

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN DI KELAS IV SD NEGERI OEBOBO 2**

Flavianus Geneku Moning¹, Petrus Ly², Martha Khristina Kota³

^{1,2,3} FKIP, Universitas Nusa Cendana

¹vianmoning@gmail.com, ²lypetrus1959@gmail.com, ³marthakota87@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to examine the effect of the Problem Based Learning model assisted by animated video media on students' learning outcomes in the topic of rights and obligations in grade IV of SD Negeri Oebobo 2. The study employed a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest Design. The participants consisted of 22 fourth-grade students. Data were collected through observation, tests, and documentation. The instruments used were multiple-choice questions administered in pretest and posttest activities. The findings revealed that the average student score increased from 67.05 in the pretest to 88.18 in the posttest. Student learning activities also showed very good criteria with an average score of 93.61. Therefore, the implementation of the Problem Based Learning model supported by animated videos positively influenced students' learning outcomes in Civic Education learning.

Keywords: *Problem Based Learning, Animated Video, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban di kelas IV SD Negeri Oebobo 2. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian terdiri atas 22 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 67,05 pada pretest menjadi 88,18 pada posttest. Selain itu, aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 93,61. Dengan demikian, model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan video animasi berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

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

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir, sikap, dan karakter peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan nilai dan perilaku yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar seringkali masih berlangsung secara konvensional. Guru lebih banyak menjelaskan materi, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan memahami materi, khususnya pada materi hak dan kewajiban yang membutuhkan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV C SD Negeri Oebobo 2, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh kurangnya keterlibatan siswa selama pembelajaran dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Menurut Husen (2020), hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pendapat tersebut sejalan dengan Suarni dan Sulasih (2017) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu model pembelajaran yang dianggap sesuai adalah Problem Based Learning (PBL). Model ini menekankan

pembelajaran berbasis masalah sehingga siswa dilatih untuk berpikir kritis dan mencari solusi terhadap suatu permasalahan.

Menurut Yuhana dan Fajari (2025), Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui penyelesaian masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif menemukan pengetahuan secara mandiri.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, media pembelajaran juga sangat memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi.

Setyani dan Darmawan (2021) menjelaskan bahwa video animasi merupakan media audiovisual yang menggabungkan unsur gambar bergerak dan suara sehingga mampu

membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Sementara itu, Bayu (2022) menyatakan bahwa video animasi dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran karena materi disajikan dalam bentuk visual yang lebih jelas dan mudah dipahami.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban di kelas IV SD Negeri Oebobo 2.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini, siswa diberikan tes awal sebelum perlakuan dan tes akhir setelah perlakuan diberikan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Oebobo 2 Kota Kupang. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV C yang berjumlah 22 orang. Penelitian dilakukan untuk

mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah diterapkan model Problem Based Learning berbantuan video animasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa melalui kegiatan pretest dan posttest.

Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli agar sesuai dengan tujuan penelitian dan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar.

Data penelitian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, linearitas, dan uji hipotesis dengan bantuan program IBM SPSS versi 27.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning berbantuan video animasi diterapkan, siswa terlebih dahulu diberikan pretest untuk

mengetahui kemampuan awal siswa pada materi hak dan kewajiban. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 67,05.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dengan nilai rata-rata mencapai 88,18.

Tabel 1 Hasil Pre-test dan Post-test

Keterangan	Pre-test	Post-test
Jumah Siswa	22	22
Nilai Rata-rata	67,05	88,18
Nilai Terendah	50	75
Nilai Tertinggi	85	100

Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain hasil tes, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, bertanya,

menyampaikan pendapat, dan bekerja sama dengan teman kelompoknya. Rata-rata aktivitas siswa mencapai 93,61 dan termasuk kategori sangat baik.

1. Analisis Data Hasil Observasi

Data observasi dianalisis dengan mendeskripsikan aktivitas peserta didik dan guru selama pembelajaran berlangsung dengan rentangan skor 1-4 dimana 1 merupakan skor terendah dan 4 skor tertinggi

a) Observasi Aktivitas Peserta Didik.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada peserta didik kelas IV SD Negeri Oebobo 2, diperoleh data bahwa seluruh peserta didik menunjukkan keterlibatan yang sangat baik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas mencapai 93,61 yang berada pada kategori sangat baik. Dari 22

peserta didik, seluruhnya (100%) memperoleh nilai dalam kategori sangat baik dengan rentang nilai antara 87,5 hingga 100. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu: Merespon pembelajaran dengan baik, Aktif dalam kegiatan diskusi, Mampu menyimak dan memberikan tanggapan, Berpartisipasi dalam presentasi dan evaluasi Selain itu, terdapat beberapa peserta didik yang memperoleh nilai sempurna (100), yang menandakan keterlibatan optimal pada seluruh aspek yang diamati. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran melalui model yang diterapkan berjalan secara efektif dan optimal, serta mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

b) Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran, diperoleh skor sebesar 19 dari total skor maksimal 20 dengan nilai akhir 95. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran oleh guru berada pada kategori sangat baik. Guru telah melaksanakan hampir seluruh sintaks model Problem Based Learning dengan optimal, mulai dari tahap orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan mandiri maupun kelompok, hingga membantu peserta didik dalam mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta melakukan evaluasi dan refleksi.

Selama pembelajaran berlangsung, guru terlihat mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif, memberikan arahan yang jelas dalam kegiatan

diskusi, serta membimbing peserta didik dalam menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif melalui kegiatan bertanya, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil kerja.

Dengan demikian, aktivitas guru yang sangat baik ini turut mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

2. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan Shapiro Wilk-tes dengan berbantuan IBM SPSS versi 27 for windows. Kriteria pengujian data menurut Riadi, (2016) yaitu:

H₀ = Populasi nilai variabel berdistribusi normal

Ha = Populasi nilai variabel tidak berdistribusi normal

Ketentuan penerimaan/penolakan sebagai berikut: Jika nilai signifikan $< \alpha$ (0,05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika nilai signifikan $> \alpha$ (0,05) maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Hasil uji normalitas data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Shapiro Wilk Test			
Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
hasil belajar pretest	.970	22	.718
hasil belajar posttest	.942	22	.214

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui suatu data berdistribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Cara yang digunakan untuk melakukan interpretasi output hasil analisis uji adalah dengan kriteria keputusan sebagai berikut: Jika taraf probabilitas $>$ dari 0,05 maka data yang diperoleh berdistribusi normal, sedangkan jika taraf probabilitas $<$ dari 0,05 maka

sampel data yang diperoleh tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi pretest 0,718 $>$ 0,05 yang menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan nilai posttest diketahui nilai signifikansi 0,214 $>$ 0,05 maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi normal.

3. Uji Homogen

Uji ini menggunakan uji Levene's test dengan membandingkan varian terbesar dan varian terkecil. (Purwanto, 2011) menyatakan bahwa jika angka signifikan uji Levene's test Sig $>$ 0,05 maka sebaran data homogen, tetapi jika angka signifikan uji Levene's Sig $<$ 0,05 maka sebaran data tidak homogen.

Namun untuk memudahkan peneliti dalam melakukan pengujian, maka peneliti menggunakan program IBM SPSS versi 27 for windows dengan kriteria pengujian jika signifikan $>$ 0,05 maka data homogen sedangkan jika signifikan $<$

0,05 maka data tidak homogen.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.481	1	42	.492

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikan based on mean $>$ dari 0,05 menurut Riadi (2016:127). Jika angka signifikan uji *levene's sig* $>$ dari 0,05 maka sebaran data homogen, tetapi jika angka signifikan uji *levene's sig* $<$ 0,05 maka sebaran data tidak homogen. Untuk itu dilihat dari tabel uji homogenitas di atas menunjukkan bahwa nilai signifikan 0,492 $>$ 0,05 maka sebaran data tersebut homogen (sama).

4. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas dengan variabel terikat memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan (Sugiyono, 2017). Uji linearitas dalam penelitian ini menggunakan program IBM SPSS Statistic versi 27 for

windows, dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $>$ 0,05 maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dianggap linear, sedangkan apabila nilai signifikansi $<$ 0,05 maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dianggap tidak linear.

Uji linearitas dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi benar-benar berpengaruh secara linear terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang Hak dan Kewajiban di kelas IV C SD Negeri Oebobo 2 Kupang. Jika hasil *sig deviation from linearity* $>$ 0,05 maka terdapat hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Sebaliknya jika hasil *sig deviation from linearity* $<$ 0,05 maka tidak terdapat pengaruh hubungan *linear* antara variabel bebas dan variabel terikat.

Tabel 4 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
posttest pretest	Between Groups	(Combined)	1100.189	7	157.170	28.545	.000
		Linearity	1086.215	1	1086.215	197.280	.000
		Deviation from Linearity	13.974	6	2.329	.423	.852

Berdasarkan tabel hasil uji linearitas menunjukkan bahwa jika hasil sig *deviation from linearity* > 0,05 maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Sebaliknya jika hasil sig *deviation from linearity* < 0,05 maka tidak terdapat hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Dapat dilihat dari uji linearitas di atas menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,852 > 0,05 maka sebaran data tersebut linear.

5. Uji Hipotesis

Setelah mengetahui data berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini merupakan hipotesis komparatif. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa hipotesis komparatif adalah pernyataan

yang menunjukkan dugaan nilai dalam satu variabel atau lebih pada sampel yang berbeda. Berdasarkan pendapat Sugiyono di atas, dalam penelitian ini terdapat 1 sampel yang akan diteliti. Oleh karena itu peneliti menggunakan uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan setelah perlakuan (Riadi, 2016).

Dari perbedaan tersebut maka dapat dilihat apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar atau tidak. Namun untuk memudahkan peneliti dalam melakukan pengujian, maka peneliti menggunakan program IBM SPSS versi 27 for windows dengan kriteria pengujian jika signifikan > 0,05 maka data hipotesis berdistribusi normal sedangkan jika signifikan <0,05 maka data hipotesis tidak berdistribusi normal. Pengujian hipotesis merupakan Langkah atau

prosedur untuk menentukan apakah hipotesis yang dikemukakan pada bab sebelumnya diterima atau ditolak. Analisa yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji-t.

Untuk menguji apakah ada pengaruh dari perlakuan yang diberikan dari model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi sebelum maupun sesudah pembelajaran maka dilakukan uji *paired sample T-test*.

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan antara model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap belajar siswa kelas IV SD Negeri Oebobo 2 Kupang.

H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap belajar

siswa kelas IV SD Negeri Oebobo 2 Kupang.

Analisa yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menguji apakah ada pengaruh dari perlakuan yang diberikan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi, maka dilakukan uji *paired sample T-test*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah, Jika nilai sig (*2-tailed*) < dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest. Sebaliknya, jika nilai sig (*2-tailed*) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest.

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test								
		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest Posttest	21.136	2.642	.563	-22.308	-19.965	37.523	21	.000	

Dari tabel uji *paired sample T-test* dapat kita ketahui bahwa nilai sig (*2-*

tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka ada pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar siswa sehingga dapat disimpulkan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* terdapat perbedaan yang signifikan antara data pretest dan posttest.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 67,05 menjadi 88,18 pada posttest. Selain itu, aktivitas siswa selama pembelajaran juga berada pada kategori sangat baik. Model *Problem Based Learning* membantu siswa lebih aktif dalam berdiskusi, berpikir kritis, dan memecahkan

masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan video animasi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Yuhana dan Fajari (2025) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Setyani dan Darmawan (2021) menjelaskan bahwa video animasi mampu meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa melalui tampilan audio visual yang menarik. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan video animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban di kelas IV SD Negeri Oebobo 2.

Peningkatan hasil belajar terlihat dari nilai rata-rata siswa yang meningkat dari 67,05 pada saat pretest menjadi 88,18 pada saat posttest. Selain itu, aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran juga berada pada kategori sangat baik.

Model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan video animasi dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Bayu, (2022). Animated Video-Based Learning Media Assisted with Powtoon on Living Things Characteristics Topic. *Q45678rtyuInternational Journal of Elementary Education*, 6(3), 511–517.

<https://doi.org/10.23887/ijee.v6i3.53418>

- Husen et al. (2020). *Pengantar Pendidikan Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (E. F. Fatwa & Khomaeny (eds.)). EDU PUBLISHER.
- Purwanto. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Riadi, E. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)* (Rahidzat (ed.); 1st ed.). ANDI.
- Setyani, W. A., & Darmawan, A. S. (2021). *The Implementation of Audio Visual Media in Problem Based Learning Model to Improve the Problem Solving Skills*. 541(Isse 2020), 563–568.
- Suarni, K., & Sulasih, K. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dengan Media Rotation Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *International Journal of Elementary Education*, 1(1), 29. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i1.11436>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA. (hlm 27).
- Yuhana, Y., & Fajari, L. E. W. (2025). Cross-disciplinary effects of problem-based learning on problem-solving skills in mathematics and beyond: A comprehensive meta-analysis and bibliometric. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 21(11). <https://doi.org/10.29333/ejmste/17345>