



Pengaruh Penerapan Model *PBL* Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Tema 8 Subtema 3

Dewi Astuti^{1*}, Yuli Mulyawati², Santa³

¹PGSD/FKIP/Universitas Pakuan

Email: dewiastuti1711@gmail.com

²PGSD/FKIP/Universitas Pakuan

Email: yuli_mulyawati@unpak.ac.id

³PGSD/FKIP/Universitas Pakuan

Email: santa@unpak.ac.id

Abstract. *This study aims to determine the effect of the PBL model on learning outcomes in Theme 8 Sub-theme 3 at SD Negeri Sukamantri 01 Bogor Regency Class IV, especially in Thematic learning. This type of research is a type of quantitative research with a quasi-experimental approach and nonequivalent control group design. The population in this study were all fourth grade students at SD Negeri Sukamantri 01 for the academic year 2021/2022 totaling 58 students who were also the research sample. Based on data analysis, there is a difference between the average pretest and posttest learning outcomes. Based on the calculation of $t_{count} (4.47738) > t_{table} (2.00488)$ then H_0 is rejected. In addition, the average value of *N-Gain* in the experimental class group was 79 while in the control class it was 60. It can be stated that the PBL model has an influence on learning outcomes Theme 8 Sub-theme 3 class IV at SDN Sukamantri 01 Bogor Regency.*

Keywords: *Learning outcomes; Problem Based Learning; Video Animation media.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model PBL terhadap hasil belajar Tema 8 Subtema 3 di Sekolah Dasar Negeri Sukamantri 01 Kabupaten Bogor Kelas IV, terutama pada pembelajaran Tematik. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen dan desain nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Sukamantri 01 tahun ajaran 2021/2022 berjumlah 58 peserta didik yang sekaligus menjadi sampel penelitian. Berdasarkan analisis data, terdapat perbedaan antara rata-rata nilai hasil belajar pretest dan posttest. Berdasarkan perhitungan t hitung ($4,47738$) $>$ t tabel ($2,00488$) maka H_0 ditolak. Selain itu, nilai rata-rata *N-Gain* pada kelompok kelas eksperimen 79 sedangkan pada kelas kontrol 60. Sehingga dapat dinyatakan bahwa model PBL memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Tema 8 Subtema 3 kelas IV di SDN Sukamantri 01 Kabupaten Bogor.*

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

PENDAHULUAN

Pada abad 21, semua jenjang pendidikan salah satunya Sekolah Dasar (SD) dituntut untuk merubah pola pembelajaran yang tadinya berpusat pada *teacher centered* menjadi *student centered*. Artinya peserta didik tidak lagi menjadi objek yang hanya duduk dan mendengarkan informasi dari guru tetapi menjadi subjek sehingga peserta didik terlibat secara aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menyikapi tuntutan hal tersebut, dalam pelaksanaan penerapan kurikulum 2013 diharapkan semua guru mampu merancang kegiatan pembelajaran tematik yang inovatif agar peserta didik mencapai

keberhasilan belajar yang optimal. Faktor kemampuan guru dalam menentukan dan mengaplikasikan sebuah model pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Sehingga pelaksanaan pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013, guru harus menerapkan model pembelajaran inovatif yang dapat merangsang peserta didik untuk terlibat aktif dan kreatif dalam belajarnya. Penerapan sebuah model inovatif mungkin dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif namun belum tentu pembelajaran tersebut terasa menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pun sangat penting sebab pembelajaran yang diciptakan akan terasa lebih bervariasi sehingga membuat peserta didik tidak merasa jenuh dan cepat bosan sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik pun dapat optimal.

Fakta yang terjadi hasil belajar masih belum optimal. Berdasarkan hasil pengamatan observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Sukamantri 01, sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum 2013. Di sekolah ini terdapat peserta didik kelas IV A dan IV B berjumlah 68 peserta didik, yang terdiri dari 32 peserta didik kelas IV A dan 36 peserta didik kelas IV B. Diperoleh informasi dari guru kelas IV menyatakan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 70. Hal tersebut dapat terlihat pada hasil rekapitulasi Penilaian Tengah Semester (PTS) kelas IV semester 1 tahun pelajaran 2021/2022 menunjukkan bahwa pada subtema bangga terhadap daerah tempat tinggal dengan muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang belum mencapai KKM sebanyak 32 peserta didik atau 47% dan yang sudah mencapai KKM yaitu 36 peserta didik atau 53%. Sedangkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang belum mencapai KKM sebanyak 41 peserta didik atau 60% dan yang sudah mencapai KKM yaitu 27 peserta didik atau 40%.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belum optimalnya hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukamantri 01 tersebut disebabkan karena pembelajaran masih berpusat pada guru, yang dimana peserta didik hanya duduk dan mendengarkan penjelasan materi dari guru sehingga peserta didik kurang memahami materi dengan baik, belum diterapkannya model pembelajaran yang inovatif sesuai dengan pengembangan kurikulum 2013 sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran, masih kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran yang menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan cepat bosan. Dengan begitu, berakibat pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan memanfaatkan media pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga peserta didik tidak bosan dalam menerima pelajaran dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media video animasi.

Model *Problem Based Learning* merupakan model yang dalam konsep pembelajarannya menghadapkan peserta didik pada suatu masalah nyata sehingga dapat melatih berpikir kritis dan memiliki kemampuan pemahaman materi yang meningkat. Faturrohmah (2015) menyatakan model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengikutsertakan peserta didik dalam memecahkan masalah sehingga mampu memiliki pengetahuan dan keterampilan memecahkan sains dengan baik melalui tahapan metode ilmiah yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. Sejalan dengan Widyaningrum (2018) model *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang mampu melatih dan mengembangkan peserta didik dalam keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah dan mampu memahami konsep penting sebab pembelajarannya melibatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah kehidupan nyata.

Hanifah & Indarini (2021) mengemukakan bahwa model *Problem Based Learning* dapat dijadikan strategi yang efektif dalam membantu guru dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan pemecahan masalah ke tingkat yang lebih tinggi. Masing-masing model pembelajaran mempunyai karakteristik berbeda satu sama lainnya. Fauzia (2018) menyatakan karakteristik model *Problem Based Learning* pada kegiatan belajar yaitu: 1) pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari, 2) melalui masalah yang diberikan peserta didik dapat termotivasi pada kegiatan belajarnya, 3) peserta didik diikutsertakan secara aktif dalam kegiatan belajar,

4) adanya kerjasama antar kelompok, 5) adanya berbagai kemampuan dan pengetahuan serta konsep yang dimiliki oleh peserta didik.

Model *PBL* juga memiliki kelebihan tersendiri dari model pembelajaran lain. Shoimin (2014) diantaranya: 1) peserta didik mempunyai keterampilan memecahkan permasalahan yang secara nyata, 2) munculnya pengetahuan sendiri, 3) mempelajari materi sesuai dengan permasalahan yang ada, 4) adanya kegiatan ilmiah secara kelompok, 5) banyak memakai sumber belajar dari perpustakaan, internet dan lain-lain, 6) mempunyai keterampilan menilai diri sendiri terhadap kemajuan belajar yang terjadi, 7) mempunyai keterampilan mempresentasikan hasil kerja peserta didik, 8) adanya kegiatan kelompok mampu mengatasi kesulitan belajar individu. Pada tahap model *PBL* diawali dengan peserta didik menyelesaikan masalah dengan pendekatan ilmiah, dan masalah yang diselesaikan berkaitan dengan masalah nyata. Menurut Fathurrohman (2015) terdapat lima sintaks dalam model *PBL* yaitu: 1) mengorientasikan siswa terhadap masalah; 2) mengorganisasikan siswa untuk belajar; 3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Penerapan model *PBL* didukung dengan menggunakan media video animasi. Media video animasi mampu merangsang peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti yang dikemukakan Huda & Ardi (2021) media animasi ialah berbagai objek yang diolah menjadi bergerak kemudian divariasikan dengan filter dan efek, transisi dan suara guna menyampaikan informasi kepada peserta didik sehingga mampu merangsang peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan Ramdani (2021) animasi dapat dikatakan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup dan berubah beraturan serta bergantian saat ditampilkan. Objek tersebut berupa bentuk benda, tulisan, warna atau efek. Adapun kelebihan media video animasi menurut Nasral & Meliandika (2022) penggunaan media video animasi mampu merangsang peserta didik dalam pemecahan masalah berdasarkan tujuan pembelajaran, meningkatkan perhatian, motivasi, dan daya ingat peserta didik serta mampu meningkatkan pemahaman suatu konsep dan keterampilan berpikir peserta didik melalui penyajian materi yang bisa dilihat dan didengar peserta didik. Sementara kelemahan media video animasi menurut Apriyansah (2020) dalam pembuatan media video animasi memerlukan waktu dan biaya yang cukup besar. Selain itu, ketika video ditayangkan peserta didik harus memiliki kemampuan mengingat dari scene ke scene.

Dari uraian di atas, disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi adalah pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dengan menggunakan bantuan media video animasi berupa kumpulan gambar atau objek yang bergerak sehingga tercipta pembelajaran yang mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan daya pikir mandiri, menarik perhatian dan memotivasi peserta didik dalam belajar. Pentingnya penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi sebab mampu membantu peserta didik dalam membangun konsep awal sebelum masuk pada tahapan pemecahan masalah serta mampu membangkitkan motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar pun dapat tercapai dengan optimal.

Hasil belajar menurut Selfiana, dkk (2017) adalah segala kemampuan baik mencakup aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah diperoleh peserta didik setelah melewati pengalaman belajar. Senada dengan Cintia, dkk (2018) hasil belajar merupakan kemampuan baru peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah ditetapkan pendidik meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sementara menurut Sani (2019) hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku setelah melewati kegiatan belajar yang meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik peserta didik. Pencapaian hasil belajar yang diperoleh peserta didik pastinya tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya, Hapnita (2018) menyatakan hasil belajar dipengaruhi faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik contohnya faktor psikologis dan jasmaniah, serta faktor eksternal dimana faktor yang berasal dari luar diri peserta didik contohnya faktor lingkungan sekitar baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dapat diketahui melalui evaluasi. Apabila dikaitkan dalam subtema bangga terhadap daerah tempat tinggalku

dapat dikatakan bahwa hasil belajar subtema bangga terhadap daerah tempat tinggalku adalah suatu hasil yang diperoleh peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran yang berupa kemampuan yang diperoleh pada waktu periode tertentu yang dinyatakan dalam bentuk angka.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu metode eksperimen kuasi dengan desain dua grup/kelas. Pada desain ini kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan, masing-masing diberikan soal yang sama. Setelah itu, untuk kelompok eksperimen diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dan kelompok kontrol diberikan *treatment* atau perlakuan dengan pembelajaran konvensional seperti biasanya guru mengajar di kelas. Kemudian kedua kelompok diberikan tes kembali dengan soal yang sama sebagai tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil akhir dari perlakuan (*treatment*) yang sudah diberikan pada kelompok eksperimen.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah peserta didik kelas IV SDN Sukamantri 01 yang berjumlah 56. Kemudian, sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas IV-A yang berjumlah 28 sebagai kelas kontrol diberi perlakuan model konvensional yaitu model pembelajaran *STAD* dan kelas IV-B yang berjumlah 28 sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Animasi. Teknik pengumpulan data mengenai hasil belajar berupa tes objektif pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban yang akan di uji cobakan untuk menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran butir soal, serta uji daya pembeda. Teknik analisis data yang akan dilakukan yaitu didahului dengan pemberian skor pada *pretest* dan *posttest* guna mengukur kemampuan kognitif peserta didik, menghitung skor *N-Gain* yang di Normalisasi, menghitung skor rata-rata dan Standar Deviasi (SD), melakukan Uji Persyaratan Analisis dengan Uji Normalitas Galat data (uji liliefors), Uji Homogenitas Varians (uji Fisher), dan Uji Hipotesis (H_0 dan H_a).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

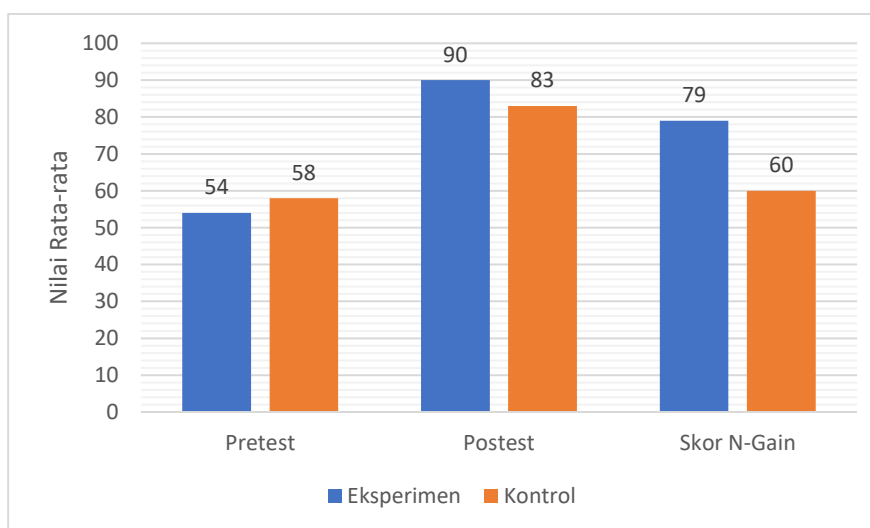
Berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik diberikan perlakuan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Animasi maka dilakukan perhitungan *N-Gain* sehingga diperoleh jumlah skor minimal 49, skor maksimal 100. Dan rata-rata *N-Gain* sebesar 79. Setelah itu dilakukan perhitungan statistik deskriptif, diperoleh skor rata-rata *N-Gain* 79, Modus 73, dan median 79. Menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu model *STAD* maka dilakukan perhitungan *N-Gain* sehingga diperoleh jumlah skor minimal 31, skor maksimal 90. Rata-rata *N-Gain* sebesar 60. Setelah itu dilakukan perhitungan statistik deskriptif, diperoleh skor rata-rata *N-Gain* 60, Modus 66, dan median 61.

Tabel 1. Perbedaan Nilai Rata-rata Hasil Belajar.

Kelas Kelompok	Nilai rata-rata			KHB (100%)
	Pretest	Posttest	N-Gain	
Eksperimen	54	90	79	96,42%
Kontrol	58	83	60	82,14%

Tabel 1 menunjukkan data skor rata-rata *pretest*, skor rata-rata *posttest* dan skor rata-rata *N-Gain* yang diperoleh kelompok kelas model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video dan kelompok kelas konvensional yaitu model *STAD*. terlihat adanya perbedaan hasil belajar pada masing-masing kelompok kelas. Perbedaan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada gambar histogram pada gambar berikut.

Gambar 1. Histogram Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Konvensional.



Sesuai histogram pada gambar 1, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar kognitif Subtema Bangga terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Animasi lebih baik dari pada hasil belajar kognitif pada kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu model *STAD*. Hal ini terbukti dari tabel dan histogram di atas yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar kognitif Subtema Bangga terhadap Daerah Tempat Tinggalku kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol.

Analisis data penelitian dilakukan dengan menggunakan:

1. Uji Normalitas (Uji Liliefors)

Pengujian normalitas dilakukan pada kedua kelompok data yang terdiri dari kelas IV-A sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji Liliefors (L), dengan syarat: $H_a = L_{hitung} < L_{tabel}$ berarti sampel berasal dari populasi yang tidak normal. Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan Liliefors pada kelas eksperimen dengan model *PBL* berbantuan media video Animasi diperoleh L_{hitung} sebesar (0.074). Harga tersebut dibandingkan dengan harga L_{tabel} (1,61) maka distribusi pada data kelas eksperimen tersebut dinyatakan Normal. Sedangkan uji normalitas pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran *STAD* dapat diperoleh L_{hitung} sebesar (0.039) Harga tersebut dibandingkan dengan harga L_{tabel} sebesar (1,61) maka distribusi pada data kelas kontrol tersebut dinyatakan Normal.

2. Uji Homogenitas (Uji Fisher)

Pengujian homogenitas ini dilakukan dengan Uji Fisher. Kriteria pengujian ini adalah H_a diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Data hasil perhitungan uji homogenitas terhadap N-Gain hasil belajar kognitif pada Subtema Bangga terhadap Daerah Tempat Tinggalku diperoleh $F_{hitung} = 1,22$ dan $F_{tabel} = 1,86$ pada taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan bahwa distribusi varians berasal dari kelompok yang Homogen.

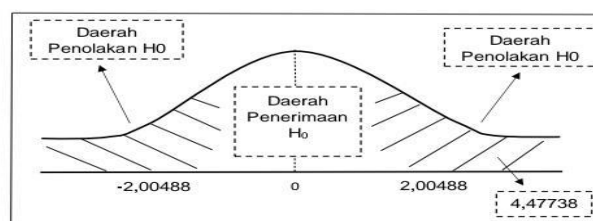
3. Pengujian Hipotesis

Penelitian Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis nol (H_0) yang diajukan diterima dan ditolak. Pengujian hipotesis sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar kognitif belajar pada subtema bangga terhadap daerah tempat tinggal melalui model *PBL* berbantuan media video animasi
- H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada Subtema Bangga terhadap Daerah Tempat tinggal melalui model *PBL* berbantuan media Video Animasi.

Pada tahap selanjutnya, dilakukan perhitungan dengan uji pada taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Maka pada pengujian dua arah ini yaitu $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$. Dari hasil perhitungan, diperoleh t hitung sebesar 4,47738 dengan dk (derajat kebebasan) sebesar 54 ($28 + 28 - 2$) maka diperoleh t tabel pada taraf signifikan $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$ sebesar 2,00488. Adapun pengujian hipotesis menggunakan pengujian dua arah maka kriteria pengujian adalah H_0 ditolak apabila $-2,00488 > t \text{ hitung} > 2,00488$. Berikut ini kurva untuk penolakan dan penerimaan H_0 pada kelompok kelas model *PBL* berbantuan Media Video Animasi.

Gambar 2. Kurva Penerimaan dan Penolakan H_0 pada Kelas Model *PBL* berbantuan Media Video Animasi dan Kelas Konvensional.



Kurva pada gambar 2 menunjukkan apabila t_{hitung} terletak diantara -2,00488 dan 2,00488 maka H_0 diterima, tetapi apabila t_{hitung} tidak terletak diantara -2,00488 dan 2,00488 maka H_a diterima. Oleh karena itu didapat t_{hitung} 4,47738 dan tidak terletak diantara -2,00488 dan 2,00488 maka hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima. Oleh karena itu didapat t_{hitung} (4,47738) $>$ t_{tabel} (2,00488), maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada subtema bangga terhadap daerah tempat tinggalku antara peserta didik yang mendapatkan perlakuan model *PBL* berbantuan media video animasi dengan peserta didik yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *STAD*.

Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diperoleh menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada skor rata-rata *N-Gain* hasil belajar Subtema Bangga terhadap Daerah Tempat Tinggalku melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media Video Animasi dan model pembelajaran *STAD*. Berdasarkan nilai rata-rata *N-Gain* kelompok eksperimen yaitu 79 lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok kontrol yaitu 60. Setelah dilakukan pengujian hipotesis, diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar subtema Bangga terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada kelas eksperimen dibandingkan dengan hasil belajar subtema Bangga terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada kelas kontrol.

Data hasil pengujian homogenitas terhadap *N-Gain* hasil belajar subtema Bangga terhadap Daerah Tempat Tinggalku diperoleh $F_{hitung} = 1,22$ dan $F_{tabel} = 1,86$ pada taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$. Maka $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan distribusi varians berasal dari kelompok yang homogen. Jadi dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran akan lebih baik dan efektif jika menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media Video Animasi dibandingkan dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)*. Hal tersebut terjadi karena model *Problem Based Learning* menurut Faturrohman (2015, p. 113) adalah suatu model pembelajaran yang mengikutsertakan peserta didik dalam memecahkan masalah sehingga mampu memiliki pengetahuan dan keterampilan memecahkan sains dengan baik melalui tahapan metode ilmiah yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. Model *Problem Based Learning* juga dibantu dengan media video animasi yang tidak hanya bisa mendengarkan pesan dan informasi yang disampaikan tetapi juga bisa melihat/mengamati gambar animasi yang disampaikan lewat video tersebut sehingga mampu merangsang peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, model *PBL* memiliki beberapa kelebihan seperti yang dijelaskan oleh Shoimin (2014) diantaranya: 1) peserta didik mempunyai keterampilan memecahkan permasalahan yang secara nyata, 2) munculnya pengetahuan sendiri, 3) mempelajari materi sesuai dengan permasalahan yang ada, 4) adanya kegiatan ilmiah secara kelompok, 5) banyak memakai sumber belajar dari perpustakaan, internet dan lain-lain, 6) mempunyai keterampilan menilai diri sendiri terhadap kemajuan belajar yang terjadi, 7) mempunyai keterampilan mempresentasikan hasil kerja peserta didik, 8) adanya kegiatan kelompok mampu mengatasi kesulitan belajar individu. Sedangkan di samping kelebihan model *PBL* terdapat pula kelemahan, sebagaimana diungkapkan Masrinah, dkk (2019) menyatakan dalam penerapan model *PBL* membutuhkan waktu yang lama dalam melakukan kegiatan pemecahan masalahnya sehingga menyebabkan banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajarnya. Adapun kelebihan media video animasi yang juga mendukung penerapan model *PBL* dalam kegiatan pembelajaran yaitu menurut Nasral & Meliandika (2022) penggunaan media video animasi mampu merangsang peserta didik dalam pemecahan masalah berdasarkan tujuan pembelajaran, meningkatkan perhatian, motivasi, dan daya ingat peserta didik serta mampu meningkatkan pemahaman suatu konsep dan keterampilan berpikir peserta didik melalui penyajian materi yang bisa dilihat dan didengar peserta didik.

Terlebih dari kelebihan dan kelemahan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Video Animasi tetap memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh Dewi, dkk. (2017) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. Berdasarkan hasil penelitian tersebut melalui uji-t terhadap hipotesis yang diajukan menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 7,418$ dan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = (36 + 36 - 2) = 70$ adalah 2,000. Hal ini berarti $t_{hitung} = 7,418 > t_{tabel} = 2,000$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan rata-rata hasil belajar IPA antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu $80,58 > 65,61$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *PBL* berbantuan media audio visual animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta kelas V SD Gugus I Tegallalang Tahun Ajaran 2017.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Video Animasi terhadap hasil belajar Subtema Bangga terhadap Daerah Tempat Tinggalku. Selain itu, hasil uji t dua arah diperoleh $t_{hitung} 4,47738$ dengan dk (derajat kebebasan) = 54, maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan ($\alpha=0,05$) sebesar 2,00488 sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,47738 > 2,00488$) yang berarti hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a (Hipotesis alternatif) diterima. Dengan demikian, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Video Animasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Adanya Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada peserta didik kelas IV-A dan IV-B Sekolah Dasar Negeri Sukamantri 01 Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal tersebut dilihat dari rata-rata *N-Gain* pada kelompok eksperimen (IV-B) sebesar 79 sedangkan pada kelompok kelas kontrol (IV-A) mendapatkan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 60. Selain itu, ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada kelompok eksperimen sebesar 96,42% sedangkan pada kelompok kelas kontrol sebesar 82,14%. Kemudian hasil pengujian hipotesis menyatakan $t_{hitung} (4,47738) > t_{tabel} (2,00488)$ dengan dk 54 dan taraf signifikansi 0,05 (5%) menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Guru harus menyesuaikan karakteristik peserta didik serta tema, subtema dan materi yang akan disampaikan sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan hasil belajar peserta didik agar mengalami peningkatan baik dalam aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Kemudian bagi peserta didik diharapkan untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi, aktif dalam pembelajaran, membiasakan diri dalam kelompok, percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Bagi sekolah diharapkan memberikan pelatihan, bimbingan dan pengarahan kepada guru-guru terkait penerapan model

pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di sekolah serta bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian eksperimen quasi diharapkan untuk mempersiapkan segala sesuatu kebutuhan penelitian dengan sebaik mungkin agar peneliti dapat melaksanakan penelitian yang lebih baik dari penelitian sebelumnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 67–75. <https://doi.org/10.21009/pip.321.8>
- Dewi, N. M. J., Putra, D. K. N. S., & Nymn Ganing. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–10.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Depok: AR-RUZZ MEDIA.
- Fauzia, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Primary PGSD*, 4(1), 40–47. <https://doi.org/10.36418/glosains.v2i2.21>
- Hanifah, M., & Indarini, E. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–9.
- Hapnita, W. (2018). Faktor Internal Dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Padang Tahun 2016/2017. *CIVED (Journal of Civil Engineering and Vocational Education)*, 5(1). <https://doi.org/10.24036/cived.v5i1.9941>
- Huda, A., & Ardi, N. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). *Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan*. 924–932.
- Nasral, & Meliandika, R. (2022). Pengaruh Model PBL (Problem Based Learning) dengan Media Animasi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Biologi Siswa di SMAN I Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 672–683.

- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar* (1st ed.). Depok: Rajawali pers.
- Selfiana, D., Nurfalah, E., & Wiratsiwi, W. (2017). *Meningkatkan Hasil Belajar Bilangan Bulat Melalui Model. IV*, 439–447.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Depok: AR-RUZZ MEDIA.
- Widyaningrum, A. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA di Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2), 154–166.