

PENGARUH MODEL PJBL BERBANTU MEDIA HAPPY CARD TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN PKn KELAS III
SDN MASANGAN WETAN

Dinda Rahadian Ludfiana Pratiwi¹⁾, Ida Sulistyowati²⁾, Rarasaning Satianingsih³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

dindarahadian@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran PKn SD diharapkan dapat membentuk peserta didik yang aktif, kreatif dan membantu dalam berpikir kritis, analitis, bersikap serta bertindak demokratis untuk menjalankan kehidupan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu media *happy card* terhadap hasil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *Pre-Experimen Design* dengan rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa test pilihan ganda dan essay. Hasil penelitian yang dilakukan dengan uji-t menunjukkan nilai signifikan (sig) (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan terdapat pengaruh dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa model *Project Based Learning* (PjBL).

Kata Kunci: model *project based learning* (PjBL), *happy card*, hasil belajar.

Abstract

Elementary Civics learning is expected to form students who are active, creative and helpful in thinking critically, analytically, behaving and acting democratically to live a life based on Pancasila and the 1945 Constitution. This study aims to determine whether or not there is an influence of the Project Based Learning (PjBL) model, assisted happy card media on learning outcomes. This research is a quantitative experimental research with a Pre-Experimental Design with a One-Group Pretest-Posttest Design. This study uses data collection methods in the form of multiple choice tests and essays. The results of research conducted with the t-test showed a significant value (sig) (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. This shows that there is influence from before and after being given treatment in the form of a Project Based Learning (PjBL) model.

Keywords: *project based learning* (PjBL), *happy card*, *learning outcomes*.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya ialah suatu usaha untuk memuliakan manusia, yang proses kegiatannya dilakukan secara universal pada kegiatan keseharian manusia. Pendidikan merupakan faktor pendorong (*katalisator*) dalam kehidupan serta

memperkuat identitas bangsa, khususnya dalam membentuk kepribadian bangsa yang lebih baik. Agar pelaksanaan pendidikan dapat berjalan dengan baik dan tepat, maka perlunya suatu ilmu yang membahas lebih dalam mengenai bagaimana seharusnya

pendidikan tersebut dilaksanakan. Penerapan pendidikan diberikan kepada manusia untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar yang dimiliki oleh setiap individu agar menjadi nyata.

Pendidikan ialah proses penyampaian informasi yang melibatkan transformasi pengetahuan, nilai-nilai, dan ketrampilan yang terkandung di dalamnya. Proses transformasi tersebut bisa terjadi di dalam maupun di luar institusi pendidikan, di lingkungan tempat tinggal ataupun masyarakat serta pembelajaran yang berkepanjangan dari generasi sekarang ke generasi yang akan mendatang (*long life learning*). Proses transformasi atau perubahan yang terjadi sebenarnya disebabkan karena adanya tuntutan perubahan arah atau pola dari tujuan pendidikan, serta strategi untuk mencapainya. Tujuan yang utama pendidikan ialah mengembangkan kemampuan mental yang memungkinkan seseorang dapat belajar.

Pembelajaran pada era abad 21 mengangkat karakteristik dimana pada pembelajaran tersebut mengajak peserta didik untuk dapat mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. Menurut Apriyani dan Hendratno (2022: 855) karakteristik pembelajaran pada abad ke-21 ialah mengharuskan peserta didik untuk mencari suatu pengetahuan yang tidak hanya disajikan atau yang terdapat pada buku tekstual, namun mengharuskan peserta didik untuk mencari serta memperoleh pengetahuan dengan

mengembangkan keterampilan 4C (*Collaborative, Critical Thinking, Creativity, dan Communication*). Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Anggadkk., (2022:1047) bahwa pembelajaran ialah metode interaksi yang berorientasi pada pendidikan untuk mendorong peserta didik agar belajar lebih aktif serta dapat mengubah perilaku mereka melalui pengalaman belajar. Kemampuan - kemampuan ini sangat penting untuk dikembangkan di era abad 21.

Langkah yang telah dilakukan dalam upaya meningkatkan mutu pengajaran yang sesuai dengan silabus kurikulum 2013 telah melalui inovasi pembelajaran. Sesuai dengan konsep inovasi pembelajaran menurut Komara (2018:19), bahwasannya proses pembelajaran seharusnya didasari pada elemen-elemen yaitu seperti pembelajaran aktif (*active learning*), pembelajaran kreatif (*creative learn*), pembelajaran efektif (*effective learning*), dan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*).

Harapan dari Pembelajaran PKn di SD ialah agar dapat melatih peserta didik diharapkan mampu berpikir secara kritis dan analitis serta berperilaku dan bertindak secara demokratis, sehingga mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 dalam lingkungan bermasyarakat. Pendidikan kewarganegaraan secara hukum dapat dijelaskan sebagai suatu upaya atau langkah untuk mengajarkan peserta didik agar mampu menggambarkan seorang individu yang mempunyai kesadaran akan kebangsaan dan kasih sayang terhadap negara (Damri

dan Fauzi, 2020:2).

Faktor yang dapat mempengaruhi pengamalan belajar peserta didik diantaranya ialah penggunaan model, metode, strategi, serta media pembelajaran. Model pembelajaran ialah model diterapkan pada awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran yang mana model tersebut dibuat oleh guru secara khusus. Penggunaan model pembelajaran merujuk pada suatu pendekatan yang akan dipakai pada pembelajaran, yang mencakup sasaran pembelajaran, langkah-langkah aktivitas pembelajaran, konteks belajar dan manajemen kelas.

Menurut Anggraini, P. D dan S. S. Wulandari (2021:293), model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan sebuah model pendekatan pembelajaran yang melibatkan pada peserta didik secara utuh (*student centered*) untuk menjadi individu yang kreatif serta mampu menempatkan peran pendidik sebagai penggerak dan promotor, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri untuk mengembangkan pembelajaran mereka sendiri. Adapun menurut *Buck Institute For Education* (BIE) (dalam Ariyanto, 2022:107), model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) ialah teknik pengajaran yang melibatkan peserta didik untuk bisa melakukan aktivitas pembelajaran baik dalam menyelesaikan suatu permasalahan maupun memberikan suatu kesempatan untuk peserta didik untuk bisa lebih mengekspresikan kreativitas yang dimilikinya agar mampu mengoptimalkan

hasil belajar serta kreativitas peserta didik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) bertujuan melatih peserta didik agar mampu membuat, mengelola serta bertanggung jawab mengenai informasi yang telah diterima dan menciptakan sebuah proyek untuk mengekspresikan kreatifitas peserta didik. Oleh sebab itu, penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat dioptimalkan penggunaannya dengan menggunakan materi ajar yang mengikutkan peserta didik dan memberdayakan mereka untuk menjawab tantangan yang disajikan.

Buck Institute For Education (BIE) (dalam Al-Tabany, 2017:49) *Project Based Learning* (PjBL) memiliki ciri-ciri yang dapat membedakan dengan model pembelajaran lainnya, diantaranya (1) Isi, dimana dalam isi *Project Based Learning* memfokuskan pada ide-ide peserta didik yaitu dengan membentuk gambaran sendiri mengenai topik-topik relevan serta pengalaman peserta didik, (2) Kondisi, dimana kondisi yang dimaksud ialah kondisi untuk mendorong peserta didik untuk mandiri berupa mengelola tugas serta waktu belajar, (3) Aktivitas, dimana aktivitas yang dimaksud ialah strategi yang efektif serta menarik dalam mencari jawaban serta memecahkan masalah dengan menggunakan kecakapan, (4) Hasil, dimana hasil yang dimaksud ialah penerapan hasil yang

produktif dalam membantu peserta didik mengembangkan kecakapan belajar.

Adapun kelebihan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menurut Pasca dan Ronny (2021:224) diantaranya: (1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan peserta didik untuk melakukan pekerjaan penting. (2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. (3) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks. (4) Meningkatkan kolaborasi. (5) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata. (6) Melibatkan peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan ke dunia nyata. (7) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga peserta didik mampu menikmati pembelajaran.

Suatu proyek harus dapat diaplikasikan secara sistematis sehingga peserta didik dapat merasakan bahwa mereka dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Menurut George Lucas (dalam Al-Tabany, 2017:52) langkah-langkah pembelajaran *Project Based Learning* diantaranya: (1) Pertanyaan yang mendasar, dimana guru mengambil topik yang sesuai dengan realita dunia nyata dan dimulai dengan suatu pertanyaan yang mendalam dan peserta didik mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus dikerjakan oleh peserta didik terhadap topik tersebut. (2) Perencanaan aturan pengerjaan proyek, dimana guru memastikan peserta didik dalam setiap kelompok sudah mengetahui prosedur

pembuatan proyek yang akan dibuat/dihasilkan dan peserta didik berdiskusi untuk menyusun rencana pembuatan proyek yang meliputi pembagian tugas, alat, bahan, media, sumber. (3) Membuat jadwal aktivitas, dimana guru serta peserta didik membuat kesepakatan mengenai jadwal pembuatan proyek (tahapan pembuatan dan pengumpulan) dan peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan waktu yang telah ditentukan. (4) Me-monitoring perkembangan proyek, dimana guru memantau keaktifan serta perkembangan proyek dan peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat tahapan pengerjaan proyek, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek bersama guru. (5) Penilaian hasil kerja, dimana Guru berdiskusi mengenai hasil proyek, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standart dan peserta didik membahas kelayakan proyek yang telah dibuat serta membuat laporan proyek untuk dipresentasikan di depan kelas. (6) Evaluasi pengalaman belajar, dimana guru membimbing proses presentasi proyek, merefleksi hasil kerja dan menyimpulkan dan setiap kelompok memaparkan dan mempresentasikan hasil kerja, peserta didik memberi komentar dan guru menyimpulkan hasil proyek.

Menurut Hasan dkk., (2021:28), mendefinisikan media pembelajaran ialah materi, perangkat, metode atau teknik yang dipakai oleh guru untuk aktivitas pembelajaran di kelas agar penyampaian materi yang edukatif antar pendidik dan peserta didik dapat berjalan dengan akurat dan efektif. Adapun menurut Novita dkk.,

(2019:66), bahwasannya dalam proses pembelajaran penggunaan media dapat dikatakan sangat penting dalam upaya menimbulkan semangat belajar dan prestasi peserta didik. Media pembelajaran sendiri mampu membuat peserta didik mengeluarkan pemikiran yang terpendam sehingga dapat menghasilkan motivasi yang kuat dan dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Pernyataan tersebut seiring dengan pendapat yang diungkapkan oleh Hamid dkk., (2020:4) yang mengatakan bahwa media pembelajaran ialah semua hal (baik manusia, obyek, atau lingkungan sekitar) yang bisa dimanfaatkan dalam proses penyampaian materi pembelajaran serta memberikan rangsangan pada perhatian, minat, pemikiran, serta sentimen peserta didik dalam aktivitas proses pembelajaran untuk mencapai sasaran pendidikan.

Fungsi media pembelajaran menurut aghni (2018:101), antara lain: (1) fungsi komunikatif, dimana media pembelajaran dipakai untuk mempermudah komunikasi antara pendidik dan peserta didik yaitu dalam penyampaian materi yang akan dipelajari, (2) fungsi motivasi, dimana pemakaian media pembelajaran bertujuan memberi semangat belajar peserta didik, memodifikasi media pembelajaran yang digunakan tidak hanya berisi keindahan saja namun juga dapat memberi peluang kepada peserta didik untuk lebih memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik sehingga meningkatkan semangat belajarnya, (3) fungsi kognitif, dimana media

pembelajaran dapat digunakan untuk memaksimalkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam menganalisis serta menciptakan informasi sebagai aspek kognitif tahap tinggi, (4) fungsi kesamaan persepsi, dimana media pembelajaran, diperlukan agar dapat menyamakan pemikiran yang dimiliki oleh peserta didik dengan begitu mereka mampu menyamakan persepsi mengenai materi yang diberikan, (5) fungsi individualitas, dimana media pembelajaran bisa disesuaikan dengan karakter yang dimiliki peserta didik yaitu berupa gaya belajar yang berbeda serta minat yang bermacam. Penggunaan media *Happy Card* sebagai pedoman peserta didik untuk lebih bisa memahami contoh-contoh penerapan sila Pancasila yang sesuai dengan kehidupan pada mata pelajaran PKn.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantu media *Happy Crad* dirancang agar bisa membantu peserta didik dalam memahami makna simbol sila dan penerapan sila Pancasila yang diimplementasikan dalam kehidupan keseharian. Oleh karena itu, untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran serta mencapai hasil belajar yang maksimal, diperlukan model serta media pembelajaran yang baik dan juga tepat untuk peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut terdapat beberapa peneliti yang menggunakan model pembelajaran berbantu media pada proses pembelajaran, seperti penelitian yang dilakukan oleh Nurhadiyati dkk., (2021) dengan judul Pengaruh Model Project Based

Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai t_{hitung} 26,60 dan t_{tabel} 1,72. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis awal ditolak. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Mayuni dkk., (2019) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar IPA. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} = 6,32$ dan $t_{table} = 2,021$ pada taraf signifikan 5%. Hal ini berarti bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari beberapa penelitian diatas yang menggunakan model pembelajaran berbantu media pada penelitian terdahulu, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan model PjBL berbantu media kartu bergambar yang dimodifikasi penggunaannya (*happy card*) pada pembelajaran PKn materi makna simbol sila dan penerapannya pada kelas III SD.

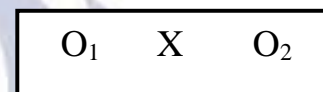
RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini ialah "Apakah ada pengaruh model PjBL berbantu media Happy Card terhadap hasil belajar siswa pembelajaran PKn kelas III SDN Masangan Wetan?".

METODE

Penelitian ini memanfaatkan strategi penelitian yang menggabungkan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan bentuk rancangan penelitian yaitu *pre-experimental designs*. Desain penelitian yang digunakan ialah *one-group pretest-posttest design*. Dalam

rancangan penelitian yang dilakukan ini terdapat test awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan dan test akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan. Hasil dari data tersebut dapat diandalkan, karena hasil penelitian tersebut membandingkan data sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan (Sugiyono, 2017: 107). Berikut ialah gambaran dari desain penelitian yang dilakukan.



Gambar. Pretest-posttest Design

Sugiyono (2017:80) mendefinisikan bahwasannya populasi ialah suatu daerah yang mencakup objek atau subyek yang memiliki karakter dan telah ditetapkan oleh peneliti untuk dijadikan sebagai objek studi dan diambil kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan populasi siswa sekolah dasar yaitu kelas III SDN Masangan Wetan yang berjumlah 39 siswa.

Sedangkan penelitian ini, digunakanlah teknik *probability sampling* yang dijelaskan oleh Sugiyono (2017:82) sebagai metode pengambilan sampel yang memastikan kesempatan yang setara bagi semua individu dalam populasi agar bisa terpilih sebagai sampel. Jenis sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah *Simple Random Sampling*. Sugiyono (2017:82) mendefinisikan teknik tersebut bahwasannya *Simple Random Sampling* ialah metode yang dipakai dalam pengambilan sampel dari populasi dengan cara random tanpa melihat keistimewaan yang terdapat populasi. Penelitian kali ini menggunakan

metode pengambilan sampel dengan rumus Slovin (dalam Sugiyono, 2017:81), yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Gambar. Rumus Slovin

Dimana:

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

e = Standart Error (9%)

Maka sampel pada penelitian ini ialah $n = 39 / (1 + 39 (0,09)^2) = 29,63$ dibulatkan menjadi 30 responden.

Peneliti menggunakan test sebagai sarana untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik. Test yang dipakai pada penelitian kali berupa test pilihan ganda dan essay, kemudian disampaikan kepada peserta didik sebelum pembelajaran dimulai akan diadakan (*pre-test*) dan sesudah pembelajaran akan diadakan (*post-test*). Test ini bertujuan untuk melihat apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantu media *Happy Card* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pembelajaran PKn kelas III SDN Masangan Wetan atau tidak. Soal test yang diberikan berjumlah 10 butir soal yang mana terdiri dari 5 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal isian (*essay*), yang mengandung ranah kognitif C4-C5 dan tiap butir soal memiliki skor yang berbeda tergantung daritingkat kesulitan soal.

Dalam memahami hubungan serta konsep data, maka diperlukannya teknik analisis data agar hipotesis dapat dijabarkan dan dievaluasi (Sugiyono, 2017:141). Data yang terhimpun akan diuji

melalui analisis statistik guna menentukan apakah data hipotesis harus diterima atau ditolak. Langkah pertama yang dilakukan ialah dengan menguji kondisi atau melakukan uji prasyarat, untuk melihat apakah data tersebut normal atau tidaknya dengan menggunakan uji normalitas. Kemudian, peneliti melakukan uji-t bersamaan dengan analisis data menggunakan *IBM SPSS Statistics 26 for windows* untuk menguji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis statistik deskriptif perhitungan rata-rata nilai *pretest-posttest* peserta didik kelas III dalam penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 26 for windows*, dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Analisi Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test

	<u>N</u>	<u>Min.</u>	<u>Max.</u>	<u>Mean</u>	<u>Std. Deviasi</u>
Pretest	30	32	80	55.60	12.356
Posttest	30	64	100	86.13	10.903
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan tabel 1. diketahui sampel penelitian yang valid ialah 30 siswa. Nilai terbesar yang diperoleh dari data *pretest* ialah 80, sedangkan untuk nilai terendahnya ialah 32, nilai mean (rata-rata) = 55,60 dengan simpangan baku = 12,356. Sedangkan dari data hasil *post-test* yang diperoleh nilai tertinggi ialah 100 dan nilai terendahnya ialah 64, nilai mean (rata-rata) = 86,13

Learning (PjBL) ialah sebuah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk bisa terlibat secara langsung dalam memecahkan masalah yang diberikan, memungkinkan mereka untuk aktif dalam membangun serta mengatur pembelajarannya, serta mampu menghasilkan peserta didik yang memiliki pemikiran yang realistis. Faktor lain yang mempengaruhi penelitian ini ialah adanya media pembelajaran *Happy Card* (kartu bergambar) atau alat edukatif yang bertujuan untuk bisa mengembangkan serta mempermudah peserta didik dalam proses menerima pembelajaran sehingga dapat lebih paham mengenai materi serta menarik perhatian peserta didik dalam belajar disiplin pengetahuan terutama pada pelajaran PKn. Hal tersebut selaras dengan pendapat Sudjana N dan Ahmad Rivai (dalam Fitria dkk., 2017:282), mengidentifikasi bahwa media kartu bergambar ialah sebuah media atau sarana yang digunakan pendidik dalam penyampaian materi sehingga memudahkan peserta didik untuk menerima materi yang diberikan dalam aktivitas pembelajaran.

Pembelajaran PKn yang ada di sekolah dasar diperlukan sehingga dapat memperluas pemikiran yang dimiliki oleh peserta didik seperti berpikir kritis, menganalisis situasi dengan baik, berperilaku serta bertindak secara demokratis guna untuk menjalankan kehidupan yang didasarkan pada prinsip Pancasila dan UUD 1945. Hal tersebut selaras

dengan pendapat Samsuri (dalam Damri dan F.E. Putra, 2020:1), yang mengartikan bahwa pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan suatu persiapan yang ditujukan kepada generasi baru untuk menjadi warga negara Indonesia yang memiliki bekal pengetahuan, kecakapan, serta nilai-nilai yang penting dalam kehidupan masyarakat.

Pada penelitian ini didukung oleh fasilitas sekolah yang baik serta sikap antusias peserta didik yang tinggi. Hasil penelitian ini dikuatkan dengan penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nurhadiyati dkk., (2021) dengan judul Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nurhadiyati dkk., dengan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dan variabel terikatnya ialah hasil belajar siswa dan juga penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Perbedaan penelitian Nurhadiyati dkk., dengan penelitian kali ini ialah terdapat pada penggunaan media. Dimana pada penelitian Nurhayati dkk., tidak menggunakan media sebagai alat bantu, namun pada penelitian ini menggunakan media *happy card* sebagai alat bantu.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Mayuni dkk., (2019) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar IPA. Persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh Mayuni dkk., dengan penelitian kali ini ialah sama-sama menggunakan model *Project Based Learning*

(PjBL) dan variabel terikatnya ialah hasil belajar dan juga penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Perbedaan penelitian Mayuni dkk., dengan penelitian ini ialah terdapat pada penggunaan media. Dimana pada penelitian Mayuni dkk., tidak menggunakan media sebagai alat bantu, namun pada penelitian ini menggunakan media *happy card* sebagai alat bantu dan juga terdapat perbedaan pada mata pelajaran yang diteliti.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah berlangsung di SDN Masangan Wetan Sidoarjo, hasil riset data dari penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu media *happy card* terhadap hasil belajar siswa pembelajaran PKn kelas III, membuat peserta didik dapat lebih aktif dalam belajarnya serta mendapatkan peluang yang setara dalam memperoleh pengalaman belajar yang baru dan bermakna. Adapun juga, manfaat yang diperoleh dari penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantu media *happy card* dalam proses belajar mengajar ialah bisa melatih pemikiran serta pemahaman peserta didik dalam memahami isi pelajaran mengenai makna simbol sila dan penerapannya pada pembelajaran PKn di kehidupan keseharian. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantu media *happy card* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pembelajaran PKn kelas III

SDN Masangan Wetan Sidoarjo.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Al-Tabany, T, I, B. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Jakarta : KENCANA. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=S_rJDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR4&dq=model+pembelajaran&ot=Zjx5QOIEIM&sig=_WCfFu40vJmFobuhLbiDiJ1Rnrs&redir_esc=y#v=onepage&q=model+pembelajaran&f=false.
- Angga, A., Abidin, Y., & Iskandar, S. Penerapan Pendidikan Karakter dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(1) <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2084>.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. Analisis penggunaan model pembelajaran project based learning dalam peningkatan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2).
- Apriliany, A. A dan Hendratno. UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR Hendratno Abstrak.
- Ariyanto, Andy., Utama., M. Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk. 9(2).
- Damri dan F. E. Putra. Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: KENCANA. <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=dwBEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA107&dq=pendidikan+kewarganegaraan&ots=lhwQ612Ynd&sig=qkt>

jj6MasehbygrudRhkQbxm6no&redir_esc=y#v=onepage&q=pendidikankewarganegara&f=false.

Fitria, Ismail, & Thaiyyeb, M. Pengaruh Media Kartu Bergambar Berbasis Model Discoverey Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Sistem Ekskresi di SMP Negeri 5 Pallangga. Prosiding Seminar Nasioal Biologi.

Hamid, M. A., R. Ramadhani., M. Juliana., M. Safitri., M. M. Jamaludin., J. S. Media Pembelajaran. Medan: Yayasan KitaMenulis. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr7B6vN1OU&sig=qcqJ3uMgj6KAXWK2FYfIL5zZnTU&redir_esc=y#v=onepage&q=mediapembelajaran&f=false.

Hasan, M., Milawati., Darodjat., T. K. Har ahap., T. Tahrim., A. M. Anwar., A. Rahmat., Masdiana. i. M. I. Media Pembelajaran. Ngawen: CV. Tahta Media Group. <http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf>.

Komara, E. Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education,4(1). www.journals.mindamas.com/index.php/sipatahoenan.

Mayuni, Komang Ratna., N. W.Rati., L. P. P. M. PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMA. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 2(2). <https://doi.org/10.24114/inpafi.v5i1>.

Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y.

Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1>.

Novita, L., Rostikawati, R. T., & Aulia Fitriani, K. A. F. Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Subtema Organ Gerak Hewan. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1).<https://doi.org/10.33751/pedagonal.v4i1.1992>.

Pasca, Ilma., Ronny, M. Implementasi penanaman karakter disiplin siswa melalui membaca dengan metode project based learning (pjbl) dikelas ii sekolah dasar. *Creative of Learning Students Elementary Education*, 04(02).

Sugiyono. 2017. Metode Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: CV. Alfabeta.

Identitas Penulis

Corresponding author

Nama Lengkap	:	Dinda Rahadian Ludfiana Pratiwi
No HP/ WhatsApp	:	082264021287