PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS X IIS MADRASAH ALIYAH KHULAFAUR RASYIDIN

SKRIPSI

OLEH

KHATIJAH

F1241191024

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2025

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS X IIS MADRASAH ALIYAH KHULAFAUR RASYIDIN

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial

Program Studi Pendidikan Geografi

OLEH

KHATIJAH

F1241191024

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2025

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS X IIS MADRASAH ALIYAH KHULAFAUR RASYIDIN

Tanggung Jawab Yuridis

KHATIJAH

F1241191024

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Nuraini Asriati, M.Si	Nur Meily Adlika, M.Pd
NIP. 196310031989032003	NIP. 199205112019032013

Disahkan Oleh :
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Ahmad Yani T.,M.Pd
NIP. 196604011991021001

Lulus tanggal : 31 Juli 2024

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS X IIS MADRASAH ALIYAH KHULAFAUR RASYIDIN

KHATIJAH

F1241191024

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Nuraini Asriati, M.Si	**Nur Meily Adlika, M.Pd**
NIP. 196310031989032003	**NIP. 199205112019032013**

Penguji I	Penguji II
Putri Tipa Anasi, S.Pd., M.Pd	**Diah Trismi Harjanti, M.Pd**
NIP. 198707232015042001	**NIP. 198710302019032014**

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Geografi

Putri Tipa Anasi, S.Pd., M.Pd

NIP. 198707232015042001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khatijah

Nim : F1241191024

Jurusan/Prodi : Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial/Pendidikan Geografi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan alihan tulisan atau pikiran orang lain saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 26 juli 2024

Yang Membuat Pernyataan



Khatijah

NIM. F1241191024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui yaitu pengaruh model *project based learning* berbantuan video animasi pada materi hidrosfer yang dilaksanakan pada kelas X IIS Madrasah Aliyah Khulafaur Rasyidin. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan menggunakan bentuk desain *Quasi Eksperimen*. Pengumpulan data yang diambil menggunakan hasil dari pre-test dan post-test pilihan ganda kelas kontrol X IIS A (putra) dan kelas eksperimen X IIS B (putri). Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil rata-rata nilai post test kelas eksperimen 82,08 dan post test kelas kontrol 75,92. Sampel pada penelitian ini dengan jumlah peserta didik 78 orang yang terdiri dari 44 peserta didik kelas X IIS A dan 34 peserta didik Kelas X IIS B. Berdasarkan hasil analisis nilai t-hitung sebesar 240> nilai tabel 0.05, yang artinya terdapat pengaruh yaitu H_o di tolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan *Project Based Learning* berbantuan video animasi dan ekspositori pada materi hidrosfer di kelas X IIS Madrasah Aliyah Khulafaur Rasyidin.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Video Animasi, Hasil Belajar

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”_ QS. Ar-Ra`d

“Ketika kamu mengabaikan mimpimu, maka mimpi itu akan dimiliki orang lain”_Penulis

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadirat Allah SWT, shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah SAW beserta keluarga, sahabat, dan pengikutnya yang selalu dalam lindungan Allah SWT. Karena, atas berkat dan rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kelas X IIS Madrasah Aliyah Khulafaur Rasyidin" sehingga dapat terealisasikan dengan lancar.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, motivasi dari berbagai pihak. Maka, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Nuraini Asriati, M.Si, selaku pembimbing pertama penulis yang telah senaniasa memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Nur Meily Adlika, M.Pd, pembimbing kedua penulis, yang senantiasa memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Sawaludin, S.Hut, selaku kepada sekolah di MA Khulafaur Rasyidin kabupaten Kubu Raya yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di MA Khulafaur Rasyidin.
4. Ibu Ristiwati Eka Sari, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Geografi MA Khulafaur Rasyidin yang telah membantu penulis dalam skripsi ini.

5. Bapak Dr. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura
6. Bapak Dr. Imran, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
7. Ibu Putri Tipa Anasi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
8. Dosen Pembimbing Akademik, Bu Nur Meily Adlika, M.Pd yang senantiasa memberikan bimbingan dan pengarahan selama masa perkuliahan
9. Bapak/ibu dosen Program Studi Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial FKIP Universitas Tanjungpura yang telah memberikan bekal ilmu dan membimbing selama perkuliahan
10. Staf Tata Usaha Jurusan Ilmu-ilmu Sosial FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan administrasi.
11. *Community Developmant and Outreaching* selaku pemberi beasiswa Bidikmisi yang telah membantu materi sepenuhnya untuk menyelesaikan studi
12. Kepada Orang tua dan saudara/i, tercinta, dan sahabat yang selalu memberikan dukungan dalam keadaan apapun, dan selalu mendo'akan penulis hingga saat ini.
13. Kepada teman-teman asrama Ratu Nirmala 2019, yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
14. Rekan – rekan mahasiswa Stella Carolline, Khusnul Khatimah, Niken, Girli, Herliani dan Dian Wahyu serta pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kekurangan dan kesalahan mengingat keterbatasan, kemampuan dan pengetahuan. oleh karena itu, Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar bisa memperbaiki skripsi ini sehingga bermanfaat bagi semua pihak.

Pontianak, Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

Hal

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iv

ABSTRAK v

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan Penelitian 7

D. Manfaat Penelitian 8

E. Ruang Lingkup 9

F. Definisi Operasional 10

BAB II KAJIAN TEORI 13

A. Kajian Teori 13

1. Model Pembelajaran *Project Based Learnin*g 13

a. Pengertian *Project Based Learnin*g 13

b. Manfaat *Project Based Learnin*g 15

c. Karakteristik *Project Based Learnin*g 15

d. Kelebihan dan Kekurangan *Project Based Learnin*g 17

e. Langkah-langkah *Project Based Learnin*g 18

2. Media Pembelajaran Video Animasi 21

a. Pengertian Video Animasi 21

b. Karakteristik Video Animasi 22

c. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi 22

3. Hasil Belajar 24

a. Pengertian Hasil Belajar 24
b. Manfaat Hasil Belajar 26
c. Jenis-Jenis Hasil Belajar 27
d. Pengukuran Hasil Belajar 30
e. Penilaian Hasil Belajar 30
f. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 31
4. Pembelajaran Geografi 32
a. Pengertian Pembelajaran Geografi 32
b. Tujuan Pembelajaran Geografi 34
c. Ruang Lingkup Pembelajaran Geografi 36
B. Penelitian Relevan 37
C. Hipotesis Penelitian 38
BAB III METODE PENELITIAN 40
A. Desain Penelitian 40
B. Deskripsi Lokasi Penelitian 41
C. Populasi dan Sampel 42
D. Teknik Pengumpulan Data 44
E. Instrumen Penelitian 45
F. Teknik Analisis Data 47
G. Tahap-tahap Penelitian 51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 53
A. Hasil Penelitian 53
B. Penggunaan Model Project Based Learning 55
C. Data Hasil Belajar 60
D. Respon Peserta Didik 64
E. Analisis Data Instrumen 70
1. Uji Validitas 71

2. Uji Tingkat Kesukaran 77
3. Uji Daya Pembeda..... 81
F. Analisis Persyaratan Penelitian..... 84
1. Uji Normalitas..... 84
2. Uji Homogenitas 85
3. Pengujian Hipotesis (uji-t) 86
4. Menghitung *Effect Size* 87
G. Pembahasan..... 88
1. Penggunaan Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Animasi 88
2. Hasil Belajar Peserta Didik Yang Tidak Menggunakan Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Animasi..... 90
3. Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Animasi..... 91
4. Seberapa Besar Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Animasi..... 93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 97
A. Kesimpulan 97
B. Saran..... 98
DAFTAR PUSTAKA..... 100
LAMPIRAN..... 104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Manfaat Model *Project Based Learning* Berbantuan Video Animasi ... 15
Tabel 2.2 Ruang Lingkup Pembelajaran Geografi Kelas X Semester II ... 37
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu ... 37
Tabel 3,1 Rancangan Penelitian ... 40
Tabel 3.2 Populasi Penelitian ... 42
Tabel 3.3 Nilai Rata-rata Ulangan Harian ... 43
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian ... 54
Tabel 4.2 Aktivitas Peserta Didik Kelas Kontrol Pertemuan Pertama dan Ke-dua ... 55
Tabe; 4.3 Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama dan Ke-dua ... 58
Tabel 4.4 Data Hasil Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol ... 61
Tabel 4.5 Data Hasil Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen ... 62
Tabel 4.6 Respon Peserta Didik Eksperimen ... 64
Tabel 4.7 Respon Peserta Didik Eksperimen ... 65
Tabel 4.8 Respon Peserta Didik Eksperimen ... 65
Tabel 4.9 Respon Peserta Didik Eksperimen ... 66
Tabel 4.10 Respon Peserta Didik Eksperimen ... 67
Tabel 4.11 Diagram Data Respon Peserta Didik Kelas Eksperimen ... 69
Tabel 4.12 Kriteria Validitas ... 71
Tabel 4.13 Validitas Pre Test Sebelum Uji Validitas ... 71
Tabel 4.14 Validitas Pre Test Sesudah Uji Validitas ... 73
Tabel 4.15 Validitas Post Tes Sebelum Uji Validitas ... 74
Tabel 4.16 Validitas Post Tes Sesudah Uji Validitas ... 75
Tabel 4.17 Interpretasi Tingkat Kesukaran ... 77
Tabel 4.18 Tingkat Kesukaran Pre Test ... 77
Tabel 4.19 Tingkat Kesukaran Post Test ... 79
Tabel 4.20 Daya Beda ... 81
Tabel 4.21 Uji Daya Pembeda Pre Test ... 82

Tabel 4.22 Uji Daya Pembeda Post Test.....83
Tabel 4.23 Uji Normalitas.....85
Tabel 4.24 Uji Hipotesis 86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Peta Lokasi Penelitian 41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lokasi Penelitian Di MA Khulafaur Rasyidin 102
Lampiran 2 Silabus Pembelajaran..... 105
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaa Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-1..... 106
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaa Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-2..... 113
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol Pertemuan Ke-1..... 118
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol Pertemuan Ke-2..... 125
Lampiran 7 Ranah Soal..... 130
Lampiran 8 Soal Pre Tes Sebelum Validitas..... 131
Lampiran 9 Soal Pre Tes Setelah Validitas..... 136
Lampiran 10 Soal Post Test Sebelum Validitas..... 139
Lampiran 11 Soal Post Test Setelah Validitas 144
Lampiran 12 Kunci Jawaban Pre test dan Post test sebelum Validasi..... 147
Lampiran 13 Kunci Jawaban Pre test dan Post test setelah Validasi 148
Lampiran 14 LKPD Kelas Eksperimen 149
Lampiran 15 LKPD Kelas Kontrol 150
Lampiran 16 Uji Validitas Soal Pilihan Ganda Pre-Test 152
Lampiran 17 Uji Validitas Soal Pilihan Ganda Post Test..... 154
Lampiran 18 Tingkat Kesukaran Soal..... 156
Lampiran 19 Daya Pembeda 157
Lampiran 20 Lembar Observasi Aktivitas Guru (Kelas Eksperimen)..... 158
Lampiran 21 Lembar Observasi Aktivitas Guru (Kelas Kontrol)..... 159
Lampiran 22 Lembar Angket Respon Peserta Didik Terhadap *Project Based Learning* Berbantuan Video Animasi..... 160
Lampiran 23 Dokumentasi Kegiatan Penelitian 162
Lampiran 24 Dokumentasi Hasil *Project* Dua Dimensi Siklus Hidrologi Kelas Eksperimen..... 164
Lampiran 25 Surat Ijin Pra Riset 165
Lampiran 26 Surat Balasan Pra Riset 166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebuah hal utama yang bersifat interaktif dimiliki oleh manusia yang mempunyai peranan sangat penting untuk merubah, mengembangkan dan mewujudkan kehidupan generasi menjadi manusia yang memiliki potensi dan kualitas guna kecerdasan bangsa di era seperti sekarang ini. Undang-undang Nomor 20 pasal 1 tahun 2003, pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran, sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan juga keterampilan baik yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan yang dilakukan dengan baik, membuat setiap individu akan berusaha untuk terus menerapkan nilai yang didapatkannya dalam kehidupan sehari-hari dan bisa mempertahankan tatanan sosial yang berlaku. Pendidikan di abad 21 memiliki tujuan untuk menumbuhkan kemampuan pengetahuan untuk mengolah serta mengetahui mengenai lingkungan bagi peserta didik pada sebuah pembelajaran yang mana bisa mampu menyelesaikan masalah yang terdapat pada lingkungan tempat tinggal (Medeti & Suasti, 2023). Di dalam pembelajaran dilaksanakan dengan melalui interaksi antara guru dan peserta didik serta lingkungan belajar, dimana pembelajaran ialah proses belajar yang di berikan oleh guru kepada peserta didik agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan serta pembentukan sikap dan karakter agar terciptanya tujuan dari pendidikan itu sendiri.

Tujuan dari pembelajaran ini agar dapat mencapai pembelajaran yang aktif, dengan begitu guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adanya pembelajaran guna untuk mendapatkan dan meningkatkan proses belajar dan hasil belajar peserta didik supaya ilmu pengetahuan yang didapatkan bisa terapkan di kehidupan sehari-hari dengan baik.

Agar proses pembelajaran dapat dilakukan dengan baik dan meningkat, guru harus bisa menyesuaikan model dan media pembelajaran untuk di ajarkan kepada peserta didik, hal ini dilakukan untuk menambah dan merangsang keaktifan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran (Sya et al., 2022). Dengan begitu, diperlukan model pembelajaran dimana peserta didik dapat terlibat langsung dalam penemuan konsep, merancang suatu percobaan, membuat sebuah *project* nyata dan mengkomunikasikan hasil yang telah dibuat (Tes et al., 2021). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, ialah dengan menggunakan model *Project Based Learning (PJBL).* Model Pembelajaran *Project Based Learning* ialah model pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk guru mengelola kelas dan melibatkan peserta didik untuk membuat sebuah tugas *project* yang sudah ditetapkan.

Model *Project Based Learning (PJBL)* ini sekaligus mengajarkan suatu hal yang kompleks berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang ada di sekitar, dan menuntut peserta didik untuk merancang dan memecahkan sebuah masalah dalam mengambil keputusan, investigasi, dan juga untuk memberikan kesempatan pada

peserta didik untuk bekerja sama secara mandiri ataupun berkelompok. Menurut Aqib (dalam Eko, 2022), pembelajaran dengan model *project based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memperkenalkan peserta didik untuk bekerja mandiri maupun kelompok dengan mengkontruksi pembelajaran (pengetahuan dan keterampilan baru), dan mengkulminasikan dalam produk nyata (h.62)."

Project tersebut merupakan bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berkaitan dengan permasalahan terjadi di dunia nyata, membuat peserta didik untuk memecahkan suatu masalah dan membuat keputusan, serta memberikan peluang untuk bekerja secara otonom dan puncaknya menghasilkan suatu produk (Medeti & Suasti, 2023). Melalui Model *Project Based Learning*, bisa dilakukan dengan berbantuan sebuah media salah satunya yaitu media video animasi, yang mana video ini bisa dilihat dengan sebuah youtube maupun video yang dirancang sendiri oleh pengguna. Video animasi tersebut berhubungan dengan sebuah teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk menciptakan segala sesuatu sesuai yang diinginkan.

Dengan seiring berkembangnya IPTEK *(Ilmu Pengetahuan dan Teknologi)*, selain menggunakan model pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk memotivasi dan menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar dan mengajar (Wardana & Adlini, 2022). Berbagai jenis media dapat di gunakan dalam pembelajaran tersebut, dimana media ini digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan berbagai informasi kepada peserta didik. Dengan bantuan media, pada proses pembelajaran bisa dipermudahkan dan dapat menampilkan hal-hal baru seperti melalui gambar dan video.

Video animasi dapat disajikan sebagai media pembelajaran guna untuk membantu peserta didik agar fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mencapai hasil belajar yang baik dengan disertai model pembelajaraan *Project Based Learning.* Media video animasi merupakan pergerakan sebuah gambar atupun objek yang bisa berubah posisi. Selain adanya pergerakan, objek/gambar tersebut juga mengalami perubahan warna dan bentuk. Oleh karena itu, diperlukan media alternatif yang dapat menarik yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi media pembelajaran audio-visual berbasis video animasi (Lestari et al., 2022).

Dapat disimpulkan bahwa, media video animasi merupakan media audio-visual dengan membuat dan menggabungkan sebuah gambar yang dijadikan ke dalam bentuk video diikuti dengan audio sesuai dengan karakter animasi tersebut. Dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan berbantuan video animasi bisa membantu peserta didik guna meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik lagi. Yang mana hasil belajar ini merupakan hasil akhir yang mencapai semua komponen dan menguasi mata pelajaran yang telah diajarkan (Dewi & Dewi, 2023). Hasil belajar ialah sebuah informasi kemajuan dari proses belajar siswa untuk mencapai tujuan lebih lanjut, hal ini tidak boleh di pisahkan karena kegiatan pembelajaran merupakan prestasi peserta didik ketika berhasil dalam mempelajari suatu materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor dimana ini di peroleh pada hasil tes.

Jika penggunaan model pembelajaran yang tidak melibatkan peserta didik dapat mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan bosan, sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai seperti yang diharapkan (Kuni Maratus Solehah, 2021). Model dan media animasi ini dapat digunakan pada setiap pembelajaran, yakni pada pembelajaran Geografi. Pembelajaran Geografi merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari fenomena, permasalahan dan kaitannya yang ada di permukaan bumi serta, dengan interaksi manusia dengan lingkungannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran geografi ialah salah satu ilmu dari berbagai ilmu yang memiliki fungsi dan peran yang stategis dalam upaya pembentukan masyarakat Indonesia agar menjadi baik dan bertanggungjawab sesuai pada tujuan pembangunan nasional (Syamsuddin, 2016).

Berdasarkan penelitian yang sudah pernah dilakukan (Sonia et al., 2022), melakukan penelitian tentang Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Materi Tata Surya Mata Pelajaran Geografi di Sekolah Menengah Atas. Bahwa, hasil Pretest-Posttest SMAN 1 Tebas, terdapat peningkatan sebesar 21,16 di kelas X IIS 2 SMAN I Tebas. Dari data pre test dan posttest dapat dikatakan terjadi peningkatan yang signifikan. Terdapat perbedaan dari hasil belajar antara sebelum dan sesudah siswa dalam menggunakan media video animasi dalam mata pelajaran materi tata surya dan dinamika planet bumi sebagai ruang kehidupan pada pelajaran geografi kelas X tingkat Sekolah Menengah Atas. Hasil Effect size bahwa 2,79 > 1,00 dengan kategori Strong Effect. Menunjukkan bahwa hasil dari pengembangan video animasi pada proses pembelajaran tersebut berhasil.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru geografi Madrasah Aliyah Khulafaur Rasyidin, pada Rabu 6 September 2023, dalam wawancara tersebut didapatkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* sudah pernah dilakukan, tetapi model *Project Based Learning* berbantuan video animasi pada materi hidrosfer belum pernah diterapkan. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk menggunakan model PjBL berbantuan video animasi pada materi hidrosfer tersebut guna untuk mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang akan dipelajari. Jumlah peserta didik pada kelas X IIS berjumlah 78 orang. X IIS A (putra) yang berjumlah 44 peserta didik dan kelas X IIS B (putri) berjumlah 34 peserta didik.

Menurut Nur Azizah (2019), "Dalam proses pembelajaran tingkat keberhasilan sangat ditentukan oleh penggunaan media yang diterapkan sehingga media merupakan peranan yang penting dalam menunjang proses pembelajaran", diperkuat oleh (Amiansyah & Vilda, 2023), dimana hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran untuk hasil belajar dianjurkan untuk digunakan di suatu pembelajaran yang memaksimalkan efektivitas dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pelajaran yang akan diajarkan oleh guru.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "**Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kelas X IIS**" yang harapannya bisa menjadi acuan untuk pemahaman dan penelitian selanjutnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat disimpulkan pokok dari permasalahan dirinci menjadi pertanyaan penelitian berikut :

1. Bagaimana penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan video animasi?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan video animasi kelas X IIS?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan video animasi kelas X IIS?
4. Seberapa besar pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar di Kelas X IIS?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan yang dicapai dalam penelitian adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan metode *Project Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik. Meskipun secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan video animasi.
2. Mengetahui hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan video animasi kelas X IIS
3. Mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan video animasi kelas X IIS.

4. Mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran model *Project Based Learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas X IIS.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah ilmu pengetahuan dan pemahaman yang diajarkan di Sekolah Menengah Tingkat Atas serta pemikiran yang bermanfaat guna perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya di bidang geografi, sehingga dapat digunakan sebagai sumber daya oleh peneliti lain.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini dapat dilihat dari guru, sekolah dan peneliti. Berikut ini diuraikan manfaat praktis dari ketiganya.

1) Bagi Sekolah

a) Hasil penelitian ini bisa bermanfaat bagi sekolah sebagai alat evaluasi dalam peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran di kelas.

b) Sebagai bahan untuk informasi dan masukan agar proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

2) Bagi Guru

a) Agar dapat menjadi sebagai bahan masukan dalam memilih dan memanfaatkan media ajar serta sumber belajar supaya hasil

belajar peserta didik bisa mencapai sesuai ketuntasan standar yang diterapkan.

b) Sebagai salah satu referensi dalam pemilihan metode pembelajaran yang beragam supaya dapat mengajar peserta didik dengan baik dan aktif.

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pemahaman dan masukan untuk penelitian lanjutan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran geografi serta dapat memperoleh pengalaman cara mengajar menggunakan metode PjBL berbantuan video animasi.

E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional

1. Ruang Lingkup

a. Variabel Penelitian

Di dalam penelitian, seorang peneliti perhatiannya mesti fokus terhadap sesuatu yang di teliti yaitu objek penelitian. Menurut (Sudaryono, 2016) “variabel penelitian pada dasarnya ialah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut, sehingga dapat ditarik kesimpulannya”.

b. Variabel Independent (Bebas (X))

Variabel Independent atau disebut dengan Variabel Bebas, adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat, baik itu secara positif atau negative (Uma Sekaran, 2014). Sedangkan menurut (Sugiyono, 2019,

h.69) “Independent Variabel sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, dan antecedent”. Dan didalam Bahasa Indonesia biasa disebut dengan variabel bebas. Variabel bebas ini merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent (terikat). Variable bebas dalam penelitian ini adalah, model *Project Based Learning* berbantuan video animasi.

c. Variablel Dependent (Terikat (Y))

“Variabel terikat atau variabel dependent merupakan variabel yang Dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas” (Jakni, 2016, h.49). Menurut (Sugiyono 2019) “dependent variabel sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen” (h.69). Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik yang diajarkan pada materi hidrosfer kelas X MA Khulafaur Rasyidin. Hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil nilai pre test-post test.

F. Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman dan guna untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah penelitian tersebut, maka peneliti perlu merumuskan definisi operasional. Adapun definisi operasional yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), ialah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam memecahkan permasalahan pada materi yang akan ditugaskan, dan akan

diarahkan oleh guru untuk membangun sendiri pengetahuan mengenai pemecahan masalah melalui pertanyaan yang mendasar, dimana guru mengarahkan peserta didik untuk merencanakan sebuah *project*, hal ini dapat membantu mereka dalam menjawab pertanyaan dengan baik. (Mulyasa, 2014), mengatakan "*Project Based Learning*, adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan peserta didik pada permasalahan kompleks yang diperlukan dalam pembelajaran yang telah dikelaskan" (h.145). Yang berarti, model belajar dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam memecahkan permasalahan yang ditugaskan sesuai dengan materi pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Video Animasi

Media Video animasi merpakan media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, hal ini dilakukan dengan menggunakan media yang efektif dan tepat untuk mendorong keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran, serta dapat mengetahui keberhasilan dalam proses belajar pada peserta didik. Media animasi menyajikan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup. Media video animasi merupakan media audio-visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi (Rahmayanti, 2018).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini ialah sebuah hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik guna untuk

menunjukkan tingkat pemahaman dan kemampuan pada peserta didik setelah diajarkan dengan menggunakan PjBL berbantuan video animasi pada materi yang diajarkan, yang dinyatakan dalam bentuk skor dan hasil belajar berupa pengetahuan dan pemahaman yang ditunjukkan dengan nilai pre test dan post tes soal pilihan ganda pada materi hidrosfer. Hasil belajar didapatkan melalui nilai ulangan harian peserta didik kelas kelas X IIS A dan kelas X IIS B. Hasil belajar yaitu bentuk nilai peserta didik yang diperoleh setelah pembelajaran menggunakan model *project based learning* dengan media video animasi

4. Pembelajaran Geografi

Pembelajaran geografi ialah proses belajar dan mengajar mengenai beberapa materi yang ada di dalam buku ajar. Pembelajaran geografi tidak hanya melibatkan aspek teoritis, tetapi juga melibatkan pengalaman langsung di lapangan. Secara formal, geografi merupakan salah satu materi pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik di tingkat pendidikan dasar dan menengah yang berada pada tingkatan kelas X, XI, XII. Kebijakan ini tertuang dalam peraturan pemerintah khususnya pada PermenDiknas. Kebijakan tersebut berlaku baik pada sekolah formal yang ada di bawah Kementerian Pendidikan Nasional, maupun Kementerian Agama. Secara keseluruhan pembelajaran geografi itu merupakan ilmu yang mempelajari kajian-kajian segala aktifitas manusia dan alam serta interaksi diantara keduanya melalui perspektif ruang hingga terbentuk pola ruang tertentu.