiatan memotong gambar lalu menempelkannya

(Muharrar dalam Himmatul dan Rofian 2013: 44)

Pada saat melakukan observasi, peneliti melihat hasil belajar pada muatan tematik terdapat siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan oleh pihak sekolah yaitu 75. Pada siswa kelas 3 di SDN Kemiri 01 terdapat nilai terendah yaitu 70 dan nilai tertinggi adalah 96..

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar, media montase dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran tematik yang sesuai dengan materi yang diajarkan kepada peserta didik.

Dengan adanya Keefektifan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbantu Media Montase Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Tematik Kelas 3 SD Negeri Kemiri 01 Batang, dengan tujuan untuk mengetahui Keefektifan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbantu Media Montase Terhadap hasil Belajar Siswa Muatan Tematik Kelas 3 SD Negeri Kemiri 01 Batang.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengambil judul “Keefektifan Model *Project Based Learning* Berbantu Media Montase Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Tematik Kelas 3 SD Negeri Kemiri 01 Batang”.

METODE

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2016: 3). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (sugiyono, 2016: 109).

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen karena bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas Project Based Learning Berbantu Media Montase terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Negeri Kemiri 01 Batang. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pre eksperimental dengan jenis one-group pretest-posttest design. Pada design penelitian ini diadakan pretest sebelum perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan akan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *pre-experimental* design dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* untuk mengetahui Keefektifan Model Project Based Learning Berbantu Media Montase Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Tematik Kelas 3 SD Negeri Kemiri 01 Batang.

Pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberikan perlakuan pada peserta didik. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2016: 112)

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Populasi merupakan keseluruhan dari sasaran penelitian (Soegeng 2016: 120). Populasi juga disebut arah atau tujuan generalisasi, artinya kepada apa/siapa hasil penelitian itu akan diselamatkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 3 di SD Negeri Kemiri 01 Batang.

Menurut sugiyono (2016: 120) sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili). Sampel dari penelitian ini yaitu kelas 3 SD Negeri Kemiri 01.

Sampling adalah teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan (Sugiyono, 2016: 121). Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah *non-probability* sampling dengan jenis sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2016: 126) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

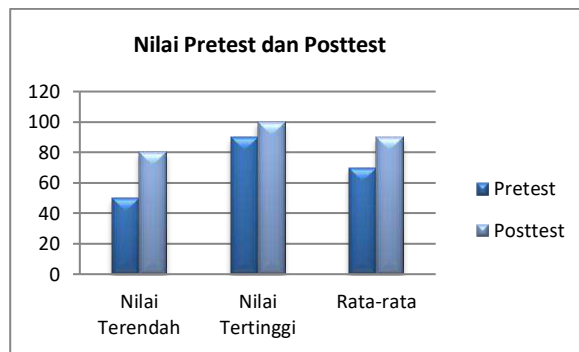
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 SD Negeri Kemiri 01 Batang. Mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran muatan tematik sebelum mendapatkan perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbantu media montase maka peneliti menggunakan tes awal atau *pretest* berupa soal pilihan ganda yang berkaitan dengan semua materi pembelajaran yang akan dikerjakan oleh siswa secara individu. Kemudian setelah diberikan perlakuan pada proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantu media montase, peneliti menggunakan tes akhir atau *posttest* yang juga berupa soal-soal pilihan ganda terkait materi yang sudah diajarkan. Data yang diperoleh dari penelitian dapat dilihat pada tabel 4.1:

Tabel 1: *Pretest* dan *Posttest*

No	Keterangan	Pretest	Posttest
1	Nilai	50	80

	Terendah		
2	Nilai Tertinggi	90	100
	Rata-rata	70	90



Gambar 1: Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan diagram 1 terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada nilai *posttest*.

Pada pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* berbantu media montase peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran. Serta ketuntasan hasil belajar peserta didik yang lebih baik. Pada hasil *pretest* terdapat 15 peserta didik yang tuntas dan 9 peserta didik tidak tuntas. Data yang diperoleh dari penelitian dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2 Presentase Ketuntasan Peserta Didik

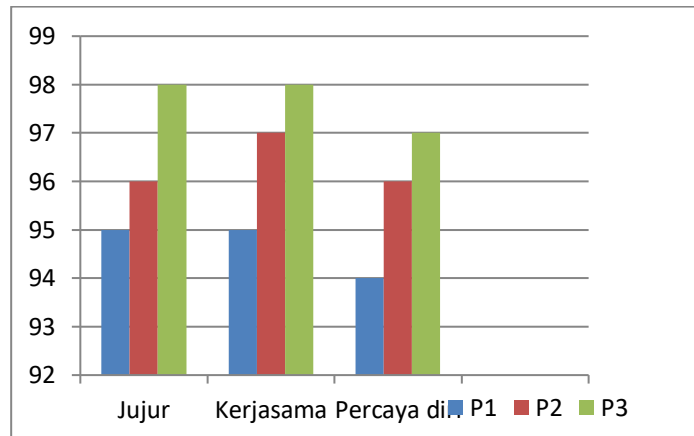
No	Hasil Belajar	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Pretest	15%	9%
2	Posttest	96%	4%

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil belajar *pretest* presentase ketuntasan 15% peserta didik yang tuntas dan 9% peserta didik yang tidak tuntas. Pada ketuntasan hasil belajar *posttest* presentase ketuntasan 96% peserta didik yang tuntas dan 4% peserta didik yang tidak tuntas. Maka dengan demikian terdapat peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *project based learning* berbantu media montase, selama penelitian berlangsung peneliti melakukan observasi nilai *afektif* (sikap) peserta didik dalam merespon pembelajaran. Data yang diperoleh dari penelitian dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3. Hasil Nilai Rata-rata Aspek Afektif

Kriteria	Pertemuan			Rata-rata
	1	2	3	
Jujur	95	96	98	96,33
Kerjasama	95	97	98	96,67
Percaya Diri	94	96	97	95,67

Berdasarkan tabel 4. diperoleh rata-rata nilai *afektif* pada setiap pertemuan. Dimana pada aspek jujur nilai rata-rata yang diperoleh dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga yaitu 96,33. Pada aspek kerjasama nilai rata-rata yang diperoleh dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga yaitu 96,67. Pada aspek percaya diri nilai rata-rata yang diperoleh dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiganya yaitu 95,67. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *projectbased learning* berbantu media montase efektif terhadap peningkatan nilai *afektif* peserta didik. Rekapitulasi *afektif* peserta didik dapat dilihat pada diagram 2



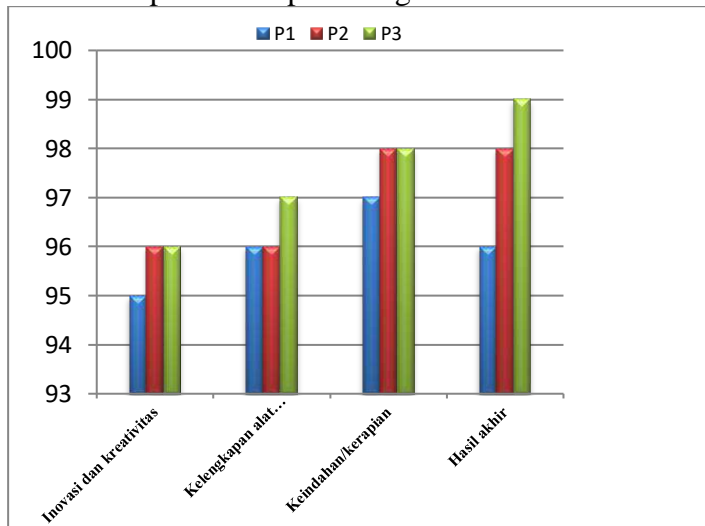
Gambar 2. Gambar Rekapitulasi Nilai Afektif

Berdasarkan diagram 2 pada hasil observasi pada saat dilakukan penelitian dapat diketahui peningkatan aspek *Afektif* dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga. Dimana aspek jujur pada pertemuan pertama nilai rata-ratanya yaitu 95, pertemuan kedua nilai rata-ratanya 96 dan pertemuan ketiga nilai rata-ratanya yaitu 98. Jadi, hasil rata-rata keseluruhan aspek jujur dari pertemuan pertama sampai ketiga yaitu 96,33. Pada aspek kerjasama pertemuan pertamanya nilai rata-ratanya yaitu 95, pertemuan kedua rata-ratanya yaitu 97 dan pertemuan ketiga rata-ratanya yaitu 98. Jadi hasil rata-rata keseluruhan dari pertemuan pertama sampai ketiga yaitu 96,67. Pada aspek percaya diri nilai rata-ratanya yaitu 94, pertemuan kedua nilai rata-ratanya yaitu 96 dan pertemuan ketiga nilai rata-ratanya yaitu 97. Jadi hasil rata-rata keseluruhan dari pertemuan pertama sampai ketiga yaitu 95,67. Dengan demikian terdapat peningkatan rata-rata nilai *afektif* pada setiap pertemuan dengan menggunakan model *project based learning* berbantu media montase. Selain mengobservasi nilai *afektif* peneliti juga mengobservasi nilai psikomotor yang meliputi aspek Inovasi dan kreativitas, kelengkapan alat dan bahan, keindahan/kerapian dan hasil akhir. Data yang diperoleh dari penelitian dapat dilihat pada tabel 4:

Tabel 4. Nilai Psikomotor

Aspek	Pertemuan			Rata-rata
	1	2	3	
Inovasi dan kreativitas	95	96	96	95,66
Kelengkapan alat dan bahan	96	96	97	96,33
Keindahan/kerapian	97	98	98	97,66
Hasil akhir	96	98	99	97,66

Berdasarkan data tabel 4 diperoleh rata nilai *psikomotor* pada setiap pertemuan, dimana pada aspek inovasi dan keretivitas nilai rata-rata yang diperoleh dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga yaitu 95,66. Pada aspek kelengkapan alat dan bahan keretivitas nilai rata-rata yang diperoleh dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga yaitu keindahan/kerapian 96,33. Pada aspek keindahan/kerapian nilai rata-rata yang diperoleh dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga yaitu 97,66. Pada aspek hasil akhir nilai rata-rata yang diperoleh dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga yaitu 97,66. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* berbantu media montase efektif terhadap peningkatan nilai *psikomotor* peserta didik. Rekapitulasi nilai *psikomotor* peserta didik dapat dilihat pada diagram 3:



Gambar 3. Diagram Rekapitulasi Nilai Psikomotor

Uji Normalitas

Perhitungan yang digunakan untuk mengetahui normalitas sampel dari populasi dilakukan dengan menggunakan *Lilliefors*, pada taraf signifikan 5%. Kriteria dalam uji normalitas ini adalah:

$L_{hitung} < L_{tabel}$, maka populasi berdistribusi normal

$L_{hitung} \geq L_{tabel}$, maka populasi berdistribusi tidak normal

Uji normalitas data hasil *pretest*

Uji normalitas data awal menggunakan nilai *pretest* muatan tematik kelas III SD Negeri Kemiri 01 Batang. Untuk melakukan uji normalitas data hasil *pretest*, maka peneliti perlu menentukan nilai L_0 . Berikut adalah data uji normalitas data hasil *pretest*.

Tabel 5 Uji Normalitas Data Hasil *Pretest*

L_0	L_{tabel}	Keterangan
0.245	0.190	$L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya data berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel 5 di atas, dengan perhitungan menggunakan uji normalitas diketahui $L_0 = 0.245$ dengan $n = 24$ dan taraf nyata 0,05 didapat $L_{tabel} = 0.190$. Karena L_0

$< L_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji normalitas data hasil *posttest*

Uji normalitas data akhir menggunakan nilai *posttest* muatan tematik kelas III SD Negeri Kemiri 01 Batang. Untuk melakukan uji normalitas data hasil *pretest*, maka peneliti perlu menentukan nilai L_0 . Berikut adalah data uji normalitas data hasil *posttest*.

Tabel 6. Uji Normalitas Data Hasil *Posttest*

L_0	L_{tabel}	Keterangan
0.225	0.190	$L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya data berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel 6 di atas, dengan perhitungan menggunakan uji normalitas diketahui $L_0 = 0.225$ dengan $n = 24$ dan taraf nyata 0,05 didapat $L_{tabel} = 0.190$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Untuk menguji ada atau tidak keefektifan model *project based learning* berbantu media monatse terhadap hasil belajar muatan tematik kelas 3 SD Negeri Kemiri 01 Batang, langkahnya adalah:

Menentukan hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 = tidak terjadi peningkatan hasil belajar muatan tematik kelas 3 SD Negeri Kemiri 01 Batang sebelum dan sesudah perlakuan.

H_1 = terjadi peningkatan hasil belajar muatan tematik kelas 3 SD Negeri Kemiri 04 SD Negeri Kemiri 04 Batang sebelum dan sesudah perlakuan.

Dengan ketentuan sebagai berikut:

H_0 ditolak apabila $|t_{hitung}| > t_{tabel}$

H_0 diterima apabila $|t_{hitung}| \leq t_{tabel}$

Menentukan taraf signifikan dan derajat kebebasan.

Dalam pengujian ini taraf signifikan yang digunakan adalah 5% atau 0,05 dengan derajat kebebasan $n-1$.

Menentukan t_{hitung} .

1) Menghitung nilai d atau selisih dari data sebelum perlakuan data hasil *pretest* dan data hasil *posttest*.

2) Menghitung rata-rata d .

$$\bar{d} = \frac{\sum d}{n} = \frac{430}{24} = 17,91666667$$

3) Menghitung standar deviasinya.

$$s = \sqrt{\frac{\sum(x_1 - x_2)^2}{n-1}}$$

$$s = \sqrt{\frac{5195.833333}{23}}$$

$$s = \sqrt{225,90579709}$$

$$s = 15,03016291$$

4) Kemudian menghitung t_{hitung} dengan rumus

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{s/\sqrt{n}}$$

$$t = \frac{17,916666667 - 0}{15,03016291/\sqrt{24}}$$

$$t = \frac{17,916666667}{15.03016291/4,8989794856}$$

$$t = \frac{17,916666667}{3,0680191567}$$

$$t = 5,389815774$$

Ketentuan:

H_0 ditolak apabila $|t_{hitung}| > t_{tabel}$

H_0 diterima apabila $|t_{hitung}| \leq t_{tabel}$

Berdasarkan hasil hitungan dapat diperoleh hasil uji hipotesis untuk $n = 24$ dan taraf signifikan 5%, dengan $dk = 24 - 1 = 23$, diperoleh $t_{hitung} = 5,389815774$ dan $t_{tabel} = 2,06865761$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa $|t_{hitung}| > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak. Artinya terjadi peningkatan hasil belajar muatan tematik kelas 3 SD Negeri Kemiri 01 Batang sebelum dan sesudah perlakuan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *project based learning* berbantu media montase efektif terhadap hasil belajar muatan tematik siswa kelas 3 SD Negeri Kemiri 01 Batang. Hal ini sesuai dengan keefektifan yang terdapat dalam aspek, bahwa: (1) terjadi peningkatan hasil belajar muatan tematik kelas 3 SD Negeri Kemiri 01 Batang sebelum dan sesudah perlakuan. hal ini berdasarkan analisis data hasil penelitian dengan menggunakan uji t dengan di peroleh $|t_{hitung}| > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 5,389815774$ dan $t_{tabel} = 2,06865761$ dan (2) hasil belajar siswa mencapai kriteria ketuntasan belajar siswa melalui nilai *posttest* sebanyak 24 siswa telah mencapai ketuntasan minimal individu sebagai hasil dari penggunaan model *project based learning* berbantu media montase.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. Iffah Qurrotul Febrianti, Satriyani Yuli. Widodo wahyu, Paranimmit. Dan Ferisa, Dina. 2017. Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Ayusari, Novidewi. 2017. *Keterampilan Montase*. Yogyakarta: Indopublika.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 Nomor 1*.
- Faroh, Nisrina Nurul. & Setiawan. 2018. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar" dalam *Joyful Learning Journal 7 (4)*.
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta. Ar-Ruz Media.
- Furi, Lani Meita Indah. Handyani, Sri. Maharani, Shinta. 2018. "Eksperimen Model Pembelajaran Project Based Learning dan Project Based Learning Terintegrasi Stem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa pada Kompetensi Dasar Teknologi Pengolahan Susu" dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol 35 Nomor 1*.
- Himmatul dan Rofian. Pengembangan Media Story Telling Berbasis Montase Sederhana Sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema Pedli Terhadap Makhlik Hidup Kelas IV Sekolah Dasar. dalam *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara Volume 5 | Nomor 1 | Juli 2019*.

- Sugiarti, lulut dan Handayani, Diana Endah. 2017. Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/MI. *Vol. 4 No. 1, Juni 2017*
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Syarifudin, Albitar septian. 2020. Implementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Volume 5 No 1*.
- Widiana, I Wayan. 2016. Pengembangan Asesmen Proyek dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dalam *Pendidikan Indonesia Vol. 5, No.2*.