

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTU VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS V SD NEGERI KALIBANTENG KIDUL 02 SEMARANG**

Yuli Setiya Wigati¹, Muhamad Afandi², Muhamad Solikhun³

^{1,2}Universitas Islam Sultan Agung Semarang

³Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

¹yulisetiyawigati84@gmail.com, ³muhammad.solikhun99@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low understanding of student concepts which impacts the minimal learning outcomes of science. The Problem Based Learning learning model assisted by animated videos emphasizes student activeness in problem-solving learning with the help of animated video media. The Problem Based Learning learning model is very important because it increases student critical involvement in finding solutions to material problems, so that they are able to understand the material concepts in depth which has an impact on improving learning outcomes. The study aims to determine the effectiveness of the Problem Based Learning learning model in improving the learning outcomes of fifth-grade students of SD Negeri Kalibanteng Kidul 02 West Semarang. Sampling used a purposive sampling technique, with a sample of 25 students in the experimental class and 26 students in the control class. Data collection with a written test of 20 items. Data analysis includes normality test, homogeneity test and hypothesis test which are processed with the help of SPSS version 23. The results of the study indicate that there is an effectiveness of the PBL learning model assisted by animated videos in improving the learning outcomes of science in grade V students of SDN Kalibanteng Kidul 02, proven by a pretest value of 71.20 and a posttest value of 89.40 with a difference in increase of 18.20. There is a difference in the effectiveness of the PBL learning model assisted by animated videos with conventional learning in improving the learning outcomes of science, which is shown by the difference in the average posttest value of the experimental class of 89.40 and the control class of 79.81 with a difference of 9.59.

Keywords: *Problem-Based Learning, Animated Videos, Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep siswa yang berdampak pada minimnya hasil belajar IPAS. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu video animasi menekankan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran pemecahan masalah dengan berbantu media video animasi. Model pembelajaran *Problem Based Learning* sangat penting karena meningkatkan keterlibatan siswa secara kritis untuk menemukan solusi atas permasalahan materi, sehingga mampu memahami konsep materi secara mendalam yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Penelitian bertujuan untuk mengetahui keefektifan

model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 02 Semarang Barat. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan sampel sebanyak 25 siswa pada kelas eksperimen dan 26 siswa pada kelas kontrol. Pengumpulan data dengan tes tertulis sebanyak 20 butir. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis yang diolah dengan bantuan SPSS versi 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat keefektifan model pembelajaran PBL berbantu video animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02, dibuktikan dengan nilai pretest sebesar 71.20 dan nilai posttest sebesar 89.40 dengan selisih kenaikan sebesar 18,20. Terdapat perbedaan keefektifan model pembelajaran PBL berbantu video animasi dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, yang ditunjukkan dengan perbedaan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 89,40 dan kelas kontrol sebesar 79,81 dengan selisih sebesar 9,59.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Video Animasi, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan pengajaran atau latihan yang berlangsung di dalam sekolah dan di luar sekolah, baik secara formal, non formal, maupun informal yang dapat dilakukan seumur hidup untuk mengoptimalkan potensi. Suwatno (2013) menjelaskan Pendidikan sebagai aktivitas memelihara dan meningkatkan kompetensi pegawai guna mencapai efektivitas organisasi pendidikan yang dilakukan melalui pengembangan karier dan pelatihan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan dunia teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa

perubahan yang begitu besar terhadap kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan dunia teknologi informasi mempunyai dampak yang cukup besar terhadap berbagai sisi kehidupan, khususnya pada kemajuan dunia pendidikan. Perkembangan pendidikan sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa, baik dimulai dari guru, siswa, kurikulum, sarana prasana serta sumber belajar yang memadai yang dapat mendukung dalam penggunaannya untuk tercapainya suatu tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan berdampak positif guna mencapai tujuan pendidikan, sehingga teknologi memiliki kontribusi sangat besar dalam

pendidikan (Syakir, dkk, 2022). Adanya ilmu pendidikan dan teknologi, manusia dapat menjadi lebih mengerti serta tanggap akan perubahan serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Media pembelajaran yang digunakan dari zaman dahulu hingga sekarang juga mengalami perubahan. Semakin canggih teknologi yang digunakan juga semakin maju pula media pembelajaran yang digunakan. Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dan mendapatkan pengetahuan yang lebih luas, dan juga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Penilaian hasil belajar oleh pendidik tidak terlepas dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, penilaian hasil belajar oleh pendidik menunjukkan kemampuan guru sebagai pendidik profesional. Hasil belajar terdiri dari tiga yaitu, hasil belajar kognitif (pengetahuan), hasil belajar afektif (sikap), dan hasil belajar psikomotorik (keterampilan)..

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPAS kecenderungan menggunakan media

power point yang telah dibuat oleh guru dan buku paket. Hal tersebut membuat siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran dalam kelas. Ini disebabkan karena guru dalam mengembangkan kemampuannya masih kurang maksimal, belum memaksimalkan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. sehingga membuat siswa kurang tertarik dan termotivasi dalam metode pembelajaran yang guru terapkan di kelas. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang cukup rendah dengan indikasi ketuntasan belajar sebesar 56%.

Oleh karenanya, peran guru sangat bernilai bagi keberhasilan pembelajaran. Guru sangat berperan dalam ketepatan memilih model dan media pembelajaran, yaitu memilih model dan media yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik siswa, serta kondisi lingkungan dan fasilitas yang tersedia. Guru harus memastikan media tersebut efektif, efisien, dan dapat menarik minat siswa agar pembelajaran lebih mudah dipahami dan mencapai hasil yang maksimal. Terlebih media pembelajaran yang melek teknologi,

seperti media gambar, media video, media poster, dan media animasi.

Asriningtyas, A. N., dkk (2018), model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menyajikan permasalahan untuk dipecahkan dengan kemampuan berpikir yang tinggi. Permasalahan yang disajikan dalam model pembelajaran inipun merupakan permasalahan nyata yang dapat dialami oleh seseorang sehingga dengan diterapkannya model pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman secara nyata dan langsung kepada peserta didik terutama dalam memecahkan permasalahan nyata yang dapat terjadi pada kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran yang akan digunakan yaitu berupa media animasi. Dengan menggunakan bantuan media video animasi dapat memudahkan pembelajaran baik dalam pembelajaran secara individu atau berkelompok. Melalui media pembelajaran video, peserta didik dapat melihat langsung materi yang akan dipelajari dalam bentuk video pendek, sehingga membuat peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Aliyyah, R. R., dkk, 2021). Sobron (2019), salah

satu kelebihan media animasi bahwa peserta didik mudah memahami materi pelajaran yang sulit dipahami, serta terdapat dua media yaitu media video dan media audio.

Media animasi tersebut dapat memperlihatkan suatu masalah yang rumit dan sulit jika dijelaskan hanya dengan gambar dan kata-kata. Dengan adanya animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang tidak dapat terselesaikan. Selain itu, animasi juga dilengkapi dengan audio sehingga dalam pembelajarannya siswa dapat memaksimalkan gaya belajar mereka. Karena keterbatasan suatu media pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran khususnya pada bidang kognitif menjadi tidak maksimal. Oleh karena itu, tentunya sangat penting untuk menerapkan sebuah media animasi pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran khususnya pada bidang kognitif.

Selain menggunakan media pembelajaran juga dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa. Model pembelajaran yang digunakan yaitu *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning*

adalah model pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk memecahkan suatu masalah dengan cara berfikir kritis dan kreatif. Menurut Arends, Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan dirinya.

Perlu diperhatikan bahwa media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Video animasi memberikan kesempatan peserta didik untuk memahami konsep lebih dalam yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, peserta didik mampu menjelaskan, menganalisis dan menentukan solusi dari permasalahan-permasalahan materi IPAS serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung oleh penelitian Meylinda, dkk (2024) yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media animasi berbasis

Canva terhadap hasil belajar fisika di SMA dengan kategori sedang dengan dibuktikan nilai effect size sebesar 0,80. Sehingga, penggunaan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini mengangkat tema “pengaruh model pembelajaran pbl berbantu video animasi terhadap hasil belajar IPAS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 02 Semarang.”

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran PBL berbantu video animasi terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 02 Semarang. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran PBL berbantu video animasi dalam meningkatkan hasil belajar, serta perbedaannya dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dalam menambah khasanah ilmu pengetahuan serta memberikan masukan dalam rangka pemecahan masalah pembelajaran IPAS, serta

secara praktis dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi guru dalam pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Ditinjau dari jenisnya, penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yang bersifat eksperimental. Arikunto (2010) mengatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat, dengan membandingkan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan. Sementara Sugiyono (2019) menekankan adanya pengaruh antar variabel dalam kondisi yang terkendalikan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kalibanteng Kidul 02 sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri Kembangarum 03 sebagai kelas kontrol. Metode pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling* yaitu sebanyak 25 siswa kelas V pada kelas eksperimen dan 26 siswa kelas V pada kelas kontrol. Data pretest dan posttest yang dikumpulkan melalui penilaian tertulis yang berisi 20 butir.

Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis yang diolah dengan bantuan SPSS versi 23.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini peneliti menyajikan hasil penelitian dan pembahasan terkait penelitian tentang keefektifan model pembelajaran PBL berbantu video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 02 kecamatan Semarang Barat. Sehingga, hasil penelitian ini menjelaskan data penelitian pada 2 kelas yang berbeda, yaitu: 1) kelas eksperimen, berupa perlakuan (*threatment*) model pembelajaran PBL berbantu video animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada 25 siswa kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 02 kecamatan Semarang Barat, dan 2) kelas kontrol, berupa model pembelajaran konvensional tanpa media video animasi pada 26 siswa kelas V SD Negeri Kembangarum 03 kecamatan Semarang Barat.

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini merupakan variabel terikat. Variabel Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh dari

siswa kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 02 sebanyak 25 siswa sebagai kelas eksperimen. Data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes tertulis sebanyak 20 butir pertanyaan yang diberikan oleh peneliti setelah diberikan treatment melalui model pembelajaran PBL berbantu media video animasi selama 4 kali pertemuan. Adapun mata pelajaran yang menjadi obyek penelitian berupa mapel IPAS dengan materi Daerahku yang Bersejarah.

Peneliti menampilkan tabulasi hasil penilaian mapel IPAS dengan materi Daerahku yang Bersejarah pada siswa baik sebelum dan setelah model pembelajaran PBL berbantu video animasi. Seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1.
Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen

No	Responden	O.1	O.2	Selisih
		Pretest	Posttest	
1	SE 1 s.d SE 25	85	100	15
	Total	1780	2235	455
	Rata-rata	71,20	89,40	18,20

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa kelas eksperimen, diperoleh data jumlah sebanyak 25 siswa. Sebelum diberikan treatment berupa model pembelajaran PBL berbantu video animasi pada kelas

eksperimen bahwa nilai pretest hasil belajar dengan skor total 1780, rata-rata sebesar 71,20, skor minimal 45 dan skor maksimal 85. Sedangkan sesudah diberikan treatment berupa model pembelajaran model pembelajaran PBL berbantu video animasi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa hasil posttest siswa meningkat dengan skor total 2235, rata-rata sebesar 89,40, skor minimal 65 dan skor maksimal 100. Sehingga selisih total kenaikan nilai pretest dan posttest sebesar 455, sedangkan selisih kenaikan nilai rata-rata pretest dan posttest sebesar 18,20.

Variabel hasil belajar siswa pada kelas kontrol ini diperoleh dari siswa kelas V SD Negeri Kembangarum 03 yang berjumlah sebanyak 26 siswa. Data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes tertulis sebanyak 20 butir pertanyaan yang diberikan oleh peneliti setelah diberikan pembelajaran konvensional selama 4 kali pertemuan. Adapun mata pelajaran yang menjadi obyek penelitian berupa mapel IPAS dengan materi Daerahku yang Bersejarah, sama seperti halnya materi pada kelas eksperimen.

Peneliti menampilkan tabulasi hasil penilaian mapel IPAS dengan materi Daerahku yang Bersejarah pada siswa baik sebelum dan setelah model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2.
Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol

<u>Responden</u>	O.3	O.4	Selisih
	<u>Pretest</u>	<u>Posttest</u>	
SK 1 s.d SK 26	45	60	15
Jumlah	1780	1980	200
Rata-rata	72,20	79,20	7,00

Setelah data penelitian terkumpul, selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis guna mengetahui uji hipotesis atau analisis akhir. Adapun uji prasyarat analisis dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Perhitungan uji normalitas data variabel karakter anak pada penelitian ini menggunakan program SPSS versi 23. Uji normalitas data karakter anak menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Setelah data diolah, diperoleh hasil uji normalitas hasil belajar siswa baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil uji normalitas data hasil belajar siswa menggunakan Kolmogorov-Smirnov yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					
		NilaiPretest Eksperimen	NilaiPosttest Eksperimen	NilaiPretest Kontrol	NilaiPosttest Kontrol
N		25	25	26	26
Normal	Mean	71.20	89.40	71.73	79.81
Parameters ^a	Std. Deviation	10.436	8.078	10.949	9.847
Most Extreme Differences	Absolute	.242	.170	.271	.200
	Positive	.124	.110	.187	.107
	Negative	-.242	-.170	-.271	-.200
Kolmogorov-Smirnov Z		1.211	.848	1.383	1.020
Asymp. Sig. (2-tailed)		.107	.468	.144	.249

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa nilai signifikansi (sig.) kelas eksperimen pada kolom Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,107 (pretest) dan 0,468 (posttest). Sedangkan nilai signifikansi (sig.) pada kelas kontrol (pretest) pada kolom Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,144 (pretest) dan 0,249 (posttest). Kriteria yang digunakan dalam pengambilan keputusan dan penarikan simpulan pada uji normalitas yaitu jika nilai signifikansi $>0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $<0,05$ maka data tidak berdistribusi normal (Priyatno, 2012).

Sehingga nilai normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol baik pretest maupun posttest lebih besar dari 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data nilai pretest maupun posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi normal dan memenuhi uji prasyarat untuk dilakukan uji hipotesis.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
NILAI			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.002	1	49	.965

Berdasarkan tabel tersebut, menunjukkan bahwa nilai sig. (p) sebesar 0,965, artinya nilai sig. (p) > dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data yang dilakukan pengujian dikatakan homogen berdasarkan nilai signifikansi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Jadi, dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut memenuhi uji homogenitas sehingga memenuhi uji prasyarat untuk dilakukan uji hipotesis berikutnya.

Langkah berikutnya yaitu hasil uji hipotesis terutama perbedaan hasil pretest-posttest pada kelas eksperimen, dan perbedaan hasil posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Perbedaan Pretest - Posttest kelas eksperimen

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	71.20	25	10.436	2.087
Posttest	89.40	25	8.078	1.616

Test sebesar 71.20 dan mean nilai PostTest sebesar 89.40 dari sejumlah 25 siswa. Hal ini mengandung arti adanya perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan (treatment) berupa model pembelajaran PBL berbantu video animasi dengan selisih kenaikan sebesar 18,2.

Tabel 6. Perbedaan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NilaiPosttest	Eksperimen	25	89.40	8.078	1.616
	Kontrol	26	79.81	9.847	1.931

Berdasarkan tabel Group Statistics di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen diikuti oleh 25 siswa dengan nilai mean *posttest* sebesar 89,40 dan kelas kontrol diikuti oleh 26 siswa dengan nilai mean sebesar 79,81. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan mean antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan selisih sebesar 9,59.

Tabel 7. Independent Samples Test

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
NilaiPosttest	Equal variances assumed	1.002	.322	3.795	49	.000	9.592	2.528	4.513 14.672
	Equal variances not assumed			3.810	47.833	.000	9.592	2.518	4.529 14.655

Berdasarkan output tersebut menunjukkan bahwa nilai sig.

Levene's Test for Equality of Variances sebesar $0.322 > 0,05$, artinya varian data kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau sama. Sehingga keputusan penafsiran berdasarkan kolom *Equal variances assumed*, dimana nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, yang dinilai signifikan.

Pembahasan

Pada tahap pembahasan ini, peneliti mengfokuskan sesuai dengan rumusan masalah yaitu terkait keefektifan model pembelajaran PBL berbantu video animasi untuk melihat dampaknya terhadap hasil belajar siswa sebagai kelas eksperimen. Selain itu pembahasan perbandingan selisih antara nilai posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Keefektifan model pembelajaran PBL berbantu video animasi salah satunya dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V di SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang Barat. Dalam hal ini yang dianalisis adalah data sebelum dan sesudah dilakukan model pembelajaran PBL berbantu video animasi pada kelas eksperimen yang berjumlah 25 siswa.

Berdasarkan tabel *Paired Samples Statistics* diatas

menunjukkan bahwa *mean* nilai *PreTest* sebesar 71.20 dan *mean* nilai *PostTest* sebesar 89.40 dari sejumlah 25 siswa. Hal ini mengandung arti adanya perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*) berupa model pembelajaran PBL berbantu video animasi dengan selisih kenaikan sebesar 18,2.

Ditinjau dari signifikansinya, tabel tersebut menunjukkan bahwa signifikansi (*P-value*) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($P < 0,05$). Hal ini mengandung arti bahwa perlakuan model pembelajaran PBL berbantu video animasi secara signifikan memberikan pengaruh keefektifan terhadap peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen.

Pemberian *treatment* berupa model pembelajaran PBL berbantu video animasi, menunjukkan bahwa siswa semakin mampu memperoleh hasil belajar pada materi Daerahku yang Bersejarah. Hal ini dikarenakan model pembelajaran PBL berbantu video animasi memberikan stimulus yang sangat variatif dan mengesan bagi siswa dalam pemahaman konsep melalui pemecahan masalah bersama guna meningkatkan hasil belajar. Hal ini karena siswa terlibat secara

langsung dengan guru dan siswa dalam memecahkan masalah melalui tampilan video animasi. Sebagaimana diperjelas oleh Arsyad (2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Hasil penelitian ini menguatkan penelitian Meylinda, dkk (2024) menunjukkan adanya pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media animasi berbasis Canva terhadap hasil belajar fisika dengan kategori sedang dengan dibuktikan nilai *effect size* sebesar 0,80. Dengan demikian, penggunaan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Selanjutnya, pembahasan juga fokus dalam mengurai perbedaan keefektifan dari kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen sebagai akibat dari *treatment* berupa model pembelajaran PBL Berbantu Video Animasi dan kelas kontrol sebagai akibat dari model pembelajaran konvensional. Masing-masing kelompok

memperoleh pembelajaran dengan materi yang sama yaitu mapel IPAS pokok bahasan Daerahku yang Bersejarah sebanyak 4 kali pertemuan.

Perbedaan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol bisa diketahui melalui analisis data *posttest* pada kedua kelompok tersebut setelah diberikan model pembelajaran PBL berbantu video animasi pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dengan durasi yang sama yaitu selama 4 kali pertemuan. Tabel *Group Statistics* di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen diikuti oleh 25 siswa dengan nilai *mean* sebesar 89.40 dan kelas kontrol yang diikuti oleh 26 siswa dengan nilai *mean* sebesar 79.81. Hal ini mengandung arti adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan selisih sebesar 9,59. Artinya, kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut memperoleh hasil belajar yang berbeda atas perlakuan yang berbeda, meskipun kedua kelompok tersebut memiliki kemampuan awal yang relatif sama yaitu nilai *mean* sebesar 72,20.

Berdasarkan output analisis data juga menunjukkan bahwa nilai sig. Levene's Test for Equality of Variances sebesar $0.322 > 0,05$, artinya varian data kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau sama. Sehingga keputusan penafsiran berdasarkan kolom Equal variances assumed, dimana nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui model pembelajaran PBL berbantu video animasi. Sehingga, bisa dikatakan bahwa terdapat perbedaan keefektifan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut, yaitu kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan kelas kontrol.

Pada dasarnya model pembelajaran konvensional juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, perbedaan peningkatan kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut cukup signifikan. Hal ini bisa dipengaruhi oleh berbagai factor, baik factor internal maupun eksternal, antara lain perbedaan karakteristik siswa, lokasi sekolah, waktu pembelajaran, latar belakang siswa maupun perbedaan

lainnya yang relevan. Meskipun secara empiris tidak ditemukan hasil penelitian yang sama persis adanya perbedaan selisih keduanya. Namun, diakui bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan lebih tinggi sebagai konsekuensi adanya treatment model pembelajaran PBL berbantu video animasi lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya oleh Fithriyani (2023), yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar bagian tubuh tumbuhan, artinya penelitian ini memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar bagian tubuh tumbuhan melalui penerapan model problem based learning berbantuan media video animasi. Senada pula dengan penelitian Rismawati, dkk (2025), yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran problem based learning berbantuan video animasi terhadap berpikir kreatif dan keterampilan kolaborasi siswa serta terdapat pengaruh positif dari penerapan pembelajaran PBL yang

diintegrasikan dengan video animasi pada mata pelajaran IPA.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *pertama*, model pembelajaran PBL berbantu video animasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02, yang ditunjukkan dengan mean nilai pretest sebesar 71.20 dan mean nilai posttest sebesar 89.40 dengan selisih sebesar 18,20. *Kedua*, terdapat perbedaan keefektifan model pembelajaran PBL berbantu video animasi dengan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, yang ditunjukkan dengan perbedaan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 89,40 dan rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 79,81 dengan selisih sebesar 9,59.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Efforts Toimprove the Science Learning Result Through the Use of Learning Video Media. *Jurnal Sosial Humaniora*. Vol. 12 (1), 54-72
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asriningtyas, A. N., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika siswa kelas 4 SD. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*. 5(1), 23-32.
- Didih Syakir, dkk. (2022). Menciptakan Teknologi Pendidikan dan Implementasinya Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 6 (1). Hlm. 1239-1247.
- Fithriyani, I., Teti, R., Yuli, M. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Sains dan Teknologi*. Vol. 5 (2). Pg. 545-551.
- Meylinda, M., Putri, D. H., dan Risdianto (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Fisika Di SMA Materi Gerak Parabola. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. Vol. 15 (2), pg.196-203.
- Priyatno, D. (2012). *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rismawati, Kiki Fatkhiyani, Ririn Andriani Kumala Dewi (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Berpikir Kreatif Dan

- Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*. Vol. 5 (3). Pg.2996-3013.
- Sobron, dkk. 2019. Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*. Vol. 1 (2): 2.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwatno (2013). *Manajemen SDM dalam Organisasi Publik dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.