

Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Video Animasi Pada Siswa Kelas IV SD

Ulfah Febriani

Universitas Pakuan Bogor, Indonesia

ulfahfebriani6@gmail.com

Tustiyana Windiyani

Universitas Pakuan Bogor, Indonesia

windisoft71@yahoo.com

Fitri Anjaswuri

Universitas Pakuan Bogor, Indonesia

fitrianjaswuri@unpak.ac.id

Abstract

This research is a quantitative research uses quasi experimental method. This research is motivated by the phenomenon of the low learning outcomes of fourth grade students at SDN Margajaya 4, Bogor City. This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning model assisted by animated video media on the learning outcomes of the sub-theme proud of the area where I live in for grade 4 students at SDN Margajaya 4, Bogor City, Even Semester of the 2021/2022 Academic Year. The data analysis technique used is the analysis prerequisite test including the normality test, the homogeneity of variance, and the research hypothesis test using the t test. The N-Gain calculation of Problem Based Learning model assisted by animated video media is 76 with 90.92% completeness learning outcomes, the N-Gain value of the conventional model is 49 with 75% completeness learning outcomes. The results of hypothesis testing show that t_{count} (7.80798) > t_{table} (1.99834), then H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an influence on the application of Problem Based Learning model assisted by animated video media on the learning outcomes of the sub-theme proud of the area where I live.

Keyword: Problem Based Learning, Animated Video, Learning Outcomes

Pendahuluan

Proses kegiatan belajar yang baik sangat penting untuk kesuksesan pembelajaran peserta didik. Dimana peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang baik, jika proses pembelajarannya baik dan efektif. Dalam situasi ini, kemampuan guru sebagai tenaga pendidik untuk dapat menciptakan proses kegiatan belajar yang baik sangat penting. Guru harus menggunakan kreativitasnya dalam membuat kegiatan belajar jadi lebih menarik serta disukai peserta didik, agar menghasilkan hasil belajar yang berkualitas. Untuk merangsang keterlibatan aktif dan mencegah kebosanan peserta didik saat belajar, guru harus mengatur dan merancang situasi belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Jenis model pembelajaran yang dipilih guru adalah salah satu unsur yang memengaruhi seberapa baik hasil belajar peserta didik. Tujuan pembelajaran, termasuk peningkatan hasil belajar pada peserta didik akan terpenuhi dengan penerapan model pembelajaran yang tepat. Saat mengimplementasikan model

pembelajaran, agar memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan, model pembelajaran harus diperkuat dengan penggunaan media pembelajaran. Adanya perbedaan karakteristik dan kemampuan belajar setiap peserta didik dapat menyebabkan perbedaan daya tangkap setiap peserta didik untuk bisa pahami materi yang sedang dipelajarinya. Dalam situasi ini, untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, penting untuk secara cermat menentukan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik.

Dari data yang diperoleh hasil pengamatan berdasarkan observasi dan wawancara pada kegiatan prapenelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4, peneliti menghasilkan informasi dari guru kelas IV, bahwa pada pelaksanaan kegiatan belajar jarak jauh di masa pandemi ini masih belum baik. Hal itu ditandai dengan didapatnya hasil belajar sebagian peserta didik tidak memenuhi KKM. Pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia, masih ada hasil belajar Penilaian Akhir Semester (PAS) ganjil sebagian peserta didik masih kurang dari KKM. Diketahui dari 65 peserta didik kelas IV, perolehan nilai hasil belajar pada muatan pelajaran IPA sebesar 43% atau 28 peserta didik dinyatakan tidak memenuhi KKM dan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 37% atau 24 peserta didik dinyatakan masih kurang dari KKM.

Dari hasil observasi dan wawancara di lapangan, cukup banyaknya hasil belajar sebagian peserta didik yang tidak mencapai KKM, disebabkan karena kurang tepatnya pemilihan dan penggunaan model pembelajaran inovatif. Dimana peserta didik hanya menjadi penyimak saja selama guru menjelaskan pelajaran, dikarenakan peserta didik dan guru kurang berinteraksi mengakibatkan peserta didik kurang kreatif dalam memecahkan masalah. Sebagian peserta didik pun cenderung pasif dan kurang bersemangat saat belajar dengan media yang kurang bervariasi, sehingga menyebabkan pembelajaran cepat membosankan. Kemudian sumber belajar yang dipakai hanya sebatas pada buku siswa, hal itulah yang mengakibatkan peserta didik kurang mengerti akan materi yang diajarkan kepada mereka.

Dari uraian permasalahan tersebut, kegiatan pembelajaran masih perlu diperbaiki oleh guru dengan memakai model pembelajaran yang tepat serta memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi agar menumbuhkan minat dan fokus peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar, sehingga nantinya peserta didik tidak merasa bosan dan dapat ikut serta aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, peneliti menentukan langkah pemecahan masalah dengan menerapkan model PBL berbantuan media video animasi yang mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu Rustinah, dkk (2021) dengan judul yaitu "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN 3 Sambung Jawa Kabupaten Pangkep". Hasil yang ditunjukkan dari penelitian ini, yakni tingkat ketuntasan minat dan hasil belajar mengalami peningkatan dengan diawali 35% hingga 75%, serta dihasilkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dari uji manova yang dilakukan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan model PBL berbantuan media animasi pada kelas eksperimen berpengaruh secara simultan terhadap minat serta hasil belajar peserta didik daripada yang tidak memakai model PBL berbantuan media animasi pada kelas kontrol.

Hal tersebut mendasari penulis memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Bangga

Terhadap Daerah Tempat Tinggalku” pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

Pencapaian hasil belajar berperan penting dalam pendidikan. Hasil belajar merupakan capaian prestasi belajar yang diraih peserta didik sesudah melewati kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai yang disampaikan Nurrita (2018) yang menyatakan hasil belajar adalah hasil yang dibagikan kepada peserta didik dalam bentuk penilaian sesudah mereka melewati proses kegiatan belajar ditandai adanya perubahan perilaku melalui penilaian domain pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sama halnya dengan pendapat sebelumnya, (Isnaeni & Windiyani, 2021; Jannah dkk, 2020) berpendapat yakni hasil belajar merupakan kecakapan dan perubahan sikap peserta didik dari segi kemampuan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah melalui rangkaian pengalaman proses pembelajaran yang sudah peserta didik lalui.

Keberhasilan atau ketercapaian hasil belajar yang di dapat peserta didik begitu erat hubungannya dengan faktor-faktor yang memengaruhinya. Ada dua faktor yang memengaruhi hasil belajar yang di dapat peserta didik, yaitu faktor internal yang terdapat di dalam diri seseorang yang sedang menuntut ilmu, seperti faktor jasmani, kejiwaan, dan kelelahan, serta faktor eksternal yang terdapat di luar seseorang individu, seperti faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat (Parwati dkk, 2019; Saputra dkk, 2018; Syafi'i dkk, 2018).

Menurut teori-teori yang sudah disampaikan para ahli, maka dapat disintesisakan yakni hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku adalah hasil kemampuan peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar sebagai tingkat keberhasilan pada kegiatan belajar yang telah dilakukan untuk mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dipengaruhi faktor internal dan eksternal.

Dewasa ini, banyak sejumlah Sekolah Dasar di Kota Bogor yang menerapkan pembelajaran kurikulum 2013, namun dalam praktiknya masih terdapat guru yang hanya menerapkan pembelajaran konvensional saja, belum didukung dengan model pembelajaran inovatif. Dimana model pembelajaran konvensional pembelajarannya berfokus pada guru, sementara peserta didik menjadi penerima informasi yang tidak aktif tanpa memberi mereka kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Maka, tidaklah cukup apabila pembelajaran yang dilakukan hanya sekedar menggunakan pembelajaran secara konvensional. Oleh sebab itu, pada penelitian ini peneliti memutuskan menerapkan salah satu model pembelajaran inovatif, yakni model PBL berbantu media video animasi.

Model PBL menempatkan penekanan kuat pada peserta didik supaya berpartisipasi secara aktif dalam pemecahan masalah dunia nyata. Penjelasan tersebut selaras dengan pendapat Marwah, dkk (2021) yang mengemukakan bahwa model PBL memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan nyata. Sependapat dengan yang dikemukakan Larasati & Muhammadi (2020) menyebutkan model PBL adalah sebuah model pembelajaran yang bisa meningkatkan keterampilan pemecahan permasalahan, juga menumbuhkan kreativitas serta kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Astuti, dkk (2020) mengemukakan model PBL adalah salah satu model pembelajaran inovatif, dimana pembelajarannya menitikberatkan kepada pengalaman peserta didik dalam belajar memecahkan masalah kehidupan nyata.

Pendapat tersebut dipertegas oleh Yusita, dkk (2021) yang mengemukakan model PBL adalah penekanan pembelajaran berbasis masalah pada peserta didik secara aktif menghubungkan ilmu baru dengan struktur kognitif yang telah dimilikinya melalui aktivitas pembelajaran untuk mencari tahu solusi masalah konkret dan mengasah kemampuan pemecahan masalah mereka dengan bantuan berbagai sumber belajar.

Model PBL ini akan diterapkan dengan bantuan penggunaan media video animasi dalam proses kegiatan belajar agar dapat mempermudah guru ketika memberikan permasalahan nyata di dalam kelas. Video animasi adalah media untuk membantu kegiatan pembelajaran yang menggabungkan unsur audio dengan visual yang menampilkan berbagai macam gambar animasi bergerak dan bersuara seolah-olah animasi tersebut hidup (Farindhni, 2018; Hapsari & Zulherman, 2021). Adapun Mashuri & Budiyo (2020) yang mengemukakan bahwa video animasi adalah media audio-visual sebagai alternatif baru untuk membantu kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermanfaat bagi peserta didik.

Menurut banyaknya teori dari para ahli, maka dapat disintesiskan yakni model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi adalah pembelajaran yang menghadapkan peserta didik terhadap masalah konkret melalui tahapan sistematis yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang didukung oleh media pembelajaran menarik berupa tayangan video animasi untuk dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yaitu metode eksperimen quasi. Pada penelitian ini terdapat variabel independen yakni model PBL berbantu media video animasi (X) dan juga variabel dependen yakni hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku (Y). Penelitian ini menggunakan desain 2 kelas atau sama dengan Desain Subjek Random Pretest-Posttest berpasangan kelompok kontrol (*Randomized Subjects Pretest-Posttest Control Group Design*).

Pada penelitian ini populasinya yaitu seluruh peserta didik kelas IV A dan IV B di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini akan menggunakan sampel dari seluruh populasi pada kelas IV A sebanyak 33 orang sebagai kelompok kelas eksperimen dan kelas IV B sebanyak 32 orang sebagai kelompok kelas kontrol.

Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berupa tes yang dilakukan secara objektif memakai *pretest* dan *posttest* menggunakan soal pilihan ganda. Teknik analisis data yang dipakai yakni uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas, uji homogenitas varians, serta uji hipotesis penelitian dengan uji t pada taraf signifikasi $\alpha = 5\%$.

Hasil

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SDN Margajaya 4 pada peserta didik kelas IV A dan IV B, semester genap tahun pelajaran 2021/2022 yang berlokasi di Jl. Tegal Loceng No. 3, RT 03/RW 04, Margajaya, Kecamatan Bogor Barat, Kota Bogor, Jawa Barat 16116.

Berdasarkan hasil penelitian, data yang didapatkan peserta didik pada kelompok kelas eksperimen dengan model PBL berbantu media video animasi, diperoleh jumlah nilai rata-rata *pretest* 45,7, nilai rata-rata *posttest* 86,1, nilai rata-rata N -

Gain 76. Sementara pada kelompok kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional, didapat jumlah skor minimal pada *pretest* sebesar 23,3, skor maksimal sebesar 73,3, dan skor rata-rata *pretest* sebesar 52,2, lalu jumlah skor minimal pada *posttest* sebesar 50, skor maksimal sebesar 90, dan skor rata-rata *posttest* 75. Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* yang didapatkan tersebut, maka dilakukan perhitungan *N-Gain*. Kemudian didapatkan jumlah nilai minimal sebesar 26, nilai maksimal sebesar 69, dan nilai rata-rata pada nilai *N-Gain* sebesar 49.

Dari data nilai rata-rata *pretest*, nilai rata-rata *posttest*, dan nilai rata-rata *N-Gain* yang didapatkan tersebut terlihat adanya pengaruh penerapan model PBL berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku. Pengaruh hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

Rekapitulasi Nilai		Kelompok Kelas	
		<i>Problem Based Learning</i> Berbantu Media Video Animasi	Konvensional
Nilai Terendah	<i>Pretest</i>	30	23,3
	<i>Posttest</i>	63,3	50
	<i>N-Gain</i>	48	26
Nilai Tertinggi	<i>Pretest</i>	76,7	73,3
	<i>Posttest</i>	100	90
	<i>N-Gain</i>	100	69
Nilai Rata-rata (<i>Mean</i>)	<i>Pretest</i>	45,7	52,2
	<i>Posttest</i>	86,1	75
	<i>N-Gain</i>	76	49
Ketuntasan Hasil Belajar Pengetahuan (%)		90,92%	75%

Pada penelitian ini, terdapat analisis data mengenai perhitungan uji hipotesis yang dilakukan menggunakan teknik uji t. Namun, sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat hipotesis, yakni melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian normalitas dilakukan pada kedua kelompok data yang terdiri atas kelas IV A SDN Margajaya 4 sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B SDN Margajaya 4 sebagai kelompok kontrol, berikut hasilnya:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

No.	Distribusi Kelompok Perlakuan	L_{hitung} (L_o)	L_{tabel}	Kesimpulan
1.	Hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku melalui model <i>Problem Based Learning</i> berbantu media video animasi.	0,074	0,154	Distribusi Normal
2.	Hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku melalui model pembelajaran konvensional.	0,093	0,157	Distribusi Normal

Dari hasil perhitungan uji normalitas yang terdapat pada tabel 4.2, data hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku menggunakan uji *liliefors* pada kelompok eksperimen dengan menerapkan model PBL berbantu media video animasi diperoleh L_{hitung} (0,074) < L_{tabel} (0,154) dan uji normalitas yang dilakukan pada kelompok kontrol dengan menerapkan model pembelajaran konvensional didapatkan L_{hitung} (0,093) < L_{tabel} (0,157). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol data yang

dipakai dinyatakan berdistribusi normal. Berikut tabel hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dengan model PBL berbantu media video animasi dan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

No.	Varian yang Diuji	Jumlah Sampel	Dk	F _{hitung}	F _{tabel}	α (0,05)
1.	<i>Problem Based Learning</i> berbantu media video animasi	33	63	1,146	1,816	Homogen
2.	Konvensional	32				
	Jumlah	65				
Syarat uji taraf signifikan $F_{hitung} < F_{tabel}$						

Berdasarkan hasil dari perhitungan uji homogenitas terhadap *N-Gain* pada data hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku menggunakan Uji *Fisher*, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,146 dan F_{tabel} sebesar 1,816 sesuai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (5%). Dengan demikian, hasil dari uji homogenitas yaitu $F_{hitung} < F_{tabel}$. Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku bersifat homogen. Selanjutnya uji hipotesis dilakukan untuk mencari tahu perbedaan dan peningkatan hasil belajar domain kognitif peserta didik pada dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Kelompok Kelas	N	dk	<i>N-Gain</i>	t _{hitung}	t _{tabel}
<i>Problem Based Learning</i> berbantu media video animasi	33	63	76	7,80798	1,99834
Konvensional	32		49		

Berdasarkan tabel di atas hasil uji t skor rata-rata *N-Gain* pada kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol, diperoleh nilai t_{hitung} (7,80798) > t_{tabel} (1,99834) yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, menunjukkan adanya suatu pengaruh penerapan model PBL berbantu media video animasi terhadap hasil belajari subtemai Banggai Terhadap Daerahi iTempat Tinggalku.

Pembahasan

Dengan diperolehnya hasil skor rata-rata *N-Gain* yang lebih tinggi pada kelompok kelas eksperimen melalui model PBL berbantu media video animasi dibandingkan dengan skor rata-rata *N-Gain* kelompok kelas kontrol melalui model pembelajaran konvensional, hal tersebut membuktikan bahwa lebih tingginya hasil belajar menggunakan model PBL berbantu media video animasi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, artinya terdapat pengaruh dari penggunaan model PBL berbantu media video animasi yang sudah diterapkan.

Pada saat dilakukan uji t skor rata-rata *N-Gain* pada kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol, diperoleh nilai t_{hitung} (7,80798) > t_{tabel} (1,99834) yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut, menunjukkan adanya suatu pengaruh penerapan model PBL berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, yaitu lebih tingginya hasil belajar pada kelas eksperimen yang menerapkan model PBL berbantu media video animasi dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Adapun hasil penelitian yang mendukung data tersebut, diantaranya penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Dewi, dkk (2017) dari Program Studi PGSD, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. Melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA”. Hasil penelitian ini didapatkan dari pengujian uji t pada taraf signifikan 5% didapatkan $t_{tabel} = 2,000 < t_{hitung} = 7,418$. Dengan rata-rata hasil belajar pelajaran IPA kelas eksperimen yang menerapkan model PBL berbantuan media audio visual animasi yaitu 80,58 lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol yang menerapkan model konvensional yaitu 65,61. Hasil penerapan model PBL berbantuan media audio visual animasi memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar peserta didik pelajaran IPA di kelas V SD Gugus I Tegallalang Tahun Pelajaran 2016/2017.

Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dibandingkan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Larasati & Muhammadi (2020) menyebutkan model PBL adalah sebuah model pembelajaran yang bisa mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, juga menumbuhkan kreativitas serta kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis. Dalam mengimplementasikan model pembelajaran, untuk membantu peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru, model pembelajaran harus dilengkapi dengan penggunaan media pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam penerapan model PBL ini dibantu menggunakan media video animasi. Dengan media video animasi ini, kegiatan belajar tidak lagi monoton dan membosankan bagi peserta didik, sehingga mereka akan jauh lebih cenderung terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu senada dengan pendapat Farindhni (2018) yang mengemukakan manfaat media video animasi, yaitu dapat memunculkan minat dan tekad peserta didik untuk belajar, perhatian peserta didik menjadi fokus terhadap pembelajaran, dan pembelajaran tidak lagi membosankan.

Pada penelitian yang sudah dilakukan di SDN Margajaya 4 di kelas IV A dan IV B, melalui penerapan model PBL berbantu media video animasi mempunyai kelebihan yang dapat dirasakan oleh peneliti, yaitu peserta didik yang tadinya pasif menjadi lebih aktif saat memecahkan masalah bersama kelompoknya, menambah motivasi belajar peserta didik, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Akan tetapi, penerapan model PBL berbantu media video animasi dalam penelitian ini memiliki kelemahan diantaranya waktu yang terbatas dalam proses pembelajaran sehingga dalam penyampaian materi dirasa masih kurang maksimal.

Penggunaan model PBL berbantu media video animasi yang ternyata lebih unggul dalam peningkatan hasil belajar daripada model pembelajaran konvensional, hal tersebut terjadi dikarenakan adanya kelebihan dari model PBL berbantu media video animasi. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Astuti, dkk (2020) kelebihan dari model PBL yaitu peserta didik menjadi pusat dalam kegiatan belajar, kemudian peserta didik bebas mengembangkan pengetahuan baru, sehingga peserta didik mendapat motivasi untuk terus belajar dan lebih terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Apabila ada kelebihan, pasti ada pula kelemahannya. Menurut Vera, dkk (2019) yang mengemukakan bahwa dalam pembelajaran PBL memiliki kelemahan yaitu tidak setiap materi pelajaran dapat diterapkan model ini, setiap kelas memiliki peserta didik yang beragam, model ini sangat memakan waktu, dan dalam menerapkan model ini memerlukan kemampuan guru agar bisa memotivasi peserta didik bekerja dalam kelompok.

Adanya kelebihan dan kelemahan dari model PBL berbantu media video animasi ini, nyatanya tetap memberikan pengaruh positif bagi peningkatan hasil belajar peserta didik. Dari hasil penelitian yang dilaksanakan oleh kedua peneliti terkait pengaruh penerapan model PBL berbantu media video animasi terhadap hasil belajar, dilihat dari hasil uji t skor rata-rata nilai *N-Gain* pada peneliti Ulfah Febriani yang menghasilkan nilai uji t kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol yang ditunjukkan oleh nilai $t_{hitung} (7,80798) > t_{tabel} (1,99834)$ dan peneliti Dewi, dkk hasil uji t kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menghasilkan nilai $t_{hitung} (7,418) > t_{tabel} (2,000)$. Jadi, l dapat l ditarik l kesimpulan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi ini dapat meningkatkan hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada kegiatan penelitian ini.

Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menerapkan model PBL berbantu media video animasi pada kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas IV B sebagai kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku pada kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 4 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal itu dapat ditunjukkan melalui hasil perhitungan yang telah dilakukan, pada hasil uji hipotesis nol didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $7,80798 > 1,99834$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.

Dari keseluruhan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yakni diharapkan guru dapat menerapkan berbagai model inovatif yang tepat pada kegiatan pembelajaran, seperti model PBL berbantu media video animasi yang telah digunakan pada subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, hal tersebut agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kemudian, diharapkan peserta didik lebih bersemangat lagi dan mempunyai motivasi tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar, serta mempunyai keberanian untuk bertanya terkait materi pelajaran yang belum dimengerti.

Referensi

- Astuti, N., Rapani, Ningsih, D. K., & Triastuti, V. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif Implementasi di SD* (1st ed.). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Dewi, N. M. J., Putra, D. K. N. S., & Ganing, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–10.
- Farindhni, D. A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 172–186.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Isnaeni, F., & Windiyani, T. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tema 8 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Prosiding Transformasi Pendidikan Era 4.0 Dalam Mengembangkan Pendidikan Dasar Bermutu Dan Berkarakter*, 41–44.
- Jannah, A. R., Rahmawati, I., & Reffiane, F. (2020). Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman di

- Negeriku. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 342–350.
- Larasati, & Muhammadi. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus I Kecamatan Batang Gasan. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 825–835.
- Marwah, H. S., Suchyadi, Y., & Mahajani, T. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya. *Journal Of Social Studies, Arts and Humanities (JSSAH)*, 1(1), 42–45.
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*, 08(05), 1–11.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Mysikat*, 3(1), 171–187.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). Depok: Rajawali Pers.
- Rustinah, Basri, M., & Muhajir. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN 3 Sambung Jawa Kabupaten Pangkep. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 211–221.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115–123.
- Vera, M., Mawardi, & Astuti, S. (2019). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Kelas V SDN Sidorejo Lor V Salatiga. *MAJU*, 6(1), 11–21.
- Yusita, N. K. P., Rati, N. W., & Pajarastuti, D. P. (2021). Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 174–182.