

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBASIS LITERACRAFT TERHADAP GREENBEHAVIOUR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR

Nadila Sofia Hidayat¹, D. Wahyudin², Nurdiansyah³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

nadilasofia2003@upi.edu¹, dwahyudin@upi.edu², nurdiansyah1971@upi.edu³

ABSTRACT; *This research aims to see the influence of the literature-based project based learning model on the green behavior of class V students at SDN 1 Margaluyu in social studies subjects. The type of research used is pre-experimental research with a one group pretest and posttest design. The sample used in this research was 27 students. Data collection was carried out in the form of questionnaires, and documentation. Data collection in the form of questionnaires was carried out twice, namely pretest and posttest. Then the results of the questionnaire were analyzed using descriptive statistical analysis, T test, and simple linear regression test.. Research using the literature-based project based learning model shows an increase in the green behavior character of class V students at SDN 1 Margaluyu which is indicated by the average score obtained from the students' initial questionnaire of 67.52 to 86.60 in the final test. Then the T test obtained a result of 0.001, which is less than 0.05, so it can be said that there is a significant difference in the students' green behavior character. The coefficient of determination or R square value also shows a result of 0.458 and if the percentage is 45.8%. Thus, the literature-based project based learning model influences the green behavior of class V students at SDN 1 Margaluyu in social studies learning.*

Keywords: *Project Based Learning Model Based On Literacraft, Social Sciences Subjects, Greenbehaviour.*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap perilaku hijau siswa kelas V SDN 1 Margaluyu pada mata pelajaran IPS. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pre-eksperimental dengan desain one group pretest and posttest. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 27 siswa. Pengumpulan data dilakukan dalam bentuk angket, dan dokumentasi. Pengumpulan data berupa angket dilakukan sebanyak dua kali yaitu pretest dan posttest. Kemudian hasil angket dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif, uji T, dan uji regresi linier sederhana. Penelitian menggunakan model pembelajaran proyek berbasis literatur menunjukkan adanya peningkatan karakter perilaku hijau siswa kelas V SDN 1 Margaluyu yang ditunjukkan dengan rata-rata nilai yang diperoleh dari angket awal siswa sebesar 67,52 menjadi 86,60 pada ulangan akhir. Kemudian

uji T diperoleh hasil sebesar 0,001 kurang dari 0,05 sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan pada karakter perilaku hijau siswa. Nilai koefisien determinasi atau R square juga menunjukkan hasil sebesar 0,458 dan persentasenya sebesar 45,8%. Dengan demikian, model pembelajaran project based learning berpengaruh terhadap perilaku hijau siswa kelas V SDN 1 Margaluyu dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Project Based Berbasis Sastra, Mata Pelajaran Ips, Greenbehaviour.

PENDAHULUAN

Pada setiap pembelajaran di sekolah seharusnya memahamkan siswa kepada pengetahuan lingkungan yang terimplementasikan ke dalam sikap peduli lingkungan. Namun nyatanya, masih saja kita temui rendahnya sikap peduli lingkungan siswa di lingkungan sekolah. Salah satu indikator yang dapat dilihat terkait dengan rendahnya sikap peduli lingkungan siswa adalah kurangnya peran serta siswa dalam menjaga kebersihan terutama masalah sampah, menjaga kebersihan fasilitas lingkungan sekolah, kurangnya kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Penanaman, pemahaman, dan kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian serta kualitas lingkungan sangat baik jika mulai diterapkan melalui pendidikan khususnya pada jenjang sekolah dasar (Marjohan & Afriyanti, 2018). Mielindungi dan memelihara kelestarian lingkungan dari kerusakan adalah salah satu upaya dari *Green Behaviour*. Namun pada kenyataannya, masih banyak terlihat sikap-sikap manusia yang mencoba atau melakukan hal yang merusak lingkungan secara sadar, seperti membuang sampah sembarangan di tempat umum, wisata dan lain-lain.

Peningkatan karakter *Green Behaviour* ini dapat direspon oleh berbagai mata pelajaran tanpa terkecuali IPS. Mata pelajaran IPS disajikan terintegrasi dari beberapa mata pelajaran: Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Antropologi, hingga Pendidikan Kewarganegaraan. Materi IPS dirangkum dengan tujuan memberikan kesadaran bagi peserta didik sebagai warga negara yang bertanggung jawab, tidak hanya sesama manusia, institusi(negara), tetapi alam sekitarnya. Oleh karena itu, guna memaksimalkan strategi pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan hidup sebagai sumber belajar.

Pembelajaran IPS di sekolah merupakan salah satu mata pelajaran akademis yang sengaja dirancang dan dilaksanakan untuk mengembangkan cinta lingkungan warga negara

Indonesia mulai dari tingkat usia dini hingga perguruan tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang bertujuan meningkatkan dan menumbuhkan pengetahuan, kesadaran sikap sebagai warga negara yang bertanggung jawab, menuntut pengelolaan pembelajaran secara dinamis dengan mendekati siswa kepada bentuk kepedulian terhadap lingkungan.

Peran pendidikan sebagai agen transformasi sangat penting dalam membimbing siswa menuju perilaku yang lebih peduli terhadap lingkungan. *Green behaviour* ini mencerminkan tanggung jawab dan kepedulian yang harus dimiliki oleh semua manusia terhadap lingkungan. Oleh karena itu, dengan pengenalan pengembangan *Green Behaviour*, diharapkan akan muncul perilaku manusia terhadap lingkungan baik dari segi pengetahuan, emosi, sikap dan nilai perilaku, dan pada akhirnya mampu mencintai dan melestarikan alam semesta. (Gunansyah, Zuhdi, Suprayitno, & 'Aisyah, 2021, hlm 181)

Green Behaviour atau sikap peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar idealnya mencakup kesadaran akan pentingnya lingkungan, pengetahuan tentang lingkungan, sikap hormat dan tanggung jawab, dan perilaku ramah lingkungan yang mendukung pelestarian lingkungan alam dan kesejahteraan sosial.

Melibatkan siswa dalam pembelajaran yang menarik dan relevan dengan isu-isu lingkungan dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam. Pengembangan karakter *Green behaviour* tidak hanya mengajarkan pemahaman tentang isu-isu lingkungan, tetapi juga mendorong siswa untuk menghayati nilai-nilai peduli lingkungan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan deskripsi di atas dan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, *Green Behaviour* yang dimiliki siswa minim. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh pembelajaran yang dilakukan belum memaksimalkan *Green Behaviour* siswa. Di samping itu pula, belum diterapkannya model pembelajaran yang tepat terkait dengan *Green Behaviour*. Dari uraian tersebut, penggunaan Model Pembelajaran project based learning berbasis *Literacraft* menjadi relevan diintegrasikan, karena dapat memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan kepada siswa, sekaligus memperkuat karakter *green behaviour* siswa.

Model Pembelajaran project based learning digunakan karena dirasa cukup efektif dalam meningkatkan atau mengembangkan karakter siswa. Menurut Mudlofir & Rusydiah (2017) Model Pembelajaran Project based learning ini berbasis proyek yang melibatkan

siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun suatu laporan, eksperimen, atau proyek lainnya.

Pada penelitiannya, Idris (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* sangat membantu guru dalam mengajar dan pada proses pembelajaran guru dapat melibatkan siswa secara langsung, meningkatkan kreativitas dalam belajar siswa, menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dapat menumbuhkan kreativitas dalam berpikir siswa, dan pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan, membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau aspek kehidupan sosial atau satu perpaduan yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, dan sejarah. Ilmu Pengetahuan Sosial dalam penyajiannya di bangku sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas memiliki pengertian yang berbeda sesuai dengan karakteristik peserta didik. IPS pada sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang disajikan tergabung tidak terpisah satu sama lainnya.

Menurut Sapriya (2007) secara sederhana IPS diartikan sebagai sebuah mata pelajaran yang dipelajari di di bangku sekolah dasar dan sekolah menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan *social studies* dalam kurikulum persekolahan negara lain, khususnya di negara Barat seperti di Australia dan Amerika Serikat.

Menurut Syamsul Arifin (2017) tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membentuk warga negara yang cerdas, kritis, dan peduli terhadap lingkungan sosialnya. Pembelajaran IPS diarahkan untuk membantu siswa memahami realitas sosial, ekonomi, politik, dan budaya serta mendorong mereka untuk bertindak secara bertanggung jawab dalam masyarakat.

Sedangkan, Suryadi (2018) menekankan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan literasi sosial siswa, yaitu kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi serta fenomena sosial. Pembelajaran IPS

ini diharapkan dapat membantu siswa menjadi individu yang mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial dan bernegara.

2. *Green Behaviour*

Green Behaviour merupakan perilaku manusia dalam menjaga dan memelihara lingkungan hidup yang berada di lingkungan terdekatnya. (Goleman,D,& Barlow 2012) *Green Behaviour* muncul dikarenakan adanya rasa kepedulian manusia untuk mencintai alam semesta. Laila (2022) mengungkapkan bahwa *Green behaviour* merupakan perilaku peduli lingkungan dengan memberikan manfaat kepada lingkungan dan mengurangi kerusakan lingkungan berdasarkan norma dan aturan yang ditunjukkan dalam perilaku sehari-hari. Suci & Gia (2023) mengungkapkan bahwa *Green Behaviour* adalah perilaku menjaga dan memelihara lingkungan hidup yang dilakukan karena adanya kesadaran dan rasa tanggung jawab atas kelestarian alam semesta. Seperti yang dijelaskan oleh Keraf (2014) bahwa pada dasarnya manusia mempunyai rasa memiliki dan mencintai alam tempat dirinya hidup sehingga seharusnya manusia mampu belajar berhadapan dengan lingkungannya.

Green Behaviour dalam dunia Pendidikan karakter telah banyak dikaji dari berbagai disiplin ilmu dan menghasilkan beragam istilah seperti go green, think green, green school, dan sejenisnya. Semua istilah tersebut mengarah kepada perilaku yang peduli pada lingkungan hidup.

Pengembangan *Green Behaviour* sesuai dengan Earth Charter. Beberapa key principle dari Earth Charter seperti Respect for the Earth, Care for Life dan Adopt Patterns of Production, Consumption, and Reproduction.

Indikator *Green Behaviour* merujuk pada perilaku dan tindakan individu yang mencerminkan kesadaran, kepedulian, dan upaya dalam melindungi serta menjaga keberlanjutan lingkungan. Berikut adalah beberapa indikator *Green Behaviour* yang dapat diidentifikasi :

1. Pengurangan penggunaan sumber daya
2. Pengelolaan sampah
3. Transportasi hijau
4. Pembelian berkelanjutan

5. Penanaman pohon dan pelestarian taman
 6. Pendidikan dan kampanye lingkungan
 7. Konservasi energi
 8. Partisipasi dalam program peduli lingkungan
 9. Penolakan penggunaan bahan-bahan berbahaya
 10. Advokasi dan partisipasi dalam inisiatif lingkungan
3. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model Pembelajaran *Project Based Learning* berarti pembelajaran berbasis proyek. Menurut Nanang dan Cucu (2015) mengatakan bahwa *Project Based Learning* suatu model pembelajaran yang banyak melibatkan siswa dalam prosesnya, agar memiliki jiwa yang mandiri, kreatif, dan inovatif serta implementasinya dalam sebuah proyek nyata.

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/ kegiatan sebagai media. Guru menugaskan siswa untuk mengeksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk berbagai bentuk belajar (Murfiah, 2017 : 136). Berdasarkan hal tersebut, maka model ini tidak bisa dilakukan dalam satu kali pertemuan, biasanya dilakukan beberapa pertemuan pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat ngalimun (2016 : 189) beliau mengatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbeda dengan model-model pembelajaran lain, karena *Project Based Learning* merupakan kegiatan belajar yang relatif berdurasi panjang, berpusat pada siswa dan terintegrasi dengan praktik dan isu-isu dunia nyata.

Karakteristik dari pembelajaran *Project Based Learning* yaitu mengembangkan kemampuan berpikir siswa yang memungkinkan mereka untuk memiliki kreativitas, terampil, dan mendorong mereka untuk bekerja sama (Idriyani & Wrahatno, 2019).

Melinda & Zainil (2020, hlm. 1526-1539) menyebutkan kelebihan dari Model Pembelajaran *Project Based Learning* yaitu dapat menumbuhkan stimulus belajar siswa, dapat menumbuhkan keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah, dapat meningkatkan motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran dan dapat menyelesaikan setiap permasalahan yang rumit, dapat meningkatkan sikap kerja sama antar siswa, dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam membentuk dan menerapkan kemampuan komunikasi, dapat menumbuhkan kemampuan dalam mengolah materi pembelajaran, dapat

mentransfer kepada siswa dalam pembelajaran dan merealisasikannya dalam proyek, dan dapat menjadikan lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa dan guru dapat menikmati kegiatan belajar mengajar.

Selain dipandang memiliki banyak keunggulan, model ini masih dinilai memiliki kelemahan. Adapun kelemahan dari Model Pembelajaran *Project Based Learning* yaitu membutuhkan guru yang terampil dan memiliki keinginan belajar yang tinggi, membutuhkan fasilitas yang memadai, peralatan, dan bahan-bahan dan kesulitan melibatkan peserta didik dalam kerja kelompok.

Langkah pelaksanaan proyek diatas adalah langkah-langkah yang dikembangkan oleh *The Georgi Lucas Educational Foundation* (2005). Dalam buku pembelajaran terpadu, Murfiah mengutip pernyataan Sani (2017; 141-142) terkait langkah-langkah dari pembelajaran berbasis proyek ini, yakni sebagai berikut:

1. Mengelompokkan tiga atau empat siswa untuk mengerjakan suatu proyek selama tiga sampai delapan minggu,
2. Mengajukan pertanyaan awal yang bersifat kompleks, memancing siswa untuk belajar lebih lanjut, dan mengarahkan mereka untuk membuat proyek.
3. Membuat jadwal perencanaan penyelesaian proyek, mulai dari membuat rancangan, mewujudkan proyeksi, sampai presentasi atau memamerkan proyek.
4. Memberikan umpan balik dan penilaian atas pengerjaan proyek dan produk yang dibuat.
4. *Literacraft*

Konsep *Literacraft* menggabungkan literasi dengan kerajinan atau keterampilan praktis. Menurut Dewi (2017, hlm.222-223) bahwa *Literacraft* merupakan perpaduan dari pengetahuan, prakarya dan literasi. Sehingga perpaduan dalam pendekatan *Literacraft* ini tidak hanya menekankan pada pengetahuan tetapi juga keterampilan dan sikapnya

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Pre-Eksperimen (*Pre-Experimental*) dengan bentuk *One Group Pretest-Posttes Desain*. Jakni (2016, hlm 1) menyatakan bahwa “penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang mencoba mencari

hubungan sebab akibat antara variable bebas dan variable terikat, di mana variable bebas sengaja dikendalikan dan dimanipulasi (dibedakan perlakuan)”.

Bentuk desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttes Design*. Bentuk *One Group Pretest-Posttes Design* digambarkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3. 1 *One Group Pretest-Posttest Design*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X ₁	O ₂

Keterangan :

O₁ = Pretest (sebelum diberi perlakuan)

X₁ = perlakuan atau treatment dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbasis *Literacraft*

O₂ = Posttest (setelah diberi perlakuan)

Peneliti menggunakan lembar angket dalam mendukung penelitian. Lembar angket sebagai alat dalam mengetahui informasi seberapa jauh pengenalan responden mengenai penelitian yang telah dilakukan. Lembar angket sebelum digunakan peneliti maka harus dilakukan uji coba instrument terhadap lembar angket tersebut.

Data dianalisis menggunakan Teknik analisis data deskriptif dan kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan data yang telah diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Suatu tes sudah dikatakan layak untuk digunakan atau belum, maka menggunakan beberapa analisis dari soal-soal tersebut meliputi: uji validitas dan reliabilitas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil pretest peserta didik yang berupa skor ini dianalisis dengan melakukan perhitungan statistic deskriptif untuk mengetahui deskripsi atau Gambaran dari data skor pretest. Statistis deskriptif akan memberikan Gambaran kemampuan objek mulai dari skor

rata-rata, skor terendah, skor tertinggi, standar deviasi, dan varians. Hasil perhitungan skor pretest disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan Hasil *Posttest*

Kegiatan	Jumlah siswa	Rata-rata	Standar deviasi	Nilai minimal	Nilai maksimal	Varians
Pretest	23	67,52	6,92	49	78	47,988
Posttest		86,6	6,98	65	96	48,794

Tabel 4.2 merupakan Gambaran umum hasil pretest dan posttest karakter *Green Behaviour* peserta didik. Standar deviasi yang diperoleh pada pretest dan postes tidak jauh berbeda dan tidak terlalu tinggi, Dimana pada pretest yaitu sebesar 6,92 dan pada posttest sebesar 6,98. Hal ini menunjukkan hasil sebelum mendapatkan perlakuan dan setelah mendapatkan perlakuan peserta didik memiliki karakter *Green Behaviour* yang merata.

Berdasarkan hasil statistic deskriptif yang dipaparkan, hal ini masih belum bisa mengartikan secara lengkap apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada karakter *Green Behaviour* peserta didik sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Oleh sebab itu, data hasil pretest dan posttest diuji lagi dengan statistik inferensial dengan Langkah-langkah berikut ini.

A. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Berikut adalah hipotesis yang akan diuji

H_0 = Data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H_1 = data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Uji normalitas penelitian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS (statistical Product Service Solutions) statistic 29 dengan penentuan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Adapun kriteria pengambilan Keputusan sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$, maka H_0 tidak ditolak dan H_1 ditolak, artinya data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 tidak diitolak, artinya data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 2Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.
.963	23	.532
.972	23	.731

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat diketahui nilai signifikansi pretest pada uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,532 sedangkan nilai signifikansi posttest sebesar 0,731 Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka H_0 tidak ditolak dan H_1 ditolak, artinya data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal . Dengan demikian, dapat disimpulkan dari hasil uji normalitas data pretest dan posttest yang menggunakan *Shapiro-Wilk* pada Pretest dan Posttest keduanya berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas dengan aplikasi IBM SPSS (*statistical Product Service Solutions*) statistic 29.

B. Uji Homogenitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui data homogen atau tidak. Pada uji homogenitas ini digunakan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05, adapun rumusan hipotesis adalah :

H_0 = varian homogen

H_1 = varian tidak homogen

Apabila $P\text{-value} < \alpha$, maka H_0 tolak. Namun sebaliknya apabila $P\text{-value} > \alpha$, maka H_0 di terima. Di bawah ini merupakan hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* yang dilakukan menggunakan SPSS Ver.29:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.057	1	44	.813
Based on Median	.133	1	44	.718
Based on Median and with adjusted df	.133	1	41.699	.718
Based on trimmed mean	.106	1	44	.746

Melalui perolehan uji homogenitas di atas, terlihat bahwa pada bagian *Based of Mean* adalah sebesar 0,813. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa $P\text{-value} > \alpha$, maka H_0 di terima, yang menandakan varian yang ada pada data pretest dan posttest tersebut homogen.

C. Uji T Berpasangan (Paiered Sample T Test)

Uji ini dilakukan dengan bertujuan untuk melihat apakah hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* pada mata pelajaran IPS mengalami perubahan yang signifikan atau tidak. Taraf signifikasi sebesar 0,05 digunakan untuk menguji data hasil tes dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : tidak terdapat perubahan yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* pada mata pelajaran IPS

H_1 : terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* pada mata pelajaran IPS

Kemudian apakah $P\text{-value} < \alpha$ maka H_0 ditolak, namun sebaliknya, apabila $P\text{-value} > \alpha$, maka H_0 diterima. Dibawah ini merupakan hasil uji T berpasangan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS (statistical Product Service Solutions) statistic 29.

Tabel 4. 4 Hasil Uji T Berpasangan

Paired Samples Test									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	
				Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Paired Differences									
PRETEST-POSTEST	-19.087	5.591	1.186	-21.505	-16.669	-16.371	22	<.001	<.001

Dari data diatas, diketahui $P\text{-value}$ yang dihasilkan ialah sebesar 0,001. Karenanya dapat diambil kesimpulan bahwa $P\text{-value} < \alpha$ maka H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan karakter *Green Behaviour* yang signifikan antara sebelum dan sesudah

menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* pada mata pelajaran IPS.

D. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari diterapkannya Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* pada mata pelajaran IPS kepada siswa. Selain itu, dilihat juga pada hasil koefisien determinasi untuk melihat besarnya pengaruh dari Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* tersebut. Dalam melakukan Uji regresi linear sederhana ini digunakan hipotesis serta probabilitas sebesar 0,05 seperti berikut ini:

H₀ = tidak adanya pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* terhadap *Green Behaviour* siswa.

H₁ = adanya pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* terhadap *Green Behaviour* siswa.

Adapun pada ketetapan yang didasarkan pada taraf signifikansi yaitu, jika didapatkan hasil pada signifikansi < 0,05 maka H₀ ditolak. Namun jika didapatkan hasil signifikansi > 0,05 maka H₀ diterima. Berikut ini merupakan hasil dari uji regresi linear sederhana dengan dibantu *software* SPSS 29:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Bagian Koefisien

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95,0% Confidence Interval for B	
		B	Std. Error	Beta			Lower Bound	Upper Bound
1	(Constant)	40.515	10.990		3.686	.001	17.660	63.371
	PRETEST	.683	.162	.677	4.215	<.001	.346	1.019

a. Dependent Variable: POSTEST

Dari tabel diatas, didapatkan signifikansi sebesar 0,001, yang berarti signifikansi tersebut < 0,05 artinya H₀ ditolak. Dalam hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh dari diterapkannya Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* terhadap *Green Behaviour* siswa. Dibawah ini merupakan tabel untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* terhadap *Green Behaviour* siswa:

Tabel 4. 6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Bagian *Model Summary*

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			
						F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.677 ^a	.458	.433	5.262	.458	17.767	1	21	<.001

a. Predictors: (Constant), PRETEST

Berdasarkan tabel tersebut, dihasilkan koefisien korelasi nilai R sebesar 0,677 menentukan hubungan sedang. Selain itu terlihat bahwa koefien determinasi R² sebesar 0,458 . Hal tersebut mengartikan bahwa besarnya pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* terhadap *Green Behaviour* siswa adalah sebesar 45,8%.

Pembahasan

Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* terhadap *Green Behaviour* siswa pada mata pelajaran IPS Sekolah dasar, maka dilakukan beberapa pengujian seperti Uji regresi linear sederhana, Uji N-Gain dan dilakukan pengujian prasyarat berupa uji normalitas serta dilakukan juga observasi terhadap siswa. Dan diketahui bahwa hasil dari data yang diujikan menggunakan uni normalitas berdistribusi normal dan homogen.

Berdasarkan temuan dan hasil perhitungan uji T yang telah dilakukan terlihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,001 atau $P\text{-value} < \alpha$ maka H₀ ditolak yang mana dapat disimpulkan jika terdapat perbedaan karakter *Green Behaviour* siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* pada mata pembelajaran IPS.

Selanjutnya, pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* dapat dianalisi dengan uji regresi linear sederhana. Hasil uji regresi linear sederhana dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dari digunakannya model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* dari hasil koefisiensi determinasi R² sebesar 0,458 menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* mempengaruhi karakter *Green Behaviour* siswa dengan presentare 45,8% dan yang dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti 54,2 %.

Berdasarkan beberapa pengujian yang telah dilakukan, menunjukkan terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft* terhadap *Green Behaviour* siswa.

KESIMPULAN

Terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *literacrfat* terhadap *Green Behaviour* siswa. Hasil uji pengaruh (regresi) model pembelajaran *Project Based Learning* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap *Green Behaviour* siswa. Setelah diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Literacraft*, karakter *Green Behaviour* siswa mengalami peningkatan dan termasuk ke dalam kategori positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2017). *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Firdaus, A. (2021) Pengembangan Model *Project Based Learning* dalam Pembelajaran Sejarah. *Preprints Version 1*.
- Gunansyah, G. Zuhdi, U. Suprayitno, S. & Aisy, M.R. (2021) *Sustainable Development Education Practices in Elementary Schools*. *Journal of Education and Learning (Edulearn)*, 15 (2)
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Liulinnuha, M., & Umma, S. (2022). Pengenalan *Green Behaviour* Melalui Ecoliteracy Pada Siswa MI. *PREMIERE : Journal Of Islamic Elementary Education*, 4(1),
- Nasution, T. & Lubis, M. A. (2018) *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Nurfarida, R., Pandue., & Hasanah, A. (2021). Perilaku *Green Behaviour* dengan pembelajaran ekoliterasi Pendidikan karakter anak usia dini. *Jurnal studi islam lintas negara* .3(2)
- Nurhayati, A. Rusdinal. & Fritria, Y. (2021) Pengaruh Model *Project Based Learning (Project Based Learning)* terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Badicedu*, 5(1), 327-333.
- Oktavian, C. N. & Maryani, E. (2015) Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Kepedulian Peserta Didik Terhadap Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 15(2), 15-30.
- Putri, S.U., & Nikawati, G. (2017). Pengenalan *Green Behaviour* Melalui Ecoliteracy Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2)

Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Roksadakarya.

Setiono, P., Yulianti, N., Dadi, S. (2020). Meningkatkan Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Model Project Based Learning. *Jurnal PGSD*.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Afabeta.

Sugoyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Afabeta