



Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Animasi dan Media Gambar

Rizka Aditya Damayanti^{1*}, Dadang Kurnia², Santa³

¹PGSD/FKIP/Universitas Pakuan
Email: damayantirizka7@gmail.com

²PGSD/FKIP/Universitas Pakuan
Email: dadangkurnia00@gmail.com

³PGSD/FKIP/Universitas Pakuan
Email: santa@unpak.ac.id

Abstract. *This study aims to determine the differences in learning outcomes using a problem based learning model with animated video media and image media for class V SDN Cicadas 02, Bogor Regency. This type of research is a quasi-experimental. The population consisted of classes V-A and V-D which consisted of 71 people. The research was conducted in three meetings in each class group. Sampling was carried out using a purposive sampling technique. The research data was collected using a pretest and posttest. Data analysis was carried out with the n-gain test, normality test, and homogeneity test as a prerequisite test before testing the hypothesis (t test). The results of data analysis obtained t-count (2.711) > t-table (1.999566) for a significance of 5%. Based on the test criteria, then H₀ is rejected and H_a is accepted. Based on the results of this study, it can be concluded that there are differences in the learning outcomes of the Objects in Economic Activities sub-theme using a problem based learning model with animated video media and image media for class V SDN Cicadas 02 Bogor Regency in the 2021/2022 academic year.*

Keywords: *Animation Videos; Image Media; Learning Outcomes; Problem Based Learning Mode.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan model problem based learning dengan media video animasi dan media gambar pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Cicadas 02 Kabupaten Bogor. Jenis penelitian ini adalah eksperimen quasi. Populasinya terdiri dari kelas V-A dan V-D yang terdiri dari 71 orang. Penelitian dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan di setiap kelompok kelasnya. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling. Data penelitian dikumpulkan menggunakan tes kemampuan awal (pretest) dan tes kemampuan akhir (posttest). Analisis data yang dilakukan dengan uji n-gain, uji normalitas, dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis (uji t). Hasil analisis data diperoleh t-hitung (2,711) > t-tabel (1,999566) untuk signifikansi 5%. Berdasarkan kriteria pengujian, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan model problem based learning dengan media video animasi dan media gambar pada peserta didik kelas V SDN Cicadas 02 Kabupaten Bogor tahun ajaran 2021/2022.*

Kata Kunci: *Hasil Belajar Subtema; Model Problem Based Learning; Media Video Animasi; Media Gambar.*

PENDAHULUAN

Pembangunan di bidang pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi negara Indonesia, salah satu pembangunan di bidang pendidikan yang sedang dilakukan oleh pemerintah yaitu perubahan Kurikulum KTSP menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menekankan pada beberapa kompetensi yaitu kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan. Pembaharuan kurikulum tersebut dilakukan untuk menciptakan peserta didik agar mampu mengembangkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menguasai kompetensi yang telah ditetapkan. Penerapan kurikulum 2013 pada SD/MI sederajat mulai kelas 1 sampai kelas 6 merupakan salah satu perwujudan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional di Indonesia. Pada kurikulum 2013, pembelajaran diarahkan untuk menggunakan model pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar dan mengurangi dominasi guru di kelas. Adapun model yang dapat diterapkan dalam kurikulum 2013 yaitu model *Discovery Learning*, model *Inquiry Learning*, model *Problem Based Learning*, dan model *Project Based Learning*. Selain penggunaan model pembelajaran, pada kurikulum 2013 ditandai dengan proses pembelajaran yang terpadu dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Pada pembelajaran terpadu memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep keilmuan secara bermakna.

Setiap kegiatan belajar menghasilkan suatu perubahan yang khas yang disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa berupa perubahan perilaku yang relatif menetap mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Jihad (2013) dan Rusman (2016) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian dalam bentuk perubahan perilaku yang menetap yang diperoleh oleh peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terdiri dari faktor internal (dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (luar diri peserta didik). Susanto (2013) mengungkapkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu, peserta didik dan lingkungannya. 1) Peserta didik dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan peserta didik baik jasmani maupun rohani, 2) lingkungan, yaitu sarana dan prasarana, kompetensi pendidik, kreativitas pendidik, model pembelajaran, media, sumber- sumber belajar, metode, serta dukungan lingkungan sekitar.

Proses pembelajaran di kelas guru terlihat aktif namun masih belum mengoptimalkan dalam penggunaan model pembelajaran. Hal tersebut membuat sebagian besar peserta didik cenderung pasif, diam jika ditanya atau diminta bertanya. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang bermakna dan membuat peserta didik mudah lupa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal membuat pembelajaran kurang menarik dan peserta didik menjadi mudah bosan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar adalah dengan pemilihan model yang tepat disertai media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah model *problem based learning*.

Dengan model *problem based learning* dapat membuat peserta didik ikut aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik di dalam kelas. Selain itu juga, dengan model ini akan meningkatkan kecakapan peserta didik, mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan dan memungkinkan untuk dapat meningkatkan kepercayaan diri pada peserta didik. Hosnan (2014) dan Isro'atun (2018) menyatakan bahwa model *problembased learning* (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Sementara itu, Alannasir (2021) menyatakan bahwa model *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah melalui kerja kelompok.

Model *problem based learning* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Kurniasih (2016) mengungkapkan model pembelajaran berbasis masalah memiliki keunggulan yang sangat banyak, diantaranya 1) mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif siswa, 2) dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah para siswa dengan sendirinya, 3) meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, 4) dengan model pembelajaran ini akan terjadi pembelajaran yang bermakna. Selanjutnya, Shoimin (2014) dan Djamarah (2013) mengungkapkan kekurangan dari model *problem based learning* adalah model ini tidak dapat diterapkan untuk setiap mata pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi dan perlu untuk menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang diawali dengan menyajikan suatu masalah yang bersifat konkret dan lebih menekankan kepada keaktifan peserta didik. Sehingga, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan *problem solving* dan dapat memiliki pengalaman belajar yang bermakna. Selain penggunaan model pembelajaran, pada kurikulum 2013 juga ditandai dengan proses pembelajaran yang terpadu dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Menurut Arsyad (2016) media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Dengan media pembelajaran, dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi, mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. Media pembelajaran banyak sekali jenisnya, diantaranya ialah media visual seperti gambar dan media audio visual seperti video animasi.

Dari beberapa media yang ada di dunia pendidikan, media gambar merupakan media yang paling umum dipakai. Media gambar merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang berbentuk visual hasil produksi dari bentuk asli ke dalam 2 dimensi yang digunakan sebagai alat penyampaian pesan dari pengirim ke penerima. Hal tersebut sama halnya dengan pendapat Permana (2018), Putri (2018) dan Huda (2021) Media gambar adalah salah satu alat visual yang berasal dari reproduksi bentuk asli ke dalam dua dimensi baik itu berupa foto, maupun lukisan yang dapat memungkinkan terjadinya komunikasi dari pemberi pesan ke penerima pesan. Selanjutnya, media video animasi merupakan media terdiri dari kumpulan gambar yang berubah posisi atau ada pergerakan dengan berbagai warna, transisi, efek suara dan lainnya. Sama halnya yang diungkapkan oleh Ramdani (2021) dan Huda (2021) media animasi adalah sekumpulan gambar atau objek yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan yang seolah-olah hidup. Objek-objek tersebut divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi. Desain eksperimen kuasi yang dipilih yaitu desain penelitian eksperimen kuasi dua grup (kelas) diberikan perlakuan (treatment) yang berbeda. Sebelum diberikan perlakuan pada kedua kelompok dilakukan pretest untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dasar pada peserta didik pada konsep pembelajaran yang bersangkutan, kemudian keduanya diberikan perlakuan dengan model pembelajaran yang sama namun dengan media yang berbeda, setelah itu dilakukan kembali posttest untuk mengetahui sejauh mana penguasaan peserta didik terhadap konsep yang bersangkutan. Pada penelitian ini terdapat sampel KE 1 (kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video animasi), sampel KE 2 (kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media gambar). Kemudian kedua kelompok dites dengan tes yang sama sebagai akhir (Posttest).

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah peserta didik kelas V SDN Cicadas 02 yang berjumlah 136 orang. Kemudian, sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas V-A yang berjumlah 35 orang kelas eksperimen menggunakan model *problem based learning* dengan media gambar dan kelas V-D berjumlah 36 orang kelas eksperimen menggunakan model *problem based*

learning dengan media video animasi. Teknik pengumpulan data mengenai hasil belajar berupa tes objektif pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban yang akan diuji cobakan untuk menguji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran butir soal serta uji daya pembeda. Instrumen terdiri dari 40 butir soal yang diujicobakan di kelas yang lebih tinggi dari kelas penelitian. Pada penelitian ini, uji coba instrumen dilakukan di kelas VI. Selanjutnya, teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan pemberian skor pada *pretest* dan *posttest*, menghitung skor *n-gain* yang dinormalisasi, dan menghitung skor rata-rata (mean) serta standar deviasi (SD). Kemudian, dilakukan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hipotesis penelitian yang diuji adalah H_0 yang berbunyi tidak terdapat perbedaan hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar. Sedangkan hipotesis (H_a) alternatif yang berbunyi terdapat perbedaan hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar. Hasil perhitungan menunjukkan data hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi kelompok kelas model *problem based learning* dengan media video animasi memiliki rata-rata skor *N-gain* sebesar 70 dan kelompok kelas model *problem based learning* dengan media gambar memiliki rata-rata skor *N-gain* sebesar 60,67. Sebelum, dilakukan uji hipotesis atau uji *t*, terlebih dahulu harus dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas data. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *lilliefors*.

Berdasarkan hasil analisis data pada kelas yang menerapkan model *problem based learning* dengan media video animasi diperoleh L_{hitung} sebesar 0,12 dan L_{tabel} sebesar 0,15. Dari hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa $L_{hitung} (0,12) < L_{tabel} (0,15)$. Maka dapat disimpulkan, distribusi pada data kelas eksperimen yang menerapkan model *problem based learning* dengan media video animasi berdistribusi normal. Kemudian, data pada kelas eksperimen yang menerapkan model *problem based learning* dengan media gambar, diperoleh L_{hitung} sebesar 0,12 dan L_{tabel} sebesar 0,15. Dari hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa $L_{hitung} (0,09) < L_{tabel} (0,15)$. Maka dapat disimpulkan, distribusi pada data kelas eksperimen yang menerapkan model *problem based learning* dengan media gambar berdistribusi normal.

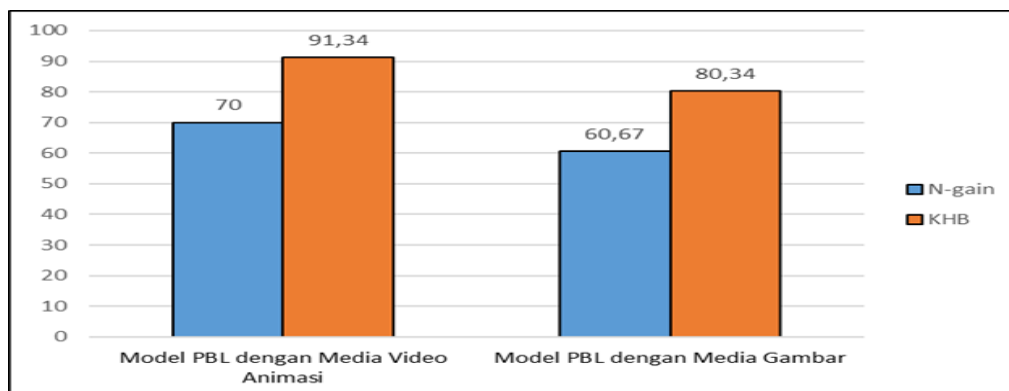
Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data berasal dari varians yang homogen atau tidak. Uji homogen dilakukan menggunakan uji *bartlett*. Uji homogenitas memiliki kriteria dalam pengujian H_a diterima jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%). Dari hasil perhitungan uji homogenitas terhadap *N-Gain* hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi diperoleh X^2_{hitung} sebesar 0,375 dan X^2_{tabel} sebesar 3,481 pada taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$ (5%). Dari hasil yang sudah diperoleh, maka dapat disimpulkan $X^2_{hitung} (0,375) \leq X^2_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan bahwa distribusi varians berasal dari kelompok yang homogen. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas varians dapat diketahui bahwa data diperoleh dari kelompok yang berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Karena data yang diperoleh memenuhi uji prasyarat, maka uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji analisis *t*. Berikut disajikan rekapitulasi hasil analisis data dengan menggunakan uji *t* pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil uji t Nilai Rata-Rata N-Gain Kelompok Kelas dengan Media Video Animasi dan Kelompok Kelas dengan Media Gambar.

Kelompok	N	DK	Thitung	Ttabel
PBL dengan Media Animasi	35	69	2,711	1,99566
PBL dengan Media Gambar	36	69	2,711	1,99566

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel diperoleh t hitung sebesar 2,711 dengan dk (derajat keabsahan) 69 maka diperoleh ttabel sebesar 1,999566. Adapun pengujian dua arah dengan kriteria pengujian adalah H_0 ditolak apabila $-1,999566 > \text{thitung} > 1,999566$. Oleh karena itu didapat t hitung (2,711) $>$ ttabel (1,999566), maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi menggunakan model problem based learning dengan media video animasi dan media gambar.

Selanjutnya, dilakukan perhitungan mengenai skor rata-rata n-gain dan ketuntasan hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi kelompok kelas model *problem based learning* dengan media video animasi dan kelompok kelas *model problem based learning* dengan media gambar. Berdasarkan perhitungan didapati nilai rata-rata N-Gain model *problem based learning* dengan media video animasi sebesar 70 dengan ketuntasan belajar sebesar 91,34%. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain model *problem based learning* dengan media gambar sebesar 60,67 dengan ketuntasan belajar sebesar 80,34%. Berikut disajikan grafik histogram hasil rekapitulasi N-Gain dan ketuntasan hasil belajar subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi dapat dilihat pada gambar berikut.

Grafik 1. Grafik Histogram Rekapitulasi Nilai N-Gain dan Ketuntasan Hasil Belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pembelajaran kesatu, pembelajaran kedua, dan pembelajaran kelima pada kelas V menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar. Hasil perhitungan hasil belajar diperoleh nilai thitung (2,711) $>$ ttabel (1,999566), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain model *problem based learning* dengan media video animasi sebesar 70 dengan ketuntasan belajar sebesar 91,34%. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain model *problem based learning* dengan media gambar sebesar 60,67 dengan ketuntasan belajar sebesar 80,34%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pembelajaran kesatu, pembelajaran kedua, dan pembelajaran kelima menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi lebih baik

dibandingkan dengan menggunakan media gambar. Hal ini dapat membuktikan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya faktor lingkungan yang meliputi perlakuan yang diberikan dalam setiap kelas seperti model dan media pembelajaran yang digunakan, dan tentunya didukung oleh faktor lainnya seperti kreativitas dan juga kemampuan setiap pendidik dalam mengelola pembelajaran.

Dengan model *problem based learning* peserta didik dihadapkan dengan pembelajaran yang autentik yang ada pada kehidupan nyata, peserta didik dapat menyusun pengetahuannya sendiri dengan proses ilmiah untuk menyelesaikan suatu permasalahan sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dan meningkatkan pengetahuan serta kepercayaan diri. Hal ini sama halnya dengan pendapat Hosnan (2014) dan Isro'atun (2018) model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah otentik yang terdapat dalam dunia nyata, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri.

Media gambar merupakan media visual hasil produksi dari bentuk asli ke dalam 2 dimensi yang digunakan sebagai alat penyampaian pesan dari pengirim ke penerima. Mirnawati (2020) mengungkapkan kelebihan media gambar ialah 1) sifatnya konkret dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal, 2) dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, 3) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Selanjutnya, media video animasi merupakan media sebagai perantara dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Huda (2021) menyatakan bahwa kelebihan media video animasi yaitu: 1) dapat memaparkan keadaan riil dari suatu kejadian, 2) pengguna dapat melakukan replay atau pengulangan pada bagian-bagian tertentu. 3) dapat menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural. 4) dapat memperjelas suatu ilustrasi yang bersifat abstrak, sulit dipahami, dan bersifat bahaya.

Hasil penelitian dilakukan oleh Kadek Heri, dkk (2018) mahasiswa Universitas Ganesha, Singaraja yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media Audio visual terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPA. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 6,573$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 78$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,000$ sehingga $t_{hitung} = 6,573 > t_{tabel} = 2,000$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kompetensi pengetahuan IPA antara siswa kelas IV di SD Gugus Dewi Sartika Denpasar Tahun Ajaran 2016/2017 yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan Audio Visual dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada tema Daerah Tempat Tinggalku.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Subtema Benda dalam Kegiatan Ekonomi pembelajaran kesatu, pembelajaran kedua, dan pembelajaran kelima pada kelas V menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi dan media gambar. Hasil perhitungan hasil belajar diperoleh nilai $t_{hitung} (2,711) > t_{tabel} (1,999566)$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain model *problem based learning* dengan media video animasi sebesar 70 dengan ketuntasan belajar sebesar 91,34%. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain model *problem based learning* dengan media gambar sebesar 60,67 dengan ketuntasan belajar sebesar 80,34%.

Penerapan model *problem based learning* dengan media video animasi dan *problem based learning* dengan media gambar memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Namun, penerapan model *problem based learning* dengan media video animasi dan *problem based learning* dengan media gambar dalam setiap pertemuan tetap memiliki pengaruh yang baik terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat bahwa kelas yang menerapkan model *problem based learning* dengan media video

animasi dan *problem based learning* dengan media gambar lebih menunjukkan rata-rata hasil belajar yang lebih baik.

Adapun saran yang ingin disampaikan melalui penelitian ini, yaitu kepada guru disarankan agar lebih memaksimalkan dalam penggunaan model dan media pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, lebih kreatif, dan menyenangkan. Kepada peserta didik, agar terus dapat belajar dengan rajin dan semangat supaya dapat ilmu yang bermanfaat baik untuk dirinya sendiri maupun orang banyak, dan mendapatkan prestasi yang dapat membanggakan kedua orang tua. Kepada peneliti lain, agar hasil penelitian ini digunakan sebagai referensi untuk melaksanakan penelitian selanjutnya atau menemukan inovasi lainnya dalam kegiatan pembelajaran lainnya yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Alannasir, Wahyullah. 2021. Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Dikdas Matappa Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*. Vol. 4 No. 2.
- Arsyad Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Huda, Asrul dan Noper Ardi. 2021. *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press
- Isrok'atun dan Amelia Rosmala. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Bogor: Kata Pena
- Mirawati. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Didakta* Vol 9 No.1
- Permana, Deifan, Dian Indihadi. 2018. Penggunaan Media Gambar terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 5, No. 1
- Putri, Ade Ayu, dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, Vol. 1 No. 1
- Ramdani, Peri. 2021. *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka
- Rusman 2016. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group