

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN KELAS V SD

Minar Trisnawati Lumbantobing¹, Hetdy Sitio²

¹Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; minartobing14@gmail.com

²Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia, Indonesia; hetdysitioO@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2026-04-15

Revised 2026-05-21

Accepted 2026-06-06

ABSTRAK

Pada zaman di era millineal, manusia mulai meninggalkan cara-cara konvensional dalam menjalani kehidupan, digantikan dengan trend dan gaya hidup lebih fresh and youth atau dikenal dengan istilah "kekininan". salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh manusia untuk menghasilkan Pendidikan merupakan sarana sangat penting bagi manusia, karena melalui pendidikan manusia dapat menambah, memperluas wawasan serta dapat mengelolah dan mengembangkan kemampuan berkeaktivitas dalam menemukan dan menciptakan hal-hal baru untuk mengubah kehidupan kearah yang lebih baik. Hal tersebut sejalan dengan Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional bahwa : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan pembelajaran yang lebih kreatif diharapkan mampu menjadi menghidupkan suasana pembelajaran di dalam kelas. Adanya pengembangan pembelajaran yang dilakukan dengan proyek diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Urgensi penelitian ini dinilai penting dan membawa kenyamanan dalam proses pembelajaran sehingga di kelas tidak meraa bosan dengan adanya proyek pebelajaran. Tujuan Penelitian yaitu mengetahui apakah ada kalayakan dari pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar Metode Penelitian pada penelitian ini menggunakan metode R&D (Reseach and Development) dengan menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh thiagarajan. Luaran yang ditargetkan pada luaran wajib jurnal sinta 4 dan luaran tambahan Buku Monograf. Tingkat Kesesuaian Teknologi (TKT) penelitian ini masuk dalam katagori TKT 2 dengan target TKT 3 yaitu rancangan dan metodologi penelitian

Kata Kunci: Desain Pembelajaran; Proyek; Hasil Belajar

ABSTRACT

In the millennial era, humans began to abandon conventional ways of living, replaced by fresher and more youthful trends and lifestyles or known as

"kekininan". One of the efforts that humans can make to produce Education is a very important tool for humans, because through education humans can add, broaden their horizons and can manage and develop creative abilities in discovering and creating new things to change life for the better. This is in line with Law No. 20 of 2003 concerning the National Education System that: National education functions to develop abilities and shape the character and civilization of a dignified nation in order to educate the life of the nation, aims to develop the potential of students to become people who believe and fear God Almighty, have noble character, are healthy, knowledgeable, capable, creative, independent and become democratic and responsible citizens. With more creative learning, it is hoped that it will be able to enliven the learning atmosphere in the classroom. The development of learning carried out with projects is expected to be able to improve the learning outcomes of fifth grade elementary school students. The urgency of this research is considered important and brings comfort to the learning process so that the class does not feel bored with the learning project. The purpose of the research is to determine whether there is feasibility of project-based learning on learning outcomes. The research method in this study uses the R&D (Research and Development) method using the 4D model developed by Thiagarajan. The targeted outputs are the mandatory outputs of the Sinta 4 journal and the additional outputs of the Monograph Book. The Technology Suitability Level (TKT) of this research is included in the TKT 2 category with the target TKT 3, namely research design and methodology.

Keyword: Learning Design; Project; Learning Outcomes

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Minar Trisnawati Lumbantobing

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; minartobing14@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran PKn di sekolah dasar diharapkan dapat membantu siswa dalam mengimplementasikan pengetahuan yang telah diperoleh pada kehidupan nyata, pendidikan kewarganegaraan yang dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *civics education* mempunyai banyak pengertian dan istilah (Sumarni, Wijayati, & Supanti, 2019). Pembelajaran PKn adalah diharapkan dapat membantu siswa dalam menyadari bahwa kesadaran bernegara, toleransi dan lain sebagainya merupakan bagian dari kehidupan. Pendidikan termasuk upaya yang dikerjakan manusia sehingga menjadikannya manusia yang bermasyarakat (Yulia Ruti Cahyanti, Upita Ayu Widayanti, Dina Celline Megasari, Rosyid Khoirul Nafian, 2024).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56 tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Belajar bahwa "Memuat tiga opsi kurikulum yang dapat digunakan di satuan pendidikan dalam rangka

pemulihan pembelajaran beserta struktur Kurikulum Merdeka, aturan terkait pembelajaran dan asesmen, serta beban kerja guru” (Yusna, Bahrin, & Duskri, 2019).

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari oleh siswa pada jenjang pendidikan sekolah dasar dapat dikatakan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang dalam penerapannya berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari dan lebih cenderung pada pendidikan afektif (Jusita, 2019). PKn merupakan pendidikan untuk memberikan bekal awal dalam bela negara yang dilandasi oleh rasa cinta terhadap tanah air, kesadarannya berbangsa dan bernegara, berkeyakinan atas kebenaran ideologi Pancasila dan UUD 1945 serta rela berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara. Tujuan dari pembelajaran PKn dapat diwujudkan khususnya dalam sikap sikap demokratis (Syahputra & Sinaga, 2024). Guru sebagai pengendali utama saat proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan dapat menumbuhkan serta memotivasi peserta didik dalam aktivitas belajar (SIREGAR & Purba, 2020). Pendidikan kewarganegaraan erat kaitannya dengan pembentukan warganegara sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945

Pembelajaran PKn pada sekolah dasar saat ini telah terintegrasi pada kurikulum 2013 yang telah dipadukan di dalam satu tema, setiap tema mempunyai sub tema yang berbeda-beda. Pada pembelajaran PKn pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sangat ditekankan, pengamalan nilai-nilai Pancasila mempunyai cakupan yang sangat luas seperti menghargai kebersamaan dan keberagaman dalam masyarakat, meningkatkan rasa patriotisme dan sikap cinta tanah air (Tejawiani, Sucahyo, Usanto, & Sopian, 2023). Apabila dipelajari secara keseluruhan dengan menggunakan strategi dan metode yang konvensional maka akan memakan waktu yang relatif lama oleh karena itu dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan cara saling berdiskusi melalui metode Project (Efiyanti, Suarni, & Parmiti, 2019). Tuntutan bagi guru bukan hanya kemampuan untuk melakukan pengajaran dan kelola di kelas namun berkaitan dengan pembangunan hubungan secara efektif bagi pelajar dengan kelompok yang ada di sekolah melalui penggunaan teknologi sehingga mutu akan dapat ditingkatkan, selain itu dapat merefleksi dan memperbaiki kegiatan pengajaran secara berkelanjutan (Raini, 2021).

Masalah yang sama juga terjadi di SD Negeri 046573 Berastagi dimana kondisi pembelajaran yang berlangsung masih berpusat dari guru kurangnya pemberian kesempatan dan kebebasan untuk siswa dalam mengeksplorasi potensi dan kemampuan yang dimilikinya (Saselah, 2021). Pelajaran juga masih bersifat klasikal, satu materi untuk semua murid, media yang sama digunakan untuk semua murid sehingga proses belajar murid belum terakomodir dengan baik sebagai usaha untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang baik (Susanti, 2022).

Pendekatan Pemecahan Masalah

Dengan segala keberagaman pelajar di kelas tidak mungkin dapat membentuk atau menghasilkan kompetensi lulusan yang diharapkan jika proses pembelajarannya dilakukan hanya dengan satu teknik, metode, media, dan pendekatan. Diibaratkan hanya satu ukuran tidak akan cocok atau efektif untuk semua peserta didik. Oleh sebab itu diperlukan adanya pengembangan strategi pendidikan alternatif agar dapat dihasilkan pelajar yang memiliki keunggulan melalui pemberian perhatian layanan dan tindakan yang didasari terhadap minat bakat dan kemampuan pelajar. Pentingnya desain pembelajaran berdiferensiasi ini juga terlihat dari beberapa hasil penelitian yang sebelumnya telah dilaksanakan. Seperti penelitian yang dilaksanakan Iskandar (2021), dimana dalam penelitiannya menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dan didesain dengan pembelajaran berdiferensiasi memberikan dampak dan efek yang positif bagi hasil pembelajaran pelajar. Hal ini dikarenakan adanya kesempatan

yang diberikan untuk pelajar dalam menemukan cara dan gaya belajar yang dirasa cocok untuk dalam pengembangan kemampuan dan potensi pada diri pelajar.

State of the art dan kebaharuan

Penelitian ini memiliki relevansi dengan RIRN 2017-2045 dalam bidang kajian pembangunan sosial budaya, Pada Tema kearifan lokal. Kemudian sesuai dengan PRN 2020-2024 pada tema pengayaan seni dan industri kreatif, pelestarian dan perlindungan nilai budaya, kearifan local, bahasa. Penelitian ini merupakan penelitian payung sesuai dengan roadmap peneliti yaitu desain pembelajaran difrensiasi berbasis lingkungan.



Gambar 1. *State of The Art*



Gambar 2. Roadmap Penelitian

2. METODE PENELITIAN

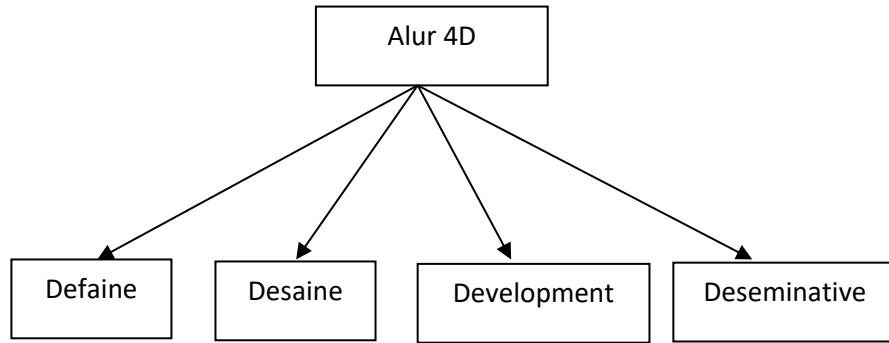
Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini rencananya akan dilaksanakan secara bertahap mulai bulan November 2024 pada siswa di SD Negeri 046573 Berastagi Jl. Jamin Ginting Gg Sibayak Berastagi

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Development Reseach*). Model pengembangan yang digunakan yaitu *Brog and Gall* yang terdiri dari 10 prosedur [5] pengembangan yang di ilustrasikan pada gambar di bawah ini:

Peta jalan



Gambar 3. Alur Penelitian

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi 3 macam yaitu:

1. Observasi : Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2009). Hal ini digunakan dalam pengumpulan data melalui kegiatan mengamati langsung terhadap kegiatan pembelajaran klasikal dan diferensiasi.
2. Dokumentasi : dokumentasi digunakan untuk penelitian ini berupa data tambahan yaitu absensi peserta, nama, foto kegiatan.
3. Angket : instumen angket m (Simbolon, Resmi, Nasution, & Marini, 2022)embantu penghimpunan data yang sifatnya informasi dengan atau tanpa penjelasan terkait penilaian, pendapat, perasaan, buah, pikiran, atau lainnya. Pengisian angket dilakukan responden. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket penilaian Ahli Desain, Angket Respon anak terhadap desain pembelajaran (Aurellyya Fadhilla Tunjung Sari, Otong Rukmana, & Ahmad Arif Nurrahman, 2024).
4. Wawancara : wawancara merupakan teknik dalam mengumpulkan data mengenai masalah maupun informasi tentang keterlaksanaan kegiatan pembelajaran (Grahito Wicaksono, 2020).

Kisi-Kisi Validasi Instrumen

Tabel 1. Kisi-Kisi Validasi Instrumen Ahli Bahasa

No	Aspek Yang Dinilai	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
Kelayakan Bahasa	Kelugasan	Ketepatan struktur kalimat				
		Keefektifan kalimat				
	Komunikatif	Bahasa mudah dipahami				
		Penjelasan materi lengkap dan mudah dipahami				
	Kesesuaian dengan peserta didik	Kemampuan memotivasi peserta didik				
		Keefektifan dalam menyampaikan informasi				

Tabel 2. Kisi-Kisi Validasi Instrumen Berbasis Proyek

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Teori Pendukung <ol style="list-style-type: none"> 1. Teori Perkembangan anak yang disampaikan cukup untuk dijadikan landasan dalam penyusunan model pembelajaran. 2. Konsep karakter relevan sebagai landasan model pembelajaran diferensiasi. 				
2	Struktur Model pembelajaran berbasis proyek <ol style="list-style-type: none"> a. Latar belakang pengembangan pembelajaran berbasis proyek dinyatakan dengan jelas b. Tujuan pengembangan proyek dinyatakan dengan jelas c. Deskripsi model dinyatakan dengan jelas d. Prinsip pembelajaran dinyatakan dengan jelas e. System pendukung dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas. f. Langkah-langkah dalam pembelajraan dinyatakan dengan jelas. g. Evaluasi dalam pembelajraan dinyatakan dengan jelas 				
3	Hasil belajar yang diinginkan				

Tabel 3. Kisi kisi angket ahli materi dan guru

Variabel	Aspek	Indikator	Butir
Model Pembelajaran Berbasis Proyek	Materi	Kesesuaian pendahuluan	1
		Kesesuaian dengan karakteristik anak tunarungu	2
		Kesesuaian materi pembelajaran dengan model	6
	Sintaks	Kesesuaian dengan kemampuan berpikir logis anak tunarungu	3
		Kejelasan langkah-langkah pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran	1
			2
Bahasa & Format Penulisan	Penggunaan bahasa sederhana dalam draft model		

Teknik Analisis Data

Tahap analisis data merupakan tahap yang sangat penting dalam suatu penelitian. Setelah semua data terkumpulkan, maka untuk mendeskripsikan data penelitian dapat dilakukan perhitungan menggunakan *SPSS Statistic* (Panjaitan, 2019).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu model pembelajaran berbasis proyek untuk melihat hasil belajar anak. Model ini disusun dalam panduan yang akan dikembangkan dan telah dinyatakan “layak” berdasarkan validasi oleh ahli materi dan guru. Langkah pengembangan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah disederhanakan dalam 3 tahap besar yaitu tahap 1 pendahuluan, tahap 2 pengembangan dan tahap 3 uji coba. Berikut ini penjabaran dari setiap tahap yang akan dilakukan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis proyek (Tanjung, Dalimunthe, Ramadhini, & Sari, 2022).

Tahap Defaine

Berdasarkan hasil observasi dan analisis terhadap pembelajaran di SD Negeri 046573 Berastagi, menunjukkan bahwa guru belum memiliki desain pembelajaran yang memadai. Dilihat dari modul yang digunakan guru, isinya tidak menggambarkan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Langkah-langkah pembelajarannya tidak mengacu pada pendekatan pembelajaran yang tercantum, masih memakai *teacher centered*.

Tahap Desain

Pada tahap desain ini peneliti membuat rancangan sebuah model pembelajaran berbasis proyek.

Hasil rancangan awal desain pembelajaran yaitu (Widiastuti, 2021):

Table 4. Hasil Rancangan pembelajaran berbasis proyek

No	Tahapan	Kegiatan
1	Kegiatan Pembelajaran	a. Mengawali kegiatan salam hangat kemudian berdoa, bernyanyi dan menanya kabar dan mengecek kehadiran siswa b. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang dilakukan. c. Berdiskusi dengan siswa tentang tema dan kegiatan yang akan dilakukan d. Guru memberikan pre test melalui tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari
2	Kegiatan Inti	a. Membagi kelompok siswa berdasarkan kesiapan belajar dan masing masing kelompok b. Memberikan stimulus berupa media berbagai gambar pelaksanaan hak dan kewajiban c. Melakukan perubahan kelompok berdasarkan gaya belajar siswa (auditori, visual dan kinesketik) d. Siswa kembali ke dalam kelompok awal sesuai kesiapan belajar untuk mendiskusikan, menyatukan dan menyimpulkan hasil belajar yang diperoleh e. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempersentasikan hasil belajar yang diperoleh di depan kelas f. Diberikan waktu untuk siswa yang ingin memberikan pertanyaan, kritikan ataupun saran kepada setiap kelompok yang persentase g. 8. Memberikan reward, penguatan dan kesimpulan dari persentase setiap kelompok.
3	Penutup	a. Berdiskusi tentang kegiatan yang dilakukan b. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari c. Mengakhiri kegiatan dengan bernyanyi dan berdoa

Tahapan Development

Pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk bertujuan untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak dalam meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran berbasis proyek terdiri dari kegiatan yang aktif dan menyenangkan (Firmansyah, 2023). Aturan umum pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek untuk anak yaitu kegiatan membuat proyek dilakukan dalam sebuah kelompok. ada tiga kali pertemuan dalam satu minggu (Oksa & Soenarto, 2020). Setiap pertemuan terdiri dari beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru dan siswa. tujuan utama dalam model ini adalah menyelesaikan kerja proyek yang diiringi dengan peningkatan hasil belajar (Wulandari, Suardana, & Devi, 2019).

Proses pelaksanaan kelayakan draft produk awal bertujuan untuk memperoleh kelayakan terhadap model pembelajaran yang telah dikembangkan. Validator dalam pengembangan ini ada dua yaitu: tiga

orang ahli materi dan satu orang ahli media buku panduan. Validasi produk menggunakan angket serta mengisi saran dan masukan terkait materi model pembelajaran (Utami & Pitra, 2023). Penilaian validasi terdiri dari tiga komponen yaitu komponen materi, komponen sintaks dan komponen bahasa serta penyajian draft. Adapun hasil penilaian yang didapatkan dari ahli sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek	Ahli 1	Kreteria	Ahli 2	Kreteria	Ahli 3	Kreteria
1	Materi	46	Baik	52	Sangat baik	44	Baik
2	Sintaksis	4	Baik		Baik	3	Cukup
3	Bahasa dan Penyajian Draft	7	Baik	4	Baik	7	Baik
	Total	57	Baik	8	Sangat Baik	54	Baik

Berdasarkan data diatas, hasil penilaian oleh ahli pertama memperoleh kriteria “Baik” dengan skor yaitu 46 untuk komponen materi. Ahli kedua memperoleh kriteria “Sangat Baik” dengan skor yaitu 52 untuk komponen materi. Sedangkan ahli ketiga memperoleh kriteria “Baik” dengan skor yaitu 44 untuk komponen materi. Jadi didapatkan bahwa komponen materi model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan hasil belajar. Penilaian komponen sintak oleh ahli pertama memperoleh kriteria “Baik” dengan skor yaitu 4. Ahli kedua memperoleh kriteria “Baik” dengan skor yaitu 4. Sedangkan ahli ketiga memperoleh kriteria “Cukup” dengan skor yaitu 3. Jadi didapatkan bahwa komponen sintak model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan hasil belajar (Anggiehlia, Anisa, & Dalina, 2019).

Penilaian komponen bahasa dan penyajian oleh ahli pertama memperoleh kriteria “Baik” dengan skor yaitu 7. Ahli kedua memperoleh kriteria “Baik” dengan skor yaitu 8. Sedangkan ahli ketiga memperoleh kriteria “Baik” dengan skor yaitu 7. Jadi didapatkan bahwa komponen bahasa dan penyajian model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar

Penilaian pengembangan produk awal oleh ahli juga diiringi dengan saran dan komentar untuk proses perbaikan. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli terkait tentang pengorganisasian materi yang lebih informatif dan penggunaan bahasa yang sederhana (Hendikawati, Sunarmi, & Mubarak, 2022). Peneliti melakukan revisi terhadap pengembangan materi model pembelajaran berbasis proyek sesuai komentar dan saran dari ahli (Zubaidah Siti, 2019).

Pada tahap ini dilaksanakan dengan memberikan draft produk pengembangan pada ahli materi untuk mengetahui nilai kevalidan angket penilaian pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan hasil belajar. Penilaian diperoleh dari hasil pengisian angket dengan skala nilai 1-5. Lembar penilaian yang digunakan oleh ahli materi terdiri dari tiga komponen yaitu materi, sintaksis dan bahasa serta penyajian pada draft. Pengujian tingkat kevalidan item instrumen menggunakan rumus statistik Aiken’s V (Azwar, 2014: 113) pada tabel 6 Adapun hasil penilaian setiap item pada instrumen yang diperoleh dari setiap ahli mengenai angket pengembangan model pembelajaran berbasis proyek

Tabel 6. Hasil Validasi Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Berbasis Proyek

No	Rater 1	Rater 2	Rater 3	S1	S2	S3	ΣS	V
1	4	4	4	3	3	3	9	0,75
2	4	4	4	3	3	3	9	0,75
3	5	3	4	4	2	3	9	0,75
4	4	4	4	3	3	3	9	0,75
5	4	4	4	3	3	3	9	0,75
6	4	4	3	3	3	2	8	0,67
7	4	4	3	3	3	2	8	0,67

8	4	4	3	3	3	2	8	0,67
9	5	4	4	4	3	3	10	0,83
10	5	3	4	4	2	3	9	0,75
11	5	4	4	4	3	3	10	0,83
12	4	4	3	3	3	2	8	0,67
13	4	4	3	3	3	2	8	0,67
14	4	3	4	3	2	3	8	0,67
15	4	4	3	3	3	2	8	0,67

Berdasarkan hasil validitas isi menggunakan rumus statistik Aiken’s V penilaian expert judgement memperoleh kriteria “Sangat Tinggi” dengan 2 item mendapatkan skor 0,83 dan “Tinggi” dengan 13 item mendapatkan skor 0,75 dan 0,67. Jadi dapat dimaknai bahwa angket penilaian model pembelajaran berbasis proyek valid untuk digunakan saat penelitian

Tahap Deseminative

Kelayakan Oleh Ahli Media

Proses pelaksanaan kelayakan draft produk awal bertujuan untuk memperoleh kelayakan terhadap model pembelajaran yang telah dikembangkan. Validator dalam pengembangan ini ada dua yaitu: tiga orang ahli materi dan satu orang ahli media buku panduan. Validasi produk menggunakan angket serta mengisi saran dan masukan terkait materi model pembelajaran (Putu Widiarini, 2022). Penilaian validasi terdiri dari tiga komponen yaitu komponen materi, komponen sintaks dan komponen bahasa serta penyajian draft. Adapun hasil penilaian yang didapatkan dari ahli sebagai berikut: (Arba’i Yusuf, Asni Tafrikhatin, Jati Sumarah, & Hudaifah, 2023).

Perencanaan produk awal yang dirancang oleh peneliti di bentuk dalam buku panduan model. Buku panduan model di validasi oleh ahli media menggunakan lembar validasi media. Penilaian validasi ini terdiri dari tiga komponen. Komponen-komponen tersebut adalah komponen kelayakan isi, komponen tampilan cetakan dan komponen manfaat. Setiap komponen memiliki beberapa item yang kemudian dianalisis dan dikonversikan (Rimang, Syafruddin, Azis, & Madeamin, 2021). Hasil konversi menjadi kriteria yang dipaparkan dalam tabel 6. Berikut ini hasil penilaian kelayakan media panduan yang diperoleh dari ahli media yaitu (Sarwindah, Sugihartono, & Yurindra, 2023):

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

No Item	Indikator	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
		STB	KB	B	SB
1	Kemenarikan penampilan fisik				v
2	Ketepatan penggunaan desain				v
3	Kesesuaian format			v	
4	Sajian dengan karakteristik sasaran				v
5	Kejelasan petunjuk media			v	
6	Kejelasan paparan materi			v	
7	Kesesuaian evaluasi				v
Tingkat Pencapaian Skor		86,53			
Kategori		Sangat Baik			

Berdasarkan tabel 7 penilaian validator bidang media pada pengembangan desain pembelajaran berbasis lingkungan diperoleh skor 86,53 dengan kategori sangat baik. Dengan kata lain media yang

akan digunakan sudah layak digunakan namun membutuhkan revisi. Berikut ini Adalah hasil revisi dari penilaian ke 3 validator sesuai dengan keahliannya masing-masing:

Tabel 8. Hasil Revisi Dari Penilaian Validator

No	Ahli	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Bahasa	Sederhanakan struktur, Kalimat sudah disederhanakan, ejaan sudah Perhatikan tulisan Ejaan, disesuaikan, tata tulisan sudah disesuaikan perhatikan tata tulisan, dengan kaidah penulisan, dan kalimat sudah runtutkan kalimat diruntutkan.	
2	Desain Instruksi	Revisi format RPP, Metode Sudah disesuaikan dengan format yang pembelajaran yang digunakan diinginkan, metode sudah disesuaikan harus sesuai. dengan tujuan pembelajaran.	
3	Media	Gunakan tulisan dan warna Dalam media menggunakan tampilan warna yang menarik, kesesuaian yang menarik, sudah menyesuaikan materi materi dengan media pada media secara terstruktur.	

Berdasarkan table 8, setelah dilakukan revisi maka desain pembelajaran berdiferensiasi sudah layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar anak di Sekolah Dasar 046573 Berastagi.

Hasil uji kelompok kecil

Berikut ini Adalah hasil Uji kelompok kecil desain pembelajaran berdiferensiasi berbasis lingkungan:

Tabel 9. Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Siswa	Nilai (x)	KB	Ket
1	A1	80	80%	T
2	A2	90	90%	T
3	A3	80	80%	T
4	A4	70	70%	T
5	A5	70	70%	T
6	A6	90	90%	T
Jumlah		480		
Rata-rata		80		

Berdasarkan tabel 9, bahwa 6 orang anak ternyata anak sudah mampu memahami materi dengan baik dengan menggunakan desain pembelajaran berdiferensiasi berbasis lingkungan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata yang diperoleh 80 dengan keterangan Tuntas.

Hasil uji kelompok besar

Berikut ini Adalah hasil Uji kelompok kecil desain pembelajaran berdiferensiasi berbasis lingkungan:

Tabel 10. Hasil Uji Kelompok

No	Siswa	Nilai (x)	KB	Ket
1	A1	100	100%	T
2	A2	100	100%	T
3	A3	100	100%	T
4	A4	100	100%	T
5	A5	100	100%	T
6	A6	90	90%	T
7	A7	100	100%	T
8	A8	100	100%	T
9	A9	100	100%	T
10	A10	100	100%	T
11	A11	100	100%	T
12	A12	100	100%	T
13	A13	100	100%	T
14	A14	100	100%	T
15	A15	100	100%	T
16	A16	100	100%	T
17	A17	100	100%	T
18	A18	100	100%	T
19	A19	100	100%	T
20	A20	100	100%	T
21	A21	100	100%	T
22	A22	100	100%	T
23	A23	100	100%	T
24	A24	100	100%	T
25	A25	100	100%	T
	Jumlah	2.490		
	Rata-rata	99,66		

Berdasarkan table di atas diperoleh dari 25 orang anak yang sudah memperoleh kriteria Sangat Baik dengan rata-rata nilai yang diperoleh 99,66.

Hasil Keefektifan Desain Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Lingkungan

Tabel 11. Penilaian *Pretest* dan *Posttest*

Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	54	100
Nilai Terendah	25	75
Rata-Rata	41,33	90,26

Berdasarkan table 11 diperoleh nilai terendah sebesar 25 sedangkan nilai terendah tertinggi sebesar 54. Namun setelah dilakukan penggunaan desain pembelajaran berdiferensiasi berbasis lingkungan nilai terendah sebesar 75 diperoleh nilai tertinggi sebesar 100. Nilai rata-rata dari 25 orang 90,26.

Hasil

Tabel 12. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk (Sig)	Taraf Sig	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,12	0,05	Normal
<i>Posttest</i>	0,16	0,05	Normal

Dari table di atas, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai *Pretest* memperoleh 0,12 > 0,05 oleh karena itu, dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Begitu juga data *Posttest* memperoleh 0,16 > 0,05, dengan demikian data *posttest* juga disimpulkan normal.

Hasil Uji Homogenitas

Tabel 13. Hasil Uji Homogenitas

	Signifikansi	Taraf Sig	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,22	0,05	Homogen
<i>Posttest</i>	0,26	0,05	Homogen

Berdasarkan table 13, hasil uji homogenitas data *pretest* diperoleh signifikansi 0,22 > 0,05, sedangkan hasil uji homogenitas data *posttest* sebesar 0,26 > 0,05. Oleh karena itu, data *pretest* dan *posttest* adalah homogen.

Hasil Uji T

Tabel 14. Hasil Uji T

Pair	Df	Std. Deviation	t hitung	Probabilitas (Sig)
Pretest- Posttest	24	1,90	22,49	0,00

Berdasarkan table di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00 < 0,05. Dengan demikian maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Artinya desain pembelajaran berdiferensiasi berbasis lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar anak di SD 046573 Berastagi. Dengan kata lain ternyata terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*

5. KESIMPULAN

Berdasarkan uji, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00 < 0,05. Dengan demikian maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Artinya desain pembelajaran berdiferensiasi berbasis lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar anak di SD 046573 Berastagi. Dengan kata lain ternyata terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*”.

REFERENCES

- Abdullah, A., Achmad, F. Y. N., & Mayunita, S. (2026). Transparency Of Direct Cash Assistance (BLT) Receipt Services In Bone Kainsetala Village, Bone District, Muna Regency. *Journal of Social and Society Tarombo (JSST)*, 1(1), 39-45.
- Anggiehlia, A., Anisa, N., & Dalina, M. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Peserta Didik Kelas Xi Ips Di Sma N 1 Talang Ubi Kab. Pali. *Harmony: Jurnal Pembelajaran Ips Dan Pkn*, 4(1), 33–38.
- Apriyanto, M., Saefullah, A., Mubarock, W. F., Anwar, K., Ternando, A., Lumintao, J., & Ratković, N. (2026). Effectiveness of Digital Management System In Improving Employee Performance at The Mayor's Office of Parepare. *Marsiurupan: Journal Of Community Service*, 1(1), 43-51.

- Arba'i Yusuf, Asni Tafrikhatin, Jati Sumarah, & Hudaifah, N. N. (2023). Media Pembelajaran Sensor Berbasis Arduino Uno Untuk Pembelajaran Mikrokontroler Pemula. *Jasatec : Journal Of Students Of Automotive, Electronic And Computer*, 3(1), 15–26. <https://doi.org/10.37339/jasatec.V3i1.1403>
- Aurellyya Fadhillah Tunjung Sari, Otong Rukmana, & Ahmad Arif Nurrahman. (2024). Perancangan Sistem Informasi Terintegrasi Berbasis Enterprise Resource Planning Menggunakan Software Odoo Di Cv. Xyz. *Jurnal Riset Teknik Industri*, 179–188. <https://doi.org/10.29313/jrti.V4i2.5486>
- Edu, A. L., Damanik, B., Dewi, D. A., Amin, A., & Sharlach, T. (2026). Media Learning Social Studies For Teacher Member MGMP Social Studies Sintang Regency. *Marsiurupan: Journal Of Community Service*, 1(1), 32-42.
- Efiyanti, N. P., Suarni, N. K., & Parmiti, D. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbasis Penilaian Proyek Terhadap Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(2), 119–129. <https://doi.org/10.23887/jippg.V2i2.19174>
- Firmansyah, D. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Merangkai Komponen. *Jurnal Pendidikan*, 1(3), 241–245.
- Grahito Wicaksono, A. (2020). Penyelenggaraan Pembelajaran Ipa Berbasis Pendekatan Stem Dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan Ipa*, 10(1), 54–62. <https://doi.org/10.24929/lensa.V10i1.98>
- Hendikawati, P., Sunarmi, S., & Mubarak, D. (2022). Meningkatkan Pemahaman Dan Mengembangkan Karakter Mahasiswa Melalui Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Proyek. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 7(2), 123–130. <https://doi.org/10.15294/kreano.V7i2.4730>
- Jusita, M. L. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran Ips*, 4(2), 90–95.
- Marpaung, S., Wibowo, A. P., Setiawan, T., & Suhariono, A. (2026). Strategic Planning, Performance Management, and Corporate Budgeting: An Expert Sharing Reflection for Strengthening BPJS Kesehatan's Strategic Management System. *Journal of Social and Society Tarombo (JSST)*, 1(1), 31-38.
- Manullang, M., Purba, K., Sinaga, D., Sinaga, A. T. I., & Panigrahi, R. R. (2026). Increase Power Competitive MSMEs Processed Banana Arta Shinda Through Digital Marketing Training and English Education In Way Sulan Regency. *Marsiurupan: Journal Of Community Service*, 1(1), 1-12.
- Oksa, S., & Soenarto, S. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek Untuk Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Kejuruan. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 99–111.
- Panjaitan, L., Simbolon, J. M. A., Mobo, F. D., & Purba, A. A. (2026). The Impact of Socioeconomic Differences on Multicultural Learning Experiences in School Base: Studies Case Wrong One Elementary School in Indonesia. *Journal of Social and Society Tarombo (JSST)*, 1(1), 1-10.
- Panjaitan, S. (2019). Efektifitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Fkip Universitas Hkbp Nommensen Medan. *Sepren*, 1(01), 48–62. <https://doi.org/10.36655/sepren.V1i01.88>
- Purba, Y. O., Septiwiharti, D., Rumahorbo, E. S. P., & Marra, E. (2026). Correlation Efficacy Self Academic with Readiness Psychological Student in Face Exam End of Semester. *Journal of Social and Society Tarombo (JSST)*, 1(1), 11-18.
- Putu Widiarini. (2022). Efektivitas Penggunaan Laboratorium Virtual Tinkercad Berbasis Penilaian Proyek Terhadap Kreativitas Mahasiswa Pada Matakuliah Elektronika Digital. *05(01)*, 53–64.
- Raini, G. K. (2021). Pendekatan Saintifik Dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd. *Journal Of Education Action Research*,

- 6(1), 58. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.42944>
- Rimang, S. S., Syafruddin, S., Azis, S. A., & Madeamin, R. (2021). Eksperimentasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Menulis Siswa. *Kredo : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(2), 385–401. <https://doi.org/10.24176/kredo.v4i2.5820>
- Saadoon, A. R., Sharlach, T. M., Al, J. A. A. A. J., & Nasution, I. A. U. (2026). The Ur III Governor Ur-Mes and Urusagrigr from an Iraqi Perspective. *Journal of Social and Society Tarombo (JSST)*, 1(2), 46–57.
- Sarwindah, S., Sugihartono, T., & Yurindra, Y. (2023). Workshop Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Melalui In House Training (Iht) Berbasis Proyek Di Smkn 2 Pangkalpinang. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2(9), 1797–1800. Retrieved From <https://www.bajangjournal.com/index.php/jpm/article/view/6501>
- Saselah, Y. R. (2021). Pengembangan Media Pugar Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek Berorientasi Chemo-Enterpreneurship (Cep) Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Guru Dikmen Dan Dikus*, 4(2).
- Septiwiharti, D., Purba, Y. O., Sadat, A., Shaikh, Z. H., & Mardina, D. (2026). Empowerment Public DTW Bantimurung Based Language English in Bantimurung District, Maros Regency, South Sulawesi. *Marsiurupan: Journal Of Community Service*, 1(1), 22–31.
- Simbolon, H., Resmi, R., Nasution, T., & Marini, N. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Penggunaan Aplikasi Noveltoon Terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama. *Jurnal Komunitas Bahasa*, 10(2), 74–77. <https://doi.org/10.36294/jkb.v10i2.2321>
- Siregar, N., & Purba, J. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Proyek Pada Materi Asam Dan Basa Di Sekolah Menengah Atas*. Retrieved From <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43140>
- Sumarni, W., Wijayati, N., & Supanti, S. (2019). Kemampuan Kognitif Dan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Berpendekatan Stem. *Jurnal Pembelajaran Kimia*, 4(1).
- Susanti, E. (2022). Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Siswa Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 221–233.
- Syahputra, W. I., & Sinaga, B. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Komputasional Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Kognitif: Jurnal Riset Hots Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–26.
- Tanjung, R., Dalimunthe, E. M., Ramadhini, F., & Sari, D. M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kepedulian Siswa Terhadap Lingkungan Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv B Mi Model Panyabung. *Ittihad*, 5(1).
- Tejawiani, I., Sucahyo, N., Usanto, U., & Sopian, A. (2023). Peran Artificial Intelligence Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Menerapkan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(4), 3578. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i4.16143>
- Utami, S., & Pitra, D. H. (2023). Pembentukan Civic Skill Mahasiswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Kewarganegaraan. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 186–193. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1219>
- Widiastuti, D. A. (2021). Peranan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Ips Smpn 4 Pangalengan. *Pelita Bumi Pertiwi*, 2(02), 55–69. Retrieved From <https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpbbp/article/view/129>
- Widodo, U., Maku, H., Mujiyanto, M., Shadikah, A. A., & Banjarnahor, D. N. (2026). Strengthening the Buddhist Community Economy Through the Development of Sustainable Durian Plantations Based on Religious Values. *Marsiurupan: Journal Of Community Service*, 1(1), 13–21.

- Wulandari, A. S., Suardana, I. N., & Devi, N. L. P. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa Smp Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (Jppsi)*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i1.17222>
- Yulianto, T., & Wibowo, F. A. (2026). Revisiting divine sovereignty and righteous suffering: A critical theological analysis of the Book of Job. *Journal of Social and Society Tarombo*, 1(1), 19-30.
- Yulia Ruti Cahyanti, Upita Ayu Widayanti, Dina Celline Megasari, Rosyid Khoirul Nafian, P. Z. F. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek Mata Pelajaran Matematika Tentang Perjumlahan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (Jtpp)*, 02(01), 88–91.
- Yusna, D. P. S., Bahrin, B., & Duskri, M. (2019). Kecerdasan Logis Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek Di Sma. *Jurnal Didaktik Matematika*, 6(1), 40–52. <https://doi.org/10.24815/jdm.v6i1.9607>
- Zubaidah Siti. (2019). Memberdayakan Keterampilan Abad Ke-21 Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. . *Seminar Nasional Nasional Pendidikan Biologi*, (October), 1–19.