



Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Berbantuan Media *Educandy* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa Kelas IV

Luthfia Azzahra^{1*}, Ertina Koernia¹, Dyah Triwahyuningtyas²

¹ PPG Elementary School Teacher Education, Faculty of Education, University of PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

² SDN Gadang 1 Malang City, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2555>

Article Info:

Received : 21 Juni 2026
Revised : 27 Juni 2026
Accepted : 25 Juli 2026
Published : 07 Agustus 2026

Correspondence:

Luthfia Azzahra

Phone:

Abstract: A problem identified in Social Studies learning among fourth-grade elementary school students was the low learning outcomes on the topic of cultural diversity. This problem was indicated by students' limited engagement in the learning process and the less optimal use of learning models and instructional media that accommodated students' learning characteristics. Based on this issue, this study aimed to improve the cognitive learning outcomes of fourth-grade students in Social Studies on the topic of cultural diversity through the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model assisted by Educandy media. This study employed Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 24 students, consisting of 16 male students and 8 female students. Data were collected through achievement tests and documentation. The data were analyzed using both quantitative and qualitative descriptive approaches. The results showed that the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model assisted by Educandy media improved students' cognitive learning outcomes. The average score increased from 65.91 in the pre-cycle to 79.79 in Cycle I and 86.08 in Cycle II. The percentage of learning mastery also increased from 41.67% in the pre-cycle to 75% in Cycle I and reached 95.83% in Cycle II. Therefore, the Project Based Learning (PjBL) model assisted by Educandy media was proven to be effective in improving students' cognitive learning outcomes in Social Studies learning at the elementary school level.

Keywords: Project Based Learning; Educandy; Cognitive Learning Outcomes; Social Studies; Elementary School

Citation: Azzahra, L., Koernia, E., & Triwahyuningtyas, D. (2026). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Berbantuan Media Educandy untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 5055–5061. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2555>

Pendahuluan

Pembelajaran IPS memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan sosial, serta karakter murid di sekolah dasar. Melalui pembelajaran IPS, murid diharapkan mampu memahami berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang penting dalam mempersiapkan murid menjadi warga negara yang bertanggung jawab, aktif, dan memiliki karakter sosial

yang baik (Fitriani et al., 2023). Salah satu materi yang masih kurang dikuasai murid adalah keberagaman budaya tentang nama senjata tradisional di setiap daerah, baju adat daerah, serta nama jenis rumah adat yang ada di Indonesia. Penelitian menurut (Rahmadewi, 2025) menunjukkan bahwa pembelajaran keberagaman budaya yang terintegrasi dengan pendidikan multikultural mampu meningkatkan sikap toleransi siswa terhadap perbedaan suku, budaya, bahasa, dan agama.. Materi keberagaman budaya menuntut murid tidak hanya menghafal informasi mengenai rumah adat,

senjata tradisional, dan budaya daerah lainnya, tetapi juga memahami makna keberagaman identitas bangsa yang harus dihargai dan dilestarikan.

Pembelajaran tentang keberagaman budaya tidak hanya menambah wawasan murid, tetapi juga membantu menanamkan nilai toleransi, kerja sama, cinta tanah air, dan sikap menghormati perbedaan dalam kehidupan sehari-hari (Susanto, 2019). Selain itu, penelitian (Wijayanti et al., 2025) mengemukakan bahwa pembelajaran yang mengenalkan keberagaman budaya dan nilai-nilai multikultural dapat membantu murid mengembangkan empati, menghargai perbedaan, serta membangun hubungan sosial harmonis dengan teman sebaya dari latar belakang yang beragam.

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang telah dilakukan, hasil belajar murid kelas IV di SDN Gadang 1 Kota Malang pada pelajaran IPAS cenderung lebih rendah dari pada materi lainnya. Kondisi tersebut dapat dilihat dari mayoritas murid yang masih mendapat nilai dibawah KKM yang ditetapkan yaitu 75 pada materi keberagaman budaya. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya: (1) minat murid yang kurang terhadap materi yang diajarkan, (2) model dan metode yang dipilih guru kurang sesuai dengan materi yang diajarkan, (3) pembelajaran hanya bersifat satu arah, dan (4) karakteristik murid di kelas tersebut cenderung kinestetik.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPS perlu dirancang dengan pendekatan yang lebih berpusat pada murid. Keterlibatan aktif murid dan penggunaan pembelajaran yang bermakna merupakan faktor penting dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar IPS (Khotimah et al., 2024). Murid perlu diberikan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar melalui pengalaman nyata, diskusi, kerja sama kelompok, serta kegiatan yang mendorong mereka untuk mengeksplorasi dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran PjBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada murid melalui kegiatan proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata (Kokotsaki et al., 2016). Melalui kegiatan tersebut, murid tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Pembelajaran berbasis proyek juga memungkinkan murid menghubungkan materi yang dipelajari dengan situasi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami (Fitriani et al., 2023). Dalam penerapannya, murid diberi kesempatan untuk bekerja sama, mencari informasi, berdiskusi, dan menghasilkan suatu karya atau produk pembelajaran (Hosnan, 2018). Selain model

pembelajaran, pemanfaatan media digital juga berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media digital mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih variatif melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran.

Educandy merupakan platform berbasis *edugame* yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi sekolah dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan sarana pembelajaran (Yusuf et al., 2023). Dalam materi keberagaman budaya mencakup pengenalan identitas suku bangsa, bahasa daerah, pakaian adat, kesenian, dan tradisi lokal. Keberhasilan penerapan PjBL dalam penelitian ini semakin didukung oleh penggunaan media *Educandy* sebagai media evaluasi dan penguatan materi. Setelah murid menyelesaikan proyek, mereka mengulang kembali materi melalui berbagai permainan edukatif pada *Educandy*, seperti *matching pairs*, *word search*, *crossword*, dan kuis interaktif. Kegiatan tersebut membantu murid mengenali kembali nama rumah adat, pakaian tradisional, alat musik daerah, bahasa daerah, makanan khas, serta senjata tradisional dari berbagai provinsi di Indonesia dengan cara yang lebih menyenangkan. Kombinasi antara kegiatan proyek dan media digital interaktif menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar, sehingga berdampak pada meningkatnya motivasi belajar, partisipasi, serta hasil belajar kognitif murid.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Fauziah et al., 2023) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya melalui kegiatan proyek yang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, penelitian (Rusdi et al., 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Menurut (Khosiyono, 2022) penerapan aplikasi berbasis web yang memiliki slogan "*making learning sweeter*" atau membuat belajar lebih manis. Dalam praktiknya, media *educandy* ini dapat diberikan kepada murid tanpa harus menginstal atau membuat akun aplikasinya. Setelah kuis dibuat, maka muncul link yang siap dibagikan ke murid. Media pembelajaran berbasis permainan seperti *Educandy* mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keaktifan murid melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan serta interaktif (Pratama & Setyaningrum, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based*

Learning (PjBL) memberikan dampak positif terhadap pembelajaran IPS di sekolah dasar. Nurhayati et al., (2023) menemukan bahwa penerapan PjBL efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proyek. Namun, penelitian tersebut merupakan studi literatur yang berfokus pada peningkatan keaktifan belajar sehingga belum mengkaji secara spesifik peningkatan hasil belajar kognitif melalui penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Nuku et al., 2024) menunjukkan bahwa model PjBL berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa siswa yang belajar menggunakan PjBL memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Akan tetapi, penelitian tersebut hanya berfokus pada pengaruh model PjBL dan belum memadukannya dengan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Selain penelitian tentang PjBL, penelitian (Haedar et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Namun, penelitian tersebut menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media audio visual sehingga belum mengkaji efektivitas media digital berbasis permainan edukatif yang dipadukan dengan model pembelajaran berbasis proyek. Temuan selanjutnya sejalan dengan penelitian (Handayani & Fidrayani, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar murid sekolah dasar karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu siswa memahami materi secara efektif.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa penelitian mengenai model PjBL maupun penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah banyak dilakukan. Namun, masih terdapat keterbatasan penelitian yang mengintegrasikan model Project Based Learning (PjBL) dengan media Educandy untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPS pada materi keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar dengan tujuan utamanya adalah menumbuhkan rasa saling menghargai, menjaga toleransi, dan melestarikan budaya di lingkungan sekitar. Murid tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mengamati, mencari berbagai sumber informasi, berdiskusi, dan menghasilkan produk berupa diorama serta peta keberagaman budaya. Kegiatan tersebut membantu

murid membangun pemahaman konsep secara bertahap melalui pengalaman langsung sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih bermakna dan mudah diingat.

Selain itu, belum ditemukan penelitian yang memanfaatkan proyek diorama keberagaman budaya dan peta keberagaman budaya Indonesia sebagai produk pembelajaran dalam penerapan PjBL. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Educandy untuk meningkatkan hasil belajar kognitif murid kelas IV pada materi keberagaman budaya di SDN Gadang 1 Kota Malang.

Metode

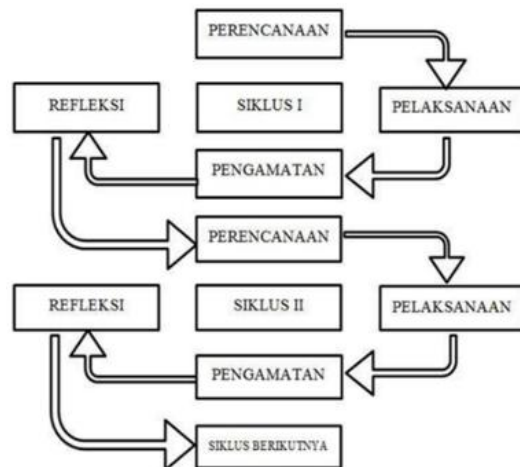
Pada Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gadang 1 Kota Malang. Dalam prosesnya, penelitian ini mengangkat data dan permasalahan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya di Indonesia. Untuk memperoleh gambaran lapangan tentang pengaruh model PjBL dalam meningkatkan hasil kognitif, maka penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Menurut (Kurniawan, 2017) PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki mutu serta kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Ciri PTK adalah guru merasa bahwa ada sesuatu yang perlu diperbaiki dalam praktik pembelajaran yang dilakukan selama penelitian melalui refleksi diri merupakan ciri dari PTK yang apling esensial (Rosita, 2022).

Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas 4 SDN Gadang 1 Kota Malang dengan jumlah murid 24 anak. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 20 April 2026. Penelitian dilakukan dengan dua siklus, yang mana tiap tahapnya meliputi dua pertemuan. Setiap siklus mencakup empat tahapan, ialah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Dalam penelitian ini mengadopsi desain penelitian yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart. Berikut adalah penjelasan mengenai setiap tahapan-tahapan dalam Penelitian Tindakan Kelas dapat dilihat pada gambar 1.

Dalam tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar berbasis PjBL yang akan digunakan untuk mengajar di kelas tersebut, serta menyiapkan media untuk proyek diorama keberagaman budaya berupa (nama rumah adat, pakaian adat, makanan khas, senjata tradisional, alat musik tradisional dan tarian tradisional) sesuai dengan daerah provinsi yang ada di Indonesia, serta menyusun instrumen penilaian.

Pada tahap pelaksanaan, murid belajar secara berkelompok dengan menerapkan model PjBL yang meliputi penentuan pertanyaan mendasar, penyusunan rencana proyek, penyusunan jadwal kegiatan,

pelaksanaan dan monitoring proyek, pengujian hasil proyek, serta evaluasi pengalaman belajar. Penggunaan media *Educandy* dimanfaatkan pada kegiatan apersepsi, penguatan konsep, dan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam proses belajar. Penerapan PjBL terbukti mampu meningkatkan keaktifan, kolaborasi, dan hasil belajar peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual.



Gambar 1. Model Spiral Kemmis dan McTaggart

Pada tahapan observing, dilakukan pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian yang dikumpulkan bersamaan dengan proses pembelajaran dan penelitian yang berlangsung. Data yang terkumpul kemudian di analisis pada tahap refleksi, pada tahap ini juga dilakukan refleksi berdasarkan hasil observasi dan evaluasi terhadap perubahan yang terjadi pada murid. Apabila masih terdapat kendala atau hasil belum memenuhi kriteria, maka dilanjutkan ke siklus II dengan tahapan yang sama.

Teknik pengumpulan data berupa tes hasil belajar. Teknik tes menggunakan soal evaluasi

berbentuk pilihan ganda dan uraian singkat yang diberikan pada akhir setiap siklus yang diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur pencapaian ranah kognitif murid. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan mengolah data dari hasil rata-rata hasil belajar dan presentase. Adapaun untuk mengukur rata-rata hasil belajar dan presentase keberhasilan murid di setiap siklusnya dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x (\text{murid yang tuntas belajar})}{\sum N \text{ murid}} \times 100$$

Sumber : (Syara Simamora, 2018)

Keterangan :

p : presentase ketuntasan murid
 $\sum x$: jumlah murid yang tuntas
 $\sum N$: jumlah seluruh murid

Analisis kualitatif dilakukan terhadap data hasil observasi untuk mendeskripsikan kegiatan proses pembelajaran holistik, mencakup keaktifan murid, dinamika interaksi kelompok, serta keterlaksanaan penggunaan media *Educandy*. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ialah tercapainya ketuntasan belajar klasikal minimal 85% dari jumlah murid yang memperoleh nilai ≥ 75 pada akhir siklus.

Hasil dan Diskusi

Penelitian dilakukan pada murid kelas IV SDN Gadang 1 Kota Malang tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian tindakan di kelas tersebut, dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar kognitif murid kelas IV SD pada mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan media *Educandy*. Hasil belajar kognitif murid diukur melalui tes yang diberikan pada tahap pra penelitian, siklus I dan siklus II.

Table 1. Hasil Belajar Kognitif Murid Pada Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II

No.	Indikator	Pra Penelitian	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Murid	24	24	24
2	KKM	75	75	75
3	Rata-rata Nilai	65,91	79,79	86,08
4	Jumlah Murid Tuntas	10	18	23
5	Jumlah Murid Belum Tuntas	14	6	1
6	Presentase Ketuntasan	41,67	75	95,83

Siklus I

Pada Siklus I, murid mulai mengenal media *Educandy* berbasis PjBL melalui kegiatan kelompok heterogen beranggotakan 6 orang untuk menyelesaikan proyek "Diorama Keberagaman Budaya di Indonesia".

Pada pertemuan pertama, proses pembelajaran keberagaman budaya dimuali dengan materi (rumah adat, dan pakaian adat). Pada pertemuan kedua, kondisi kelas lebih kondusif dan murid sudah tampak meningkat secara nyata dengan melanjutkan materi

(makanan khas, senjata tradisional, alat musik tradisional dan tarian tradisional).

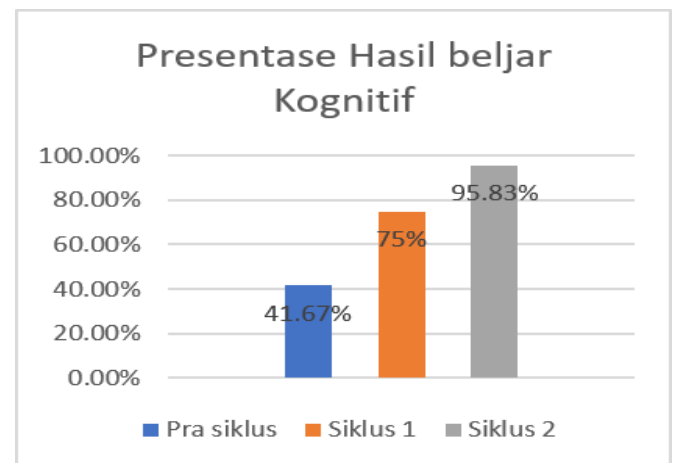
Siklus II

Pada siklus II, peneliti melakukan tindakan perbaikan berdasarkan kekurangan yang terdapat pada siklus I. Guru menyajikan proyek berbeda yaitu "Peta Keberagaman Budaya di Indonesia". Dapat dilihat dari hasil latihan mandiri 1 pada siklus I sebesar 79,79% pada siklus II sebesar 86,08%. Dengan demikian ada peningkatan pemahaman murid.

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat hasil belajar murid pada materi keberagaman budaya dalam proyek "Diorama Keberagaman Budaya" setelah dilakukan tindakan berupa pemberian pembelajaran dengan menggunakan media *Educandy*. Dapat dilihat bahwa murid masih belum tuntas KKM dengan presentase tingkat ketuntasan individual sebesar 75%. Setelah data-data terkumpul, kemudian di tahap akhir dilakukan refleksi untuk mengevaluasi dan merefleksikan tindakan yang telah dilakukan. Pada siklus I, pelaksanaan proses pembelajaran sudah runtut sesuai dengan sintaks model pembelajaran PjBL dan juga menggunakan media digital *Educandy*. Mayoritas murid menunjukkan ketertarikan terhadap media digital tersebut. Mereka mampu mengatasi masalah dengan menyelesaikan proyek diorama keberagaman budaya tersebut sesuai arahan guru. Namun, selama pelaksanaan siklus I, beberapa kendala dihadapi, termasuk: (1) sebagian murid masih kesulitan bekerja sama dan membagi tugas dalam kelompok, (2) beberapa murid kurang teliti dalam mencari informasi sehingga isi diorama belum sesuai dengan materi yang dipelajari. Dengan memperhatikan kendala tersebut, guru dapat mengambil langkah berikut: Guru menyediakan sumber belajar yang lebih terarah, seperti buku, gambar, dan video pembelajaran yang relevan. Guru juga memberikan contoh informasi yang benar serta melakukan pendampingan secara berkala saat murid mengumpulkan dan mengolah informasi untuk proyek diorama. Hasil belajar murid pada siklus I masih kurang baik, namun hasil tersebut masih dibawah target presentase ketuntasan kelas di bawah 85% dari jumlah murid yang ada dalam kelas. Oleh karena itu, penelitian akan dilanjutkan ke siklus II dengan tujuan mencapai atau melebihi presentase ketuntasan kelas sebesar 85%.

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel 2, setelah penerapan model pembelajaran PjBL dengan menggunakan media digital *Educandy*. Pada proyek peta keberagaman budaya, terlihat bahwa seluruh murid kelas IV berhasil mencapai ketuntasan. Presentase ketuntasan individual secara keseluruhan mencapai 95,83%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Pada tahap terakhir yaitu tahap refleksi, proses pembelajaran pada siklus II dapat dikatakan telah berjalan sesuai

dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Murid berhasil mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan intruksi yang diberikan oleh guru. Meskipun demikian, kendala yang ditemui pada siklus II adalah lebih sedikit dibandingkan siklus I karena murid mulai terbiasa bekerja dalam kelompok dan memahami langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek. Hal ini berdampak pada meningkatnya keaktifan dan hasil belajar kognitif murid. Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam presentase ketuntasan individual dari siklus I ke siklus II, yakni sebesar 20,83% dan kenaikan rata-rata hasil belajar dari 75 menjadi 95,83.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Murid Kelas IV

Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model PjBL secara bertahap dan konsisten mampu meningkatkan hasil kognitif murid, keterlibatan aktif, serta pemahaman konsep materi keberagaman budaya. Model ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang bermakna, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual dan kolaboratif, sehingga mendorong lebih banyak murid mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan target yang ditentukan.

Penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam mata pelajaran IPAS terbukti memberikan efek positif bagi peningkatan pencapaian hasil kognitif murid. Dari awal siklus hingga siklus kedua, hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan yang jelas baik dalam nilai maupun partisipasi aktif tampak pada murid selama proses pembelajaran. Model PjBL memberikan peluang murid untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan eksploratif melalui proyek diorama keberagaman budaya dan peta keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Melalui cara ini, proses belajar menjadi lebih menarik, melibatkan, dan memotivasi murid untuk berpikir kritis, bekerjasama, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Hasil ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang

menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan murid secara aktif dan mengembangkan pemahaman mereka melalui pengalaman langsung. Selain itu, pendekatan ini juga membantu perkembangan aspek kognitif dan afektif murid (Ansya & Salsabilla, 2023).

Penelitian oleh (Puspitasari et al., 2023) juga menunjukkan bahwa penerapan model PjBL secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPA murid SD, terutama dalam aspek kognitif, dengan temuan bahwa skor post test murid di kelas eksperimen jauh lebih tinggi di dibandingkan kelas kontrol. Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) menunjukkan bahwa model ini mendorong keaktifan siswa dalam mencari informasi, bekerja sama dalam kelompok, serta mempresentasikan hasil belajarnya. Dengan demikian, proses belajar mengajar yang telah dilakukan menjadi lebih mendalam dan membangun (Ningrum et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat diketahui bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Educandy* berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif murid kelas IV SD pada mata pelajaran IPS. keberhasilan tersebut ditunjukkan oleh tercapainya indikator keberhasilan penelitian pada siklus II yaitu 95,83% murid telah mencapai nilai sesuai KKTP yang ditetapkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN Gadang 1 Malang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Educandy* berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif murid kelas IV pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya di Indonesia. Pada tahap pra penelitian, hasil belajar murid masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai sebesar 65,91% dan presentase ketuntasan belajar 41,67% atau hanya 10 dari 24 murid yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setelah diterapkan model PjBL berbantuan media *Educandy* pada siklus I melalui proyek pembuatan diorama keberagaman budaya Indonesia, rata-rata nilai meningkat menjadi 79,79% dengan presentase ketuntasan belajar mencapai 75% atau sebanyak 18 murid telah mencapai KKTP. Berdasarkan hasil refleksi siklus I dilakukan berbagai perbaikan pembelajaran yang kemudian diterapkan pada siklus II melalui proyek pembuatan peta keberagaman budaya. Hasilnya rata-rata nilai murid meningkat menjadi 86,08% dengan presentase ketuntasan belajar mencapai 95,83% atau sebanyak 23 murid telah mencapai KKTP. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa murid tidak hanya mengalami peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga

semakin mampu memahami materi keberagaman budaya Indonesia. Murid dapat mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman budaya, seperti rumah adat, pakaian tradisional, alat musik daerah, bahasa daerah, makanan khas, dan senjata tradisional dari berbagai provinsi di Indonesia dengan lebih tepat serta mampu menjelaskan keberagaman tersebut sebagai bagian dari identitas bangsa.

Peningkatan hasil belajar dari pra penelitian hingga siklus II enunjukkan bahwa model PjBL mampu mendorong murid kuntut belajar secara aktif melalui kegiatan eksplorasi, diskusi, kolaborasi, dan penyelesaian proyek yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *Educandy* membantu meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi murid melalui aktivitas permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Kombinasi antara model PjBL dan media *Educandy* menjadikan pembelajaran IPS lebih bermakna, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif murid, khususnya dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia yang meliputi rumah adat, pakaian tradisional, alat musik daerah, bahasa daerah, makanan khas, dan senjata tradisional.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Educandy* efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif murid kelas IV SDN Gadang 1 pada mata pelajaran IPS. Keberhasilan penelitian ditunjukkan oleh tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu minimal 80% murid mencapai KKTP dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 95,83%.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN Gadang 1 Malang, guru kelas IV, serta seluruh murid kelas IV yang telah memberikan izin, dukungan, dan berpartisipasi selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing lapangan dan guru pamong yang telah memberikan arahan dan masukan selama penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar kognitif murid melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Educandy*. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah berpartisipasi aktif selama penelitian berlangsung.

Referensi

- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2023). Hubungan Penggunaan Model Project Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani*, 14(2), 182-195. <https://doi.org/10.24114/jh.v14i2.64472>
- Fauziah, A., Imaniah, R. S., & Sukmanasa, E. (2023). Penerapan Model Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Keragaman Budaya di Sekolah Dasar Indonesia. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(2), 198. <https://doi.org/10.24036/e-jipisd.v11i2.14500>
- Fitriani, N. A., Khaerunisa, S. J. M., & Rustini, T. (2023). Analisis Literature Review Penerapan Model Project Based Learning pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31667-31674.
- Haedar, M., Torro, S., Patahuddin, P., & Najamuddin. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Articulate Storyline terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 8(3). <https://doi.org/10.26858/jkp.v8i3.62809>
- Handayani, N. P., & Fidrayani. (2024). Pengaruh Pembelajaran Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15617>
- Hosnan, M. (2018). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. *Ghalia Indonesia*.
- Khosiyono, B. H. C. (2022). Teori Dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Tekonologi Digital Di Sekolah Dasar. *CV Budi Utama*.
- Khotimah, K., Nusantara, T., & Mashfufah, A. (2024). Tantangan Membelajarkan Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267-277.
- Kurniawan, N. (2017). Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Budi Utama*.
- Ningrum, T. L., Wahidin, W., & Diella, D. (2023). Improving Problem-Solving Ability and Collaboration Skills of Ecosystem Material Through STEM Integrated Project-Based Learning. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 8(2), 227-238. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v8i2.2962>
- Nuku, M. A., & dkk. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Nurhayati, H., Handayani, L., & Widiarti, N. (2023). Keefektifan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1716-1723. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5384>
- Pratama, R. A., & Setyaningrum, W. (2023). Pemanfaatan Game-Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 112-120.
- Puspitasari, L., Nasrah, N., & Amal, A. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 232-242. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1305>
- Rahmadewi. (2025). Pembelajaran Multikultural pada Materi Keberagaman Budaya dan Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Siswa.
- Rosita, T. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Kegiatan Finger Painting Melalui Pembelajaran Jarak Jauh. *Indonesia Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 199. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1172>
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, & Zulkarnaini, A. P. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Susanto, A. (2019). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Prenadamedia Group*.
- Wijayanti, S., Utami, C. T., Putri, G. M. C., Nisa, M. K., Ramadhani, N. O., Sifa, N., Rahmadani, N., Bestari, P. H., & Setyawati, W. (2025). Sikap Empati: Perbedaan Suku dan Agama Antar Teman Sebaya. *Multikultural: Jurnal Ilmu Sosial*, 4(1), 15-28. <https://doi.org/10.20527/multikultural.v4i1.873>
- Yusuf, N. I., Karma, I. N., & Istiningsih, S. (2023). Pengaruh Sarana Dan Prasarana Belajar Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 7 Ampenan Kota Mataram. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 56-64.