

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)
BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA DI SD NEGERI 87 PALEMBANG**

**KURNIAWATI
2020143448**

Abstrak

Masalah dalam Penelitian ini adalah didapatkan bahwa pembelajaran matematika masih kurang maksimal, disebabkan karena pemilihan model pembelajaran yang belum efektif, dan hasil belajar matematika siswa kelas V dibawah KKM, banyaknya siswa kelas V mendapatkan nilai rata rata 45, 60, 65, Sedangkan KKM matematika adalah 75.

Peneliti ini bertujuan untuk untuk mengetahui Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika. Hal ini dilakukan atas dasar terdapatnya siswa yang masih kurang maksimal dalam pemahaman materi yang diajarkan. Sehingga pada saat evaluasi banyak siswa yang tidak tuntas atau belum maksimal. Dari fakta tersebutlah peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre Experimental Design yakni bentuk design One-Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah 93 siswa di kelas V. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik Random Sampling yaitu teknik penentuan sampel secara acak. Maka sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VC yang berjumlah 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes berupa tes soal pilihan ganda yang selanjutnya dianalisis data tersebut menggunakan Uji-t.

Diperoleh rata-rata nilai Post-test 82 dan nilai Pre-test 69,5. Nilai yang diperoleh nilai Post-test lebih baik dari pada nilai Pre-test. Hal ini dikarenakan perlakuan dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media video animasi memang ada pengaruh terhadap hasil belajar matematika dengan materi bilangan cacah. Kemudian berdasarkan pengujian normalitas didapatkan data distribusi normal, maka analisis data tes akhir yang telah diuraikan sebelumnya. Diketahui uji t hipotesis thitung > ttabel dengan thitung > = 10,59 dan ttabel = 1,69. Sehingga H0 ditolak dan Ha diterima atau thitung > ttabel = 10,59 > 1,69. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh *model Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar matematika.

Kata Kunci : Matematika, Pengaruh, Model *Project Based Learning* (PjBL)